

AMIGA Games Disc & Mag

ISSN 0946-6339

COMPUTEC
VERLAG



10/94

DM 7,-

FÜR ALLE AMIGAS & CD 32

Hits total

Ruff ´n ´ Tumble
Amazon Queen
Rise of the Robots

2 exklusive Topknaller!

themePARK

Spielbare Demoversion

BUNDESLIGA MANAGER



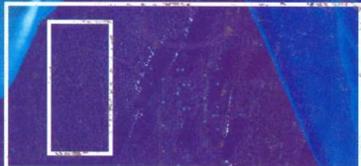
HATTRICK - Update!

Alle Spieler und
Teams der Saison ´94

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



CD-ROM für Amiga
Multimedia jetzt!

Jungle Strike & Co.

EA´s SEGA-Hits
auf AMIGA!



Empire Soccer

Out to Lunch

Heimdall 2

Benefactor

Darkmere u.v.a.

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.
Messegelände 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 Veranstaltun-
gen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99



RUHE VOR DEM STURM?

So eine Softwareflaute gab es schon lange nicht mehr! In dieser Ausgabe sind sage und schreibe nur sechs neue Spiele für Amiga 500/1200 eingetroffen. Sollte dies etwa schon der Anfang vom Ende sein?

Nein! Wir immer halten sich die Softwarehäuser mit ihren Veröffentlichungen noch zurück, feilen noch an den letzten kleinen Feinheiten und wollen auf der ECTS im September, die wie üblich pünktlich nach Redaktionsschluss stattfindet, mit einer geballten Hinführung die Weihnachtssaison einläuten. Nach Meinung der Pressesprecher werden die Produkte in den Monaten Juni bis September eigentlich nur älter, verlieren dadurch an Attraktivität und verstauben in den Regalen. Wesentlich sinnvoller ist es, das Produkt weiter zu verbessern und Mitte Oktober mit der Marketingkampagne für ein brandneues Spiel zu beginnen. Dies ist zwar schön für die Softwarehäuser, allerdings äußerst ungünstig für uns. Euch schwant Böses für diese Ausgabe? Keine neuen Spiele, nur alte Sachen wieder aufgewärmt? Das ist glücklicherweise nicht der Fall!

Da wir in dieser Ausgabe immerhin das zweijährige

Jubiläum der AMIGA Games feiern, haben wir auch gleich zwei Knüller auf die Coverdisk gepackt. Ein exklusives Theme Park-Demo und das brandheiße Bundesliga Manager Hat-trick-Update gibt's nur bei uns! Darüber hinaus waren wir redaktionell besonders eifrig und präsentieren Euch neben dem kleineren Rückblick auf die letzten zwei Jahre noch brandheiße Specials und News. Bei spielsweise stifteten wir dem englischen Softwarehaus Empire einen Besuch ab. Dort wurden uns mit der neuen Luftkampsimulation der F16-Falcon-Macher, Dawn Patrol, und dem 3D-Aktionspiel Zeewolf zwei vielversprechende Projekte gezeigt, die wohl für Furore sorgen werden. Ein enorm interessantes Interview mit Rod Hyde, dem Chef von Rowan Software, dürfte allen Fans von Flugsimulationen gefallen. Ebenfalls äußerst vielversprechend hörte sich die Ocean/EA-Kooperation an, die wir Euch schon in der 8/94 genauer erläuterten. Nun können wir in einem extragroßen Bericht die Screenshots der ersten fünf Projekte zeigen. Ein kritischer Blick auf den Megaknüller Rise of the Robots zeigt, daß große Datenmengen nicht unbedingt mit großem Spielspaß gleichzusetzen sind. Erfreulich sehen hingegen die beiden neuesten Renegade-Spiele aus. Mit Amazon Queen und Ruff'n Tumble könnten sie in den Genres Adventure und Jump & Shoot neue Maßstäbe setzen! Abgerundet wird diese Ausgabe von einem extragroßen Special zum Thema CD-ROM und Multimedia. Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

Das ist auf der Disk!



themePARK™

Ein exklusives deutsches, voll spielbares Demo des neuesten Bullfrog-Hits macht Euch zu Rummelplatz-Managern. Macht Disney World Konkurrenz und legt Euch selbst einen attraktiven Freizeitpark an! Jetzt auf der Coverdisk!



Der Beweis! Dieses Demo gibt's nur bei uns! Nur auf dieser Ausgabe!



Der kleine Herr mit Zylinder sagt Euch zu Beginn noch, was Ihr tun müßt.



Den Umsatz und die Ausgabe solltet Ihr genau im Auge behalten.



Der Mechaniker sorgt dafür, daß die Attraktionen weiterhin tüchtig ihren Dienst tun.

Bundesliga Manager Hat-trick Update

Ihr wollt, daß Rudi Völler auch in Eurer Version des Software 2000-Hits bei Bayer Leverkusen spielt? Wir haben das exklusive Update auf dieser Coverdisk!



Alle Mannschaften der neuen Bundesliga-Saison sind enthalten! Inklusive 1860 München und VfL Bochum.



Bei Bayern München sind dank des Updates nun Jean Pierre Papin und Oliver Kahn im Einsatz.

Amiga Games Inhalt

AUSGABE 10/94

RUBRIKEN

Impressum	114
Infotrial	3
Inserentenverzeichnis	97
Vorschau 11/94	114

SERVICE

Coverdisk	90
Demos & Spiele	91
Kleinanzeigen	91

CHARTS

Judgment Day-Charts	101
media control-Charts	100

LESERBRIEFE

Helpline	112
Rossis Mailbox	92

SPECIALS

AMAZON QUEEN	10
Renegades Adventure-Debut	
DAS JUBILÄUM	86
Rückschau auf 2 Jahre AG	
DAWN PATROL & ZEEWOLF	18
3D-Kracher von Empire	
JUNGLE STRIKE, SHAQ FU & CO.	14
Electronic Arts-Hits von Ocean	
RISE OF THE ROBOTS	24
Beat'em Up-Kracher von Mirage	
RUFF'N'TUMBLE	12
Wunderkinds Jump & Shoot-Hit	

USERBOX

Multimedia total	106
Hardware-News	102
PD-Software	104

SPIELEINDEX

AS50 & A1200

AB2: Tower Assault	7
Aladdin	8
All Terrain Racing	6
Amazon Queen	10
Bump'n'Burn	78
Dawn Patrol	18
Der Clou-Profi	7
Dragonstone	8
Dreamweb	6
FIFA Soccer	8
Kid Chaos	6
Jungle Strike	14
Mutant League Hockey	16
Overlord	8
PGA European Tour	14
Ruff'n'Tumble	12
Rise of the Robots	24
Rüsselsheim	76
Shaq Fu	16
Skitchin'	14
St. Thomas	28
Super Stardust	6

TFX	8
Theme Park	82
Universe	36
World Cup USA '94	40
Zeewolf	22

CD32

AB2: Tower Assault	6
Brian the Lion	30
Bump'n'Burn	78
Dragonstone	8
James Pond 3	34
Jungle Strike	14
Kick Off 3	32
MegaRace	8
Out to Lunch	31
Rise of the Robots	24
Ruff'n'Tumble	12
Shaq Fu	16
Skitchin'	14
Super Stardust	8

TIPS & TRICKS

Benefactor	230
Darkmere	253
Empire Soccer	225
Fire and Ice	242
Heimdall 2	244
Impossible Mission	226
James Pond 3	237
Out to Lunch	233



DER TITEL:

Ist Rise of the Robots das ultimative Prügelspiel? Wieviel Spielspaß ergeben mehr als zehn Disketten?

SEITE 24

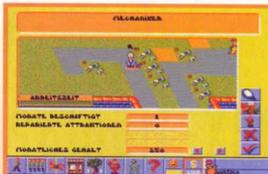
TOLLES ABO
AUF SEITE 27!

THEME PARK



Der Wirtschaftssimulations-Knüller von Bullfrog ist endlich fertig. Hiermit werdet Ihr zu den Besitzern eines Freizeitparks. Könnt Ihr Disney World Konkurrenz machen?

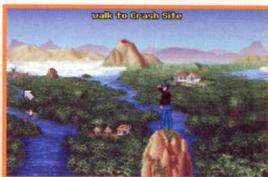
SEITE 82



AMAZON QUEEN

Hat Renegades erstes Adventure mehr zu bieten als 100 Schauplätze, 40 Charaktere, brillante Grafiken mit Parallax-Scrolling und eine klassische Geschichte?

SEITE 10



RUFF'N'TUMBLE

Wunderkind bastelt unter der Obhut von Renegade an einem rasanten Jump & Shoot-Spiel mit einem knuffigen Helden. Ist es besser als Turrigan 3 und Mr. Nutz?

SEITE 12



RISE OF THE ROBOTS

Mehr als zehn Disketten benötigt dieses opulente Prügelspiel von Mirage. Versteckt sich dahinter auch ein megamäßig spaßiges Beat'em Up?

SEITE 24



OCEAN MIT EA-POWER

Künftig werden die Konsolenhits von Electronic Arts wieder auf den Amiga umgesetzt. Wir stellen die fünf Knaller von Ocean schon jetzt genau vor.

SEITE 14



USERBOX: MULTIMEDIA

Das CD-ROM-Zeitalter hält nun auch auf dem Amiga Einzug. Welche CD-ROM-Laufwerke gib't's? Wie funktioniert MPEG? Welche Software ist empfehlenswert?

SEITE 106



MAX-Mania?

Lauf Oceans Pressemitteilung soll Mighty Max das erfolgreichste Spielzeug der Jahre 1994 und 1995 werden. Bevor uns das Spielzeug überhaupt unter die Finger kommen kann, versorgt uns Ocean schon mit der Computerspiel-Variante. In einem typischen Jump & Run muß man als Max, Felix oder Bea den bösen Skullmaster besiegen, der gerade dabei ist, mit einer neuartigen Waaffe die Welt zu zerstören. Diese Waaffe hat er geschickterweise in fünf Teile zerlegt. Schauplatz der Rettungsaktion ist unterhaltsamerweise gleich die ganze Erde, denn durch ganz besondere Türen kann man problemlos jeden Ort der Welt in kürzester Zeit erreichen. Die Aufgabe des Spielers ist nun, diese fünf Teile zusammenzusuchen. Das besondere an Mighty Max ist, daß sogar zwei Spieler gleichzeitig per Splitscreen loslegen können. Diverse Puzzleelemente sollen Mighty Max außerdem noch aus der Jump & Run-Masse herausragen lassen. Erscheinen wird es leider nur für A1200!



Aufgepaßt, Max! Im Dschungel geht's besonders gefährlich zu (links)!

In die Unterwasserwelt hätte Max besser die Taucherausrüstung mitnehmen sollen (rechts).



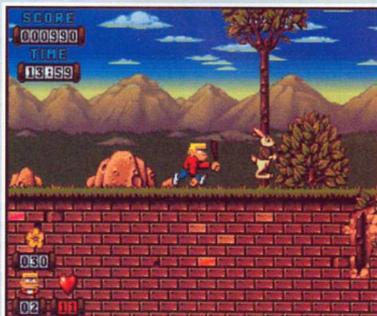
Es dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig lossetzen (unten).



Das Comeback der Lotus-Schöpfer!

Shaun Southern gehört mit seinem Magnetic Fields-Team zu den schillerndsten Figuren der Softwarebranche. Bereits auf dem C 64 landete er mit Trailblazer einen echten Knaller, legendär wurde er jedoch erst durch die geniale Lotus-Rennspielserie, die er für Gremlin entwickelte. Ursprünglich sollte Kid Chaos, sein neuestes Werk, ebenfalls bei Gremlin erscheinen; die waren jedoch an Konkurrenz für Zool aus dem eigenen Hause nicht interessiert. Nun hat sich Ocean Kid Chaos angenommen. Dabei handelt es sich um einen äußerst kleinen Neandertaler, der von bösen Zeitreisenden in das 21. Jahrhundert entführt wurde. Waffentechnisch erinnert Kid Chaos an den Sohn von Chuck, denn er versucht, lediglich mit einer Keule bewaffnet, in das Neandertal zurückzukommen. Grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzte Welten wie Secret Garden, Techno Fortress oder die Toxic Wastelands quellen geradezu über vor wahnwitzigen Gegnern. Fünf Levels, fünf verschiedene Bonusspiele, in denen man Paßwörter erspielen kann, und diverse Extrawaffen wie Rocket Speed, Shields oder Kristalle werden zur Spielspaßsteigerung aufgeboten. Ob Kid Chaos das kompletteste und spielbarste Plattform-Spiel aller Zeiten sein wird, bleibt abzuwarten.

Niedlich! Mit einer Keule bewaffnet, schlägt sich Kid Chaos durch das 21. Jahrhundert!

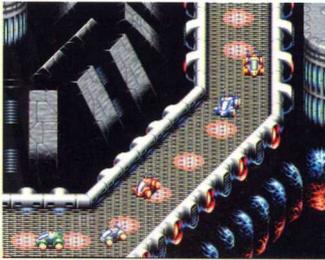


Das spielbarste und beeindruckendste Jump & Run für Amiga soll Kid Chaos werden.

Team 17 düst los!

Nach dem recht erfolglosen Rennspiel Overdrive versucht sich Team 17 nun an einer inoffiziellen Umsetzung des Super NES-Hits Rock'n'Roll Racing. Aus der grafisch wesentlich spektakuläreren Schrägansicht düst man mit schicken Rennwägelchen über die verschiedensten, grafisch sauber gestalteten Kurse. Saftige Extrawaffen und kraftvolle Spezialausrüstung dürfen natürlich auch nicht fehlen. Die ersten Screenshots sehen schon einmal interessant aus.

Wenn man so schnell um die Kurve breifert, darf man sich nicht wundern, wenn man gegen das Brückengeländer donnert.



Schon mal auf der Raumstation Rennen gefahren? ATR macht's möglich!

Die Rückkehr der Aliens!

Das Spiel, das für Team 17 den Durchbruch bedeutete, wird neu aufgelegt. Alien Breed II-Tower Assault wird für A500 und A1200 zum Budget-Preis erneut Giger-Freaks am Joystick verharren lassen. Fünfzig komplett neue Levels, vier neuartige Alien-Rassen und erstmals mächtig angsteinflößende Endgegner dürften für genügend Action sorgen. CD 32-Besitzer erhalten neben grafisch brillanten Lightwave 3D-Intros, Outros und animierten Zwischensequenzen noch Musik in CD-Qualität und das Vorgängerprogramm Alien Breed II. Wir wünschen fröhliche Alienhatz!



Kein geruh-samer Job! Sechs Aliens düsen gleichzeitig auf den Soldaten zu!

Wie lieblich! Diese vier netten Ekel machen als Endgegner dem Spieler das Leben schwer!



Exklusiv! Der Clou: Die Profidiskette

Der originelle Strategiehammer vom österreichischen Programmiererteam Neo wird durch die demnächst erscheinende Erweiterung "Die Profidiskette" noch reizvoller. Exklusiv können wir Euch die ersten Bilder dazu zeigen. Acht neue Gebäude warten auf die Ausbeutung durch den Spieler. In der Baker Street 221 darf man es sich im ehemaligen Wohnsitz von Sherlock Holmes gemütlich machen und wertvolle Kuriositäten erbeuten. Außerge-

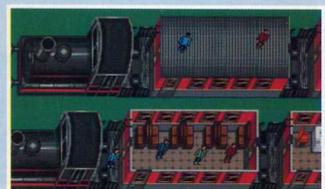
wöhnliche Beutezüge lassen sich auch in Madame Tussauds Wachsfigurenkabinett, im Buckingham Palace oder im Postzug machen. Zehn neue Personen, fünf neue Fluchtfahrzeuge und buntere Grafiken gibt's ab Oktober für A500 und A1200 käuflich zu erwerben. Übrigens, um die Datendiskette spielen zu können, benötigt man das Hauptprogramm.

Dieser grüne Sportwagen ist neu im Fahrzeugpark.



Mächtig viel Beute hat auf diesem Lastwagen Platz.

Der Postraub gehört wohl zu den legendärsten kriminellen Straftaten.



Inside News

DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST!



ALADDIN: Die Umsetzung des Mega Drive-Bestsellers gibt's nur für den Amiga 1200, dafür allerdings besonders farbenprächtig und gut. Release: Oktober

FIFA SOCCER: Das grandiose Fußballspiel dürfte wohl neuer Tabellenführer der Amiga-Soccer-Liga werden. Traumhafte Grafik und einzigartiges Gameplay. Release: Oktober



DREAM WEB: Adventure-Freunde dürfen sich auf das ungewöhnliche Werk von Empire freuen. Cyberspace, Sex und Brutalozensers verspricht der Programmierer. Release: Oktober

T.F.X.: DID bastelt gerade an den letzten Feinheiten der Umsetzung des PC-Hits. Vorläufig dürfen nur A1200-Besitzer in den Digitalhimmel abheben. Release: November



MEGARACE: CD 32-Besitzer dürfen sich auf eines der grafisch spektakulärsten Rennspiele freuen. Moderator Lance Boyle ist in der Form seines Lebens. Release: Oktober

OVERLORD: Endlich eine neue Flugsimulation für den Amiga. Rowan Software, die derzeit bereits an Dawn Patrol arbeiten, ist dafür verantwortlich. Release: Oktober



DRAGONSTONE: Das neue Spiel der Banshee-Macher erinnert auf den ersten Blick an Gauntlet, The Chaos Engine und ähnliches. Ist es genauso gut? Release: Oktober

SUPER STARDUST: Der Actionhit von Bloodhouse wird von Team 17 neu aufgelegt. Auf A1200 und CD 32 sind nun geniale Spezialeffekte zu bewundern. Release: November



AMIGA 1200		AMIGA CD-32	
1989	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 / Gwax	DA 59,90
Alfred Chicken	DA 49,90	Arabian Nights	DA 47,90
Anstoss	DV 64,90	Banshee	DA 54,90
Anstoss World Cup Edition	DV 54,90	Battlechess	DA 59,90
Arcade Pool	EV 29,90	Battletoads	DA 59,90
Banshee	DA 54,90	Beavers	DA 59,90
Body Blows	DA 39,90	Brian the Lion	DA 44,90
Body Blows Galactic	DA 54,90	Brutal Sports Football	DA 59,90
Brian the Lion	DA 49,90	Bubban Stix	DA 59,90
Bundesliga Man-Hattrick	DV 74,90	Castles II	EV 64,90
Burning Rubber	DA 59,90	Chambers of Shaolin	EV 59,90
Burntime	DV 65,90	Chaos-Engine	DA 59,90
Chaos-Engine	DA 47,90	Chuck Rock	DA 39,90
Christoph Kolumbus	DV 74,90	Chuck Rock II	DA 59,90
Civilization	DV 69,90	D-Generation	DA 49,90
D-Generation	DA 35,90	Dangerous Streets	DA 59,90
Dangerous Streets	DA 54,90	Deep Core	DA 47,90
Darkmere(Enhanced)	DA 63,90	Der Clou	DV 69,90
Dennis	DA 49,90	Dennis	DA 59,90
Der Clou	DV 69,90	Disposable Hero	DA 59,90
Diggers	DA 69,90	Donk	DA 59,90
Donk	DA 49,90	Elite II - Frontier	DA 64,90
Dynatech	DV 54,90	Fire and Ice	DA 59,90
Fatman	DA 54,90	Fireforce	EV 59,90
Gunship 2000	DV 69,90	Fly Harder	DA 49,90
Hanse	DV 44,90	Fury at the Furries	DA 59,90
Heimdall 2	DV 69,90	Global Effect	DA 69,90
Impossible Mission 2025	DV 69,90	Gunship 2000	DA 59,90
Int Golf Championship	DA 54,90	Heimdall 2	DV 69,90
Int.Sensible Soccer	DA 39,90	Humans +2	DA 69,90
Ishar	DA 59,90	Impossible Mission 2025	DA 59,90
Ishar II	DV 54,90	Int.Sensible Soccer	DA 49,90
James Pond 3	DA 69,90	International Karate +	EV 49,90
Jurassic Park	DA 59,90	James Pond 3	DA 69,90
Kick Off 3	DA 49,90	John Barnes Football	DA 49,90
Manchester United (Enhanced)	DA 59,90	Labyrinth of Time	EV 54,90
Morph	DA 59,90	Last Ninja 3	DA 44,90
Naughty Ones	DA 49,90	Legacy of Soralic	DA 59,90
Nigel Mansell	DA 64,90	Lemmings	DA 54,90
Oskar	DA 47,90	Liberation	EV 59,90
Overkill	DA 49,90	Lost Vikings	DV 59,90
Out to Lunch	DA 49,90	Lotus Trilogy	DA 64,90
Penthouse Hot Numbers	DA 59,90	Mean Arenas	DA 47,90
Pinball Fantasies	DA 54,90	Microcosm	DA 79,90
Robocod	DA 29,90	Morph	DA 47,90
Ryder Cup	EV 64,90	Myth	EV 44,90
Sabre Team	DA 54,90	Naughty Ones	DA 69,90
Seek & Destroy (Enhanced)	DA 49,90	Nick Faldo Golf	DA 69,90
Second Samurai	DA 64,90	Nigel Mansell	DA 64,90
Sim Life	DV 79,90	Out to Lunch	DA 49,90
Simon the Sorcerer	DV 79,90	Overkill / Lunar C	DA 54,90
Skidmarks	DA 49,90	Pinball Fantasies	DA 59,90
Sleepwalker	DA 59,90	Pirates Gold	DV 39,90
Soccer Kid	DA 59,90	Premier	DA 59,90
Star Trek	DV 69,90	Prey	DV 59,90
Stratagem	EV 64,90	Project-X / F-17 Challenge	DA 59,90
Total Carnage	DA 59,90	Robocod	DA 59,90
Tomato	DV 69,90	Ryder Cup	DA 64,90
Transarcica	DA 64,90	Sabre Team	DA 64,90
Trolls	DA 29,90	Seek & Destroy	DA 47,90
Wembley Int.Soccer	DA 54,90	Sensible Soccer	DA 47,90
Whales Voyage	DV 59,90	Sim City	EV 59,90
When two worlds war	EV 59,90	Sleepwalker	DA 54,90
Zool	DA 47,90	Striker	DA 64,90
Zool II	DA 49,90	Super Methane Brothers	DA 59,90
		Super Putty	DA 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 54,90
		Wembley Int.Soccer	DA 59,90
		Whales Voyage	DA 54,90
		Zool	DA 54,90
		Zool II	DA 59,90

Ankündigungen bis Oktober		Ankündigungen bis Oktober	
Alladin	UFO-Enemy Unknown	Fields of Glory	Theme Park
Fields of Glory	Reunion	Formula One GP	UFO-Enemy Unknown
Sim City 2000	King's Quest 6	Mega Race	Beneath a steel sky
T.F.X.	Robinsons Requiem	T.F.X.	Kick Off 3
Theme Park	S.U.B.		

JUDGMENT DAY
Die wichtigste Seite des Monats

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

Bestellnahme von 9⁰⁰ - 18⁰⁰ im M.Röcker
PREISANDERUNG VORBEHALTEN

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

JUDGMENT DAY
Hauptstr. 2
78224 SINGEN

Sicherheitsverpackung +2,-

Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen

Terminator auf L. d. 99,-

Terminator auf L. d. 99,-

Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis	Preishits Amiga	AMIGA CD-ROM
1869	DV 65,90	Goblins 3	DA 65,90	10 Foot	DV 62,90	10 Foot	Photo CD-Software
Airbus A320-American Edition	DV 83,90	<i>1/Anse</i>	DV 44,90	Adams Family	DV 44,90	Adams Family	Photolite fürs CD-32 109,-
Anstoss-World Cup Edition	DV 58,90	Hannibal	DV 58,90	Apoly	DV 58,90	Apoly	Playboy Film-Legenden Marilyn Monroe
Alfred Chicken	DA 48,90	Hired Guns	DV 58,90	Apoly Special Edition	DV 58,90	Apoly	Oldtimer, House of Windsor, A1 Aestik
Alien 3	DA 47,90	History Line 1914-1918	DV 65,90	Another World	DV 58,90	Another World	Schönsten Hotel der Welt, Traumziele der Welt
Alien Breed II	DA 47,90	Impossible Mission 2025	DA 68,90	Assassin 8-Miv	DV 58,90	Assassin 8-Miv	Traumland Amerika, Ella-Mode 92/93
Ambermoon	DV 77,90	Indiana Jones I/II/Adv.	DV 49,90	Batman-The Movie	DA 68,90	Batman-The Movie	1e 34,90
Anstoss	DV 65,90	Innocent until caught	DV 65,90	Battered 1942	DV 49,90	Battered 1942	
Apocalypse	DA 47,90	<i>1/Star 3</i>	DA 64,90	Bill Nye the Caveman	DV 58,90	Bill Nye the Caveman	
Arabian Nights	DV 56,90	Jonathan	DV 75,90	Bob of Troy	DV 49,90	Bob of Troy	
Archer McLean Pool Billiard	DA 38,90	Jurassic Park	EV 49,90	Boys Brothers	DV 49,90	Boys Brothers	
<i>Armageddon 2</i>	DA 47,90	Jurassic Park	DA 53,90	Boys Brothers	DV 49,90	Boys Brothers	
A-Train	DV 73,90	K 240	DA 58,90	Bubble Bobble	DV 49,90	Bubble Bobble	
Aufschwung Ost	DV 54,90	<i>Kick Off 3</i>	DA 47,90	California Games II	DV 58,90	California Games II	
Award Winners 2	DA 64,90	<i>Kings Guest 6</i>	EV 68,90	Combat 4-Artist	DV 58,90	Combat 4-Artist	
Batman Returns	DA 48,90	Last Action Hero	DA 44,90	Curse of Enchantia	DV 68,90	Curse of Enchantia	
BAT 2	DA 71,90	Legend of Kyrandia	DV 79,90	Eye of the Beholder	DV 71,90	Eye of the Beholder	
Battle Isle Data Disk 2	DA 47,90	Legacy of Sororal	DA 47,90	F-15 Combat Pilot	DV 79,90	F-15 Combat Pilot	
Battle Team	DA 65,90	Lemmings II	DA 58,90	F-16 Stealth Fighter	DV 79,90	F-16 Stealth Fighter	
Battletoads	DA 44,90	Lords of Power	DV 71,90	F-19 Stealth Fighter	DV 79,90	F-19 Stealth Fighter	
<i>BC Kid</i>	DA 48,90	Lost Vikings	DV 65,90	Flasher Bomber	DA 58,90	Flasher Bomber	
Beneath a steel sky	DV 59,90	Lothar Mathäus	DV 58,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Bill's Tomato Game	DA 54,90	Lotus Trilogie	DA 53,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Bitmap Brothers Collection 1	DA 53,90	Manchester United Prem.League	DA 54,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Body Blows Galactic	DA 47,90	Micro Machines	DA 47,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Brian the Lion	DA 48,90	Monkey Island II	DV 49,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Bubba n' Stix	DA 48,90	Monopoly	DA 54,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
<i>Bundesliga Manager Hatrick</i>	DV 74,90	Mr.Nutz	DA 47,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Burntime	DV 65,90	Nauty Ones	DA 47,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Campaign II	DA 68,90	Nick Faldo Golf	DA 74,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Chaos-Engine	DA 47,90	Oskar	DA 47,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Civilization	DV 74,90	Perihelion	DA 54,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Clichanger	DA 44,90	Penh.Hot Numbers Deluxe	DV 53,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Cool Spot	DA 53,90	Pinball Connection	DA 59,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Cosmic Spacehead	DA 47,90	Pizza Conjecture	DV 78,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Crazy Sports Football	DA 53,90	Prime Mover	DA 53,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Christoph Kolumbus	DV 71,90	Puggys	DA 54,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Crash Dummies	DA 44,90	<i>Quick-The Thunder Rabbit</i>	DA 54,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Cyberpunks	DA 54,90	Red Zone	DA 54,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
D-Day	DA 58,90	Reach for the Skies	DA 48,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Darkmere	DA 63,90	Risky Woods	DA 48,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Das Schwarze Auge	DV 74,90	Road Rash	DA 54,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Death or Glory	DV 84,90	Second Samurai	DA 59,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Der Patriot	DV 65,90	Sierra Soccer	DV 49,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Der Clou	DV 69,90	Sim I/II	DV 77,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Die Stedler	DV 77,90	Simon the Sorcerer	DV 67,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Disposable Hero	DA 47,90	Skidmarks	DA 47,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Donk	DA 47,90	Soccer Kid	DA 58,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Dracula	DA 44,90	Software Manager	DV 66,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Dreamlands	DV 53,90	Space Hulk	DA 65,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Dune II	DV 53,90	Space Legends	DA 65,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Dynablaster	DA 59,90	Spaceword Ho!	DV 69,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Eishockey Manager	DV 71,90	Stardust	DA 56,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Elite II-Frontier	DV 53,90	<i>Starlord</i>	DV 69,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Elfmania	DA 48,90	<i>Super Cauldron</i>	DA 59,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
<i>Empire Soccer</i>	DA 54,90	Syndicate	DV 58,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Eye of the Storm	DA 64,90	Team 17-Collection	DA 59,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
F-117 A Nighthawk	DA 67,90	Terminator II/Arcade	DA 53,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
F1	DA 58,90	Tornado	DA 65,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Fantastic Adv. Dizzy	DA 48,90	Traps n Treasures	DV 58,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Fatman	DA 48,90	Turrican 3	EV 47,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Fire and Ice	DA 47,90	Turrican 3	DA 54,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Flashback	DV 58,90	Uridium 2	DA 47,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Formula One Grand Prix	DA 77,90	<i>Valhalla</i>	EV 54,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Fury of Furries	DA 53,90	Walker	DA 59,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Genesis	FV 53,90	War in the Gulf	DV 67,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Globaldude	DA 53,90	Wie'n Liz	DA 58,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Global Gladiators	DA 47,90	Whales Voyage	DV 65,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Goal	DA 38,90	Wonderdog	DA 48,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Goblins	DV 58,90	<i>World Cup Soccer</i>	DA 64,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	
Goblins 2	DV 65,90	Zool II	DA 38,90	Flasher Soccer	DV 58,90	Flasher Soccer	

Amiga CD und CD-32
CD-Exchange 49,90
Goldfish 59,90
Sexual Fantasies ab 18.J 69,90
Video Creator 89,90
Demo Collection 49,90
Demo Collection 2 49,90
Fractal Universe 64,90
Games & Goodies 49,90
Nasa-25th Year 54,90
Now what I call Games 59,90
Now what I call Games 2 59,90
CPDP 4 49,90
Insight Dinosaurs 84,90
Insight Technology 59,90

Zubehör
Joypad CD-32 59,90
MPEG-Modul 459,90
Communicator 249,90
Communic.light 149,90
SX-1 Interface 499,90

Deutsche MPEG-Filme
 Eine verhängnisvolle Affäre DV 49,90
 Ghost DV 49,90
 Star Trek 6 DV 49,90
 Top Gun DV 49,90
 Nächte Kanone 2 DV 49,90
 Patriot Games DV 49,90
 Black Rain DV 49,90
 Silver DV 49,90
 Ein Fisch namens Wanda DV 49,90
 Ein unromantisches Angebot DV 49,90

MPEG Musikvideos
The Cure-Show 49,90
T.Cream o.Eric Clapton 49,90
Andrew Lloyd Webber 49,90
Bon Jovi 49,90
Bryan Adams 49,90
Tina Turner '88 49,90
Carreras,Domingo,Pavarotti in Concert Metha 49,90

Ankündigungsbis September
 Amiga 500/600

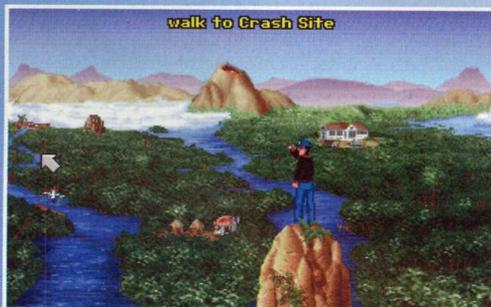
Battle Isle II
Fields of Glory
FIFA Int.Soccer
Hatrick (Ikarion)
Mad News
Overlord
Melved
Reunion
Robinsons Requiem
Theme Park
UFO-Enemy Unknown
Zeppelin-Giants of the Sky

Renegades Adventure-Debüt

Flight of the Amazon Queen

Adventure-Freunde aufgepaßt! Ein grafisch brillantes Abenteuer-Spiel beschert uns das Bitmapsche Softwarehaus noch vor Weihnachten. Wir haben erste Infos parat!

Von Hans Ippisch



Zu Beginn des Abenteuers sollte man sich auf einem Berg erst einmal einen Überblick verschaffen.



Der durchschlagende Erfolg von Simon the Sorcerer sorgt für eine Neubelebung des Adventure-Genres auf dem Amiga. Nach Innocent Until Caught, Universe und Beneath a Steel Sky präsentiert uns ein australisches Entwicklerteam ein ausgeglichenes Adventure, an dem sie schon seit über zwei Jahren basteln und



Joe kann einfach nicht von den Frauen lassen! Die Schauspielerin Faye und die Prinzessin der Amazonen wollen sein Herz gewinnen.

das vorgenannte Titel locker in den Schatten stellen soll. Schon auf der ECTS im September 1993 bekamen wir eine erste Version zu sehen, die überzeugen konnte. In der Zwischenzeit hat Flight of the Amazon Queen jedoch nochmals deutlich zulegt, weshalb wir Euch ein ausführliches Preview nicht vorenthalten wollen.

Wahre Helden!

Die Story klingt verdächtig nach einem der typischen Hol-

lywood-Schinken aus den Fünfzigern, was nicht verwundert, wenn man weiß, daß eine erfolgreiche Serie aus dieser Zeit als Vorlage erhalten mußte.

Der Charter-Pilot Joe King, in dessen Rolle der Spieler natürlich schlüpfte, hat einen extrem reizvollen Auftrag, und zwar im Jahre 1949. Er soll die bekannteste Filmschauspielerin Faye Russell in den Dschungel fliegen, wo sie ihren neuesten Streifen „Jungle Passion“ drehen will. Als Joe beim Hotel in Rio, wo er Faye abholen soll, ankommt, wird er von seinem alten Erzfeind Flyboy Anderson ausgetrickt und in ein Hotelzimmer gesperrt. Er ist den Auftrag und somit die Kohle los! Zunächst muß Joe natürlich erst einmal aus dem Hotel ausbrechen und Flyboy Anderson vor dem Start der Maschine überwinden. Sollte man dies schaffen, naht auch schon das nächste Unheil. Ein kräftiges Gewitter direkt über dem Dschungel bringt

das Flugzeug zum Absturz. Joe und sein treuer Gefährte, der Mechaniker Trusty, müssen Hilfe suchen. Adventure-üblich treffen sie hierbei natürlich auf eine ganze Menge interessanter Leute, mit denen man größtenteils in gewohnter Manier Unterhaltungen führen kann. Dabei stoßen sie jedoch auf fast noch größere Probleme. Die geheime Organisation "Floda" bereitet gerade die Weltübernahme vor. Dazu wollen sie Amazonen in eine groteske Mischung aus Menschen und Dinosaurier verwandeln. Zum Einsatz kommen hierbei neue Cloning-Techniken, dank der eine ganze Armee an Dino-Frauen entstehen soll. Diese Frauen haben es unserem Helden jedoch ganz besonders angetan, denn unter den rassigen Amazonen befindet sich mit der Prinzessin ein besonders schnuckeliges Weibchen. Eines der Ziele des Spiels lautet somit, das Herz der schönen Anführerin für sich zu gewinnen. Abgelenkt hiervon wird man jedoch durch die merkwürdigen Missionare und den Pygmy-Stamm, von denen jeder Angehörige exakt 1,80 m groß ist. Bis Joe alle Widrigkeiten hinter sich gebracht, den bösen Dr. Frank Einstein und Floda gestoppt, die Amazonen gerettet und das Mädchen für sich gewonnen hat, ist eine Menge Unterhaltung garantiert. Beispielsweise werden Daye und

Sparky als Geiseln genommen und im Valley of the Mists frachen glatt noch einige lebende Dinosaurier auf.

Top oder Flop?

In Sachen Komplexität nimmt es Flight of the Amazon Queen mit jedem anderen Amiga-Adventure auf. Über hundert verschiedene Orte, die meist mehrere Bildschirme groß sind, warten auf ihre Erforschung. Ein Dynamic-Lighting-System und das für Adventure unübliche Parallax-Scrolling machen dieses Spiel zum optischen Leckerbissen. Alle Charaktere sind brillant animiert worden und waren mit ganz speziellen Eigenschaften auf. Beispielsweise verhält sich Faye, die Schauspielerin, äußerst zickig und kommt nicht ohne ihren Spiegel aus. Richard arrangierte einen besonders stimmungsvollen Soundtrack, und Amiga 1200-Besitzer dürfen sich auf VGA-Grafiken freuen. Sollte man sich mit einer der vierzig Personen unterhalten, was in der CD-Version übri-



Vertrau niemandem! Frank Einstein bedroht Joe!

gens per Sprachausgabe geschieht, darf man natürlich auch Nahaufnahmen bewundern. Story, Grafik, Technik und Gameplay machen bislang einen vorzüglichen Eindruck, und wenn uns nicht alles täuscht, haben wir im November einen echten Megahit im Regal stehen.



Um das Herz der Prinzessin zu gewinnen, gibt sich Joe als Prinz aus.



An diesem geheimnisvollen Platz sollte man herausfinden, wieso es nach Kaffee duftet.



Am Ende des Spiels kommt etwas Indiana Jones-Atmosphäre auf! Dieser Zeppelin dürfte bestens bekannt sein.

Simply the best!

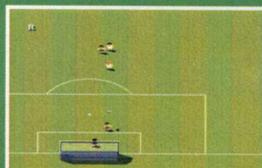
Renegade könnte sich als eine der wenigen Softwarefirmen mit Hits am laufenden Band einen fast legendären Ruf erobern. Die Schöpfer von Xenon haben bislang nur Knaller veröffentlicht. Mit Speedball I & II, Cadaver, The Chaos Engine, Fire & Ice, Elfmania, Sensible Soccer, Gods oder Magic Pockets waren sie jeweils monatelang an der Spitze der Verkaufscharts in England gestanden. Sollte ein Spiel nicht ihren hohen Ansprüchen genügen, wird es gnadenlos vom Release-Schedule gestrichen. Daß sie auch in diesen harten Zeiten nicht von ihren Vorstellungen abrücken, macht sie noch umso legendärer.



The Chaos Engine ist mittlerweile auch auf Mega Drive und Super NES erschienen.



Elfmania von Terramarque ist das grafisch beste Beat 'em Up auf dem Amiga.



Das meistverkaufte Fußballspiel aller Zeiten erhält nun einen Nachfolger. Sensible World of Soccer!



Andrew Braybrook zündete mit Fire & Ice ein Jump & Run-Feuerwerk.

Renegade's neuester Leckerbissen!

Ruff'n'Tumble



Wenn Renegade ein neues Game veröffentlicht, so darf es nur vom Feinsten sein. Getreu diesem Grundsatz wurde Ruff'n'Tumble, das ursprünglich bereits im Herbst letzten Jahres erscheinen sollte, nochmals komplett überarbeitet. Nach The Chaos Engine und Elfmania droht ein neuer Action-Hammer die Verkaufscharts zu stürmen. Von Oliver Preißner

Tom Watsons (Geschäftsführer von Renegade) Strategie geht wieder einmal auf. Qualität und nicht Quantität steht im Vordergrund! Jedes Spiel sollte höchste Qualität bieten. Nachdem man vor ein paar Monaten erst mit Elfmania die Beat 'em Up-Szene erschütterte, bleibt nun keine Zeit zum Luffholen. Nun legt man ein gnadenlos gutes Jump & Shoot-Spiel vor, das Mr. Nutz und Turrican das Fürchten lehren wird. Sobald man den Startknopf gedrückt hat, ist bei Ruff'n'Tumble temporeiche und rasante Jump & Run-Unterhaltung angesagt. Bewaffnet mit einer gewaltig aufrüstbaren Hand-Gun turnt unser Titelheld Ruff von Plattform zu Plattform.



Noch nicht einmal die Leiter kann man in Ruhe hochklettern! Von allen Seiten wird man in späteren Levels angegriffen.

Geballert werden darf in sechs Richtungen (waagrecht und diagonal). Geeignete Power-Ups lassen seine Waffe bisweilen sogar für begrenzte Zeit Raketen spucken. Die Tinhead-Armee des bösen Dr. Evil bringt uns dabei gewaltig zum Schwit-

zen. Verschiedene, sehr detailliert animierte Schurken beschießen uns vom Boden und aus der Luft. Imposante Techno-Walker decken uns mit gezielten Salven ein, und wandelnde Splitterminen verfolgen uns, um uns den Garaus zu

machen. Hier sind schnelle Entscheidungen und Reaktionen mit einem kompromißlosen Feuerfinger gefordert. Ziel jedes der insgesamt 16 auf vier Welten verteilten Levels ist es, eine bestimmte Anzahl farbiger Murmeln einzusammeln.



Der Walker schießt aus allen Rohren! Im Gegenzug hat Ruff eine explosive Rakete gezündet.



Die Endgegner sind allesamt recht prächtig geraten. Hier flattert ein Riesenvogel durch den Wald.



Um an das Extraleben am linken Bildschirmand zu kommen, sollte man genaue Sprünge hinlegen.

Die konkrete Anzahl wird für jeden Level einzeln angegeben. Danach darf man über eine Art Teleporter die nächste Stage in Angriff nehmen. Münzen und Herzen stocken unseren Punkte- bzw. Energievorrat auf. Ausfahrbare Leitern und Katapulte ebnen uns den Weg zu unerreichbaren Plattformen.

Technischer Meilenstein!

Obwohl Renegades Action-Abenteuer nicht nur auf dem A1200, sondern auch auf dem guten alten A500 läuft, müssen keinerlei Abstriche vom aktuell möglichen Grafikstandard gemacht werden. Geboten wird ein grafisch abwechslungsreicher Cocktail mit äußerst feinen Animationen, Staubwölkchen und flatternde Haare, wenn Ruff rennt oder brems, sind ebenso selbstver-

ständig wie knackige Explosionen und animierte Backgrounds. Eindrucksvolle Endgegner sind zur Genüge vor-



Aufgepaßt bei der Flucht vor der Fledermaus! An der Decke hängt noch ein solches Exemplar.

handen und das Bildschirm-Scrolling ist absolut ruckelfrei. Eine übersichtliche Statusanzeige am oberen Bildschirmrand

informiert uns jederzeit über unsere Lebensenergie, unseren Münzvorrat sowie über die verbleibende Energie der Power-Ups und Anzahl der Murmeln, welche noch zu sammeln sind. Heiße Dancefloor-Tracks, die während des gesamten Games laufen, bringen die ohnehin schon wilde Atmosphäre zusätzlich zum Brodeln. Wer eine familienfreundliche Mischung aus Turrican und Jump & Run à la Mr. Nutz oder Brian the Lion sucht, darf sich auf Renegades Ruff'n'Tumble freuen. Einziger kleiner Kritikpunkt ist, daß Ruff nicht von hohen Ebenen herabsehen kann. Bisweilen heißt es dann Zähne zusammenbeißen und springen - hoffentlich kostet es uns nicht zuviel Energie.

„ RUFF 'N' TUMBLE IST EINE GERADLINIGE MISCHUNG AUS ACTION UND JUMP & RUN MIT HAUPTAUGENMERK AUF WITZ UND GRAFIK. DAS AN TURRICAN ORIENTIERTE GAMEPLAY WURDE DURCH EINEN QUIRLIGEN HELDEN ENTSCHÄRFT. KEINE ÜBERLADENE JOYSTICKBELEGUNG, DAFÜR SIND SCHNELLE REAKTIONEN GEFORDERT. 99



Im Fantasy Forest wird der Klassiker Ghosts'n'Goblins parodiert. Hier erheben sich Tinheads aus dem Boden und stapfen träge geradeaus.

Vergleich zur aktuellen Genre-Elite



Turrican III
Harte Actionkost mit vielen standardmäßig vorhandenen Extrawaffen, jedoch mit weniger Liebe zu grafischen Details.



Assassin Special Edition
Low-Price-Game für Technikfans, mit verzwickten Labyrinth. Akrobatische Fähigkeiten wie Klettern, Hangeln und Salti inbegriffen.



Mr. Nutz
Ausgefeiltes Jump & Run mit beeindruckenden Zoomeffekten und „Original Sonic-Speed“, verpackt in eine gewaltige Flut von Levels.



Chuck Rock 2
Humoriger Steinzeit-Klammauk mit einem drolligen Baby-Helden, bildschirmsprenghenden Endgegnern und hilfreichen Urviechern.

Deal des Jahrhunderts!

Ocean mit EA-P

Nun ist es soweit! Die Spieleoffensive des Softwaregiganten aus Manchester beginnt. Ab Oktober feuern sie mit fünf Electronic Arts-Umsetzungen eine geballte Hifladung ab! Wird sie einschlagen?
 Von Hans Ippisch

Golfen mit Bernhard Langer

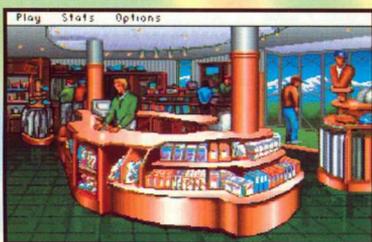
PGA EUROPEAN TOUR

In Sachen Sportsplele macht EA keiner so leicht etwas vor. Mit ihren PGA-Golf-Spielen zeigten sie, daß selbst auf einem Mega Drive exzellente Sessions in bester Bernhard Langer-Tradition möglich sind, ohne daß man auf VGA-Grafik angewiesen ist. Der jüngste Teil findet nun dank Ocean auch seinen Weg auf den Amiga. In der PGA Europe-

an Tour sind fünf populäre europäische Golfplätze zu Pixelplätzen verarbeitet worden. Wentworth in England, Crans Sur Sierre in der Schweiz, Valderrama in Spanien, Forest of Arden in England und das Grün in Paris stehen auf dem Tourplan dieses exzellent spielbaren Sportereignisses. Erstaunlich ist besonders die Realitätsnähe von PGA Euro-

pean Tour Golf. Jeder der Plätze muß anders bespielt werden, und wenn man gut sein will, hat man sich die Eigenschaften der Plätze äußerst gut einzuprägen. Eindrucksvolle 3D-Grafik, die sich außerdem noch sehr schnell aufbaut, sorgt für eine passende Atmosphäre, und wenn's ans Putten geht, dann sollte man auf das praktische Vektorgrafik-

Menü zurückgreifen, mittels der man die Unebenheiten des Grüns genau erkennen kann. Sieben verschiedene Spielvarianten inklusive Sudden Death-Shoot Outs und Match Play stehen im sportlichen Wettkampf gegen die zehn Top-Golfer der Welt an. Bis zu vier Spieler dürfen sich auf Unterhaltung bester Güte freuen.

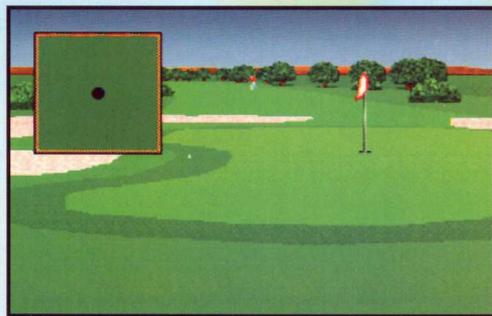


Wenn man die 18 Löcher geschafft hat, geht's ab ins Clubhaus.

Das Leaderboard zeigt, wer wie weit in Führung liegt.

Valderrama												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ward	38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	35
Tony Johnsta	4											4
Ronan Raffet	3											3

Forest of Arden												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ward	38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	35
Tony Johnsta												0
Ronan Raffet												0



In PGA European Tour darf man gegen zehn Weltklasse-Golfer antreten. Hier spielt der Spanier Ballesteros.

Beim Putt muß man Nervenstärke beweisen. Im kleinen Fenster sieht man, wie weit man vorbeigeschlagen hat.

ower

Action-Schlacht im Dschungel

JUNGLE STRIKE



Echten Action-Fans dürfte das Vorgängerprogramm durch sein innovatives Gamedesign noch bestens bekannt sein. Noch viel mehr sorgte Desert Strike allerdings durch den damals aktuellen Bezug zum Golfkrieg für Aufsehen. Man steuerte einen gut bewaffneten Hubschrauber durch spielerisch ausgeklügelte Missionen in der Golf-Gegend, die in einer optisch anspruchsvollen, isometrischen 3D-Perspektive dargestellt wurden.

Dort wo Desert Strike nun aufgehört hat, geht's weiter. Der Sohn des erledigten Generals Kilbaba will Rache, schließt sich mit dem Drogenkönig Carlos Ortega zusammen und plant einen nuklearen Schlag gegen die USA. Du steigst nun natürlich in den Hubschrauber, um die Basis des Verbrecherduos im Dschungel auszulöschen. Neben dem Comanche-Helikopter stehen diesmal auch noch die F117-A Nighthawk, ein Special Assault

Forces Cycle und eine XL9-Hovercraft zur Verfügung, was für spielerische Abwechslung sorgt. Insgesamt gibt es neun unterschiedliche Missionen, die sich jeweils noch auf sechs bis acht Einzelziele aufteilen. Das Zerstören bestimmter Einrichtungen, das Retten verschollener Kameraden oder das Erforschen einer bestimmten Gegend sind Inhalte dieser Einzelziele. Bei der Wahl des Copiloten kann man auf mehrere

Merkmale Wert legen. Sollten sie oft, jedoch ungenau schießen oder den Feind mit größtmöglicher Sicherheit auslöschen? Ein wachsameres Auge sollte man für den Munitionshaushalt haben, den man durch herumliegende Holzkisten wieder auf Vordermann bringen kann. Der hohe Schwierigkeitsgrad fällt durch die Paßwort-Option nicht so stark ins Gewicht. Jungle Strike könnte das Shoot'em Up des Jahres werden!



Die kleinen Spielzeuglaster zwar sehr niedlich aus, sind jedoch meist ungeheuer gefährlich.

Auf der abrufbaren Karte kann man sich über Standorte der verschiedenen Ziele informieren.



Auf Wunsch werden die einzelnen Missionsziele bildlich dargestellt.



Dieses Haus darf auch zerbombt werden, allerdings kann es passieren, daß dann Soldaten auftauchen!

Beat ´em Up-Star Shaquille O´Neal?

Shaq Fu

Die Delphine-Programmierer sind zurück auf dem Amiga. Bekannt wurden sie vor allem durch Flashback, das Plattform-Action-Spiel mit den grandiosen Animationen. Genau damit wollen sie nun das Beat ´em Up-Genre auf

dem Amiga revolutionieren. Bemerkenswerter ist jedoch wohl der Namensgeber des Spiels. Shaquille O´Neal ließ sich durch 250.000 Dollar davon überzeugen, der Star eines Computerspiels zu werden. Allerdings wollte er nicht als Pate eines Basketballspiels auftreten, sondern er wünschte sich ein waschechtes Prügelspiel im Stil von Street Fighter II. In aufwendigen Film-aufnahmen wurden nun er und eine ganze Ladung an Karatekas auf Film gebannt und auf dem Amiga wieder zum Leben erweckt. Acht äußerst eindrucksvoll animierte Sprites, die allerdings etwas zu klein geraten sind, prügeln sich nun auf acht grafisch schön dargestellten Plätzen, wobei ihnen natürlich diverse Special Moves zur Verfügung stehen. Prügel-Fans werden wohl nicht an Shaq Fu vorbeikommen, ob es allerdings Eifmania Konkurrenz machen kann, ist fraglich.



Vor blauem Hintergrund, in der sogenannten Blue Box, kämpfen die Shaq-Fu-Schauspieler.



Kräfteaubende Dreharbeiten standen diesem Team noch bevor!



Auch wenn die Kämpfer schön animiert sind, für Beat ´em Up-Freaks werden sie wohl etwas zu klein sein.



Grafisch eindrucksvolle Hintergründe machen Shaq Fu sehenswert.



Eishockey einmal anders!

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Eishockey-Spiele sind schnell, aber langweilig? Wer dieser Auffassung ist, sollte sich einmal in die Mutant League begeben! Prinzipiell herrschen hier die gleichen Regeln wie auch in der NHL. Man muß möglichst oft den Puck im Tor des Gegners unterbringen, und wer dies

beim Abpfiff am häufigsten geschafft hat, darf sich Matchwinner nennen. Hier hören die Ähnlichkeiten allerdings schon auf, denn erlaubt ist in der Mutant League nämlich alles. Kernige Prügeleien gehören noch zu den harmloseren

Beschäftigungen. Mehr Action entsteht schon durch den Einsatz von bis zu sechs verschiedenen Waffen wie Dynamit oder Axt. Sollte man Heimvorteil genießen, darf man die Gäste auch noch mit Minen oder Fallen überraschen. Alleine oder zu zweit darf man sich

in der 23 Mannschaften starken Liga um die Prügelkrone schlagen.

Saftige Beat 'em Up-Einlagen und simples Gameplay dürften Mutant League zum ungewöhnlichsten Sportspiel neben Skitchin' machen. Nicht für zartbesaitete Naturen!



Explosive Partien stehen an! Bomben und Dynamit gehören zur Ausrüstung.



Besonders gemein sind Löcher im Eis! Diesen Vorteil hat nur die Heimmannschaft!



Bildschöne Sportler gibt's hier keine, dafür laufen haufenweise eklige Mutanten herum.

Skateboarden einmal anders!

SKITCHIN'

Wer kann sich noch an Road Rash erinnern? Dort mußte man sich in einem ungewöhnlichen Motorrad-Rennen den Weg an die Spitze freiprügeln. Wesentlich ungewöhnlicher geht es nun in Skitchin' zu. Hierbei handelt sich um die spielemäßige Umsetzung des derzeit wohl riskantesten Sports. Auf einem Ska-

teboard muß man möglichst schnell eine Strecke hinter sich bringen. Hierzu hängt man sich natürlich geschickterweise an vorbeifahrende Motorräder und Autos, ob die Fahrer der Fahrzeuges es nun wissen oder nicht, ist egal. Wenn man einen Level weiterkommen will, sollte man sich jedoch möglichst oft als blin-

der Passagier betätigen, denn nur so kann man eine der vier schnellsten Zeiten erreichen, die den Zutritt zum nächsten Level erlauben. Sollte man auf einen Konkurrenten treffen, dann versucht man, ihn mittels Ellbogen oder Faust vom Weg abzubringen. Um die Prämie etwas aufzubessern, sollte man Tricks wie

den Moebius oder den Karate Kick vorführen. Bessere Skateboards, verschiedene Waffen und Handschuhe kann man sich im Shop zulegen. Zwölf verschiedene Levels, vier Schwierigkeitsgrade und ein reizvoller Zwei-Spieler-Splitscreen-Mode versprechen ein ungewöhnliches Rennabenteuer.



Schnell, schneller, Skateboarden? Nur wenn man sich an Autos anhängt!



Electronic Arts legt auf eine besonders peppige Präsentation Wert; hier gibt's rosa Handschuhe zu kaufen.

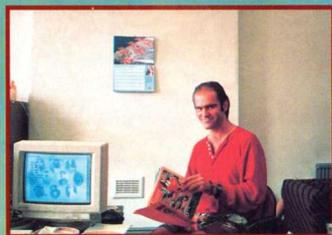
Zu Besuch bei Empire!

3D-Kracher aus

Empire im Kommen! Das einstmals graue Mäuslein der Softwarebranche präsentierte der AMIGA Games exklusiv zwei brandneue Projekte, die pünktlich zu Weihnachten die Charts stürmen werden. Wir stellen die Flugsimulation Dawn Patrol von den F16-Machern und den Action-Knüller Zeewolf vom Newcomer Binary Asylum exklusiv vor. Von Hans Ippisch

Auf nach England!

Morgens um 8.00 ging die Reise los. Oliver Menne von PC Games und ich setzten uns mit Diktiergerät, Fotokamera und Bleistift bewaffnet in den Flieger nach London-Heathrow. Dort empfing uns Empire-Produzent Rik Yapp und packte uns anschließend in den nächsten Zug nach Liverpool. Während der gut zweistündigen Zugfahrt stellte sich heraus, daß Rick Parks einer der Pioniere der Spielebranche ist. Er programmierte auf dem C 64 die Klassiker RMS Titanic und Sailing, welche zufälligerweise auch zu unseren Lieblingsspielen gehörten. Als Electric Dreams aufgelöst wurde, bekam Rik das Angebot, die Nachfolgefirma Entertainment International zu übernehmen, welche die Rechte am Label Empire besitzt. Er bevorzugte jedoch einen eher ruhigeren Job in der Nachfolgefirma und ist seither Produzent für alle erscheinenden Titel. Knapp vor Liverpool entstiegen wir dem Zug im englischen Städtchen Runcorn, um das erste Produkt zu begutachten..



Rik Yapp von Empire war unser Reise-führer. Dank seiner C 64-Klassiker RMS Titanic oder Sailing darf er sich als ein Pionier der Branche fühlen.

Simulation des antiken Luftkampfes

DAWN PATROL

Rod Hyde, der Chef von Rowan Software, empfing uns äußerst freundlich. Bevor er sich dem Interview stellte, brachte er unseren Ener-

giehaushalt mit Tee und Sandwiches auf Vordermann. Rod Hyde ist einer der größten Flugzeug-Freaks, die ich je kennenlernte. An allen Ecken und

Enden hängen Poster und Gemälde von populären Fliegern, und das Bücherregal quillt fast über vor lauter Spezialliteratur zu diesem Thema. Zu

den Werken von Rowan Software gehören unter anderem der Klassiker F16 Falcon, Reach for the Skies und das brandneue Overlord.

An aerial battle scene from World War I. A large blue biplane with a roundel on its wings is in the foreground, flying towards the right. To its left, a red biplane with a cross on its wings is flying towards the left. Several other smaller biplanes are scattered in the sky, some appearing to be in a dogfight. The sky is filled with white and grey clouds.

England

„NORMALERWEISE SIEHT DER PILOT NICHT AUF EINEN FESTEN PUNKT, SONDERN BEHÄLT DAS GEGNERISCHE OBJEKT IM BLICKFELD. GENAU DIES HABEN WIR SIMULIERT.“

ROD HYDE ZUM THEMA PERSPEKTIVE

? Worum geht's in Dawn Patrol?

Rod: Dawn Patrol ist eine Simulation, welche die Piloten, Flugzeuge und das Erstreben der Lufthoheit während des Ersten Weltkriegs zum Thema hat.

? Hat Dawn Patrol somit einen realistischen Hintergrund?

Rod: Ja. Als ich mit den Recherchen für dieses Spiel begann, stellte sich rasch heraus, daß eine große Geschichte zu erzählen war. Während der vier Kriegsjahre hatte zuerst die eine und dann die andere Seite die Lufthoheit inne. Viele der Piloten hatten einen außergewöhnlichen Charakter und entwickelten sehr viele Taktiken, von denen manche äußerst unorthodox waren. Für's Spiel haben wir schließlich zwanzig Personen ausgewählt.

? Ist Dawn Patrol somit nicht nur eine reine Flugsimulation? Geht es vielleicht auch darum, die Geschichte der Luftfahrt zu begreifen?

Rod: Ja. Wir haben ein interaktives Geschichtsbuch entwickelt. Es gibt Kapitel über die Geschichte, die Helden, die Flugzeuge und schließlich auch noch einige weiße Seiten, die mit den Spieleereignissen gefüllt werden. Auf den meisten Seiten wird die Story von Digbilden oder animierten Sequenzen illustriert. Außerdem kann der Spieler jede Mission nach seinen Wünschen verändern.

In diesem auffällig grünen Häuschen werkeln die Flugsimulationsprofis von Rowan Software. Hier entstanden schon Klassiker wie F16-Falcon oder das neue Overlord.





PC Games-Redakteur Oliver Menne verfolgte gespannt die praktische Vorführung einer klassischen Flugtaktik durch Rowan-Chef Rod Hyde.

„LUFTKAMPF IN EINEM JET BEDEUTET, DEN KNOPF DANN ZU DRÜCKEN, WENN DAS LICHT AUFLEUCHT. ZUNÄCHST IST DIES VIELLEICHT SEHR SPASSIG, VERLIERT ABER RECHT SCHNELL AN SPIELWITZ.“

ROD HYDE ZUM MODERNEN LUFTKAMPF

? Wie korrespondieren historische Exaktheit und Spielbarkeit?

Rod: Soweit es das Gameplay zuläßt, haben wir versucht, historisch so akkurat wie möglich zu sein, was oft ein besseres Spiel ergibt. Wir wollen die

Feinheiten und Details des echten Luftkampfes präsentieren, was das Gameplay sehr interessant macht, denn nie werden sich zwei Missionen genau gleichen.

? Im Spiel gibt es einige alte Original-Aufnahmen von den Pilo-



Optisch muß man bei der Amiga-Version natürlich einige Abstriche in Kauf nehmen, doch die Spielbarkeit soll genauso gut sein.

ten zu sehen. Wie seid Ihr an die gekommen?

Rod: Die dreißig Fotos, welche die Missionen illustrieren, stammen von der Smithsonian Library in Washington. Die Fotos anzusehen, war recht einfach, wir haben Ihr Laser Disk-Set gekauft. Auf sechs 12"-Disks waren annähernd eine halbe Million Bilder!

? Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, eine Flugsimulation über den Ersten Weltkrieg zu produzieren?

Rod: Wir bevorzugen es, Flugsimulationen nicht für Düsenjets zu entwickeln. Zunächst sind die Flugzeuge einmal langsa-

mer, was bedeutet, daß ein Luftkampf zwischen zwei Flugzeugen viel länger dauert. Außerdem können wir viel mehr Flugzeuge gleichzeitig darstellen, was wesentlich aufregender ist. Zweitens gibt es hier keine Raketen. Das macht das Ganze wiederum interessanter. Luftkampf in einem modernen Jet bedeutet, den Knopf dann zu drücken, wenn das Licht im Head Up-Display aufleuchtet. Zunächst ist dies vielleicht sehr spaßig, verliert aber recht schnell an Spielwitz.

? Darf man nur auf der Seite der Alliierten kämpfen?

Rod: Nein, wir haben französische, deutsche, amerikanische und englische Piloten in der Simulation, und bei den meisten Missionen darf man die Seite wählen. Beispielsweise haben wir eine Seite im Buch über den Deutschen Boelcke. Dieser bevorzugte es, eine Dawn Patrol zu machen (Kontrollflug am frühen Morgen), bevor seine Rekruten aufstanden. Trug er beim Frühstück ein schwarzes Band, bedeutete dies, daß er einen Flieger abgeschossen hatte. Im Spiel darf man entweder in die Rolle von Boelcke schlüpfen, der äußerst sparsam mit der Munition umging, oder ihn als Feind wählen.

? Was zeichnet Dawn Patrol aus?

Rod: Dawn Patrol ist das zweite Spiel, das unser neues System

Handl. at 6 o'clock, angls 12, in visible range
 Alt 1992ft Video 00/2700 Gun Rounds 100 Fuel 8gallls

Piloted By	EinDekker 1	Heading	78°	Speed	108 Mph	Alt	1992 ft
Next WP	Navigate	Rel Brg	191	Range	6 Miles	Alt	1999 ft
Pos Info	Home	Rel Brg	350	Range	33 Miles	Alt	0 ft
View Type	Outside	EinDekker 1	Range	0 Miles	State	Fixed	

Die PC-Version beeindruckt mit brillanten Flugzeugdarstellungen.



Die Illustrationen wurden fast identisch auf den Amiga umgesetzt. Auf animierte Sequenzen wird man hier leider verzichten müssen.

„SOWEIT ES DAS GAMEPLAY ZULÄSST, HABEN WIR VERSUCHT, HISTORISCH SO AKKURAT WIE MÖGLICH ZU SEIN, WAS OFT EIN BESSERES SPIEL ERGIBT.“
ROD HYDE ZUM THEMA HISTORISCHE EXAKTHEIT

benutzt. Wir haben den Landschaftsgenerator, den Shape-Generator, das Perspektiven-System und die künstliche Intelligenz total überarbeitet.

? Wie sieht der Spieler den Flug-kampff?

Rod: In einem typischen Cockpit kann der Pilot maximal fünf Prozent der Landschaft sehen. Wenn das feindliche Flugzeug acht Meilen weg ist, ist das Ganze nicht zu gefährlich. Ist der Feind jedoch weniger als hundert Yards entfernt, dann kann er in Sekundenbruchteilen außerhalb des Blickfelds

sein. Um dieses Problem zu lösen, haben wir die Inside-Lock-Perspektive entwickelt. Die Idee dahinter ist folgende: Normalerweise sieht der Pilot nicht auf einen festen Punkt, sondern behält das gegnerische Objekt im Blickfeld. Genau dies haben wir simuliert. Am Anfang ist dies vielleicht extrem verwirrend, doch es stellt sich bald als sehr praktisch heraus. Insgesamt gibt es jedoch sechs verschiedene Perspektiven, aus denen man auswählen kann.

I Vielen Dank für das ausführliche Interview.



Diese Original-Schwarzweiß-Porträts wurden aus einer Bücherei in Washington eingeflogen.



AMIGA

Alfred Chicken	DA	47,95	Ishar 3	DV	61,95
Anstoss	DV	64,95	K240	DA	55,95
Anstoss World Cup	DV	55,95	Kick Off 3	DV	60,95
Apitya	DA	29,95	King's Quest 6	DV	61,95
Arcade Pool	DA	29,95	Lollypop	DA	61,95
Beneath a Steel Sky	DV	60,95	Mad News	DV	66,95
Benefactor	DA	50,95	Overlord	DA	61,95
Bump 'n' Burn	DA	56,95	Quik	DA	56,95
Bundesl. Manag. Hattrick	82,95		Ret. o. Medusa Gold	DV	67,95
Caribbean Disaster	DV	66,95	Robinson's Requiem	DV	62,95
Chartbreaker	DV	61,95	Ruff & Tumble	DA	49,95
Christoph Kolumbus	DV	69,95	Rüsselsheim	DV	60,95
D-Day	EV	62,95	S.U.B.	DV	55,95
Der Clou	DV	66,95	St. Thomas	DV	49,95
Die Siedler	DV	75,95	Starlord	DA	67,95
Elfmania	DA	47,95	Team 17 Collection	DA	53,95
Fields of Glory /Okt.	DV	67,95	The Humans	DA	25,95
FIFA Intern. Soccer	DV	55,95	Theme Park /Okt.	DV	66,95
Hanse-Die Exped.	DV	47,95	UFO-Enemy Unkn.	Nov	66,95
Hattrick! (Ikation)	DV	67,95	World Cup USA 94	DA	55,95
Heimdall 2	DA	60,95	Zero	DA	60,95
Impossible Mis. 2025	DA	66,95	Zeppelin	DV	66,95

AMIGA 1200

Anstoss	DV	64,95	Heimdall 2	DV	61,95
Anstoss World Cup	DV	55,95	King's Quest 6	DV	61,95
Alladin	DA	i.V.	Morph	DV	60,95
Banshee	DA	51,95	Out of Lunch	DA	49,95
Brain the Lion	DA	49,95	Pinball Fantasies	DA	55,95
Bump 'n' Burn	DA	56,95	Robinson's Requiem	DV	62,95
Bundesl. Manag.Hattrick	DV	82,95	Rüsselsheim	DV	60,95
Christoph Kolumbus	DV	71,95	Star Trek-25th A.	DV	66,95
Der Clou	DV	66,95	S.U.B.	DV	56,95
Fields of Glory /Okt.	DV	67,95	TFX	DA	64,95
Hanse-Die Exped.	DV	47,95	Theme Park	DV	66,95
Hattrick (Ikation)	DV	67,95	UFO-Enemy Unkn.	DV	67,95

AMIGA CD 32

Banshee	DA	56,95	James Pond 3	DA	61,95
Beneath a Steel Sky	DV	Oktober	Kick Off 3	DV	61,95
Brain the Lion	DA	49,95	Kingpin	DA	i.V.
Bump 'n' Burn	DA	56,95	Out to Lunch	DA	49,95
Der Clou	DV	66,95	Mega Race	DV	Oktober
Elite 2-Frontier	DV	58,95	Simon the Sorcerer	DV	66,95
Emerald Mines	DA	33,95	Striker	DA	55,95
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	56,95

ZUBEHÖR

Datalux Maus SV 704	43,95	QJ-Junior SV 119	9,95
Datalux Maus SV 713	43,95	QJ-Jetfighter SV 126	26,95
Datalux Maus-Pad	6,95	QJ-Megaboard SV 128	37,95
Datalux Disk-Box 40 Stk.	14,95	QJ-Top Star Star SV 127	41,95
Datalux Disk-Box 80 Stk.	16,95	QJ-Megastar SV133	45,95

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

ZURÜCK NACH LONDON!

Gegen abend düsten wir zurück nach London, genossen die Vorzüge des Nachtlebens in Englands größter Stadt und bereiteten uns gewissenhaft auf den Termin am nächsten Morgen mit Andy Smith von Binary Asylum vor. Bereits vor einigen Monaten konnten wir Euch ein ausführliches Preview zu diesem Projekt ehemaliger Spielejournalisten bieten, das sich nun der Fertigstellung nähert. Andy Smith, der uns in seiner Eigenschaft als PR-Manager von Binary Asylum Zeewolf

führte, ist in England ein bekannter Mann und darüber hinaus noch sehr sympathisch. Sechs Jahre arbeitete er für Future Publishing unter anderem als Chefredakteur von Sega Power. Hohe Qualität steht an oberster Stelle von Binary Asylum, die äußerst marktorientiert arbeiten.



Binary Asylum-PR-Manager Andy Smith, AMIGA Games-Redakteur Hans Ippisch und Empire-Marketing Manager Marisa Powels waren von Zeewolf schlichtweg begeistert. Außerdem feierte Andy seinen dreißigsten Geburtstag.

Hubschrauber-Action in 3D!

ZEEWOLF



Die Vorführung dieses Amiga-Spiels ließ sogar Oliver Menne von PC Games staunen. Hartnäckig verlangte er nach einer PC-Version, die wohl auch kommen wird, nachdem Andy sich von dem unablässigen Drängen beeindruckt zeigte. Prinzipiell erinnert Zeewolf an das gute alte Desert Strike. Man fliegt mit seinem Hubschrauber über eine Landschaft und erfüllt spezielle Missionen, die sich in lauter Einzelziele unterteilen. Einer der herausragenden Punkte an Zeewolf ist jedoch die erstaunliche Grafikdarstel-

lung. Alle Elemente werden in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt. Dies erlaubt absolut fließende Animationen; wenn man beispielsweise zum Basischiff zurückfliegt, um aufzutanken, dann werden die Tankschläuche flüssig animiert ausgefahren. Außerdem läßt dieses Grafiksystem auch Gags wie die Thrust-Einlage zu. Hier darf man per Seil einen Panzer durch die Lüfte transportieren, der wie die Kugel im bekannten Gravitationsklassiker ständig umherpendelt. Sollte man zu nahe am Boden fliegen,



Kleine Boote sind wesentlich gefährlicher als sie aussehen.

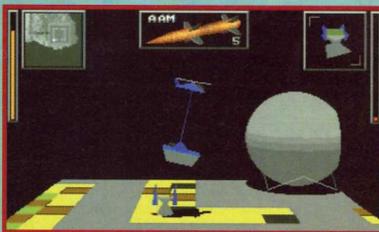
hopst er natürlich realistisch wie ein abgestürzter Adler über die Landschaft. Sollte man sich auf der Karte über seinen Standort informieren, so sieht man in einem kleinen Fenster weiterhin das Geschehen in verkleinerter Darstellung ablaufen. Was Zeewolf jedoch letztlich zum Megahit machen dürfte, ist die exzel-

lente Spielbarkeit. Nach wenigen Minuten steuert man den Helikopter, als wäre man mit Rotor geboren worden. Kurz gesagt kommt mit Zeewolf ein echter Megahit auf alle Amiga-User zu.



Welche Waffen habe ich, was ist das Einsatzziel, wo befinde ich mich? Antworten findet man in diesem Screen. Links oben läuft das Geschehen übrigens weiterhin ab.

Aufgepaßt! Ein feindliches Flugzeug sorgt für Gefahr (rechts)!



Erinnerungen an Thrust werden wach! Dieser Panzer pendelt per Seil am Hubschrauber hin und her (links).

Software-Hits ohne 'dick' aufzutragen!

Viele 1.000 Kunden sprechen für sich!

Absender:

Patrick Pawlowski

Software-Service

☐ Kiefernweg 7
21789 Wingst

Bestell-☎ Tel. 04777/8356

Bestell-Fax: 04777-435

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

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

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

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

Spiele/Spaß/Spannung/Unterhaltung

- S01 **Fußballmanager 2.0** für Fußballfans
- S04 **Dragon Tiles** Shanghai-Variante!
- S07 **Drip** lustiges Kletterspiel
- S10 **Megaball** Super-Breakout-Spiel
- S13 **Risk** Risiko-Computerversion
- S16 **Lucky Loser** Geldspielautomat
- S19 **Moria** Fantasyspiel m. Buch 15,- DM
- S22 **Taran im Abenteuerland** Abent.-Spiel
- S25 **Der Energiemanager** Simulation
- S28 **Peter's Quest** lustiges Kletterspiel
- S31 **Roulette** Das bekannte Glücksspiel 10,-
- S34 **Glücksrad 2.0** Bekanntes Quizspiel
- S37 **Europaspiel** Spiel rund um Europa
- S40 **Fighting Warrior** Karatekampfspiel
- S43 **Pipliner** Wasserleitungen bauen
- S46 **Cubistix** herabfallende Hochhausteile
- S49 **Monsterquiz** Lustiges Quizspiel
- S52 **Manta-Witze** Gesammelte Werke
- S55 **Korn 1.0** Handelssimulation a la Kaiser
- S58 **Eishockey** Actionreiches Sportspiel!
- S61 **In Seenot** umfangr. Textadventure 15,-
- S02 **Xytronic** Weltraum-Handelsspiel
- S05 **Imperium** Strategiespiel um Macht
- S08 **Missile Command** Städteverteidigung
- S11 **Elefanten!** Lehrreiches Computerspiel
- 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** Holzkegelweitwurf (1MB)
- S47 **Ahoi 2.01** Schiffe versenken
- S50 **Deluxe Burger** Ketchup-Ballerei
- S53 **Tetris Pro** 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 **Grutti** Boulder/Dash-Variante
- S36 **Das Erbe** Das Umwelt-Abenteuerspiel
- S39 **Calippo-Fresser** Eiskaltes Spiel
- S42 **Snack Zone** tolles Action-/Abenteuerspiel
- S45 **Sealance** U-Boot-Abenteurer (1MB)
- S48 **SuperKniffel** Spannendes Würfelspiel
- S51 **Autoren** 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 **Buchhaltung2.0** ideal für kleine Betriebe
- A07 **DirMaster** Diskettenverwaltung
- A10 **Datei** Universaldatei f. fast alle Zwecke
- A13 **BrokerAssistent** Depot-Verwaltung
- A16 **Biorhythm** Biorhythmusprogramm
- A19 **Statistik** Statistische Auswertungen 10,-
- A22 **DiskKat 2** Diskettendatenbank
- A25 **Briefkopf & Text-ED** Textverabt. 15,-
- A28 **Access** DFU-Programm m. Buch 15,-DM
- A31 **Road Route V5.5** Streckenplanung
- H01 **Power Packer & Tools** m. Buch 15,-DM
- H09 **Anti-Virus** Anti-Virus-Diskette
- G04 **DaVinci** professionelles Malprogramm
- G07 **ColorFonts** für DPaint und andere 10,-
- M02 **WOS-Sounddisk** für Wizard of Sound
- L02 **Mathematik** Kurvendiskussion
- L05 **Pythagoras** Dreiecke berechnen
- A33 **LoSteu1994** Lohnsteuer-Berechnung
- 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** Artikeldatei f. Computermagazine
- A14 **Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD
- A17 **BusinessPaint** Präsentationsgrafiken
- A20 **Film-Lexikon** Filmverwaltung
- A23 **Jahresbilanz** für kleine Unternehmen
- A26 **Therapeut** Simulation 15,- DM
- A29 **Spread** Tabellenkalkulation m. Buch 15,-
- H05 **Amiga1200-Runner** bringt auch ältere Programme auf dem A1200 zum Laufen! nur **6,50 DM**
- H03 **Copy-Set** Kopierer m. Buch! 15,- DM
- H04 **MRBackUp** Festpl.Backup m. Buch 15,-
- G05 **QRT** Raytracingprg. m. Buch 15,- DM
- G08 **Bitmappoints** 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** Supertools m. Buch 15,-
- A37 **Oeko 2.00a** Amiga-Küchenplaner!
- 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
- 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 Kursus!
- H13 **IconTools** für das Besondere! m. Buch 15,- DM
- L08 **Stundenplan** Nützlichs Druckprogramm!

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

 **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. ■

Schlag den Roboter

Rise of the Robots



Der Erfolg von Eifmania und Body Blows ruft Nachahmer auf den Plan. Mirage bastelt an dem angeblich ultimativen Prügelspiel. Garantieren über zehn Disketten auch Qualität?
Von Hans Ippisch



In der Zwischensequenz schindet der Techno-Gorilla mit seinen Drohgebärden mächtig Eindruck.



Der Techno-Gorilla braucht nur seine Faust nach vorne schwingen lassen, und schon zittert unser Supervisor.

DAS RISE OF THE ROBOTS-TEAM: (v.l.n.r.) Peter Dabbs (Programmierer), Sean Naden (3D-Grafiker), Gary Leach (Programmierer), Sean Griffiths (Game Designer), Andy Clark (Programmierer).

Wirklich gute Beat 'em Ups gibt's auf dem Amiga nur wenige. Wenn man sich beispielsweise die Mega Drive-User betrachtet, die unter Eternal Champions, Mortal Kombat II, zwei Street Fighter II-Varianten und manch anderem guten Prügelspiel wählen können, kommt man ins Grübeln: Eignet sich der Amiga nicht für



Prügelspiele, oder was ist der Grund dafür? Seit zwei Jahren arbeitet Mirage nun schon an dem bislang aufwendigsten Prügelspiel aller Zeiten für den Amiga. Oft gibt es jedoch eine böse Überraschung, wenn ein Erscheinungstermin um fast ein Jahr überzogen wird - insbesondere dann, wenn sich keine offensichtlichen Verbesserungen mehr in den Screen-

CALL AND PLAY

FAX - 02803 - 8161

Versand: 1359 oder
02803 - 1511 oder
719

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



Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

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

Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

Amiga Amiga Amiga Sonder-angebote Amiga 1200

1869	DV	64,95	Fantastic Worlds	DA	74,95
A-Train	DV	39,95	enthält:		
Alien 3	DA	47,95	o Realms		
Allenbree 2	DA	47,95	o Pegasus		
Ambermoon	DV	69,95	o Mega Lo Mania		
Anstoss	DV	67,95	o Wonderland		
			o Pirates		

Anstoss W.Cup DV 49,95

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		

Beneath the 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-		
Galetic	DA	47,95
Brian L. Lion	DA	47,95
Bubba'n Sitx	DA	49,95
Bundesl.Manag. 2.0	DV	67,95

FIFA Soccer DV x54,95

Fields of Glory	DV	x67,95
Flashback	DV	59,95
Formula One G.Prix	DA	77,95
Goal	DA	29,95

Goal DA 29,95

Goblins 2	DV	66,95
Goblins 3	DV	66,95

Hanse deluxe DV 39,95

Helmdal 2	DV	62,95
Hired Guns	DA	59,95
Hit.Line 14-18	DV	67,95
Impos.Mission2025	DA	64,95

Indiana Jones 4 Advent. DV 47,95

Innoc.unt.Caught	DV	67,95
Ishar 3	DV	59,95
Jurassic Park	DV	49,95
K 240/Utopia 2	DA	54,95

Monkey Island 2 DV 47,95

Morph	DA	47,95
Mr. Nutz	DA	47,95
Naughty Ones	DA	47,95
Overlord	DA	x59,95
Oxyd Magnum	DA	47,95
Perihelion	DA	47,95
Pinball Spezial -		
Edit/Dreams+Fantas.	DA	59,95



Pizza Connection DV 77,95



Rüsselsheim DV 59,95

Reunion	DV	17,95
Rings/Medusa/Gold	DV	x67,95
Robins.Requiem	DV	x59,95

Budokan DA 29,95

Dune 1	DV	34,95
Indianapolis 500	DA	29,95
Lure of Temptress	DV	34,95
Populus 1 und Data	DA	34,95
Prince o. Persia 1	DA	29,95
Sleepwalker	DV	24,95
Terminator 2	DA	19,95
Trivial Pursuit	DV	29,95

Die etwas andere Pizza zum genießen

WWF 1	DV	29,95
WWF 2	DA	24,95

Rüsselsheim DV 59,95

Du bist Manager der
Autofabrik in Rüsselsheim

CD 32

Arabian Nights	EV	44,95
Beavers	DA	54,95
Body Blows	DA	54,95
Bubba'n Sitx	DA	49,95
Captive 2	EV	64,95
Chamb.o.Shaolin	DA	49,95
Chaos Engine	DA	49,95
Chuck Rock 1	DA	24,95
Dangerous Street	EV	59,95
Deep Core	DA	44,95
Dispos. Hero	DA	49,95
Doak	DA	49,95
Elite 2	DV	49,95
Fire & Ice	DA	44,95
Fire Force	DA	54,95
Furry Furries	DA	49,95
Gunsbig 2000	DA	57,95
Humans 1 + 2	DA	57,95
Impos.Mission2025	DA	59,95
James Pond	DA	49,95
Labyrinth o. Time	EV	59,95
Limeming 1	DA	44,95
Lotus Compilat.	DA	49,95
Mean Arenas	DA	42,95
Microcosm	DA	94,95
Morph	DA	44,95
Naughty Ones	DV	44,95
Nigel Mansel	DA	54,95
Pinball Fantasies	DA	54,95
Pirates Gold	DA	44,95
Seek & Destroy	DA	44,95
Sleepwalker	DA	49,95
Striker	DA	49,95
Total Carnage	DA	49,95
Trolls	DA	49,95
Zool 2	DA	49,95

Allenbree 2 DA 49,95

Anstoss	DV	64,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Body Blows Galact.	DA	49,95
Brian the Lion	DA	44,95

Bundesl.Manager Hattrick DV 77,95

Burntime	DV	64,95
Chaos Engine	DA	44,95
Christ. Kolombus	DV	69,95
Der Clou	DV	59,95
Dangerous Street	DA	49,95
Dynatech	DA	49,95
Eiffmania	DA	x42,95
Gunsbig 2000	DA	67,95
Hanse Deluxe	DV	34,95
Impos.Mission 2025	DA	67,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95
Kings Quest 6	DV	x54,95
Naughty Ones	DA	44,95
Oscar	DA	44,95
Out to Lunch	DA	44,95
Overkill	DA	44,95
Pinball Fantasies	DA	49,95
Robins.Requiem	DV	x59,95

Rüsselsheim DV 59,95

Sabre Team	EV	44,95
Second Samurai	DA	54,95
Sin City 2000	EV	x49,95
Simon the Sorcerer	DV	69,95
Soccer Kid	DA	54,95
Surf Ninja	DA	54,95

Star Trek 1 DV 64,95

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

Bundesliga Manager-Hattrick DV nur 74,95

Zeit's dem Kaiser

Burntime	DV	64,95	Kind of Magic Comp.	DV	67,95
Campaign 2	DV	64,95	enthält:		
Captive 2/Liberat.	DA	54,95	o Dynatech		
Caribbean Desaster	DV	x67,95	o Elystium		
Chaos Engine	DA	47,95	o USS John Young		
Chartbreaker	DV	x57,95	Kult Of Speed	DA	LV
Chr. Columbus	DV	74,95	Last Action Hero	DA	29,95
Cliffhanger	DA	29,95	Legacy of -		
Combat Classics 2	DV	59,95	Sorasil	DA	x47,95
enthält:			o Lemminge 1 und -		
o F19 Stealth Fighter			o Sim City	DA	64,95
o Pacific Island			o Loconotion	DV	54,95
o Silent Service 2					

Lollypop DA x59,95

Lukas Arts Classics -		
enthält in deutsch:	DV	x79,95
o Indiana Jones 3		
o Loom		
o Maniac Mansion		
o Monkey Island 1		
o Zach Mc Kracken		

Death or Glory DV 79,95

Deep Core	DA	54,95
Dennis	DV	49,95
Der Clou	DV	64,95
Der Patrizier	DV	64,95

MAD News DV x67,95

Manchester United -		
P.L. Champions	DV	59,95
Micro Machine	DA	47,95
Missile o.Xerion	DA	44,95
Monkey Island 1	DV	35,95

Simon the Sorcerer DV 64,95

Skidmarks	DA	47,95
Soccer Kid	DA	49,95
Space Legends	DA	64,95

Spaceward HO ! DV 67,95

St. Thomas DV 47,95

Starlord	DV	67,95
Surf Ninja	DA	54,95
Syndicate	DV	59,95
Team 17 Collection	DA	54,95
enthält:		
o Body Blows		
o Superfrog		
o Overdrive		
Terminator 2/Arcade	DA	49,95
The Lost Vikings	DV	64,95
Theatre of Death	DA	x59,95

Theme Park DV x64,95

Turrican 3	DA	59,95
U. F. O.	DV	x64,95

Universe DV 59,95

[Nachfolger von Curse of Enchantia!]

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
World of Business-Compilation	DV	64,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	24,95
Zeppelin	DV	x67,95
Zool 2	DA	47,95

Die Siedler DV 74,95

Wer Spaß mit zwei Spielern Modus

Diggers	DV	64,95
Dreamweb	DV	x67,95
Dune 2	DV	49,95
Eish.Manager	DV	69,95
Elite 2	DV	52,95
Empire Soccer	DV	49,95
Eye of Storm	DV	59,95
F 1 Autorennen	DA	59,95

MAD News DV x67,95

Manchester United -		
P.L. Champions	DV	59,95
Micro Machine	DA	47,95
Missile o.Xerion	DA	44,95
Monkey Island 1	DV	35,95

für die Auflösung unseres Preisausschreibens in der Ausgabe 8/94.

Die Pseudospiele waren:

1. Hitzfeld	VK	199,95
2. Loch im Schuh	VK	179,95
3. Knüchelbot	VK	169,95
Gesamtsumme:		549,85

Die Gewinner sind:		
1. Marita Sarkosch		97078 Würzburg
2. Malk Lohmann		26209 Hatten
3. Oliver Pehnik		18442 Steinhagen
4. Christian Schneider		90596 Schwannstetten
5. Volker Fink		36381 Schlüchtern

Für die rege Teilnahme bedanken wir uns sehr herzlich und wünschen den Gewinnern(werden angeschrieben) viel Spaß mit den Games.



Versand ohne Aufpreis
Im Sicherheitskarton!!!!!!
Ruf doch mal an!



Seine grandiose Spannweite setzt Crusher in der Zwischensequenz als angsteinflößendes Mittel ein.



Supervisors Special Moves erinnern an den Terminator in T2. Problemlos verformen sich seine Hände zu gefährlichen Spitzen.

shots ausmachen lassen. Viel vorgekommen haben sich die Programmierer allerdings auf alle Fälle. Game Designer Sean Griffiths, den man noch als Gründungsmitglied von den Bitmap Bros. kennt, erklärt das Vorhaben folgendermaßen: „Rise of the Robots ist als Kampfspiel entworfen worden, das in der Spielhalle stehen könnte. Wir wollen das Spiel direkt neben Beat 'em Up-Klassikern wie Way of the Exploding Fist oder Street Fighter 2 plazieren. Diese Spiele werden als zeitlose Klassiker gesehen. Sie haben alle eine wohlabgestimmte Spielbarkeit, aber wir denken, daß wir es noch besser machen können!“ Wenn sie diese Vorstellung auch umsetzen können, dann dürften sie wirklich einen Megahit landen.

Das Szenario

Während man in den meisten Konkurrenz-Spielen mit lebendigen Muskelprotzen oder eklig- gen Monstern Liebe ausstellt, warten in Rise of the Robots eine ganze Menge an faszinierend aussehenden Robotern. Die Story liefert die Erklärung für die ungewöhnlichen Helden: Die Köpfe von Electrocop, einer äußerst einflußreichen Rüstungsfabrik, trafen eines Tages die Entscheidung, die alle Menschen fürchten. In den komplett automatisierten Fabriken sollen in Zukunft nur noch Roboter arbeiten. Der Supervisor soll an die Stelle der Menschen treten. Es kommt, wie es kommen mußte: Ein Computervirus brachte das ganze System durcheinander, und nun laufen alle Roboter

Geniale Lichteffekte machen den Einmarsch des Supervisors sehenswert.



Amok. Ihr Ziel ist nun die Übernahme der Stadt Metropolis 4. Ein speziell dafür entwickelter Cyborg muß nun den Wahnsinn stoppen. Ach, übrigens: Natürlich könnte man mit Bomben dem Ganzen ein schnelles Ende bereiten, doch dies würde zuviel Schaden anrichten, und außerdem wäre die ganze schöne Story dahin. Während des Spiels wird die Geschichte mit aufwendigen Zwischensequenzen weitererzählt, am eindrucksvollsten natürlich bei der CD 32-Version, wo alles komplett animiert wurde.

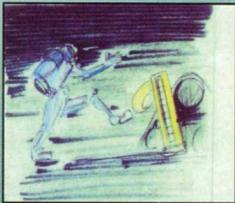
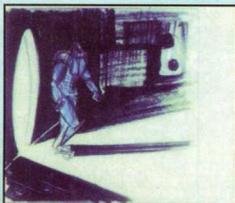
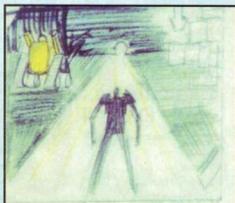
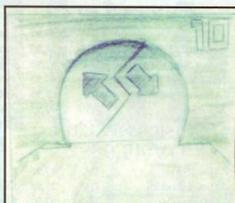
Der Clou

Besonders stolz sind die Entwickler auf ihre neuen Grafiktechniken, die erstmals bei Rise of the Robots eingesetzt wurden. Jeder Roboter wurde zunächst in einzelne Bestandteile zerlegt. Diese Drahtgittermodelle wurden nun mit allen möglichen Effekten wie Rendering oder Shading in realistische Modelle verwandelt. Das Ergebnis sind extrem realistisch aussehende Roboter. Mirrage gab dieser Technik den eindrucksvoll lautenden Namen 3D Visual Contouring, oder kurz 3D VC genannt. Die zusammengesetzten Bestandteile

ergeben am Ende tolle Roboter, allerdings sind sie auch nicht eindrucksvoller als die Kämpfer in Elfmania. Außerdem haben sie viel zu wenige Moves, die wenigen sind allerdings ganz hervorragend animiert. Die geringe Anzahl an Bewegungen war jedoch voll beabsichtigt: „Viele der erhöhtlichen Beat 'em Ups sind zu unverständlich und komplex, was dem Gameplay grundsätzlich abträglich ist. Der Reihe nach kommen einfache Gegner, der Joystick ist voller Moves, von denen die meisten nie benötigt oder gefunden werden und das Ziel ist immer nur der nächste Endgegner“, lieferte Sean Griffiths als Begründung ab.

Ich zweifle daran, ob dies die richtige Entscheidung war, denn Beat 'em Up-Freaks wollen eigentlich möglichst viele Special Moves haben. Am Ende entpuppt sich Rise of the Robots somit als gigantisches Prügelspiel, das jedoch auch nicht mehr Spaß als andere Spiele machen wird. Zehn Disketten auf A500, vierzehn auf A1200 und eine prallgefüllte CD auf CD 32 werden von Grafikmengen verschlungen. Hoffentlich kommen hier nicht gar furchtbare Disketten-Wechselorgien auf die Amiga-User zu.

Animierte Zwischensequenzen erzählen die Geschichte weiter. Hierfür wurden Hunderte solcher Skizzen entworfen.



DIE CHANCE

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



**BUNDESLIGA
MANAGER
HATTRICK**

plus 12x **AMIGA Games DISCS & MR**



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!!

<input type="checkbox"/> Ja, ich will das AMIGA GAMES-Abo (DM 79,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr A1 0894	Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen) <input type="checkbox"/> Bequem per Bankeinzug Konto.-Nr. _____ BLZ _____ <input type="checkbox"/> 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 _____
<input type="checkbox"/> Ja, ich will das AMIGA FUN/ AMIGA GAMES Kombi-Abo (DM 17,-/ Monat; Halbjährliche o. jährliche Berechnung) AF 0894	
Name, Vorname _____	Name, Vorname _____
Straße, Nr. _____	Straße, Nr. _____
PLZ, Wohnort _____	PLZ, Wohnort _____
Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten _____	Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung von DM 49,- : (bitte ankreuzen) <input type="checkbox"/> Bequem per Bankeinzug Konto.-Nr. _____ BLZ _____ <input type="checkbox"/> 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: COMPUTEC 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!	

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: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Was lange währt, wird endlich gut?

St. Thomas

Es war einmal Patrizier, und lange bevor Patrizier erschienen war, kündigte Rainbow Arts ein Programm namens St. Thomas an. Diese mehrjährige Verspätung kann eigentlich nichts Gutes bedeuten.

Der geschichtlich korrekte Kommerzienrat De Laporte wurde um 1686 vom Kurfürsten Friedrich von Preußen persönlich in die Karibik gesandt, um die Präsenz Preußens in diesem Teil der Welt aufzubauen. Außerdem sollte De Laporte das arg gebeutelte Staatssäckel füllen. Seinen Sitz hatte der junge auf-

strebende Mann auf der Insel St. Thomas, die durch einen Vertrag mit den Dänen genutzt werden konnte. Ab hier hört der geschichtliche Zusammenhang auf und das Spiel segnet De Laporte mit genügend Kapital und Unterstützung durch den Hof, die der echte De Laporte damals nicht hatte.

Das Gameplay

Die Macher von St. Thomas haben die grafischen Elemente etwas außer acht gelassen und sich mit vollem Eifer auf die Aktionsmöglichkeiten gestürzt. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, denn das Spiel strotzt nur so von verschiedenen Bildschirmen und Beeinflussungs-

möglichkeiten. Man hat alle Hände voll zu tun: es müssen Konvois zum Kurfürsten gesendet und geschützt werden, die Stadtverteidigung muß ausgebaut, die Gefängnisse sicherer gemacht und im Dienst stehende Piraten müssen mit Entführungen, Plünderungen oder Überfällen versorgt werden. Es können Diners ausgerichtet oder besucht werden, die einem die Möglichkeit zur leichten Konversation oder zu handfestem Verhandeln geben; außerdem laufen auf solchen Feiern massig heiratswillige Damen herum. Neben diesen mehr politischen Elementen enthält das Game auch einen Actionteil mit Fechtteinlagen im 'Pirates'-Stil. In den komplizierteren Feldzügen überwiegt allerdings das strategische Können, und es müssen die gut ausgerüsteten Einheiten auf einer schachbrettartigen Karte bewegt werden. Dabei beschränkt sich das Spiel nicht nur auf Landkämpfe, wie beim Städteplündern, sondern bietet auch waschechte Seeschlachten. Wie man sieht, hat man mit St. Thomas ein unheimlich komplexes Spiel vor sich, bei dem man viele Dinge gleichzeitig im Auge behalten muß. Das Verhältnis zu den anderen Kolonien und deren Gouverneuren ist genauso wichtig wie das kriegerische Ausweiten der eigenen Territorien. Ein blühender Handel zwischen den Städten trägt ebenfalls zum steigenden Ansehen bei. Ist man in diesen Dingen erfolgreich und wird schließlich zum

Eine ernsthafte Konkurrenz für Hanse, 1869 und Co.



Dieser nette Herr ist Dein Vertrauter und lernwilliger Freund.



Neben den Städte-Informationen erreicht man von hier alle Untermenüs.

TIPS & TRICKS ZUR INSTALLATION

Die absolut mangelhafte Installation auf eine Festplatte kann folgendermaßen behoben werden:

1. CLI- bzw. Shell-Fenster öffnen
2. Verzeichnis erstellen (z.B. dh0:Thomas) :
md Thomas
3. Schubladenicon kopieren:
copy dh0:Empty.icon
dh0:Thomas.icon
4. Alle Dateien von den Disketten in ein leeres Verzeichnis kopieren:
copy df0: dh0:Thomas

Die Punkte 1-4 brauchen nur einmal ausgeführt werden!

5. Die folgenden Zeilen entweder mittels einer

Textverarbeitung als Batch-Datei (z.B. Thomas-Bat) erstellen oder vor jedem Spielstart direkt in ein Shell-Fenster eingeben. Davor alle (!) St.Thomas-Disketten entfernen:

```
assign St_Thomas: dh0:Thomas
assign St_Thomas_1: dh0:Thomas
assign St_Thomas_2: dh0:Thomas
assign St_Thomas_3: dh0:Thomas
```

6. Die Batch-Datei startet man mittels
execute ThomasBat

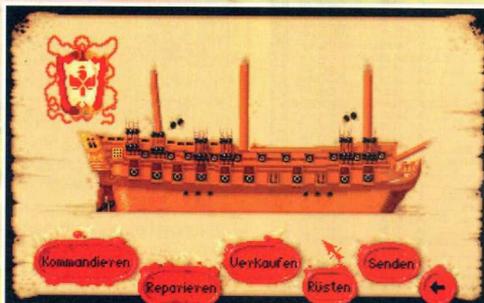
7. Shell-Fenster schließen

Jetzt kann man mit der Maus die Thomas-Schublade öffnen und das Programm starten. Wer immer noch Schwierigkeiten haben sollte, wendet sich bitte an die Redaktion, Stichwort St.Thomas-HD.

Kurfürsten an den Hof zurückgerufen, kann man sich am Ziel seiner Träume rechnen. In dem hektischen Treiben zwischen Schiffsverbänden, Verhandlungen und Partys steht dem Spieler Otto zur Seite, ein Schwarzer in Livree und Puderperücke, der sich ab und zu meldet.

...und sonst?

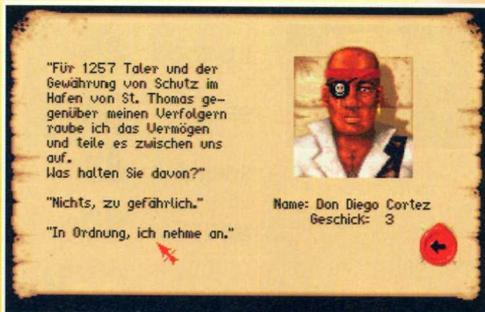
Die Grafiken des Spiels wurden zweckmäßig gestaltet, sind aber trotzdem nett anzusehen. Der Sound besteht aus mehreren kleinen Melodien, die von Screen zu Screen variieren. Die größte Falle allerdings stellt die Festplatteninstallation dar, von der man unbedingt absehen sollte. Grundsätzlich ist St. Thomas aber ein sauber durchdachtes Strategie-Game, bei dem auch die Action nicht zu kurz kommt.



Gut ausgestattete und bemannte Schiffe sorgen für regen Handel und gewonnene Schlachten.



Der Kurfürst Friedrich erwartet Resultate.



Hier lernt man Damen kennen, schließt Verträge oder beleidigt einen Gouverneur.

KOMPANIE, LINKS UM!

Mit diesen Icons steuert man seine Armeen. Je nach Truppenstärke und -art können verschiedene viele Bewegungen durchgeführt werden.



-  Truppen links drehen
-  Truppen bewegen
-  Truppen rechts drehen
-  Truppen-information
-  Kampf aufgeben
-  Strategieauswahl

COMMENT



LUIZ

Eine derartig komplexe, aber auch komplizierte Simulation habe ich selten zu Gesicht bekommen. Trotzdem war ich von der einfachen Handhabung angenehm überrascht. Nur die etwas empfindlichen Nachrichtenfenster, die bei einem unbedachten Mausclick ins Nirwana entschwinden, störten mich etwas.

FACTS

Hersteller: Rainbow Arts
Spieler: 1
Disks: 4
Preis: ca. DM 90,-
Englisch erforderlich: nein
Festplatte: wird unterstützt
2. Laufwerk: wird unterstützt
Steuerung: Maus/Tastatur

 brillante Strategieelemente, weiter Handlungsspielraum

 Festplatteninstallation, grafische Ausführung

GAMEPLAY 74%

GRAFIK 58%

SOUND 59%

MOTIVATION 70%

GESAMT 69%

I WANT YOU

Ladenöffnungszeiten: Mon-Frei: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr
Jetzt anrufen und bestellen:
(0 24 03) 2 11 88
 Bergstraße Str. 16 a - 52249 Eschweiler

JUMP & RUN

Review

CD32 SPEZIELL

Gut gebrüllt!

Brian the Lion

Hersteller: Psygnosis ● Spieler: 1 ● CD: 1
 Preis: ca. DM 70,- ● Englisch erforderlich: nein
 Festplatte: nicht möglich ● 2. Laufwerk: nicht unterstützt
 Steuerung: Joypad

Den jüngsten Jump & Run-Streich der Shadow of the Beast-Macher gibt's nun auch für das CD 32. Das Leben des Brian als Computerspiel!

Erstaunliches hat das Programmteam Reflections bei der Umsetzung seines Jump & Run-Hits für das CD 32 vollbracht. Die CD-Variante löbt die beiden Vorgängerversionen qualitativ deutlich hinter sich, was schon in dem tollen Intro deutlich wird, welches die Story illustriert. Brian muß auf der Suche nach einem Diamanten durch den ganzen Dschungel hetzen, denn nur mit diesem Diamanten kann er der unglaublich häßlichen Geeza helfen. Leider hat er bei seinem Abenteuer mit allerhand bösen Gesellen zu tun, die sich oft noch nicht einmal durch seine



Der kleine Lion wurde äußerst niedlich animiert.

starke Kralle beeindruckend lassen. Deshalb sollte man Diamanten auf herumliegende Diamanten achten, denn mit ihnen darf man in den Shops wirkungsvolle Extras wie Boxhandschuhe einkaufen. Auf einer Karte ist ersichtlich, wie weit man schon gekommen ist. Letztendlich ist Brian the Lion somit ein nettes Jump & Run, das insbesondere bei Grafik und Sound sehr gut abschneidet. Für CD 32-Besitzer sicher ein echter Tip!

● Hans Ippisch



+ exzellente Grafik, toller Sound, witzig

- altbackenes Spielprinzip

GAMEPLAY 65%

GRAFIK 88%

SOUND 83%

MOTIVATION 80%

GESAMT 80%



AMIGA 500/600/2000

Alien 3	A	47,99
Alien Breed 2	A	47,99
Alien Breed Special Edition	E	24,99
Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	V	54,99
Archie	V	24,99
Apocalypse	A	47,99
Armour Geddon 2	A	47,99
Aufschwung Ost	V	59,99
Award Winners 2	A	67,99
Atma (Jenny White Snooker, Sensible Soccer 92/93, Zool)	V	59,99
Beneath a Steel Sky	V	59,99
Benefactor	V	59,99
Body Blows Galactic	A	47,99
Brian the Lion	A	47,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick	V	79,99
Caribbean Disaster	V	67,99
Christoph Kolumbus	V	74,99
Civilization	D	77,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	V	59,99
Cool Spot	A	54,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V	74,99
Death of Glory	V	79,99
Der Clou	V	67,99
Der Patrizier	V	67,99
Der Schatz im Silbersee	V	87,99
Die Siedler	V	79,99
Disposable Hero	A	47,99
Dune 2	V	54,99
Elfenland	V	47,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
Eye of the Storm	V	67,99
F17 Challenge	A	26,99
Fantastische Dizzy	V	47,99
Fields of Glory	V	67,99
FIFA International Soccer	V	54,99
Fighter Bomber	A	24,99
Fury of the Furries	A	54,99
Genesis	E	54,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Hattrick	V	47,99
Heimdal 2	A	59,99
Impossible Mission 2025	A	67,99
Indiana Jones 4	V	47,99
Impossible Sensible Soccer	V	59,99
Ishar 3 - 7 Gates of Infinity	V	59,99
J. Connors Great Courts 2	A	24,99
K 240	V	47,99
Kick off 3	V	47,99
King of Magic 4	V	67,99
(Dynaheut, Elysium, USS John Young 2)	V	59,99
Kingmaker	V	67,99
Last Action Hero	A	35,99
Limings 2 - The Tribbles	A	59,99
Liberation - Captive 2	A	54,99
Links	A	32,99
Lords of Power	A	74,99
(Rainbow Trocen, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect Game)	V	59,99
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Lucas Arts Classic Adv.	V	79,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken)	V	67,99
Mad News	V	67,99
Manchester U. P.L. Champ.	V	59,99
Micro Machines	A	47,99
Messias oder Xenon (ANGEBOT)	V	19,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT)	V	47,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT)	V	47,99
Monopoly (ANGEBOT)	V	47,99
Mr. Nutz hoppin' mad	V	47,99
Oyid Manuam	V	47,99
Perihelion	A	47,99
Pinball Special Edition	V	39,99
Pinball Connection	V	79,99
Prime Mover	V	54,99
Quarter Pole	V	59,99
Rings of the Medusa Gold	V	67,99
Robinson's Requiem	V	59,99
Ruff & Tumble	V	47,99
Rüsselsheim (Detroit)	V	59,99
S. U. B.	V	54,99
Second Samurai	V	59,99
Seek & Destroy	A	35,99
Serra Soccer "World Chail."	V	47,99
Simon the Sorcerer	V	29,99
Skidmarks	A	47,99
Spacewar Hol	V	67,99
St. Thomas	V	47,99
Starburst	V	39,99
Starlord	V	67,99
Street Fighter 2	A	26,99
Super Soccer Challenge	V	59,99
Syndicate	V	59,99
The Lost Vikings	V	67,99
Theme Park	V	59,99
Tubular	V	59,99
Turrican 3	A	59,99
UFO - Enemy Unknown	V	67,99
Urduin 2	A	47,99
World Cup USA '94	V	54,99
World Cup Year '94	A	59,99
(Striker, Sensible Soccer '93, Goal, Championship Manager '94)	V	59,99
Zero	A	59,99

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Ed. + Dwak	A	47,99
Arabian Nights	V	54,99
Arcade Pool	A	29,99
Banshee	A	54,99
Battle Chess	E	54,99
Battlefields	A	47,99
Beneath a Steel Sky	V	54,99
Bubba 'n' Stix	A	54,99
Bump 'n' Burn	A	47,99
Canon Fodder	A	54,99
Chaos Engine	A	54,99
Chuck Rock 1	A	29,99
Dangerous Streets	A	67,99
Deep Core	E	47,99
Der Clou	V	67,99
Disposable Hero	A	54,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
Emerald Mines	A	29,99
Fields of Glory	V	59,99
Fire and Ice	V	47,99
Fury of the Furries	A	54,99
Jump 2000	A	67,99
Heimdal 2	V	59,99
Impossible Mission 2025	A	59,99
Impossible Sensible Soccer	V	47,99
Internet. Sensible Soccer	V	59,99
James Pond 3	A	54,99
Lehmings 1	V	47,99
Liberation - Captive 2	E	59,99
Lothar Trilogy (1, 2 und 3)	A	54,99
Mega Race	A	1. Vorb.
Micro Machines	V	54,99
Out to Lunch	A	47,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pinates Gold	A	59,99
Pray An Alien Encounter	E	67,99
Quik + F17 Challenge	A	47,99
Quik	A	59,99
Second Samurai	V	54,99
Seek & Destroy	V	47,99
Simon the Sorcerer	V	67,99
Slingshotter	V	67,99
Striker	A	54,99
Summer Olympic	V	47,99
Superfrog	A	29,99
T. F. K. X	V	67,99
The Lost Vikings	V	54,99
Total Carnage	A	59,99
Trolls	A	54,99
Ultimate	V	59,99
UFO - Enemy Unknown	V	54,99
Ultimate Body Blows	A	54,99
Wales Voyage	V	47,99
Zool 2	A	54,99

JOYSTICKS COMPETITION PRO

Mini, schwarz, inkl. 3,5" Box	24,99
Mini, transp., inkl. 3,5" Box	29,99
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B.	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, transparent, blau	24,99
Star, transparent-blau	34,99

GRAVIS

Game Pad	39,99
HARDWARE	
Diskenlaufwerke	
A-500 / A-2000	intern 139,99
Teac oder Sony	extern 139,99
Speichererweiterungen	
512 KB	49,99
A 600 auf 2 MB	159,99
Echte 4MB/2MB	249,99

ZUBEHÖR

Kickstart Umschaltpl. mech.	39,99
Kickstart Umschaltpl. plus	49,99
Kickstart Umschaltpl. für A600	34,99
2.00 Rom	44,99
Siegfried Copy NEU	54,99
Siegfried Antivirus Tools	59,99
Leerdisketten 3,5" DD 10 Stück	8,99
Leerdisketten 3,5" DD 50 Stück	35,99

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

SERVICE-LINE

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

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

Der Chef nimmt nun CD!

Out to Lunch

Hersteller: Mindscape • Spieler: 1 • CD: 1

Preis: ca. DM 60,- • Englisch erforderlich: nein

Festplatte: nicht möglich • 2. Laufwerk: nicht unterstützt

Steuerung: Joypad

Der wandelnde Gemüsemarkt ist wieder auf der Flucht vor Pierre le Chef, dem gnadenlosen Chefkoch eines Drei-Sterne-Lokals mit einem Netz bewaffnet die Zutaten zum nächsten Hauptgericht einfangen.

Das jüngste Jump & Run von Mindscape kann zumindest mit einer witzigen Idee aufwarten. Hat man es sonst mit irgendwelchen Science Fiction-Gestalten oder wildgewordenen Mutanten zu tun, muß man in Out to Lunch als Chefkoch eines Drei-Sterne-Lokals mit einem Netz bewaffnet die Zutaten zum nächsten Hauptgericht einfangen.

Diese Zutaten sind idealerweise in sechs verschiedenen Ländern verstreut, die allesamt mit unterschiedlichen Grafiken aufwarten können. Leider sind die Levels nicht allzu groß, sondern



Vorsicht bei den schrägen Plattformen! Sie könnten vereist sein.

erstrecken sich meist nur über wenige Bildschirme. Daß dies etwas zu wenig sein könnte, wußten wohl auch die Programmierer und schraubten den Schwierigkeitsgrad in den späteren Levels deutlich in die Höhe. Die witzig animierten Sprites, das originelle Gameplay und der hörenswerte Sound kommen deswegen nicht ganz so gut zur Geltung. Ansehen kann man sich's ja mal!

• Hans Ippisch



GAMEPLAY 70%

GRAFIK 59%

SOUND 78%

MOTIVATION 66%

GESAMT 68%

+ originelle Idee, abwechslungsreich

- keine spielerischen Neuheiten

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)		
Ambermoon	79,95	A-Train	39,95
Antares	69,95	Alien Breed Special Edition	29,95
Antares World Cup Edition	59,95	Archipelagos	9,95
Apocalypse	49,95	B-17 Flying Fortress	39,95
Armour Geddon 2 - Codename Hellfire	59,95	Battlehawks 1942	39,95
Aufschwing Ost	69,95	Blob	29,95
Battle Isle 2*	89,95	Body Blows	39,95
Beneath a Steel Sky	69,95	California Games 2	29,95
Bob's Bad Day *	69,95	Chase Engine	39,95
Burning Rubber	59,95	Chuck Rock 2	19,95
Burntime	79,95	Cool World	9,95
Campaign 2	79,95	Dogfight	39,95
Caribbean Desaster *	79,95	Dragons Lair 3	29,95
Charlie Broker *	79,95	Dune (dt.)	39,95
Darkener	69,95	Elite 2	39,95
Death or Glory	89,95	Erbe des Throns	29,95
Der Clou	79,95	F-17 Challenge	29,95
Der Schatz im Silbersee *	69,95	F-19 Stealth Fighter	39,95
Der Trainer	69,95	F-117 A Nighthawk	39,95
Die Siedler	89,95	Falcon	29,95
Dune 2	59,95	Flames of Freedom (Midwinter 2)	49,95
Dungeons Master 2 *	79,95	Go for Gold	29,95
Etriania	59,95	Great Courts 2	29,95
Elite 3*	69,95	Hard Drivin'	29,95
Empire Soccer	59,95	Hunt for Red October 1 + 2	je 19,95
F1	59,95	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95
Fields of Glory *	79,95	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95
FIFA Soccer*	69,95	Indianapolis 500	9,95
Grand Prix	79,95	Ishtar 1	19,95
Hanse - Die Expedition	39,95	Ishtar 2	29,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Hattrick (karton)	69,95	Kings Quest 4	39,95
Heimdal 2	79,95	Lionheart	49,95
History Line	79,95	Lotus Trilogie	49,95
Indiana*	69,95	M1 Tank Platoon	39,95
Jurassic Park	59,95	Mad TV	39,95
K 240 - Utopia 2	49,95	Manchester United Europe	39,95
Kick Off 3	59,95	Mig 29	39,95
Kings Quest 6	69,95	Monkey Island 1	39,95
Kolumbus	79,95	Monkey Island 2 (dt.)	59,95
Legend of Sorasil	59,95	Nick Faldo Golf	29,95
Lollipop *	69,95	North & South	29,95
Lost Vikings	69,95	One Step Beyond	29,95
Mad Burger *	79,95	Pang	19,95
Mad News *	79,95	Patrizier	39,95
Mr. Nutz *	59,95	Pirates	29,95
Murphy *	69,95	Populous & Promised Lands	39,95
Perihelion	59,95	Prinze of Persia	39,95
Pizza Connection	89,95	Push Over	19,95
Quarter Pole *	69,95	Railroad Tycoon	39,95
Return of Medusa Gold *	79,95	Sink & Destroy	29,95
Rise of the Robots *	79,95	Sensible Soccer 92 / 93	29,95
Robinsons Requiem *	59,95	Shadowwords	19,95
Ruff 'n' Tumble *	49,95	Silent Service 2	19,95
Rüseltheim	69,95	Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.)	je 39,95
Sensible Soccer World Cup Edition	49,95	Sleepwalker (dt.)	19,95
Shadow of the Comet *	69,95	Stealthfighter 2	39,95
Sierra Soccer "World Challenge"	49,95	Superfrog	29,95
Simon the Sorcerer	79,95	Terminator 2	29,95
SkiMania	59,95	Transarctica	19,95
Spaowater Hot!	79,95	Trivial Pursuit	39,95
Starlord	79,95	Turcman 1 + 2	je 19,95
Steuerschweif (DSA 2) *	79,95	Ultima 5	19,95
S.U.B.	69,95	Woom incl. Data Disk	19,95
Syndicate	69,95	Ween	19,95
Syndicate Data Disk *	39,95	Wing Commander (dt.)	39,95
Theme Park *	79,95	Winter Olympics	29,95
UFO - Enemy Unknown *	79,95	Winzer	19,95
World Cup USA '94	59,95	WWF 1 + 2	je 29,95
Zappelin *	79,95	Zak Mac Kracken	39,95
Zero *	69,95	Zool 2	39,95

Games speziell für A1200

Ausdän *	79,95
Banshee	69,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Kings Quest 6	69,95
Music of Enderia *	79,95
Sim City 2000 *	69,95
S.U.B. *	59,95
T.F.F. *	79,95
Theme Park *	89,95
UFO - Enemy Unknown *	79,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!
 Fields of Glory * 89,95
 Heimdal 2 89,95
Misantra * 79,95
 Theme Park * 79,95
 UFO - Enemy Unknown * 79,95
Amiga CD 32 (Grundgerät) 399,-

Joysticks

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

Bestellannahme

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

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

Zubehör

externs 3.5"-Diskettenstation	129,-
ext. Festplatten für Amiga, z.B. 130 MB ab 59,-	
Kickstart-Umschaltplatte	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für Am500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für Am500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für Am500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für Am600	109,95
Staubkabel (Amiga an TV mit Scan-Büchse)	25,95
Staubschutzhäube für alle AMIGA-Computer	19,95
Staubschutzhäube für Monitor	39,95

Disketten

3,5" MF 2DD ab 7,50

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
 Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA an!

Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
 Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
 9,50 bei Nachnahme,
 15,- bei Ausland (nur Vorkasse)
 ab 250,- versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift

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

Anwendungen

□ Adreß/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 RoadRoute 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 farbigen Computerkunst. (5 Disks, 23,- DM)

□ Bildschirmschoner-Set Neben SuperDark eine Auswahl der besten Bildschirmschoner für den Amiga. Mit zahlreichen interessanten Effekten. (2 Disks, 9,20 DM)

□ Business-Set Mit Fibu, Faktura, Tabellenkalkulation, Terminplaner und Geschäftsgrafik. (4 Disks, 18,40 DM)

□ Clipart-Set 1 & 2 Verschönern Sie schnell und einfach Ihre Briefe, Einladungen u. a. Drucksachen mit diesen toll gezeichneten IFF-Kleingrafiken. Sauber nach Themen (z.B. Business, Verkehr, Essen, Weihnachten, Menschen, Tiere) 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 Reizen 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 Apfelmännchen, künstliche Landschaften, Plasmawolken, Schneeflockenfraktale u.v.m.! (4 Disks, 18,40 DM)

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

□ IntroMaker-Set Erstellen Sie ohne Programmierkenntnisse fertige 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 Zehnringersystem! (1 Disk, 4,60 DM)

EL DORADO

Das Softwareparadies

□ Speedup-Set Beschleunigen! Disk- und HD-Laufwerke um ein Vielfaches. Lade- und Zugriffzeiten werden stark verkürzt. Programme, die Sie bald nicht mehr missen möchten! (ab Klick 2,0, 3 Disks, 13,80 DM)

□ Übersetzer Das Programm zum schnellen Übersetzen von englischen Texten/Worten. (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 Book, 4,60 DM)

□ Werkbench-Tools Einzigartige Programme geben Ihrem Arbeitstisch ein völlig neues Outfit und erleichtern die Bedienung. (ab Klick 2,0, 8 Disks, 36,80 DM)

Höllisch paradiesische Software.

Für Sie nur 4,60 DM je Disk!

Spiele

□ Abenteuer-Pack Eine Auswahl der besten Adventures für den Amiga. Spiele, die sie nächelung 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 Klick 3,0, je Set 6 Disks, je Set 27,60 DM)

□ Autorennen Meistern Sie schwierige Rennstrecken und überdrehen 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 von spielstarke Computergeräten: Monopoly, Schach, Scrabble, Risiko, Reversi, Backgammon, Mühle, Shanghai, Mensch-Ärgere-Dich-nicht, Roulette und weitere Hits. (8 Disks, 36,80 DM)

□ Cannibal for 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 Rennen 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: 07141/29 09 48

□ Golf Die Simulation des noblen Sports. Verlegt einen kompletten Golfplatz in Ihren Amigal! (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 hörensweisem 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 Patienzen sorgen für Spielspaß. (3 Disks, 13,80 DM)

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

□ Lemming-Set Gewitzte Spiele mit niedlichen Tierchen sorgen für anhaltenden Spielspaß. Steuern Sie Lemminge bei der Olympiade durch Spiegelabyrinth oder als Weihnachtsmänner durch Schneelandschaften: ein Muß für jeden Lemmingsfan! (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 beliebtesten 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 ausgesetzten Programmen, nur die besten kommen rein.

*Sagenhaftes Preis-Leistungs-Verhältnis: Produkte, die es mit zügig 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 aus.

*Toll für Einsteiger: Hilfs- und Infoteixe auf den Disketten.

*Bewährter Versand: von Amigazuschreibern empfohlen.

*Auch nach dem Kauf sind Sie noch König: umgehende und kulante Bearbeitung von Reklamationen.

*Sicherheit für Sie: geprüfte Color-Industriedisketten.

...überzeugen Sie sich selbst!

□ Sportspiele-Pack Mit dem Eishockeyspiel Karantal-Cup, Fußball- und Eishockeymanager, Karatespiel, Ligaverwaltung, Abfahrtslauf und einem futuristischen Football-Game. (4 Disks, 18,40 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)

□ Telekommando 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)

□ Tony & Friends ...in Kellogg's Land. Aufregendes Hüptgame à la Mario. Der Megaspäß! (1 Disk, 4,60 DM)

Pressestimmen

AMIGA 6/94, Test der Vektorfonts: „Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist nahezu unschlagbar.“

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

AMIGA 8-9/94 „Das Jump & Run-Set 1 ist also schon einen kleinen Freudenhopper wert.“

Kundenstimmen

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

Andrea R. aus S.: „Die Lieferung ihrerseits war sehr schnell. 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. Riesenkompiment!“



So einfach bestellen Sie

Per Nachnahme: Rufen Sie an und nennen Ihre Programmnummern, sowie Ihre Anschrift. Natürlich können Sie auch einfach schriftlich. Natürlich können Sie schreiben. Sie eine Karte oder einen Brief beifügen, der Ihre bezahlten bequem beim Briefträger, der Ihre Pakchen vorbringt.

Per Vorkasse: Schreiben Sie uns Ihre Wünsche und legen Sie einen V-Check über den Gesamtbetrag zsgl. 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!

El Dorado Softwareversand
Christopher Münchoff
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg

Direktversand und Beratung:

07141/29 09 48

Direktversand:

07141/28 00 11

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 02 37 1 - 36 33 0

Mo.-Do. 10-18:30 Uhr Fr. 10-16:00 Uhr

Amiga - Amiga - Amiga

1969	DV 68,00	Dune 2	DV 55,00	Monkey Island 1	DV 39,00
Alien Breed 2	DA 50,00	Dyna Blaster	DA 62,00	Monkey Island 2	DV 50,00
Anstoss	DV 68,00	Eihockey M. L. Ed.	DV 79,00	Monopoly	DV 50,00
Anstoss W.C. Edition	DV 55,00	Elfrania	DA 50,00	Morph	DA 50,00
Apocalypse	DA 50,00	Elite 2	DV 55,00	Mr. Nutz	DV 50,00
Arabian Nights	DV 60,00	Emerald Mine 1/3/e	DA 26,00	Overlord*	DA 62,00
Arche	DV 60,00	Emerald Mine 2	DA 26,00	Perihelion	DA 50,00
Arche 2	DV 60,00	Emerald Mine 3	DA 26,00	Pinball Fantasies	DA 55,00
Arche 3	DV 60,00	Eye of Beholder 1	DA 62,00	Pinball S.E.	DA 62,00
Assassin Seal	DA 29,00	Eye of Beholder 2	DV 79,00	Pinball Wizard	DA 58,00
Atomix	DA 26,00	F-117 Nighthawk	DA 68,00	Pirates	DA 29,00
Aufschwung Ost	DV 60,00	Fields of Glory*	DV 69,00	Pizza Connection	DV 79,00
Award Winners 2	DA 68,00	FIFA Soccer*	DV 56,00	Powerplay Hits	DA 32,00
Battle Field Gt.	DA 65,00	Flashback	DV 62,00	Raggy	DA 62,00
Battle Isle 2*	DV 79,00	Fury of Furries	DA 55,00	Quik*	DA 56,00
Battletoads	DA 39,00	Genesis	EV 55,00	Robinsons Requiem*	DV 60,00
Beneath Steel Sky	DV 62,00	Globule	DA 55,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Benefactor	DA 50,00	Goal	DV 29,00	S.U.B.*	DV 55,00
Big Sea	DV 60,00	Hannibal	DV 68,00	Second Samurai	DA 62,00
Billis Tomato Game	DA 60,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Seek & Destroy	DA 39,00
Blub	DA 55,00	Hattrick*	DV 68,00	Sensible So. Int.	DV 39,00
Body Bl. Galactic	DA 52,00	Heimdal 2	DA 60,00	Sierra Soccer	DA 55,00
Body Blows	DA 50,00	Highway Guns	DA 19,00	Sim Ant	DA 39,00
Brian the Lion	DA 50,00	History Line	DV 68,00	Sim Life	DV 79,00
Bug Bomber	DA 18,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Simon the Sorcerer	DV 68,00
Bump'n'Burn	DA 56,00	Indiana Jones 3	DV 39,00	Skidmarks	DA 50,00
Bundesliga Man. 3	DV 79,00	Indiana Jones 4	DA 62,00	Sierra Gabbie	DA 19,00
Burntime	DV 68,00	Indiana until Caught	DV 68,00	Soccer Kid	DA 62,00
Campan 2	DA 68,00	Ishar 3	DV 62,00	Software Manager	DV 68,00
Caribbean Disaster*	DV 68,00	Jurassic Park	DV 68,00	Space Hulk	DA 65,00
Chaos Engine	DA 50,00	Killing Cloud	DV 55,00	Spacewar Hot	DA 68,00
Chantbreaker*	DV 62,00	Kind of Magic 4	DV 68,00	Star Trek	DA 68,00
Christoph Kolumbus	DV 75,00	Kind of Magic 4	DV 68,00	Starlord*	DA 68,00
City Defence	DA 18,00	Krustys Fun House	DA 30,00	Tank Buster	DA 26,00
Civilization	DV 75,00	Lemmings 1	DA 32,00	Terminator 2 Arcade	DA 55,00
Combat Air Patrol	DV 62,00	Lemmings 2	DA 60,00	Theme Park*	DV 68,00
Cool Spot	DA 55,00	Locomotion	DV 18,00	Tornado	DA 68,00
Crash Dummies	DA 39,00	Lollypop*	DA 62,00	Traps n Treasures	DV 61,00
D-Day	EV 60,00	Losses of Power	DA 75,00	Turrican 3	DA 60,00
Darkmere	DV 60,00	Lost Vikings	DA 68,00	Universe	DV 56,00
Das schwarze Auge	DV 75,00	Lothar Matthäus	DA 19,00	Urduin 2	DA 50,00
Death or Glory	DV 86,00	Lotus Trilogy	DA 55,00	Walker	DA 55,00
Delivery Agent	DV 39,00	Lucas Clas. Adv.	DV 79,00	World Cup USA 94	DA 56,00
Der Clou	DV 68,00	Mad News*	DV 68,00	WFF European F.	DA 26,00
Der Fetzer	DV 68,00	Mad TV	DV 68,00	Z-Out	DA 26,00
Desert Strike	DA 56,00	McDonald Land	DA 50,00	Zepplin*	DV 68,00
Die Siedler	DV 79,00	Micro Machines	DA 49,00	Zero*	DA 62,00
Disposable Hero	DA 50,00	Missiles over Xerion	DV 50,00	Zool 2	DA 50,00

HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

1969	DV 68,00	Der Clou	DV 68,00	Robinsons Requiem*	DV 62,00
Adventure Collection	DA 90,00	Dynatech	DV 55,00	Rabooz	DA 50,00
Alien Breed 2	DA 55,00	Fields of Glory*	DV 69,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Anstoss	DV 68,00	Gunsnip 2000	DA 68,00	S.U.B.*	DV 55,00
Anstoss W.C. Edit.	DV 55,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Schatz im Silbers.*	DV 79,00
Arche Pool	DA 25,00	Hattrick*	DV 68,00	Second Samurai	DA 60,00
Arche 2	DV 60,00	Heimdal 2	DA 60,00	Sim City 2000*	DV 55,00
Body Blows Galactic	DA 55,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Sim Life	DV 79,00
Brian the Lion	DA 50,00	Ishar 2	DV 60,00	Simon the Sorcerer	DV 79,00
Bump'n'Burn*	DA 56,00	Jurassic Park	DV 62,00	Star Trek	DV 68,00
Body Blows	DV 79,00	Kick Off 3	DA 60,00	T.F.X.*	DA 68,00
Bundesl. Man. 3	DA 60,00	Kind*	DA 68,00	Theme Park*	DV 68,00
Burning Rubber	DV 68,00	Naughty Ones	DA 50,00	Total Carnage	DA 55,00
Burntime	DV 68,00	Oscar	DA 50,00	UFO - Enemy Un.*	DV 68,00
Chaos Engine	DA 50,00	Out to Lunch	DA 50,00	Whales Voyage	DV 60,00
Christoph Kolumbus	DV 75,00	Out to Lunch	DA 50,00	Zool 2	DV 60,00
Chaos Engine	DV 68,00	Penthouse Deluxe	DA 55,00	Zool	DA 50,00
D/Generation	DA 39,00	Pinball Fantasies	DA 55,00	Zool	DA 50,00

HAMMERPREISE.

CD 32 - CD 32 - CD 32

Alien Br. SE+Quack	DA 50,00	Fire Force	DA 55,00	Pinball Fantasies	DA 62,00
Arabian Nights	DV 50,00	Fury of the Furries	DA 55,00	Pirates Gold	DA 62,00
Battle Chess	DV 55,00	Gunsnip 2000	DA 60,00	Proj. X+F1* Chall.	DA 50,00
Battletoads	DA 39,00	Heimdal 2	DA 60,00	Second Samurai	DA 55,00
Beneath Steel Sky*	DV 55,00	Impos. Mis. 2025*	DA 68,00	Seek & Destroy	DA 50,00
Bump'n'burn*	DA 56,00	James Pond 3	DA 60,00	Sensible Soc. Int.*	DV 50,00
Captive 2	EV 60,00	Jurassic Park*	DV 62,00	Sensible Soc. 92/93	DA 50,00
Chaos Engine	DV 68,00	Kind of Magic 4	DA 62,00	Simon the Sorcerer	DV 68,00
Deep Core	DA 50,00	Latyrhythm of time	DA 50,00	Striker	DA 55,00
Der Clou	DV 68,00	Lemmings 1	EV 55,00	T.F.X.*	DV 68,00
Donk	DA 55,00	Lotus Trilogy	DA 55,00	Total Carnage	DV 60,00
Elite 2	DV 55,00	Mean Arenas	DA 50,00	UFO - Enemy Un.*	DA 62,00
Emerald Mines	DA 32,00	Microcosm	DA 68,00	Ultimate Body Blows	DA 55,00
Fields of Glory*	DV 62,00	Morph	DA 50,00	Zool	DA 55,00
Fire and Ice	DA 50,00	Out to Lunch	DA 50,00	Zool 2	DA 55,00

Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei, Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandsvorkasse zzgl. 20,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58633 Iserlohn

Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503 Inh. Ralf Grzywaczewski

JUMP & RUN

Review

CD32 SPEZIELL

Käseschmuggel im Kosmos

James Pond 3

Hersteller: Millennium • Spieler: 1 • CD: 1

Preis: ca. DM 60,- • Englisch erforderlich: nein

Festplatte: nicht möglich • 2. Laufwerk: nicht unterstützt

Steuerung: Joypad

Der populärste Flossenträger der Spielebranche kehrt nach einem ausgiebigen Trainingslager bei den Aquatic Games zurück!

Alleine schon die Vorgesichte zu Operation Starfish, wie der Untertitel lautet, ist zum Schmunzeln. Auf der Erde herrscht der große Käsehandelskrieg, und deswegen fliegen schlaue Burschen vom Mond illegalerweise Käse ein. Vorzeigeheld James Pond macht sich nun auf, den Importeuren das Fürchten zu lehren. Auf einer Karte düst man in Mr. Nutz-Manier von Level zu Level, deren es mehr als genug gibt. Die gibt's allerdings erst dann zu sehen, wenn man den ersten Endgegner besiegt hat und im Besitz des Kartenicons ist. Im Kampf gegen die äußerst häufig auftauchenden Mäuse nutzen die zahlreichen herumliegenden Extras. Beispielsweise gibt es das Raketen-schuhwerk, mit dem man in einer affenartigen Geschwindigkeit davonjagen kann, oder die Bergknappe-

Kappe, die Licht ins Dunkel bringt. Leider kann die Grafik nicht ganz mit dem Gameplay mithalten, und so muß sich der gute James Pond mit einer Wertung der gehobenen Mittelklasse zufriedengeben.

• Hans Ippisch



Die Animationen von James Pond sind sehr gut gelungen.



+ flinkes Scrolling, viele Levels

GAMEPLAY 75%

GRAFIK 65%

SOUND 72%

MOTIVATION 79%

- langweilige Hintergrundgrafik

GESAMT 71%

Traum oder Wirklichkeit?

Universe



Der neueste Adventure-Schmaus läßt auch A500-Besitzer in 256 Farben-Grafiken schwelgen. Garantiert Grafikgenuß auch langfristigen Spielspaß?

Es ist nicht das erste Mal, daß ein Kind oder eine Cartoonfigur plötzlich von einer bösen Macht in eine andere Welt befördert wird und sich von dort aus den Rückweg bahnen muß. Zumeist sind es Jump & Run-Spiele, die derart eingelei-

tet werden. Core Design hat sich dagegen diese Story für ihr neuestes Grafik-Adventure ausgewählt - Universe. Das Kind, um das sich das ganze Geschehen dreht, ist Boris, der Neffe des Erfinders George Verne. Allerdings war es kein böser Zauberer oder derglei-

chen, der ihn auf Pfallenop, ein kleines, teilweise bevölkertes Asteroidenfeld, verbannt, sondern ein einfacher Knopfdruck auf die neueste Erfindung seines Onkels, einem Teleporter. Schenkt man einer Theorie von George Verne Glauben, so entstand beim Urknall nicht nur unser Universum, sondern auch noch ein Anti-Universum, eben jene Parallelwelt, auf die es Boris verschlagen hat. Hier leben seltsam verummte Aliens in High-Tech-Gebäuden, Planetoiden kreisen umeinander und Raumschiffe schwirren wie Vögel umher. Die ganze Szene wird von einem grausamen Tyrannen beherrscht, für den Boris einer Prophezei zufolge eine Bedrohung darstellt.

Was kann Boris alles?

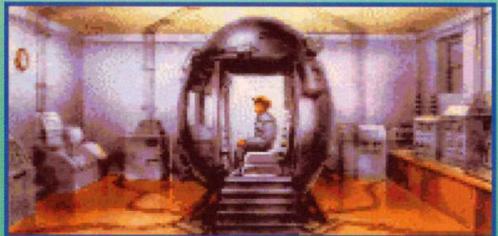
Nach seiner ungewöhnlichen Reise noch etwas verwirrt, landet Boris auf einem kleinen Asteroiden des Pfallenop. Bei der Erkundung der neuen Umgebung helfen Boris neben seinen geistigen und körperlichen Fähigkeiten auch noch die örtlichen Bedingungen. Brauchbare Gegenstände aufzuheben und sie zu benutzen sind für ein Adventure selbstverständlich. Boris kann sich jedoch auch Kleidungsstücke überwerfen, Nahrung zu sich nehmen, springen und Gegenstände werfen. Obwohl er im allgemeinen friedlich ist, weiß er im Ernstfall auch mit einer Waffe in der Hand den

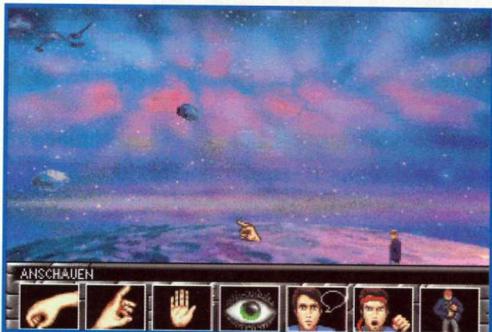
Ein Kinderspiel ist der Sprung vom einen Planetoiden zum nächsten nicht gerade, jedoch dringend erforderlich, wenn man weiterkommen will (links).



Die Landung in einer unbekannt Dimension. Hier startet das Abenteuer von Boris (oben).

Das Unheil nimmt seinen Lauf: Boris hat im Teleporter seines Onkels Platz genommen und drückt wohl gleich den Knopf.



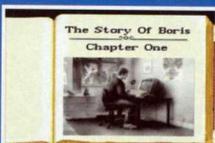


Der Daumen



Jedesmal, wenn Boris eine Anweisung ausführen soll, verwendet sich der Mousepointer in einen Daumen. Bei vernünftigen Handlungen zeigt der Daumen nach oben, versucht man jedoch Unmögliches, etwa eine gepanzerte Tür zu verspeisen, so zeigt er nach unten.

Wie alles begann . . .



Die alleinige Schuld an dem ganzen Tumult trifft die Mutter von Boris, denn von ihr wurde er zu seinem Onkel geschickt, um einen Brief zu überbringen. Wie es das Schicksal so will, ist jener zufällig Erfinder und hat allerlei merkwürdige Geräte in seinem unbeobachteten Moment aus purer Neugier ausgerechnet den Auslöseknopf eines Teleporters zwischen die Finger bekommt, der ihn in eine Parallelwelt transportiert, konnte ja keiner ahnen.

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

AMIGA TMB	Preis
A-Train DV	34,90DM
Alien Breed 2 DH	47,90DM
Ambermoon DV	79,90DM
Anstoß World Cup Ed. DV	49,90DM
Apicya DH	24,90DM
Armourgeddon 2 DH	47,90DM
Banshee AGA DH	47,90DM
Battle Isle 2 DV *	79,90DM
Battle Team DH	64,90DM
Battletoads DH	34,90DM
Beneath a steel sky DV	59,90DM
Benefactor DH	47,90DM
Brian the Lion DH	47,90DM
Bump'n' Burn DH	63,90DM
Bulima 3 Hattrick DV o.AGA	79,90DM
Christoph Kolumbus DV	69,90DM
Civilization AGA DH	64,90DM
Cool Spot DH	49,90DM
Cruise for a Corpse DV	29,90DM
Cyberspace DH *	74,90DM
D-Day EV	59,90DM
Darkmere DH	64,90DM
Das schwarze Auge DV	69,90DM
Death or glory DV	64,90DM
Der Clou DV	64,90DM
Der Patrizier DV	39,90DM
Der Schatz im Silbersee DV *	64,90DM
Die Siedler DV	79,90DM
Disposable Hero DH	47,90DM
Dought DH	39,90DM
Elfmania DH	49,90DM
Eye of the beholder DV	34,90DM
Eye of the storm DV	64,90DM
F-117 A DH	39,90DM
F-19 Stealth Fighter DH	34,90DM
FIFA Int. Soccer DV *	69,90DM
Fields of glory DH *	74,90DM
Fire & Ice DH	49,90DM
Fury of the furries DH	49,90DM
Goal! DV	29,90DM
Goblins 3 DV	64,90DM
Gunship 2000 DH AGA	67,90DM
Hanse-Expedition DV o.AGA	41,90DM
Heimdall 2 DH	59,90DM
Hired Guns DH	59,90DM
Imp. Mission 2025 DH	64,90DM
Indiana Jones 3 DV	34,90DM
Indiana Jones 4 DV	44,90DM
Ishar 3 DV	59,90DM
K 240 DH	49,90DM
Kick Off 3 DH	64,90DM
King's Quest VI EV	59,90DM
Lollipop DH	59,90DM
Lords of Power DV	69,90DM
Lost Vikings DV	64,90DM
Lotus Trilogy DH	49,90DM
M1 Tank Platoon DH	29,90DM
Mad News DV *	64,90DM
Mad TV DV	34,90DM
Maniac Mansion DV	34,90DM
Micro Machines DV	47,90DM
Mr. Nutz DH	49,90DM
PGA Tour Golf Plus DH	59,90DM
Pinball Sp. Ed. DH	59,90DM
Pizza Connection DV	79,90DM
Populous 2 Plus DV	64,90DM
Rings of Medusa Gold DV *	64,90DM
Rüsselsheim DV o. AGA	59,90DM
Secret of monkey Is1 DV	34,90DM
Secret of monkey Is2 DV	47,90DM
Seek & Destroy DH	34,90DM
Sierra Soccer DH	49,90DM
Sim Ant DV	34,90DM
Sim City DeLuxe DH	79,90DM
Sim Earth DV	34,90DM
Sim Life DV	64,90DM
Simon the Sorcerer DV	64,90DM
Skidmarks DH	47,90DM

AMIGA CD 32

AMIGA CD 32	Preis
Alien Breed Sp. Ed. DH	47,90DM
Arabian Nights DV	47,90DM
Arcade Pool DH	27,90DM
Banshee DH	49,90DM
Battletoads DH	49,90DM
Battle Chess EV	49,90DM
Beneath a steel sky DH *	49,90DM
Bubba'n Six DH	49,90DM
Chuck Rock 1 oder 2 DH	39,90DM
Deep Core DH	47,90DM
Der Clou DV	64,90DM
Donk DH	49,90DM
Elite 2 DH	59,90DM
Emerald Mines DH	29,90DM
Fire & Ice DH	49,90DM
Fireforce DH	54,90DM
Fury of the furries DH	49,90DM
Gunship 2000 DH	59,90DM
Heimdall 2 DH	59,90DM
Imp. Mission 2025 DH	59,90DM
James Pond 3 DH	64,90DM
Jurassic Park DH *	59,90DM
Kick Off 3 DH *	59,90DM
Labyrinth of time EV	49,90DM
Lemmings DH	47,90DM
Liberation EV	59,90DM
Lotus Trilogy DH	49,90DM
Lost Vikings EV	49,90DM
Megarex EV	59,90DM
Microcosm DH	99,90DM
Out to Lunch DH	47,90DM
Pinball Fantasies DH	59,90DM
Second Samurai DH	49,90DM
Seek & destroy DH	47,90DM
Sensible Soccer Ltd. Ed. DH	47,90DM
Simon the sorcerer DH	67,90DM
Sleepwalker DH	67,90DM
Soccer Kid DH *	59,90DM
Striker DH	49,90DM
Superfrog DH	29,90DM
U.F.O. DH *	59,90DM
Ultimate Body Blows DH	49,90DM
Zool oder Zool 2 DH	49,90DM

Sonstiges

Sonstiges	Preis
Joypad Gravis	34,90DM
Joystick Competition Pro	24,90DM
Joystick Competition Star	34,90DM
Joystick Com. Pro mini	34,90DM
Joystick Com. Pro mini Star	34,90DM
Joystick Gravis	59,90DM
Festplatten für Amiga	ab 598,00DM
Personal Write DV	59,90DM
Siegfried Antivirustools DV	69,90DM
X-Copy DV	79,90DM

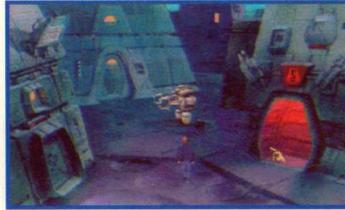
Es gelten unsere AGB. Versand erfolgt per Post, zzgl. DM 7,- Porto/Verpackung + NN + 3DM Zugschengebühr, oder Vorkasse (Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen, BLZ 39050000) zzgl. DM 7,-. Ab DM 180,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal 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. AGA= Amiga 1200 oder 4000.

Gegner zu attackieren. Während der ersten Orientierungsversuche muß er glücklicherweise sein kämpferisches Talent nicht gleich unter Beweis stellen, so daß man sich zunächst noch an das Spiel-system gewöhnen kann. Auf seinem Landeplatz befindet sich nichts weiter als eine riesige Satellitenschüssel und eine unterbrochene Versorgungsleitung zu einem im Hintergrund befindlichen und offensichtlich bewohnten Planetoiden. Bewegt man sich zu nahe an den Rand des Asteroiden, so fällt Boris auf einen weiteren größeren Planetoiden. Hier findet man etliche Felsbrocken, eine Metallstange und einen Chip, mit dem man die Satellitenschüssel bedienen kann. Die Frage ist nur, wie man zu dieser zurückkommt. Die einzi-

ge Möglichkeit besteht darin, die geringe Schwerkraft zu nutzen, auf einen vorbeifliegenden Asteroiden zu jumpen und von diesem wiederum auf eine Versorgungsleitung, die nur zurück ins Anfangsscreen führt. Hat man sich nach langem Herumtüteln endlich den Zugang zum Informationsnetz der Schüssel erarbeitet, kann man die unterbrochene Versorgungsleitung schließen und auf den bewohnten Planetoiden herüberspazieren.

Vorsicht vor der Technik!

Dort angekommen, bestaunt Boris zunächst die monströsen, gepanzerten Gebäude der



Auf dem Planeten Gavric hat man es mit Dutzenden solcher Roboter zu tun.

Unten: Dieses Fahrzeug kann man nutzen.



Bewohner und die vorbeifliegenden Raumschiffe. Im Vordergrund befindet sich ein Ventilations-schacht, der einen wichtigen Gegenstand verbirgt. Doch wer meint, in einen laufenden Ventilations-schacht steigen zu können, wird das Spiel schnell beendet sehen, denn Boris wird vom Sog in den Schacht gezogen und von den Rotoren blitzschnell in Einzelteile zerlegt. Die Maussteuerung über eine übersichtliche Menüleiste bewirkt zudem eine angenehme und entspann-

te Handhabung, und ironische Kommentare der Spielfigur zu bestimmten Spielsituationen sorgen für eine weitestgehend gelockerte Spielatmosphäre.

● Gerhard Fleischmann

Konkurrenten für Boris



Beneath a Steel Sky

Insbesondere durch die deutlich höhere Anzahl an Schauplätzen zeichnet sich das jüngste Virgin-Abenteuer aus. Dazu gibt es bessere Grafik.

Grafik ↑

Gameplay ↑

Gesamt ↑



Simon the Sorcerer

Grafisch sind die Abenteuer von Boris und Simon gleichwertig, wobei sich das Adventure Soft-Team, das ja schon an Teil 2 arbeitet, um deutlich mehr Humor bemüht.

Grafik →

Gameplay ↑

Gesamt →



Innocent Until Caught

Psygnosis' erster Adventure-Versuch schlägt sich mehr schlecht als recht in diesem Vergleich. Zu humorlos und grafisch hausbacken wird hier unterhalten.

Grafik ↓

Gameplay ↓

Gesamt →

COMMENT



Gerhard

Bei Universe wurden die Akzente insbesondere auf Grafik und Handhabung gesetzt. Der Sound dagegen ist gerade mal Mittelmaß. Auf lustige oder realistische Effekte, welche die Atmosphäre oftmals verbessern können, wurde verzichtet. Insgesamt ist Universe ein kniffliges und gutes Adventure.

FACTS

Hersteller: Core Design

Spieler: 1

Preis: ca. DM 70,-

Englisch erforderlich: nein

Festplatte: unterstützt

2. Laufwerk: nicht möglich

Steuerung: Maus

Disks: 5

- + animierte Grafiken, übersichtliche Menüleiste, nette Einleitung
- eintönige Melodie, keine Soundeffekte

GAMEPLAY 85%

GRAFIK 83%

SOUND 61%

MOTIVATION 78%

GESAMT 80%

AMIGACENTER DUISBURG

- o **DirOpus**: Das bekannte File-Utility!
- o **ReOrg 3.11**: Festplatten-Reorganisationsprog.
- o **MTool**: ähnlich DirOpus. Ermöglicht das fileweise Kopieren aus /in Archiv.
- o **AmigaWorld**: Ein Datenbankprogramm mit Informationen über jedes Land der Welt. Leicht zu bedienende Oberfläche.
- o **FaBase**: Eine Fakturierung mit Adressen und Lagerdatenbank. Sehr viele Funktionen.
- o **FH-Spread**: Tabellenkalkulationsprogramm für kleine Anwendungen. Mit zahlreichen Funktionen.
- o **Amiga kocht**: Kochrezeptdatei mit vielen Rezepten sowie Tips und Tricks rund um Vorratshaltung, Küchentechniken und Ernährung.
- o **Translator**: Ein Programmpaket zur Übersetzung und Bearbeitung von englischen Texten. Auch für andere Sprachen geeignet.
- o **AmiCCRom**: CD-Rom-Filesystem für alle Amiga's. Getestet mit Apple- und Toshiba-Laufwerken. Sehr zuverlässig.
- o **JaCoSub**: Ertriklassiger Videotitler. Beitragen Sie Ihre Video's mit eigenen Texten. Gerlockfähig.
- o **Cross**: Erstellen Sie für Ihre Bekannten eigene Kreuzworträtsel. Umfangreiche Wortdatenbank.
- o **Planetarium**: Astronomie-Programm. Zeigt und animiert die Planeten unseres Sonnensystems.
- o **Oberon-2**: Demo des umfangreichen Oberon-Compilers V3.0. Kleine Programme können erstellt werden.
- o **PhxAss und PhxInk**: Macro-Assembler für alle Motorola-CPU's.
- o **PCTask**: Emulieren Sie einen PC auf Ihrem Amiga
- o **Term 4.0**: Ein erstklassiges Terminalprogramm **Neue Version!** (2 Disketten, HD erforderlich)
- o **AddressMaster**: Adressverwaltung mit Modernwählfunktion. Druckt z. B. Übersweisungen, Umschläge, Etiketten. Mit ARexx-Port.
- o **TextPlus 5.0**: Komfortable Textverarbeitung der Spitzenklasse. umfangreiche Funktionen. ARexx-Port. Funktionstasteneingabe, u.v.m. (2 Diskets!)
- o **MegaBall 2.1**: Stark verbesserte Version des Break-Out-Spiels. Läuft auch unter Amiga-OS 3.0
- o **Energie-Manager**: Durch umweltbewusstes wirtschaften können Sie hier den hochdotierten Energiepreis gewinnen.
- o **TSMorph**: Das ist ein hervorragendes Morph-Programm, mit dem Sie aus einer Mücke einen Elefanten machen können.

- o **Eishockey**: Ein Super-Spiel der Firma Karanzal. Kämpfen Sie um die Eishockeymeisterschaft. Gute Grafik und flüssige Spielabläufe.
- o **BW-Helicopter**: Werbepspiel der Bundeswehr
- o **Biffi III**: Das 2. Werbepspiel von Biff (2 Disks)
- o **Telekommando III**: Werbepspiel der Telekom (2 Disks)
- o **Backstage**: Deutsches Adventure
- o **Elefanten**: Werben Sie einen Nationalpark
- o **Punica**: Das Management von Punica
- o **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 Stiftform liegt ideal in der Hand. Optimal für DTP- und CAD-Anwendungen, nur 69,00 DM

Achtung: Ab 01.09.1994

Neue Anschrift!

**AMIGACENTER
DUISBURG**

Ottliienplatz 6

47058 Duisburg

Tel.: (02 03) 34 17 93

Fax: (02 03) 33 61 34

Unsere Mailboxen mit ständig aktuellen Info's und

Presisiten:

(0 21 51) 60 94 21 (24 h online)

(0 2 03) 33 61 34 (20 - 9 Uhr)

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag 10 - 13 und 15 - 18.30 Uhr

Samstag: 10 - 14 Uhr

A.C.E.S. Versand

Fon&Fax: 0641/74728

Montag bis Freitag

13:00 bis 19:00 Uhr

Amigos	dt	67,90	Starlord	dA	69,90
Apocalypse	dA	47,90	Theme Park	dt	74,90
Arcade Pool	dA	24,90	Tornado	dA	65,90
Aufschwung Ost	dt	59,90	World Cup Edition	dt	53,90
Banzooka Suc	dt	88,90	Amiga Breed 2	dA	54,90
Beneath a Steel Sky	dt	64,90	Anstoss	dt	67,90
Body Blows Galactic	dA	49,90	Arcade Pool	dA	24,90
Brian the Lion	dA	48,90	Banshee	dt	51,90
Busba 'n Six	dA	54,90	Sabre Team	dA	48,90
Bundesliga Manager	dt	81,90	Seck&Destroy	dA	47,90
Campaign 2	dt	68,90	Simon the Sorcerer	dt	81,90
Christoph Kolumbus	dt	74,90	Star Trek 25th Anniversary	dt	69,90
Cool Spot	dA	54,90	The Chaos Engine	dA	49,90
Darkmere	dA	58,90	Tornado	dA	89,90
Death w/ Glory	dt	84,90	World Cup Edition	dt	53,90
Der Clou!	dt	69,90	Amiga Breed 300	dA	51,90
Die Siedler	dt	79,90	Alfred Chicken	dA	49,90
Dune 2 - Battle for Arrakis	dt	54,90	Arabian Nights	dA	39,90
Elfmans	dA	51,90	Banshee	dt	58,90
Eye of the Beholder	dt	39,90	Beneath a Steel Sky	dt	79,90
Eye of the Beholder 2	dt	59,90	Brian the Lion	dA	42,90
Eye of the Storm	dt	64,90	Brutal Sports Football	dA	58,90
Fury of the Furries	dA	56,90	Chuck Rock	dA	32,90
Genesis	e	56,90	Deep Core	dA	51,90
Goblins 3	dt	66,90	Disposable Hero	dA	56,90
Hansa - Die Expedition	dt	63,90	Fury of the Furries	dA	56,90
Heimdall 2	dt	69,90	Gunship 2000	dA	64,90
Innocent until Caught	dt	69,90	Kick Off 3	dt	68,90
Ishar 3	dt	65,90	Legacy of Sorasil	dA	62,90
K240	dA	58,90	Liberation - Captive 2	dA	64,90
Kick Off 3	dt	54,90	Mean Arenas	dA	49,90
Legacy of Sorasil	dA	52,90	Pinball Fantasies	dA	64,90
Liberation - Captive 2	dA	58,90	Pirates! Gold	dA	64,90
Lollypop	dA	66,90	Project X + F-17 Challenge	dA	51,90
Missiles over Xerion	dA	49,90	Robocod	dA	59,90
Mr. Nutz	dA	49,90	Seck&Destroy	dA	51,90
Perihelion	dA	49,90	The Chaos Engine	dA	52,90
Pizza Connection	dt	79,90	Ultimate Body Blows	dA	57,90
Robinson's Requiem	dt	68,90	Uridium II	dA	59,90
Robocod	dA	28,90	und viele, viele mehr		
Russischheim	dt	72,90	Katalog gg. 4., in bar oder Briefmarken.		
Seck&Destroy	dA	38,90	Versandkosten DM 7,00 + 3,00 Nachnahme + Zahlkarte. Versandkosten bei Vorkasse (Euroscheck) nur DM 7,00. Versandkosten Ausland auf Anfrage. (Alle Preise unter Vorbehalt.)		
Simon the Sorcerer	dt	68,90			

Alles was Zockern Spaß macht...



■ **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele-Magazin mit kompetenten Tests zu allen Spielen und allen Systemen

■ Die heißesten News aus den geheimen Schaltzentralen der Softwarehäuser

■ Anderen immer einen Schritt voraus mit den Highlights und Projekten von morgen

■ Der einzigartige Leserbriefspaß, die Game-Workshops von Profis, die Specials über alle Events der Szene, die wichtigsten Hardwarevorstellungen, die hammerartigen Gewinnspiele, und, und, und...

■ 32 Seiten farbige Tips&Tricks in Wort und Bild für alle Systeme, dazu den Sammelordner für die hilfreichen 384 Seiten des Jahres.

für nur **DM 5,90**

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Zu spät, zu schlecht!

World Cup USA '94

Mit enormer Verspätung bringt U.S. Gold das offizielle Fußballspiel zur WM '94. Hat sich das Warten gelohnt? - Gegen die Masse der kürzlich erschienenen Soccer-Games kann sich World Cup USA '94 leider nicht behaupten.

Wo bitte geht's zum Spiel?

Bevor man per Joystick eine der sechszwanzig Mannschaften zum Titel führen kann, muß man erst einmal die Ladezeit überstehen. Nach minutenlanger schnarrender



Lesekopfabakrobatik versteht man, weshalb eine Installation auf Festplatte ermöglicht wurde, denn nur von Harddisk ist das an sich nicht sehr umfangreiche Spiel in erträglicher Zeit zu laden. Von den angeblich achtsprachigen Bildschirmtexten sind nur vier auffindbar und so können wir zufrieden das Wort „Spieler 1“ oder „Spieler 2“ in deutscher Sprache genießen. Die Menüführung erfolgt nämlich komplett über recht undefinierbare Bildbeschreibungen. In jedem Optionsbildchen ist, ebenso wie in dem blödsinnigen Ultra-

Kurz-Intro, das Hundemas-kottchen in unterschiedlichen Posen zu bestaunen. Angeblich soll man hieraus erkennen können, wohin einen der jeweilige Menüpunkt führt. Letztendlich läuft alles wieder auf die genretypisch bekannten Einstellungen wie Mannschaftsaufstellung, Wetter, Spielgeschwindigkeit und Spieldauer hinaus. Den ansatzweise noch vorhandenen Trainingsmodus hat man einfach gecancelt. Laut Anleitung hätte man hier Standard-spielsituationen, Strafstoße und ganze Übungspleie absolvieren können, aber dann wäre World Cup USA '94 wohl erst zur nächsten WM erschienen.

Eigentor!

Die kreativste Programmierarbeit hat in WC USA '94 der Landschaftsgärtner geliefert, der den Rasen nicht waagrecht oder senkrecht, sondern amüsanteweise diagonal schneiden ließ. Der Ball klebt förmlich am Fuß des Kickers, was geschicktes Dribbling überflüssig macht. Zudem reagieren die übrigen Feldspieler extrem träge. Automatisches Umschalten zum ballnächsten Spieler der Verteidigung geht nur sehr mangelhaft vorstatten, und eine künstliche Intelligenz der Computergegner ist leider nicht auszumachen. Dafür legen die Feldspieler bei

US GOLD
presents
WorldCupUSA94™

All Programming, Graphics
and Music by

TIERTI

Laßt uns
einige
Minuten
andächtig
verweilen -
der Disketten-
zugriff geht
recht lang-
wierig von-
statten...
(links).

Kleider
machen
Leute -
aufwendig,
aber ohne
besondere
Bedeutung
für's Spiel
(rechts).



Er kommt - zu hoch - aber letztendlich doch ins Tor!



Spielfeld-
action
aus der
Vogel-
perspektive,
und alle
Spieler
scheinen
flach zu
liegen.

jeder unfreiwilligen Ballabgabe eine Gedenksekunde ein, bei der das Gameplay zum Stillstand kommt. Gelbe und rote Karten werden gerne ohne ersichtlichen Grund gezückt, dabei sind die ständigen Schiedsrichtereinschätzungen eher mäßiges C64-Niveau als grafischer Genuß. Die neuerdings vielfach verwendete Idee, Flugbahnen von Freistößen und Einwürfen gepunktet darzustellen, wird hier so unendlich umgesetzt, daß man erst nach dem Abstoß erkennt, was man denn eigentlich eingestellt hat. Das Zoomen des hochgeschossenen Leders ist so miserabel, daß Orientierungsprobleme nicht selten die Folge sind. So kommt es vor, daß bei Goal-Kicks der Ball kurz nach Erreichen seiner höchsten Flugbahn plötzlich im Tor liegt. Entfernungen und Schußweiten können nur bei flachen Ballabgaben abgeschätzt werden. Das starre unanime Publikum ist demzufolge auch recht schwer zu begeistern. Fanfarenklänge und energischer Aufruf bei gefährlichen Ballwechseln war nicht auszumachen. Es ist nicht alles U.S. Gold, was glänzt - wer bis jetzt gewartet hat, wartet vielleicht auch noch auf FIFA Soccer.

● Oliver Preißner

Nicht nur im
Erscheinungster-
min um Längen
zurückliegend.

Editoren ohne
Ende?



Strategien helfen auch
nicht viel!



Wer spielt, ist leider völ-
lig egal!



Genuß dank schönerer
Trikots?

COMMENT

In WC USA '94 ging bei der Programmierung so viel daneben, daß schon wieder eine besondere Auszeichnung fällig wäre. Keine Spannung, wenig Action, altbackene Grafik, ohne Liebe zum Detail - ärgerlich nur für die, die sich durch die Ankündigung haben blenden lassen.



FACTS

Hersteller: U.S. Gold
Spieler: 1-2
Preis: ca. DM 60,-
Englisch erforderlich: nein
Festplatte: unterstützt
2. Laufwerk: unterstützt
Steuerung: Joystick
Disks: 2

⊕ auf Festplatte
installierbar

⊖ langweiliges, abgedro-
schenes Gameplay

GAMEPLAY 35%

GRAFIK 48%

SOUND 56%

MOTIVATION 45%

GESAMT 38%

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

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

Spiele für je 20,00 DM

Alien Breed 2 A500 (DA) Art.-Nr.: 650050
Assassin spec. Edition (E) Art.-Nr.: 650071
Jaguar XJ 220 (ML) Art.-Nr.: 650055
Knights o. t. Sky (DA) Art.-Nr.: 650026
Lotus III A500 (DA) Art.-Nr.: 650053
Wing Commander I (KD) Art.-Nr.: 650034

Anstoss WM Edition (KD)

650154 A500 49,99 DM
650155 A1200 64,99 DM

Battle Isle Map Editor(KD)

(Battle Field Creator)
Genialer Editor für Battle Isle Hauptprogramm, Data 1+2
650147 59,99 DM

Bundesliga Manager Hatrick (KD)

650151 A500 69,99 DM
650043 A1200 89,99 DM

Der Trainer (KD)

650020 69,99 DM

Elfmania (KD)

650150 59,99 DM

Fields of Glory (KD)

650156 A500 69,99 DM
650105 A1200 69,99 DM

FIFA Soccer (KD)

650080 66,99 DM

Hattrick - Ikarion (KD)

650109 A500 79,99 DM
650111 A1200 79,99 DM

Ishar 3 (DA)

(läuft nicht auf A500)

650134 64,99 DM

Mad News (KD)

650153 79,99 DM

Rüsselsheim (KD)

650127 79,99 DM

Schatz im Silbersee (KD)

650148 89,99 DM

Starlord (DA)

650019 69,99 DM

S. U. B. (KD)

650123 59,99 DM

Theme Park

650057 A500 69,99 DM
650100 A1200 69,99 DM

Battle Isle 2 (KD)

(endlich auch für Amiga)
650139 89,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder Versand per Vorkasse 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 erhält Ihr unseren Katalog prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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



DIE COMPUTEC POWERTIPS bis 10/94

PLAYERS GUIDE



Empire Soccer
Seite 225

James Pond 3
Seite 237-241

Impossible Mission
Seite 226-229

Fire and Ice
Seite 242-243

Benefactor
Seite 230-232

Heimdall 2
Seite 244-252

Out to Lunch
Seite 233-236

Darkmere
Seite 253

✂

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



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

EMPIRE SOCCER

Hast du jemals davon geträumt, mit einem Team ins Weltfinale zu gelangen? Mit diesem Führer, der die Spezialbewegungen und Situationen darstellt, könnte dein Traum Wirklichkeit werden!

Spieltaktiken



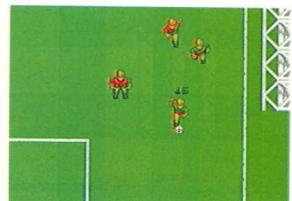
1. Banana Shots

Die Bananenflanke kann bei Freistößen - wenn die Verteidigung dir den Weg blockiert - angewandt werden. Diesen Spezielschuß kannst du auch ausüben, um den Ball aus deinem eigenen Feld herauszuschießen. Am besten wählst du diesen Schuß, wenn du eine schwache Verteidigung besitzt.



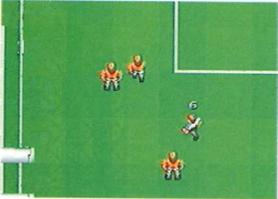
2. Speed Burst

Wende den Speed Burst von der Spielfeldmitte aus an. Schieße aus einem 45-Grad-Winkel zur Mittellinie und laufe an den Seiten entlang, bevor du ins Torfeld eindringst. Du kannst hier auch einen diagonalen Schuß machen.



3. Snap Shots

Diesen Schuß wendest du am besten außerhalb des gegnerischen Torraums an. Wenn du es schaffst, in die auf dem Bild gezeigte Position zu kommen, erzielst du normalerweise einen guten Schuß ins Tor.



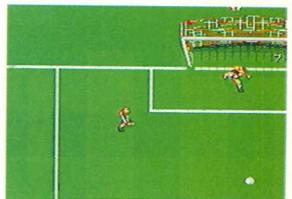
4. Powerdrive

Wenn du den gegnerischen Torraum angreifst, solltest du einen Powerdrive direkt auf das Tor machen. Laufe weiter dem Ball nach, da du wahrscheinlich ein Tor schießen wirst.



5. Super Barge

Wenn du im gegnerischen Torraum bist, kannst du mit einem Super Barge den Torhüter umrennen und ein Tor schießen.



6. Super Dribble

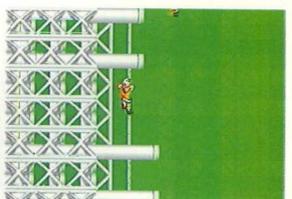
Wenn du den Ball zu einem Angreifer innerhalb des Torraums spielen willst, kannst du einen Super Dribble ausführen. Du kannst um den Torwart herumlaufen und ein tolles Tor schießen.



7. Freistöße in der Nähe des gegnerischen Tores werden am besten so ausgeführt, daß du den Ball abgibst und dann nach vorne um die Verteidigung herumläufst. Du kannst nur selten ein Tor erzielen, wenn du durch die Verteidigung hindurchschießt.



8. Eckbälle ergeben gute Tormöglichkeiten, wenn du dem nächsten Spieler einen hohen Ball zuspielst, den dieser dann köpfen kann. Wenn du Snap Shot gewähst hast, kannst du den Ball in den Torraum hineinspielen und einen Snap Shot von dieser Stelle ausführen.



9. Einwürfe machst du am besten soweit wie möglich die Seiten entlang. So hast du eine größere Chance, in Besitz des Balls zu gelangen, als wenn du ihn in die Mitte spielen würdest. Die beste Taktik ist, ihn so nahe wie möglich an der Linie zu spielen.



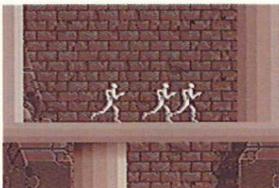
IMPOSSIBLE MISSION (2025 Version)

Nur selten übertrifft ein Nachfolger sein Original. Dies ist der 1. Teil unseres Spielführers, der dich bei deiner Suche nach Elvin Atombender zum Erfolg bringt.

Power-Ups



1. Automatische Lösung - du mußt dieses Power-Up gleich aufnehmen. Es wird automatisch das Puzzle aus 9 Teilen für dich lösen, wenn du das Schaltplattenkonfigurationsterminal erreichst.



2. Deckmantel dieser Mantel macht dich für die Roboter unsichtbar und unverletzlich. Du kannst nach Lust und Laune nach Gegenständen suchen. Setze dieses Power-Up dazu ein, um schwierige Gegenstände zu finden.



3. Betäubungsgranaten - es ist sehr schwierig, sie gezielt einzusetzen. Die optimale Reichweite wird erlangt, wenn du den Feuerknopf für etwa eine 1/2 Sekunde festhältst. Sie sind jedoch gegen schnelle Roboter nicht sehr wirkungsvoll.



4. Holo-Tarnung - du kannst mit diesem Gerät frei herumlaufen, ohne einen Elektroschock zu bekommen. Dabei kannst du aber weder suchen noch springen. Nur zum Reisen einsetzbar!



5. Jet-Pack - dies ist eines der nützlichsten Power-Ups, die es gibt. Mit dem Jet-Pack begibst du dich in Sicherheit und kannst die Level gründlich durchsuchen. Wenn du fällst, nachdem du einen Orb getroffen hast, kannst du den Jet wieder aktivieren.



6. Lift-Reset - wenn du plötzlich merkst, daß du auf einer Plattform festsitzt, weil sich der Aufzug auf einem falschen Stockwerk befindet, kannst du dieses Power-Up einsetzen. Die Lifte werden in ihre Ausgangsposition zurückgebracht. Merke dir: wenn du stirbst, werden die Lifte automatisch in ihre Ausgangsstellung zurückfahren.



7. Nadelgewehr - leider ist dies eine Waffe mit nur einem Schuß! Sie ist jedoch sehr kraftvoll und zerstört jeden Roboter (mit Ausnahme des Wartungsroboters). Hebe dir also einige für spätere Levels auf.



8. Powermagnet - du kannst mit diesem Magneten, wie mit dem Lift-Reset, die Lifte verstellen. Aber dieses Power-Up bewegt nur die Lifte, die in deiner Nähe sind. Es zieht sie auf das Stockwerk, auf dem du gerade stehst.



9. Powersuche - mit ihr kannst du verschiedene Gegenstände im Schnelltempo durchsuchen. Du kannst dieses Power-Up auch immer dann einsetzen, wenn es schneller gehen soll. Vielleicht möchtest du es dir aber für spätere Levels aufheben - wenn dir die Zeit knapp wird!



IMPOSSIBLE MISSION (2025 Version)

Spielstrategie...



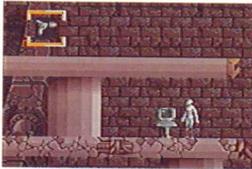
ein Sprung auf 2 Roboter gleichzeitig schwierig werden konnte.

1. Immer wenn du mehrere Gegenstände hintereinander durchsuchst, taucht ein Wartungsroboter auf. Diese sind schnell und können nicht vernichtet werden. Achte immer darauf, daß keine weiteren Roboter da sind, weil



suche und Fehlritte. Sie funktionieren aber nicht wie normale Life. Sie bringen dich von einer Seite auf die andere und wieder zurück - wenn du möchtest!

2. Manchmal sind die Life und die Plattformen gut versteckt. Diese hier ist unsichtbar, bis du auf sie trittst. Es gibt noch mehrere der gleichen Art. Die einzige Möglichkeit, sie ausfindig zu machen, sind Ver-



möglich dort abladen. Das auffälligste Power-Up ist die Automatische Lösung. Diese brauchst du pro Level nur einmal.

3. Du kannst nur 3 Gegenstände zur gleichen Zeit benutzen. Zusätzliche Dinge kannst du im Inventarterminal speichern. Jedesmal, wenn du ein Inventarterminal findest, mußt du soviel Material wie



du nochmals zurückkommen und etwas einsammeln mußt, um an einem Hindernis am Levelende vorbeizukommen!

4. Die Inventarterminals sind im ganzen Spiel verteilt. Achte jedoch darauf, daß du keine wichtigen Gegenstände, die du im weiteren Level noch benötigst, dort unterbringst. Es gibt nichts Schlimmeres, als daß



kommst du zum letzten Terminal zurück, das du besucht hast.

5. Beim Start des Spiels wirst du an den Startpunkt zurückgebracht, von dem du elektrisiert wurdest und auf den Boden gefallen bist. Wenn du ein Computerterminal besucht und dann den Geist aufgibst,



aussehen, aber keine sind! Dies Überprüfen heraus.

6. Die Ausgangslifte befinden sich in jedem Level und in jeder Zone an der gleichen Stelle. Der Lift fährt erst, wenn du das Schuttpuzzle vervollständigt hast. In späteren Levels findest du Lifte, die wie



die höheren Plattformen erreichen.

7. Life fahren oft viel höher, als es auf dem Bildschirm sichtbar ist. Vermute nicht, daß du die Spitze des Levels erreicht hast, nur, weil du keine weiteren Plattformen mehr sehen kannst! Manchmal kannst du ohne Jet-Pack nicht



herunterspringen, die du selbst steuerst. Aber von den automatischen Liften kannst du auf verschiedene Stockwerke springen.

8. In den Levels gibt es unterschiedliche Arten von Liften. Manchmal kannst du sie nicht steuern. Stattdessen fahren sie hoch und runter und halten auf jedem Stockwerk an. Du kannst nicht von



IMPOSSIBLE MISSION (2025 Version)

...Spielstrategie



1. In den Leveln und Zonen wirst du auf die Einschienenbahnsysteme stoßen. Das Einsteigen ist nicht unbedingt einfach und das Aussteigen noch schwieriger. Aber sie führen dich meistens zu wichtigen Stellen. Gewöhne dich also an sie!



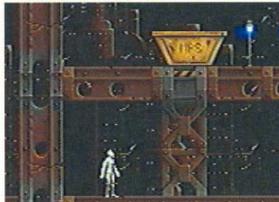
2. Die Roboter verändern während des Spiels ihre Erscheinung, aber du kannst ihnen leicht aus dem Weg gehen. Versuche immer, auf sie zu rennen, bevor du über sie springst. Mache dies aber nicht am Rand von Plattformen, denn die Roboter drehen sich um und kommen auf dich zu.



3. Laß dich in der Dunkelheit nicht von der Größe der Roboter verunsichern. Du kannst ganz leicht einen Salto über sie schlagen. Sie sind sogar noch langsamer als die normalen Roboter. Springe vorsichtig, damit du nicht auf den Minen landest, die sich hinter ihnen befinden.



4. Die Minen sind - ohne Frage - sehr schwierig zu erkennen. Hüte dich vor den Leuchtdreiecken am Boden. Sie explodieren nach kurzer Zeit. Halte dich von ihnen entfernt - auch wenn du springst!



5. Die Gegenstände, nach denen du suchen mußt, unterscheiden sich von Level zu Level. Versuche, nach allem zu suchen, was sich im gleichen Tempo wie die Plattformen bewegt. Durchsuche im Konstruktionslevel auch den Laternenpfahl.



6. Versuche immer, zuerst ein ganzes Level durchzuforschen, bevor du runtergehst - auch, wenn du schon alle 9 Puzzelteile besitzt. Später wird die Ausrüstung knapper. Daher mußt du schon frühzeitig soviel wie möglich einsammeln.



7. Die benötigte Zeit, um einen Gegenstand zu suchen, wird nicht zurückgestellt, wenn du abbrechen und nochmals wiederkommen mußt. Riskiere nicht, von einem Roboter getroffen zu werden, wenn nicht mehr viel Zeit übrig ist. Weiche dem Roboter aus und kehre zu deiner Suche zurück.



8. Wenn du an eine frühere Stelle zurückgeschickt wirst und einen langen Teil durchqueren mußt, der schon durchsucht wurde, solltest du dich auf die Holo-Tarnung besinnen. Sie ist für diese Situationen das ideale Gerät. Doch leider kannst du jetzt nicht schießen!

PASSWORT

Auf dem Paßwort-Screen kannst du die folgenden Cheats eingeben, um in verschiedene Level zu gelangen:

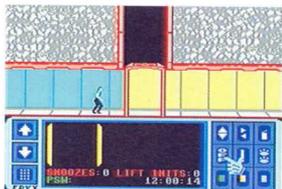
**FINAL I bis FINAL VI
ROCKY I bis ROCKY VI**



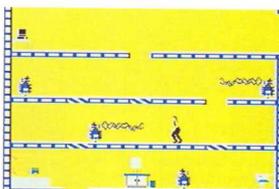
IMPOSSIBLE MISSION (Classic Version)

Das klassische Spiel aus alten Zeiten wurde als Kamerad der neuen Version zum Leben erweckt. Hier ist ein kurzer Spielführer für diejenigen, die ihn das 1. Mal verpaßt haben!

Spielhinweise



1. In den Aufzugsfluren kannst du den Taschencomputer aktivieren. Nachdem du mehrere Puzzleteile eingesammelt hast, kannst du zum Computer gehen. Starte den Versuch, sie zusammenzulegen.



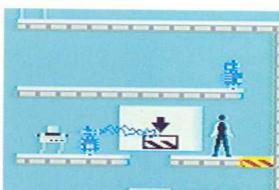
2. Die Roboter besitzen spezielle Programme, durch die sich einige von ihnen bewegen. Andere schießen, und wieder andere sitzen still und können nichts tun. Beobachte die Bewegungen der Roboter genau und plane dann einen Weg über den Bildschirm.



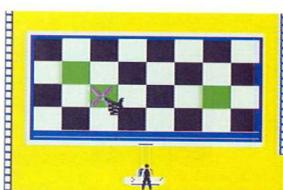
3. Die Puzzleteile, die du findest, haben eine bestimmte Ausführung und Farbe. Das heißt nicht unbedingt, daß sie alle zusammenpassen. Laß dich nicht abhalten, sie zu verändern!



4. Die Lifte fahren nicht über den Screen hinaus. Du mußt dir einen Weg suchen, auf dem du einmal den Robotern ausweichen und zum anderen die Gegenstände durchsuchen und ohne Verlust eines Lebens rüchten kannst.



5. Das Lift-Reset-Paßwort kannst du nur einmal benutzen. Es hilft dir nur, wenn du auf einem Screen fest sitzt und Zugang zu einem Terminal hast. Wenn du ein Leben verlierst, fahren die Lifte automatisch in ihre Ausgangsposition zurück.



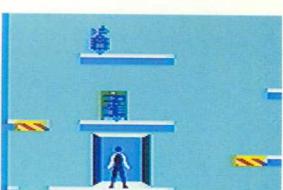
6. Diese Räume ermöglichen dir, einen Lift-Reset und Roboter-Nickerchen-Paßwörter zu gewinnen. Höre dir die Töne an und spiele sie in hohen und tiefen Klängen ab. Durch einmaliges Abspielen verdienst du einen Lift-Reset, durch zweimaliges Spielen ein Nickerchen-Paßwort!



7. Diese schwarzen Orbs verfolgen dich oft durch den Raum. Der Kontakt mit ihnen ist tödlich. Versuche, sie unter den Liften einzufangen. Sie bewegen sich nicht um Gegenstände herum - nur durch Spalten!



8. Roboter-Nickerchen-Paßwörter sind die nützlichsten Dinge überhaupt. Wenn du sie benutzt, können die Roboter sich für kurze Zeit nicht bewegen, und du kannst weiterwandern. Du bist in Sicherheit und kannst ungestört suchen.



9. Nachdem du die 9 Puzzles vervollständigt hast und den ganzen Code besitzt, kannst du zu dieser Tür gehen. Du kannst sie weder durchsuchen noch öffnen. Wenn du sie schon früh findest, mußt du dich später daran erinnern, in welchem Raum sie sich befindet.



BENEFACTOR

Benefactor hat die kleinsten Koblode, die je auf einem Plattformenspiel gesichtet wurden. Laß dich durch ihre Niedlichkeit nicht täuschen, denn die Puzzles sind ganz schön verzwickelt. Auf den nächsten 3 Seiten werden wir sie für dich lösen!

Level-Codes (Normal)

UNDERGROUND



- | | |
|-----------------------|-------------|
| 1. Afraid Of Fungies | 36QLGPKFK |
| 2. Trick Jumping | 33QLMLSPQP |
| 3. Keep Your Feet Dry | 33QL4LSNQN |
| 4. Silents | 33JQL2M4JCK |
| 5. Release Order | 3JQLGMQLGM |
| 6. Troubleshooting | 3JQLMM5PQQ |
| 7. Turn, Run, Turn | 3JQL4MM5Q4 |
| 8. Follow The Signs | 36QL3LRMJM |
| 9. Let's Roll | 36QLKLT4N4 |

EGYPT



- | | |
|-----------------------|------------|
| 1. Double Trouble | 33 QLQLQLL |
| 2. Mind The Flames | 33QLSL4JQJ |
| 3. Switch-O-Mania | 3JQL3MSNK4 |
| 4. A Mother Of A Blow | 3JQLKM5P40 |
| 5. Greed Wastes Time | 3JQLQMQLQM |
| 6. Hang Tough | 3JQLSM4JQK |
| 7. Lemmings? | M6QP2LNMBS |
| 8. Order Is Crucial | M6QPGLP4FK |
| 9. Easy Jumping | M3QPML5TQP |

TREETOP RESCUE



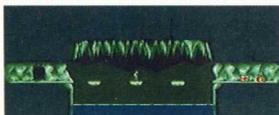
- | | |
|---------------------|------------|
| 1. Bouncy, Bouncy | M3QP4LSRQN |
| 2. Unreachable | MJQP2M4NCK |
| 3. The Fog That Be | MJQPGM4PGM |
| 4. The Bungee Trap | MJQPM5TQQ |
| 5. Down 'N' Load | MJQP4MSRQ4 |
| 6. Bring Your Axe | M6QP3LRQJM |
| 7. Flatback Action | M6QPKLTSN4 |
| 8. Running Colour | M3QPQLQPQL |
| 9. Funnel Jungle | M3QP5L4NQJ |
| 10. Weight Watchers | MJQP3MSR4 |

STONES AND BONES



- | | |
|------------------------|------------|
| 1. Elevator Action | MJQPKM5T4Q |
| 2. Repairs In A Flash | MJQPQM4PQM |
| 3. Chandelier Leap! | MJQPSM4NQK |
| 4. Open Sesame! | 36QJCP3B3 |
| 5. Simon Says, Down | 36QJ2JRKFK |
| 6. The Contents Within | 33QJ2JWPPQ |
| 7. The Five Lethals | 33QJ2J5NQJ |
| 8. The Reaping Puzzle | 3JQJCKQJCK |
| 9. About To Get Stoned | 3JQJ2K8JGM |
| 10. The Ghostkey | 3JQJ2KWPQ4 |

MERRY WINTERLAND



- | | |
|----------------------|------------|
| 1. Slippery When Wet | 3JQJMK5NQ4 |
| 2. The Wall | 36QJ4JTMJM |
| 3. Guardian Angel | 36QJ5JV4N4 |
| 4. Secure Your Exit | 33QJ4JSLQL |
| 5. The Evil Wrecker | 33QJ2JQJQJ |
| 6. Wet, Wet, Wet | 3JQJGK5NK4 |
| 7. Frozen Walkway | 3JQJ5KWP4Q |
| 8. The Evil Walkway | 3JQJ4KSLQM |
| 9. Three Amigos | 3JQJ2KQJQK |
| 10. Color Me Bad | M6QN2JR4FK |

THE TECHNO TREAT

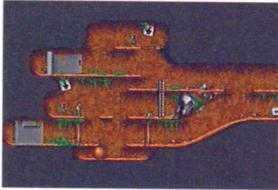


- | | |
|-------------------------|-------------|
| 1. Watch That Colour | M6QN2JR4FK |
| 2. Easy Switching | M3QNKJWTPQ |
| 3. Protected Key | M3QNMJ5RQK |
| 4. Pipe Mania | MJQNCQKQCK |
| 5. Death In Zero-G | MJQNK2KSPGM |
| 6. Switch Order | MJQNK2KWTQQ |
| 7. Acid Rain | MJQNMK5RQ4 |
| 8. Cast-A-Key | M6QNGJ2QJM |
| 9. Invisible Death | M6QN3JVS4N4 |
| 10. IR Pipe Hell | M3QN4J5PQL |
| 11. The Door From Hell | M3QNGJ2QJM |
| 12. The Rainbow Machine | MJQNGK5R4K |



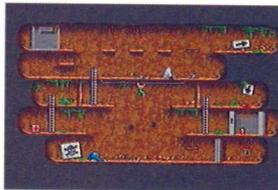
BENEFACTOR

Underground-Levels



Level 1 - Afraid of Fungies?

Lasse den Lemming frei und wirf ihn auf die oberste Plattform. Er wird den Schalter betätigen und dir ein paar Turnschuhe zuwerfen. Mit ihnen kannst du zum 2. Schalter springen und den Level beenden.



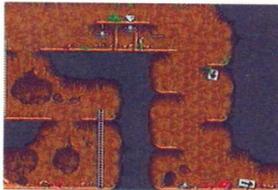
Level 2 - Trick Jumping

Springe nach rechts und nimm den Schlüssel. Schwinde dich an der Deckenstange zum Lemming hinüber und lasse ihn frei. Stelle dich auf den roten Knopf, bis der Lemming auf den Schalter gedrückt hat. Stürze dich hinunter und wirf ihn nach oben. Gehe zurück zum Ausgang.



Level 3 - Keep Your Feet Dry

Durchquere das Gebiet mit Hilfe der Stange an der Decke. Weiche dabei den Spinnen aus und gehe durch die Höhle. Nimm auf der rechten Seite der Höhle den Schlüssel. Stürze hinunter und erlöse den oberen Lemming. Schläge auf den Schalter und nimm den Schlüssel mit. Bewege dich nach rechts und lasse den zweiten Lemming frei.



Level 4 - Silents

Springe nach rechts und gehe dann hinunter. Hole den Schlüssel. Springe, bevor du zu den Spinnen gelangst. So kannst du der Falle ausweichen. Lasse den ersten Lemming, auf den du triffst, nicht frei. Betrete die Höhle und erlöse zuerst den Lemming, der sich auf der rechten Seite befindet. Wirf ihn hoch, damit er den Schlüssel zur Befreiung des anderen Lemmings nicht bekommt.



Level 5 - Release Order

Die 3 Lemmings müssen in einer bestimmten Reihenfolge freigelassen werden. Erlöse zuerst den oben links mit dem ersten Schlüssel, dann den Lemming unten links mit dem obersten und den letzten Lemming mit dem letzten Schlüssel.



Level 6 - Troubleshooting

Erlöse zuerst den Lemming, der sich unten aufhält. Stürze hinunter und wende das Zahnrad an ihm an. Er repariert deine Leiter. Schütte die Tinte in die Maschine, bevor du den zweiten Lemming freilaßt.



Level 7 - Turn, Run, Turn

Befreie den Lemming. Gehe zur Tinte und aktiviere die Maschine. Kehre wieder nach unten zurück und nimm den Lemming mit. Laufe mit ihm bis ans Ende der Plattform, damit er einen weiteren Weg zurücklegen muß.



Level 8 - Follow The Signs

Lege den 1. Schlüssel neben den eingeschperrten, herumspringenden Lemming. Rutsche an dem Seil herunter, öffne die Tür und fülle die Maschine mit Tinte. Befreie den ersten Lemming.



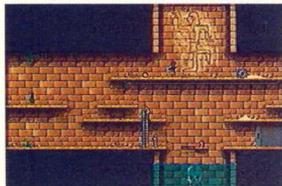
Level 9 - Let's Roll

Gehe nach links und rutsche mit dem Seil hinunter. Setze deinen Weg nach links fort, um den ersten Lemming außen links freizulassen. Weiche dem Geröllblock aus und wandere nach rechts. Wirf den nächsten Schlüssel neben den zweiten Lemming. Fülle die Maschine mit Tinte und lasse den Lemming frei. Springe in den Wagen, um den Level zu verlassen.



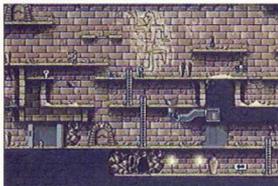
BENEFACTOR

Egypt-Levels



Level 1 - Double Trouble

Öffne zuerst die beiden Türen neben dem Start. Befreie die beiden Lemmings, die sich dahinter befinden. Bewege dich nach rechts, nimm das Zahnrad und gib es dem Lemming auf der rechten Seite. Der Lemming auf der linken Seite ist leicht zu erlösen.



Level 2 - Mind The Flames

Warte, bis die Maschine startklar und die Türe geöffnet ist. Befreie dann den oberen rechten Lemming. Wenn er vom Tintenstrahl getroffen wird, mußt du ihn hochwerfen. Er erreicht den Schlüssel, der für dich zu weit entfernt liegt.



Level 3 - Switch-O-Mania

Befreie den Lemming in der Mitte und werfe ihn hoch, um den linken Schalter auszulösen. Lasse den oberen Lemming frei. Er kann den nächsten Schalter betätigen. Das Bild zeigt eine Geheimtür, die dir Bonusse bringt.



Level 4 - A Mother Of A Blow

Gehe nach links und befreie den ersten Lemming. Er muß auf den Schalter drücken. Springe über das Gebläse, um den Schlüssel für die Tür zu holen. Gehe hindurch und nimm die Tinte, die sich dort befindet, für die Maschine mit. Fülle sie auf, bevor du den letzten Lemming freilaßt.



Level 5 - Greed Wastes Time

Begib dich nach links und hole den Schlüssel. Befreie den oberen Lemming. Gib aber den Lemming in der Mitte so lange nicht frei, bis du die Tinte aus der rechten Höhle geholt hast. Wenn er vom Tintenstrahl getroffen wird, nimm er den letzten Schlüssel für dich.



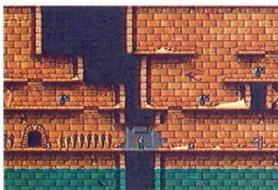
Level 6 - Hang Tough

Laufe bis zur Höhle und gehe hindurch. Nimm den Schlüssel und befreie den obersten Lemming. Wenn du ihn bis in die Spitze wirfst, kannst du die Maschine mit Tinte auffüllen. Der Lemming im oberen linken Teil wird dir den letzten Schlüssel holen. Wirf ihn hoch!



Level 7 - Lemmings?

Hebe die Lemmings auf und wirf sie über die Mauer, die sich außen rechts befindet. Sie bleiben so lange außer Gefahr, bis du einen Schalter oder einen Knopf betätigst.



Level 8 - Order Is Crucial

Befreie zuerst den Lemming auf der linken Seite und werfe ihn auf die oberste Plattform. Bereite die linke Tintenmaschine vor und lasse den rechten Lemming frei. Wirf ihn auch auf die oberste Plattform. Setze die 2. Maschine so schnell wie möglich in Gang.



Level 9 - Easy Jumping

Wirf das Zahnrad neben die Maschine und springe dann nach links, um den Schlüssel zu holen. Befreie den Lemming und nimm die Tinte mit. Renne schnell hinüber und bereite die Maschine vor. Wirf das Zahnrad vor den roten Lemming und laufe zum Ausgang.



OUT TO LUNCH

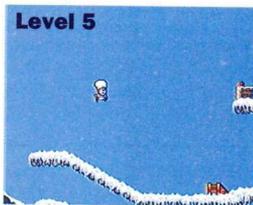
Out to Lunch wurde als eines der besten Plattformenspiele für den Amiga angekündigt. Der 4 Seiten lange Spielführer bringt dich durch die Geheimlevels der ersten 3 Länder!

Geheimnisse der Schweiz - Beams



Level 1

In diesem Level befindet sich eine geheime Beamtür. Sie bringt dich an den Start in die griechische Zone. Sammle alle 7 Zutaten ein und lagere sie im Käfig. Über der Ausgangstür links davon erscheint die Beamtür. Du hast nur 45 Sekunden Zeit.



Level 5

Klettere auf die im Bild gezeigte Plattform oben links. Springe nach rechts außen. Du landest auf unsichtbaren Plattformen. Hüpfе zur sichtbaren Plattform, um ins 8. Level der Schweiz zu beamen. Dafür hast du 30 Sekunden Zeit.

Geheimnisse der Schweiz - Geheimtüren



Level 3



Läute die Glocken im oberen Bildschirmteil in der Reihenfolge von links nach rechts. Fange die große Schneeflocke, die von oben herunterfällt, auf. Dadurch öffnet sich unter der oberen Plattform eine Tür. Stürze hinunter und gehe hindurch. Denke daran, daß du dir genug Zeit übrigläßt, um den richtigen Ausgang hinter der Spezialstufe zu erreichen.



Level 6



Läute auch die Glocken auf dieser Ebene in der richtigen Reihenfolge. Stelle dich auf den Lift und bewerfe sie mit Mehlsäcken. So sparst du Zeit! Die korrekte Folge ist: untere links, obere rechts, untere rechts, obere links und zum Schluß mittlere rechts. Fange die Schneeflocke, damit sich eine Geheimtür zum Fruchtbonuslevel öffnet. Wenn du an der Tür vorbeifällst, kannst du den Teleporter benutzen, der sich in der obersten Kabine befindet. So kommst du in den oberen Bildschirmteil zurück.



Level 8



Oben rechts auf dieser Ebene gibt es eine Kuckucksuhr. Der Kuckuck erscheint alle 15 Sekunden. Schläge ihn mit den Mehlsäcken, um ihn zu betäuben. Fange die Vögel ein, die seinen Kopf umkreisen. Eine Tür erscheint. Sie führt in den Uhrenlevel. Springe hinüber, aber paß auf, daß du nicht zu schnell wirst. Du könntest von der Plattform rutschen!



OUT TO LUNCH

Geheimnisse Griechenlands - Beams

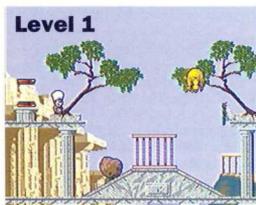


Level 4
In der Grube links vom Start ist eine Beamtür, die dich zum 7. Level von Griechenland führt. Stürze in die Grube hinein und springe gegen die rechte Wand. Du verschwindest im geheimen Beam. Du hast nur begrenzt Zeit!

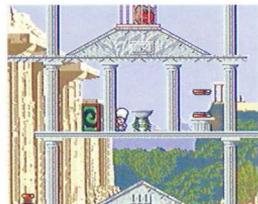


Level 8
Genau unter dem Start befindet sich ein Teleporter. Stürze hinunter und gehe hinein. Sobald du transportiert wirst, mußt du nach oben und auf den Bogen über dir springen. Auf diesem liegt eine Sprungfeder, die dich in die Beamtür hineinschleudert.
Der Beam dauert 45 Sekunden. Du landest im 1. Level der West Indies.

Geheimnisse Griechenlands - Geheimtüren



Level 1



Gehe in den oberen Bildschirmteil. Dort findest du 2 Olivenbäume. Springe mehrmals gegen den Stamm auf der linken Seite, damit grüne Oliven herunterfallen. Wenn eine goldene freigegeben wird, mußt du mit dem Hüpfen aufhören und sie aufheben. Weiche den normalen Oliven aus, da sie dich betäuben können. Auf der Plattform unter dem Käfig erscheint eine Geheimtür. Sie führt zum griechischen Ruinenlevel.



Level 2



Nachdem du von den unteren Plattformen alle Zutaten eingesammelt hast, mußt du in den oberen Screenshot gehen. Sammle das Flambierte ein und zünde das oberste Stück Porzellan an. Es brennt wie eine olympische Fackel. Eine Geheimtür zu einem anderen Fruchtbonuslevel öffnet sich.



Level 3



Genau über dem Startpunkt liegt eine Aubergine, die eine Goldmedaille um den Hals trägt. Zerstöre sie! Eine Geheimtür zu den Süßigkeiten- und Kuchenlevels öffnet sich. Sie befindet sich im oberen Teil und bleibt nur für eine bestimmte Zeit geöffnet.



OUT TO LUNCH

Geheimnisse der West Indies - Beams



Springe auf die Plattform, die sich links von deiner Startposition befindet. Setze deinen Weg nach links fort. Springe auf der Sprungfeder links hoch. In der 1. Kabine, zu der du kommst, ist die Beamtür. Sie bleibt nur für 60 Sekunden geöffnet. Du mußt dich also beeilen!

Geheimnisse der West Indies - Geheimgtüren



Renne so schnell du kannst nach oben, damit du den geheimen Kokosnußlevel erreichst. Im oberen rechten Teil befindet sich eine Tür. Es ist nicht einfach, zu ihr zu gelangen, denn du hast nur 18 Sekunden Zeit. Plane deine Sprünge also gründlich. Weiche den Zutaten aus, die um die Sprungfedern herumhüpfen.

Allgemeine Hinweise



Auf der West Indies-Ebene gibt es viele Bazillen. Diese grauen Kleckse verwandeln die anderen Zutaten in gefährliche Dinge. Versuche, die Kleckse so früh wie möglich auszuschalten, damit sie die Zutaten nicht infizieren können. Die normalen Zutaten

verwandeln sich nach kurzer Zeit zurück.



Die Wespen der West Indies-Levels sind schnell und tödlich. Sie verfolgen dich auf einigen der Plattformen. Schläge mit den Mehlsäcken oder springe auf sie. Es ist nicht einfach, ihnen auszuweichen!

Paßwörter

Wenn es dir noch immer schwerfällt, die Zonen zu durchqueren, geben wir dir hier die Paßwörter bekannt, mit denen du jedes Land des Spiels vervollständigen kannst:

GRIECHENLAND - TZATZIKI
CHINA - WONTON

WEST INDIES - PLANTAIN
FRANKREICH - CHOUX

MEXIKO - FAJITAS



OUT TO LUNCH

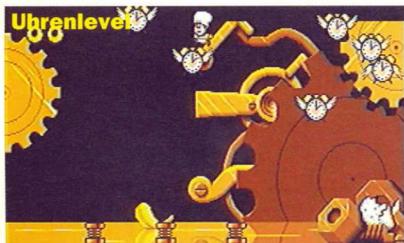
Die Geheimlevels



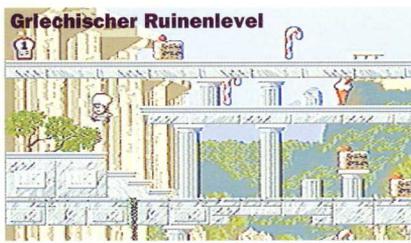
Banktresorlevel
 Springe auf den Tresor, damit er sich öffnet. Eine Menge Geld kommt zum Vorschein. Mache einen diagonalen Sprung nach rechts, bis du zu der geöffneten Schublade kommst. Sie enthält eine Schriftrolle. Sammle das extra Leben ein. Springe weiter auf den Tresor, damit du noch mehr Geld erhältst. Hebe das meiste vom Boden auf!



Fruchtlevel
 Dies ist der am häufigsten besuchte Speziallevel des Spiels. Hier kannst du so viele Früchte einsammeln, wie du möchtest. Aber beobachte gleichzeitig den Einkaufswagen im unteren Screen. Versuche, ihn vor dir herzuschieben, stürze dann hinunter und stoße ihn von der rechten Bildschirmseite. Außen rechts liegt ein extra Leben für dich bereit!



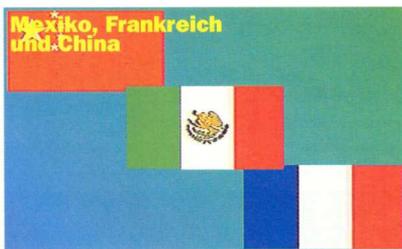
Uhrenlevel
 Springe zuerst auf das Ei rechts im Bildschirm. Es zerplatzt! Uhren mit Flügeln fliegen heraus. Benutze die 3 Sprungfedern in der Bodenmitte. Hüpfte hoch und fange sie mit deinem Netz ein. Du kannst sie jedoch nicht erwischen, wenn sie flackern. Mache dir also nicht die Mühe, dich neben das Ei zu stellen.



Griechischer Ruinenlevel
 Diesen Level mußt du so schnell wie möglich vervollständigen. Im oberen Teil liegt ein extra Leben. Ignoriere die Bonusse und laufe direkt nach oben. Du schaffst es nur, wenn du die Sprungfedern triffst. Benutze aber nicht die, die dich rückwärts auf die 2. Plattform schleudert. Du brauchst ungefähr 4 Sekunden, um über die obere Plattform zu laufen.



Kokosnüsselevel
 Oben gibt es ein extra Leben. Es ist nicht schwierig, es innerhalb der Zeitbegrenzung zu erreichen. Du kannst auch einige der Bonusse einsammeln. Kokosnüsse fallen aus dem oberen Teil herunter. Es ist einfach, ihnen unten auszuweichen, aber es wird schwieriger, je höher du kommst. Mache dir keine Sorgen, wenn du von einer betäubt wirst. Gehe einfach weiter!



Mexiko, Frankreich und China
 Die nächste Folge von 'Out To Lunch' handelt von den letzten 3 Ländern und den übrigen Spezialstufen. Wenn die Durchquerung der Ebenen schwieriger wird, werden auch die Beamtüren und Spezialstufen schwerer erreichbar sein.



JAMES POND 3

Dies ist die letzte Folge des Führers zu James Pond 3. Sie bringt dich bis zum allerletzten Level des Spiels - zum Alptraum der fliegenden Roboterkuh!

...Butter-Levels...



Buttercup Plains

In diesem Level findest du in einer Tasse 2 Jetpacks. Sie sind zur Vervollständigung sehr nützlich, aber schwer zu bekommen. Sobald du einen davon nimmst, wird die Sturmwolke dich verfolgen. Sie folgt dir und wirft die ganze Zeit über Blitze auf dich ab. Es ist am besten, die Jetpacks zu überspringen. Gehe nach rechts zum Transporter.



Buttercup Ridge

Springe am Startpunkt in der Tasse hoch, um Kraftstoff für den Jetpack einzusammeln. Stürze hinunter und renne nach rechts. Du erreichst die Stelle, die im Bild gezeigt ist. Dort findest du einen Jetpack und einen Schalter. Fliege in den oberen Teil zurück, um eine Menge Bonusse zu erhalten. Du kannst aber auch in die Tasse beim Start fliegen. Dort liegen extra Boni bereit!



Butterscotch Glen

Bahne dir deinen Weg bis in die Krone des 1. Baumes. Springe dann nach rechts zum nächsten Baum. Wiederhole diesen Vorgang, bis du den letzten Baum erreichst. Springe und halte deinen Joypad nach rechts. Du solltest direkt neben dem Transporter landen.



Curdlington on the Whey

Aktiviere den Schalter, den du am Ende der 1. Schlucht, zu der du kommst, findest. Springe von der Spitze der pinkfarbenen Liäne hinüber, um einen Jetpack und einige Bonusse zu erreichen. Abgesehen davon führt der Weg geradeaus. Bewege dich dann nach rechts weiter.



Lake Butterfingers

Wenn du den Hauptschacht hinunterfällst, mußt du nach links ziehen. Du landest in einer Höhle, wo es eine Anzahl Bonusse gibt. Der Weg führt wieder geradeaus weiter. Weiche den kleinen blauen Kreaturen aus, die auf dem Boden sitzen. Sie springen dich an, wenn du vorbeikommst!



Lower Curdleburg

Nimm die Zähne und springe auf den Kopf der fliegenden Ratte. Setze die Zähne, wie auf dem Bild gezeigt, auf den Plattformen ein, um an einen Schirm im oberen Levelteil heranzukommen. Er hilft dir, die langen Stachelgruben zu überwinden. Diese sind reichlich vertreten.



JAMES POND 3

...Butter-Levels...



Lower Whey

Genau über dem Start befindet sich in einem Geheimblock ein Fernsehgerät. Zerschmettere es und springe auf den Kopf des Poltergeistes, damit du die angezeigten Plattformen erreichst. Benutze den Schirm, den du hier gefunden hast, um hinunter und dann nach rechts zu springen. An der Stelle, an der du landest, befindet sich links ein Gewehr. Du kannst weiter nach rechts und hinunter zum Ausgangsmast gehen.



Spooky Butter

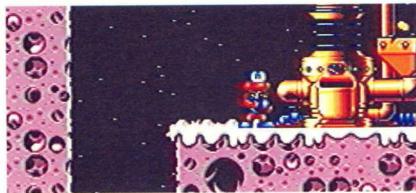
Sammle die 3 Gebisse und das Fernsehgerät ein. Springe auf den Kopf des Poltergeistes und trage die Zähne auf die höheren Levels. Bahne dir deinen Weg die Plattformen hinauf. Dabei kannst du auf soviele Zähne springen, wie du möchtest. So erreichst du den Ausgangsmast im oberen Teil.

Ice Cream-Levels...



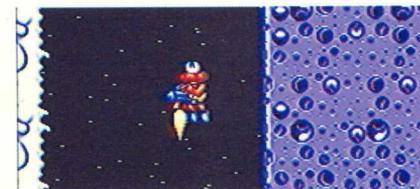
Bovine Ariel Assault

Dies ist der letzte Level des Spiels. Wenn du ihn erreichst, solltest du alle Agenten befreit und alle Minen zerstört haben. Laufe herum und stelle dich verkehrt herum auf das Dach. Dies ist die einfachste Weise, die gigantische Kuh zu erschießen. Nachdem sie zerstört ist, kannst du das Gewehr fallenlassen und dich auf die Vernichtung von Dr. Maybe vorbereiten. Werfe Tonnengewichte auf seinen Kopf, um ihn auszuschalten.



Double Scoopington

Folge beim Start nicht den Waffelplattformen. Gehe auf dem Boden entlang und unter ihnen hindurch, um Käseminen zu finden. Du solltest 2 Bomben finden, mit denen du die Mine zerstören kannst. Danach kannst du deinen Weg nach oben zum Ausgangsmast fortsetzen. Die Bomben gleichen dem Dynamit überhaupt nicht. Wenn du sie mit dir trägst, werden sie nicht explodieren!



Glacé Glacier

Du brauchst den Jetpack, um aus dem Tal zu flüchten. Folge den Monden auf der rechten Seite. So kommst du aus dem Tal heraus und bekommst zusätzlichen Treibstoff. Wenn dir der Kraftstoff ausgeht, kannst du den Jetpack einfach wegwerfen und an den Startpunkt zurückgehen. Der Jetpack kommt aufgeladen zurück. Bevor du den Level verlässt, kannst du viele Bonusse und Monde einsammeln.



Land of the Giants

Der Level ist ein einfacher Ausflug, der nach rechts führt. Wenn du auf die im Bild gezeigte Plattform und auf den Eiswürfel springen kannst, wirst du in einen Bonushaufen hochgewirbelt. Es ist schwer, dich auf den glitschigen Plattformen zu halten. Wenn du auf sie springst, mußt du beim Landen den Joypad in die entgegengesetzte Richtung halten, damit du nicht auf der anderen Seite herunterfällst.



JAMES POND 3

...Ice Cream-Levels...



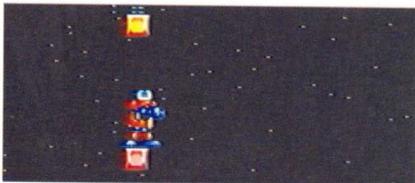
Mocha Mountains

Laufe beim Start nach links und klettere die Plattformen hinauf, die du findest. Du machst einen verlorenen Schatz der Monde ausfindig. Damit erzielst du ein gutes Ergebnis. Die Pfeile zeigen dir von Geheimblöcken bis zu versteckten Plattformen alles an. Es gibt auch eine beträchtliche Anzahl von Pfeilen, die aus Monden konstruiert sind. Überprüfe sie, bevor du die Monde einsammelst.



Neopolitan Peninsula

In der Mitte stößt du auf diese enge Schlucht. Am Boden befinden sich einige Schätze und eine der Teetassen. Um aus der Kluff zu flüchten, mußt du zuerst die Springstiefel finden. Sie befinden sich in einem versteckten Block rechts vom Boden der Schlucht.



Peppermint Pinnacles

Über dem Block mit dem Apfelgewehr befindet sich ein Geheimblock. Springe hinauf. Der Geheimblock enthüllt Springstiefel. Sie helfen dir, sicher durch den Level zu kommen. Du kannst auch die beiden extra Leben neben dem Ausgangsmast am Ende einsammeln.



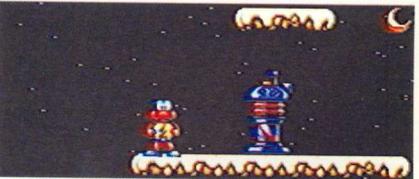
Scoopindon

Weiter im Level befindet sich eine große Kluff, der du nur schwer ausweichen kannst. Springe hinein. Dort findest du einen Jetpack und einen Eiswürfelfliff. Nimm den Jetpack und fahre mit dem Lift hinauf, um Treibstoff zu sparen. Mit dem Jetpack kannst du die Bonusse und die Monde erreichen, die auf den Plattformen liegen.



Slippery Slopes

Dies ist einer der schwierigsten Level. Schreite sehr langsam voran, da du leicht vom Bildschirmboden hinunterschlittern kannst. Nimm dir Zeit! Wenn du zu schnell wirst, mußt du den Hang, den du hinunterfällst, wieder hochlaufen. Bahne dir deinen Weg nach rechts. Mache auf flachen Ebenen mehrere Pausen.



Sorbet on Sea

Zuerst mußt du die 3 Tassen einsammeln. Dann kannst du den Transporter beim Ausgangsmast zerstören. Die Tassen erreichtest du ziemlich einfach. Für diejenigen, die es bis hierhin geschafft haben, sollte es nicht schwierig sein, alle drei einzusammeln. Sie befinden sich auf Plattformen, die alle zu dem Transporter führen.



The Melting Downs

Gehe nicht sofort durch den Ausgang. Springe nach rechts und auf die Waffel über dir. Oben liegt ein Teil der Karte. Davon abgesehen, ist der Level einfach zu bewältigen und kann so schnell wie möglich vervollständigt werden. Sei vorsichtig, wenn du auf die Waffel springst. Du könntest auf der Eiscreme ausrutschen! Nimm dir Zeit, um anzuhalten und springe langsam von Plattform zu Plattform.



JAMES POND 3

...Ice Cream-Levels



Triple Scoopingdon

Bahne dir deinen Weg nach rechts, bis du an eine Reihe von Plattformen kommst. Klettere sie hinauf. Nach einer Weile erreichst du 2 Plattformen - die eine liegt über der anderen. Du mußt auf die obere steigen. Springe dazu diagonal hoch und drücke auf dem Joypad LINKS, damit du auf der oberen Plattform landest. Neben dem Ausgangsmast steht eine Tasse. Nimm sie mit, bevor du hinausgehst.



Waferville

Auf der Waffel über deinem Kopf liegt ein versteckter Block. Er hält ein extra Leben bereit. Es ist schwierig, hinüberzukommen. Du mußt von der flachen Oberfläche der rechten Waffel auf den flachen Teil der Bonuswaffel springen. Sobald du landest, mußt du auf dem Joypad RUNTER drücken, damit du langsamer wirst. Sonst fällst du auf der anderen Seite hinunter.

Blue Cheese-Levels...



Blue Cheese Badlands

Auf diesem Level ärgern dich die Autobösewichte. Vernichte sie mit gut geplanten Dynamitsprengungen oder weiche ihnen aus. Es ist knifflig, die Plattformen zu erreichen. Du mußt etwas Dynamit mitnehmen und es neben die Plattform werfen. Springe hinauf, bevor es explodiert, um an Höhe zu gewinnen. Dies schaffst du nur mit Übung!



Blue Forest Plateau

Auf der rechten Seite des Startpunktes steht ein versteckter Block. Der Weg zum Ausgangsmast ist einfach. Bewege dich nach rechts. Aber du mußt einen Tunnel, der mit Stacheln gefüllt ist, überqueren. In den Baumkronen befinden sich viele unsichtbare Plattformen. Klettere darauf und über den Tunnel hinweg.



Blue Moon Dunes

Um die letzte Tasse zu bekommen, mußt du auf die gezeigte Plattform springen. Der Block darüber erweitert die gestreifte Plattform. Laufe über sie, um die letzte Tasse zu erreichen. Dadurch wird der Transporter aktiviert, und du kannst den Level erfolgreich verlassen.



Feta Flatlands

Im Baum neben dem Start befindet sich eine unsichtbare Plattform. Stelle dich auf den Stein auf der rechten Seite, damit du auf die Plattform gelangst. Auf diesem Level gibt es 2 Ausgangsmaste. Gehe nicht zu dem ersten, da es vor dem zweiten Mast einige Bonusse gibt.



Floating Folly

Neben dem 1. Sternblock befindet sich ein versteckter Block mit einem Apfelgewehr. Im oberen Teil des Gebietes liegt eine Röntgenbrille. Sie hilft dir dabei, einen guten Weg zum Ausgang zu finden. Du mußt auch den Käseblock finden. Nimm ihn mit, damit du den Ausgangsmast erreichen kannst.



JAMES POND 3

...Blue Cheese-Levels



Fungi Strikes Back

In diesem Level gibt es nur ein Bild. Versuche, die großen lilafarbenen Pilze zu zerstören. Es ist nicht einfach, hoch genug zu kommen, um darauf landen zu können. Gleichzeitig mußt du aufpassen, daß du nicht getroffen wirst. Springe zuerst auf die kleineren Pilze, damit du hoch genug kommst.



Parmesan Peaks

Das Kniffligste in diesem Level sind die Plattformen. Nachdem du auf sie getreten bist, bröckeln sie ab und explodieren. Springe über die Spalten, denn unter ihnen befinden sich Gruben mit Stacheln. Plane deine Sprünge genau, sonst findest du keine Plattformen mehr! Wenn du in die Grube hineinfallst, mußt du so schnell wie möglich herausspringen. So verlierst du nur wenig Energie.



Prussian Precipice

Hier ist eine Bonuszone. Sammle links die Springstiefel ein und springe dann in eine der Gruben. In der linken befinden sich ein Helm und viele Monde.



Subterranean Stiltorium

Gehe nicht in den Schacht, in dem sich viele Monde befinden, sondern nach unten zu der Käsemine. Spreng sie! Es ist knifflig, den Ausgang zu erreichen. Plane Explosionen rechtzeitig, um die 4 Zweierblockreihen über dem Ausgang zu sprengen.



Munster Moors

Zuerst mußt du zum Finniusblock gelangen, um deinen befreundeten Agenten zu befreien. Du brauchst ihn für die im Bild gezeigte Schlucht. Nur er ist klein genug, um hindurchzupassen. Er kann auf die andere Seite des Tunnels gehen, um eine Menge Bonusse einzusammeln.



Parmesan Plateau

Weiche den Kanonen aus. Sie feuern nur jede 2. Sekunde. Warte daher, bis sie gefeuert haben, und springe sofort danach. Finnius ist in einem Block im Baum versteckt. Er befindet sich neben dem Ausgangsmast. Befreie ihn!



Roquefort Peninsula

Du mußt durch diesen Tunnel gehen, der mit Stacheln gefüllt ist. Am anderen Ende befindet sich ein Schalter. Springe auf die rechte Plattform (wie im Bild gezeigt) und nach rechts, bis du dich wieder auf festem Boden befindest. Laufe nach links, aber springe nicht. Du bleibst an der Decke des Tunnels hängen und vermeidest dadurch die Stacheln.



Wendsleydale Waste

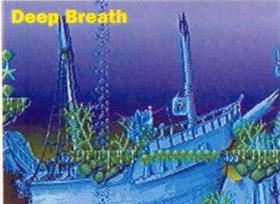
Laufe zur ersten Schlucht und lasse dich hinunterfallen, um den Jetpack zu bekommen. Folge den Monden nach oben (an die im Bild gezeigte Stelle), um die blaue Tasse zu erreichen. Laß dich genau darunter fallen. Dort findest du einen Vorsprung mit Kraftstoff. Fliege zum Tunnel auf der rechten Seite hoch. Dort liegen viele Bonusse.



FIRE & ICE

Dies ist die 2. Folge der kompletten Lösung für eines der besten Jump & Run-Spiele auf CD 32. Wir helfen dir, die gefährlichen Unterwasserlevels zu durchqueren.

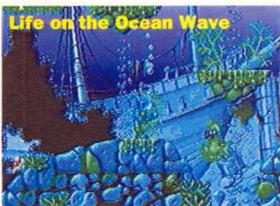
1. Welt - 3. Land



Deep Breath



Übe zuerst das Springen und Laufen unter Wasser. Alles ist viel schwerfälliger als üblich. Die Meerestiere, die eingefroren werden, treiben in die gleiche Richtung. Benutze dies zu deinem Vorteil! Lasse sie gegen die Wand schwimmen. Auf Deep Breath gibt es viele Schätze, die du einsammeln kannst. In einem der tiefen Schächte befindet sich ein extra Leben. Stoße dich von einer Venusmuschel ab, um vom Grund wieder hochzukommen.



Life on the Ocean Wave



Hier gibt es 2 Möglichkeiten, den Level zu vervollständigen. Sammle entweder die Schlüssel in der üblichen Weise ein oder gehe zum oberen Teil und durch die versteckte Türe. Du wirst zu einer anderen versteckten Türe, die genau über der anderen liegt, teleportiert. Stürze zu der ersten hinunter, damit du in eine Höhle kommst, in der du alle Teile des Schlüssels finden wirst.



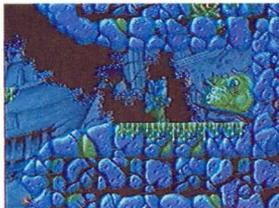
Cave of Good Fortune



Dieser Level gleicht dem vorherigen. Die versteckte Tür befindet sich in einer Höhle im unteren linken Teil. Sammle alle Teile des kompletten Schlüssels ein. Dahinter befindet sich noch eine versteckte Türe. Sie teleportiert dich zur 4. Stufe. Du kannst diesen Weg einschlagen, um schneller voranzukommen. Aber du verpaßt alle übrigen Schätze der Höhle!



Tunnel Out



Versuche, zuerst den Schlüssel zu bekommen, bevor du zu dem Aal gehst, der den Ausgangstunnel bewacht. Wenn du jedoch den Aal zuerst findest, mußt du ihn ausschalten und kannst erst dann die restlichen Teile des Schlüssels einsammeln. Springe über den Fisch oder ducke dich, denn er spuckt nach dir. Benutze so viele Spezialwaffen wie möglich. Die besten davon sind Schneebomben oder der Sonic Bark. Aber komme ihm nicht zu nahe!



FIRE & ICE

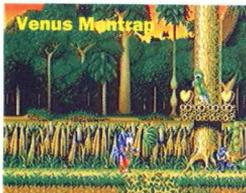
1. Welt - 4. Land



Schneebomben, um diesen Feind zu erledigen. Gehe aber nicht hinter die unbegrenzten Vorrat an Pfeilen besitzt. Vernichte zuerst die



kannt sie leicht einfrieren. Lasse den Welpen immer vor dir herlaufen. Er zerschmettern, bevor sie dich gefährden können.



Die Venusfallen haben eine große Reichweite. Komme ihren Seiten nicht zu nahe. Überwinde sie mit einem weiten Sprung. Leider kannst du sie nicht einfrieren. Friere aber alles hinter ihnen ein, bevor du hinüberspringst.



Bahne dir deinen Weg auf der Karte nach rechts. Wenn du den Vulkanausbruch hörst, mußt du weglaufen, denn die ganze Bildschirmmitte wird Feuer fangen. Die mechanische Inkastatue bringt dich auf die andere Seite des Feldes wo die Venusfallen sind. Wenn die Plattform ihren niedrigsten Punkt erreicht, mußt du springen. Solltest du hinunterfallen, mußt du während deiner Unverletzbarkeit so schnell wie möglich nach rechts laufen.

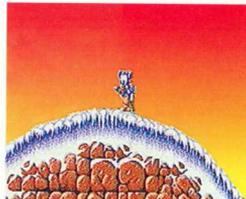


Dies ist der letzte Level des Landes. In der Höhle beim Start befinden sich noch ein Welpen, eine Anzahl von Power-Ups und Bonusse. Hinter dem Chamäleon liegt ein Ausgang. Gehe entweder hindurch oder weiter hinauf. Dort kannst du noch mehr Boni einsammeln. Sei vorsichtig! Wenn die Brücke über der Grube mit der Venusfalle beschossen wird, stürzt sie ein. Der Wächter des Levelendes ist eine fliegende Maschine der Inkas. Springe über die Flammen und benutze den Sonic Bark und die

Maschine, da der Heckenschütze einen



In diesem Land gibt es nur ein paar Levels. Wir führen dich zu den Feinden dieser schwierigen Stufe. Es gibt 3 verschiedene Inkakrieger. Der erste lebt auf der anderen Uferseite und wirft Flammenpfeile auf dich. Leider kannst du dagegen nichts ausrichten. Der zweite versteckt sich in den hohen Gräsern. Versuche, von einer der Plattformen aus auf ihn zu schießen. Springe dann auf ihn. Dadurch weicht du den Pfeilen aus, die er auf dich abfeuert. Der letzte Krieger wandert umher und schießt mit Blasrohren. Du wird vorausspringen und die Gegner



Der nächste Teil des Führers beginnt im Inkatempel. Die letzten Levels des Spiels werden z u n e h m e n d schwieriger. Der boshafte Feuerhexer kommt dir in die Quere!



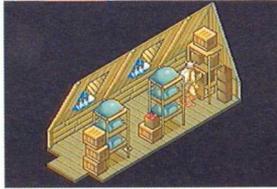
HEIMDALL 2

Heimdall 2 verbindet isometrische Abenteuer mit Fantasiepuzzles. Dies ist der komplette Führer, mit dem du das Spiel vervollständigen kannst. Er begleitet dich von Ruriks Dorf aus zu Ashoks Welt.

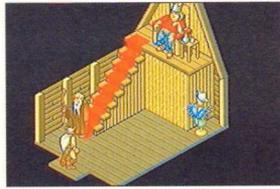
Spielführer...



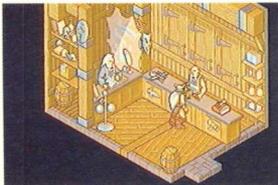
1. Um in Ruriks Dorf zu gelangen, mußt du einen Pfeil auf den goldfarbenen Stein abschießen. Wenn du einen blauen triffst, wirst du von einem Hakrat angegriffen. Die Eisbrücke führt dich zum Anfang des Dorfes. Stürze dich in die Höhle, um an dem Wächter vorbeizukommen.



2. Zuerst erreichst du die Lagerhütte. Im hinteren Teil steht ein Küchenschränk, in welchem sich ein Armband befindet. Nimm es. Der Hakrat wird dich nicht bis in die Hütte hinein verfolgen.



3. Gehe zu Ruriks Hütte. Sie steht am Ende des Dorfes. Er berichtet dir vom Krieg mit Eadric. Verlasse danach das Dorf und gehe zu der Karte mit den Inseln zurück.



4. In Ruriks Dorf wohnt ein Händler. Bei ihm kannst du Waffen, Tränke und Runenbücher kaufen. Du kannst die Flachmänner, die du auf dem Weg eingesammelt hast, gegen extra Gold eintauschen.



5. In Eadrics Dorf mußt du Eadric besuchen. Gib ihm das Armband aus Ruriks Dorf. Er überreicht dir dafür einen Brief für Rurik. Begebe dich dann zur Wirtschaft, die sich am Dorfeingang befindet.



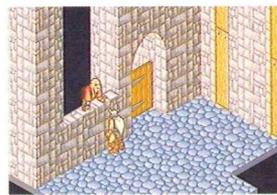
6. In der Wirtschaft sind viele Leute. Sprache mit ihnen über deine Suche. Auf den Tischen befinden sich Wein und Gold. An diesem Ort kannst du nichts Brauchbares finden!



7. Nachdem du Eadrics Insel verlassen hast, kannst du zurück zu Ruriks Hütte gehen. Überreiche ihm den Brief von Eadric. Er gibt dir dafür ein Dokument, mit dem du den Königspalast betreten kannst.



8. Gehe auf der Karte der Inseln zum Königspalast. Wenn du in Ruriks Dorf handeln möchtest, solltest du dich daran erinnern, daß der Wächter der Brücke nun verschwunden ist!



9. Der Wächter am Tor läßt dich nur vorbei, wenn du ihm das Dokument von Rurik überreichst. Innen mußt du durch den ersten Eingang auf der linken Seite gehen. Wandere zum Garten, um die Königin zu sehen.

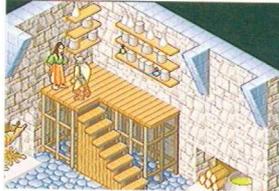


HEIMDALL 2

...Spielführer...



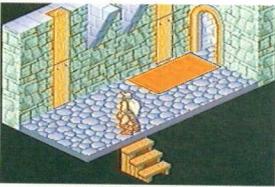
10. Spreche im Garten mit der Königin, die hinter der Ecke sitzt. Sie erzählt dir, daß ihr Sohn gekidnappt wurde. Außerdem traut sie dem Berater nicht. Sie sagt dir auch, daß du mit den Dienern in Kontakt treten sollst. Auf dem Gartenboden befindet sich etwas Gold!



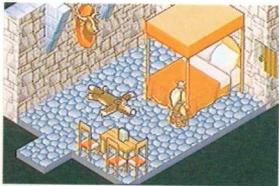
11. Auf den Stufen in der Küche steht eine Dienerin. Sie unterrichtet dich über den boshafte Berater und gibt den Schalter zum Geheimgang frei. Gehe nun zum 1. Eingang zurück und nimm dir vom Tisch etwas zu essen mit.



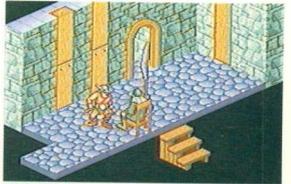
12. Im Zimmer links vom 1. Eingang befindet sich ein Bild. Die Augen dieses Bildes verfolgen dich auf deinem Weg. Nachdem du mit der Dienerin gesprochen hast, solltest du ins Bild hineingehen und Feuer drücken. Es gleitet nach oben, und ein Geheimgang erscheint.



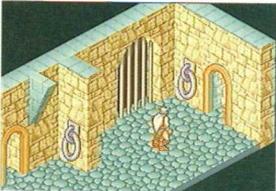
13. Der Geheimgang führt in das königliche Schlafgemach. Entferne während des Spiels alle unwichtigen Dinge. Behalte die Flachmänner und die Runenbücher, auch wenn du sie schon benutzt hast. Du kannst sie nämlich bei den Händlern gegen Gold eintauschen.



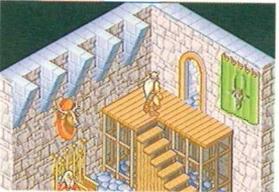
14. Drücke auf den Geheimschalter, der sich auf dem Bett des Königs befindet. Er ist an dem rechten Bettpfosten angebracht und schlecht sichtbar. Betätige ihn. Ein Schrank öffnet sich und bringt den Siegelring des Königs zum Vorschein. Nimm ihn und das Runenbuch, das auf dem Tisch hinter dir liegt, mit.



15. Der dumme Wächter, der vor dem Kerker sitzt, läßt dich vorbei, wenn du ihm den königlichen Siegelring gibst. Halte für den Abstieg in den Kerker deine Waffen bereit, denn du wirst von einem Hakrat angegriffen. Mache dir keine Sorgen um deine Energie. Wenn du ihn getötet hast, wird diese wieder aufgeladen.



16. Wenn du den Hakrat tötet, erscheinen der Bruder und der Sohn des Königs in diesem Käfig. Der Bruder erzählt dir, daß sie von dem bösen Berater gefangen wurden, und überreicht dir einen Brief für den König. Bringe diesen den Brief. Der Berater verschwindet daraufhin.



17. Der König nimmt das magische Schild von der Ro'Geld-Kammer weg, sobald der Berater geht. Dringe nun weiter in den Palast ein, um den Schädel, das 1. Stück des Ro'Geld, zu erlangen. Aber zuerst mußt du einen Raum durchqueren.



18. Schieße je einen Pfeil in die 3 Löcher, die gezeigt werden. Laufe vorwärts und schieße, sobald das Feuer auf der Plattform nachläßt. Laufe zu einem sicheren Platz, damit du keine Energie verlierst. Wenn du alle 3 Löcher getroffen hast, wird sich die Spalte im Boden füllen. Du kannst nun zum Ro'Geld-Zimmer gehen.



HEIMDALL 2

...Spielführer...



19. Der 1. Teil des Ro'Geldes ist auf dem Drachen versteckt. Auf der linken Seite befindet sich ein Schalter am Boden. Du mußt dich auf ihn stellen, damit das Ro'Geld erscheint. Sammle es ein und gehe durch den Palast zu der Karte der Inseln zurück.



20. Gehe zu der Insel des Fischers. In seiner Hütte solltest du gegen den Schrank drücken. Er öffnet sich, und der Fischer erscheint. Er fragt dich, ob du seine Tochter befreien könntest. Sie wurde bei einer Zeremonie geraubt, damit Loki seine Macht zurücklerlangt. Er berichtet dir von den 2 Eingängen zum Schrein.



21. Es ist einfach, den Schrein zu betreten. Gehe an den farbigen Teleportern vorbei (benutze für Ursha den roten und für Heimdall den blauen). Gehe an dem Zimmer mit den Stacheln vorbei. Du kommst in den Raum mit dem Altar. Gehe zu der Tochter des Fischers, um sie zu befreien. Wandere zu der Karte der Pforten zurück.



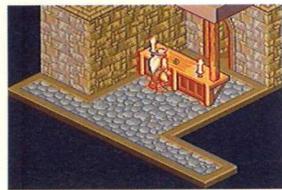
22. Gehe zu Utgard. Dies ist die andere Pforte auf dieser Stufe. Du kommst zur Dwarven Isle. Gehe auf das Schlachtfeld und spreche mit dem sterbenden Zwerg. Er fragt dich, ob du ins Halbdunkel kommen kannst, um mit ihm zu reden. Gehe zum Bildschirm mit dem brennenden Feuer zurück.



23. Sammle die Schriftrolle und den Trank ein. Schieße dann einen Pfeil in den Flammenkreis ab. Wenn sich der Bildschirm dunkel färbt, mußt du zum sterbenden Zwerg zurückkehren. Er gibt dir Rüstungsgeräte. Du kannst dich nun zu den Palastoren aufmachen. Der Wächter erkennt die Rüstung und läßt dich hinein.



24. Spreche in der Halle mit dem König. Er überreicht dir einen Brief für den König der verlorenen Klan Isle. Klettere im Schloß nach oben, wo du einen Händler finden wirst. Der Ausgang befindet sich am Ende des Eingangs.



25. Oben im Flur liegt ein Regenbogenring auf einem Tisch. Nimm ihn mit, du wirst ihn später im Spiel gebrauchen. Der Händler befindet sich hinter dieser Stelle. Für den nächsten Teil brauchst du einen leeren Flachmann und den Ring. Wenn du keine Flasche besitzt, mußt du eine kaufen. Begib dich zur Giganteninsel.



26. Fülle deinen Flachmann mit Wasser aus dem kleinen See der Eisgötter. Hinter dir erscheint eine Brücke. Über sie kannst du die glühende Lichtsphäre erreichen. Sichere an diesem Punkt das Spiel, da ein schwieriger Teil vor dir liegt. Hoffentlich besitzt du eine gute Gesundheit und viel Mana.



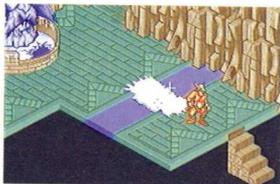
27. Schütte den Inhalt deiner Flasche in den Lavasee, der den Feuergott im 1. Raum umgibt. Hier befindet sich ein Hakrat. Aber du wirst nicht verletzt, solange du die Flüssigkeit ausgießt. Du erkennst an der kleinen Rauchwolke, die von der Lava aufsteigt, daß die Flasche leer ist.



AMIGA 247 AMIGA

HEIMDALL 2

...Spielführer...



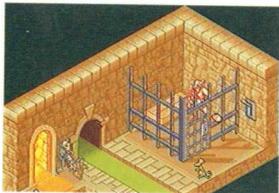
28. Nachdem die Eisbrücke in diesem Raum erschienen ist, mußt du zur Kluft des nächsten Raumes absteigen. Es gibt keinen Weg, der hinüberführt. Steige auf der anderen Seite vom Rand der Plattform hinunter. Ein Lift taucht auf, mit dem du sicher hinüberkommst.



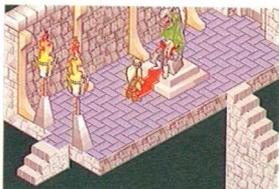
29. Es ist sehr knifflig, den Regenbogenring genau in die leuchtende Lichtsphäre dieses Raumes zu werfen. Verschwende nicht deine Zeit damit, die Hakrats zu bekämpfen. Es tauchen immer wieder neue auf. Laufe um die Sphäre herum und stelle ihnen dort eine Falle. Werfe den Ring vom Bildschirmboden aus ab und flieh!



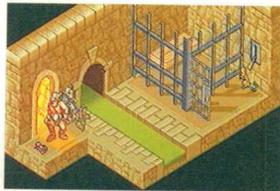
30. Gehe zum Hauptquartier der Riesen, das sich auf der Inselkarte befindet. Bahne dir deinen Weg bis zur hinteren Kammer. Auf dem Tisch steht eine Kerze. Stoße sie um, damit ein Talisman erscheint. Mit ihm kommst du in die nächste Welt hinein. Wandere danach zur Karte der Tore zurück und gehe nach Utgard 2.



31. Begib dich zur Clan Isle. Wenn du durch das Tor gehst, wirst du zusammengeschlagen und in ein Gefängnis gesperrt. Schiebe das Stück Brot zur Ratte. Sie öffnet daraufhin den Käfig. Springe in den Abwasserkanal und durch die Tunnel hindurch zum Schloß.



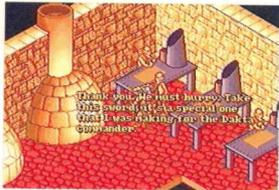
32. Suche den Zwergenkönig und überreiche ihm den Brief des Zwerges. Er gibt dir ein Antwortschreiben und sagt dir, daß das Ro'Geld unten versteckt ist. Der Eingang zum Schloß befindet sich in der Königskammer. Springe von der Plattform hinunter. So weichst du den Flammen aus. Aber sammle zuerst das Ro'Geld ein.



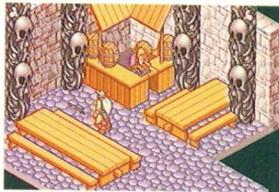
33. Der 2. Teil des Ro'Geldes ist in einem Skelett versteckt. Durch die Runenschriftrolle erhältst du noch mehr Zaubersprüche. Nimm das Ro'Geld mit und gehe zu der Karte der Tore zurück. Wandere zurück zu Utgard und betrete die Kammer des Königs. Gib ihm den Brief. Er überreicht dir dafür den Talisman für Her'ker'yn.



34. Gehe zu Her'ker'yn. Spreche mit dem Druiden. Er liegt auf einer Hängematte. Ein masklierter Geist erscheint. Er sagt dir, daß er dich in Tal'ker'yn treffen möchte. Nachdem du mit ihm gesprochen hast, solltest du dich zu der Inselkarte aufmachen. Gehe zum Dakta-Dorf.



35. Töte den Dakta, der sich beim Waffenmeister befindet. Bleibe in seiner Nähe, denn sonst bewirft er dich mit Pfeilen. Wenn er tot ist, mußt du mit dem Mann sprechen, der gerade ein Schwert herstellt. Er gibt es dir. Im späteren Spiel wirst du dafür vor Gericht beurteilt werden.

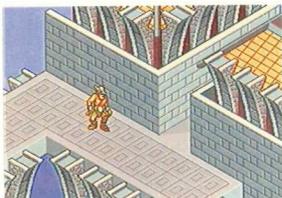


36. Warte, bis der Dakta die Dorfbewohner angreift. Töte ihn! Spreche mit dem Kellner. Er sagt dir, daß du sehr mutig bist. Davon ist das 2. Gerichtsurteil im Spiel abhängig. Verletzte aber nicht die Dorfbewohner.

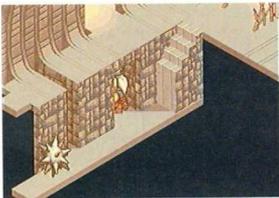


HEIMDALL 2

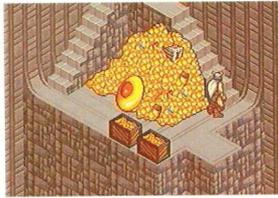
...Spielführer



37. Greife den Dakta, der sich am Hafen aufhält, nicht an, denn er würde ins Wasser springen und ertrinken. Für diese letzte Tat wird später das Urteil gefällt. Spreche zuerst mit dem Dakta. Gehe zur Inselkarte zurück und mache dich zum Hauptquartier der Daktas auf.



38. Stürze dich beim Eingang vor den Ball und laufe bis zur Nische, die im Bild gezeigt ist. Drücke auf den Schalter an der Wand. Die Stufen werden ausgefahren, und der Stachelball hält an. Gehe zuerst durch die linke Tür. Sie führt in die Schatzkammer.



39. In der Schatzkammer befindet sich eine Treppe. Klettere hinauf und drücke auf das Bild, das rechts an der Wand hängt. Ein Geheimgang erscheint. Gehe in das neue Zimmer und zum Spiegel auf der linken Seite.



40. Zerstöre dein Spiegelbild. Schieße aus einiger Entfernung darauf und laufe weiter, um Energie zu sparen. Du brauchst sie, um den Daktaführer, der dich kurz danach angreift, zu bekämpfen. Er wirft einen Talisman zurück. Gehe zu der Inselkarte zurück.



41. Auf der Insel befindet sich dieses Bodenkachelfliesen. In diesem Screen kannst du keine Energie verlieren, aber auch nicht hinausgehen, bevor du nicht den Boden richtig überquert hast. Anhand der Schriftrolle kannst du dir die beste Route ausarbeiten. Um Zeit zu sparen, ist sie unten ausgedruckt. Von hier aus kommst du in die nächste Ro'geld-Kammer.



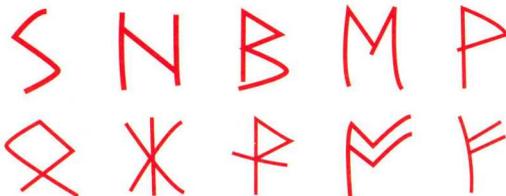
42. Schieße mit Pfeilen auf die offenen Münder der Köpfe. Um genau zu zielen, mußt du dich ein kleines Stück zurückstellen. Es gibt keine bestimmte Reihenfolge, die du beachten mußt. Achte jedoch darauf, daß du sie alle triffst. Die Münder bleiben stehen, nachdem du sie getroffen hast. Sammle das 3. Stück Ro'geld ein und gehe zur Karte der Tore zurück.



43. Von dieser Stelle aus mußt du zu der Kartenwelt zurückkehren und dann zu Tal'ker'y'n, der Halle der Gotter gehen.

Insel-Bodenfliesenpuzzle

Dies ist die Lösung für das Puzzle. Du findest sie auf der Schriftrolle daneben. Dadurch sparst du die Zeit, sie selber auszuarbeiten!



HEIMDALL 2

Zaubersprüche

Heilungszauber

ƴ Geringe Selbstheilung

Dieser Zauber gibt dem Anwender einen kleinen Teil seiner Gesundheit zurück. Geringe Mana-Kosten.

B ƴ Geringere Selbstheilung

Dieser Zauber gibt beiden Charakteren nur einen kleinen Teil ihrer Gesundheit zurück. Geringe Mana-Kosten.

B P ƴ Heilung von Gift

Dieser Zauber bewahrt den Anwender vor der Wirkung des Giftes. Mittlere Mana-Kosten.

B ↑ Zusätzliche Selbstheilung

Dieser Zauber gibt dem Anwender einen großen Teil seiner Gesundheit zurück. Mittlere Mana-Kosten.

B ↑ ƴ Maximale extra Selbstheilung

Dieser Zauber gibt beiden Charakteren einen großen Teil ihrer Gesundheit zurück. Mittlere Mana-Kosten.

Angriffszauber

S ↑ Feuerblitz

Mit diesem Zauber schießt der Anwender einen tiefliegenden Feuerball in die Richtung, in die du schaust. Geringe Mana-Kosten.

N ↑ Blitzschlag

Ein wirksamer, zerstörender magischer Angriff. Er feuert in die Richtung, in die der Anwender gerade sieht. Geringe Mana-Kosten.

S ↑ ƴ Feuerball

Dieser Zauber ist der stärkste. Er feuert in die Richtung, in die der Anwender schaut. Mittlere Mana-Kosten.

⊗ ƴ Zerfall

Dies ist ein sehr starker Zauber. Er zerstört den Feind sofort, auch wenn der Anwender ihn nicht ansieht. Hohe Mana-Kosten.

N ↑ ƴ Rufe Blitz

Dieser Zauber ist dem Blitzschlag ähnlich, mit der Ausnahme, daß du den Feind nicht ansehen muß. Hohe Mana-Kosten.

Verteidigungszauber

ƴ M Körperschild 1

Dieser Zauber schafft einen unsichtbaren, magischen Schild um den Anwender. Er wirkt besser gegen normale Beschädigungen als gegen Zauber. Mittlere Mana-Kosten.

ƴ ƴ Schutz gegen Gift

Dieser Zauber macht den Anwender für bestimmte Zeit unverletzbar. Mittlere Mana-Kosten.

ƴ ✕ Schutz vor Zauber

Dieser Zauber schützt den Anwender vor der Wirksamkeit von schädigenden, magischen Angriffen. Mittlere Mana-Kosten.

ƴ M S Körperschild 2

Dies ist ein stärkerer magischer Schild, welcher weiteren Schaden reduziert. Hohe Mana-Kosten.

ƴ S Schutz vor Feuer

Benutze diesen Zauber, um den Anwender gegen Feuer- oder Flammenschaden unverletzbar zu machen. Hohe Mana-Kosten.

Verschiedene Zauber

M P M ƴ Feind verlangsamen

Dieser Zauber verlangsamt alle Feinde auf dem Bildschirm. Du kannst ihnen leichter ausweichen und sie einfacher vernichten. Mittlere Mana-Kosten.

ƴ ƴ ✕ S Verbesserung der Kampftechniken

Dieser Zauber erhöht für kurze Zeit deine Kampffähigkeit. Mittlere Mana-Kosten.

S ƴ ƴ Physische Kampfverbesserung

Dieser Zauber verleiht dir für kurze Zeit Stärke und Durchhaltevermögen. Mittlere Mana-Kosten.

ƴ ƴ S Magische Kampfverbesserung

Dieser Zauber verbessert für kurze Zeit deine magischen Eigenschaften. Mittlere Mana-Kosten.

ƴ ✕ S Rufe Flamme

Dies ist ein Angriffszauber, der dem Anwender eine Flamme herbeiruft. Geringe Mana-Kosten.



HEIMDALL 2

...Spielführer...



44. Wenn du zu Tal'ker'yn, der Halle der Götter, gelangt bist, wirst du von Ander begrüßt. Gehe durch die erste Tür auf der rechten Seite und berühre die Figur des Todes. Töte deine beiden Spieler in der gleichen Weise!



45. Wandere in das Licht hinein. Du landest in der Todeskammer. Sammle die heilige Platte, die Krone und die Axt ein. Die Axt ist eine sehr starke Waffe.



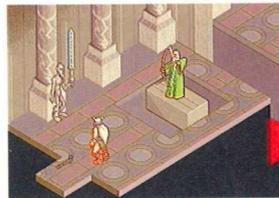
46. Betrete den Gerichtsraum der Götter. Es ist das erste Zimmer auf der linken Seite. Lege die Krone auf den Kopf aus Marmor. Nun wirst du für die 3 Handlungen, die du im Dakta-Dorf ausgeführt hast, beurteilt.



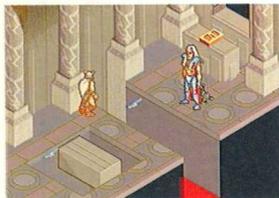
47. Gehe in den Raum der Luftgöttinnen. Es ist der erste auf der linken Seite. Stelle dich in das Licht, damit du zu verschiedenen Orten teleportiert wirst. Sammle den Schild, den Helm und die Panzerausrüstung ein.



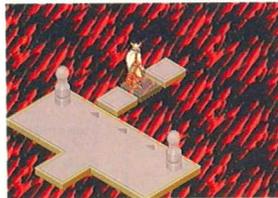
48. Lege den Helm in die Nähe der Stufen. Es erscheint eine Brücke, die dich zu der heiligen Platte führt. Trage den Panzer, damit du gegen Schaden besser geschützt bist.



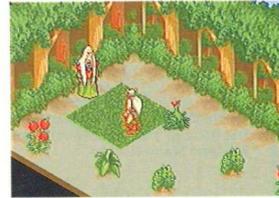
49. Nun mußt du den Raum des Gottes der Schwachen betreten. Er schießt mit Pfeilen auf dich. Stelle dich entweder auf seine linke oder rechte Seite. Auf diese Weise kannst du die abgeschossenen Pfeile einsammeln.



50. Nachdem du den ersten Feind erledigt hast, erscheint der zweite. Feuers mit deinem Bogen schnelle Salven ab oder benutze den Auflösungszauber.



51. Das Zimmer der Göttin des Lichtes liegt auf der äußeren rechten Seite in der Halle der Götter. Laß dich von dem Tropfen, der vor dir liegt, nicht beirren. Gehe vom Rand hinunter und laufe die Fliesen entlang.



52. Gehe in den letzten Raum der Halle. Pflücke einige Samen von der Pflanze, die rechts auf dem Gras wächst, und einige von der darunter und wiederum einige von der in der unteren linken Ecke. Bilde aus den Samenkörnern die 'vollkommene Pflanze'.



HEIMDALL 2

...Spielführer...



53. Gehe bis zum Ende der Halle der Götter und lege die 6 heiligen Platten in die Lücken vor den großen Doppeltüren. Die Türen öffnen sich, und du kannst den Raum des Laserlichtes betreten.



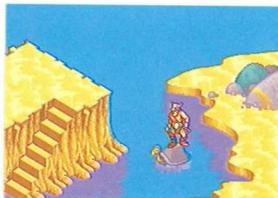
54. Steige die Stufen hinauf und stelle den Spiegelschild vor das Laserlicht. Unten auf der Treppe erscheint das letzte Stück des Ro'Geldes. Gehe hinunter und hebe es auf. Kehre danach in den Raum des Naturgottes zurück.



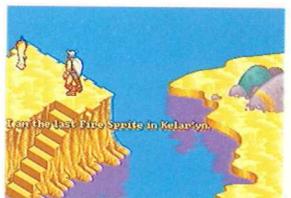
55. Ander gibt dir noch eine heilige Platte. Er sagt dir, daß du sie seinem Diener, der sich im Waldchen der Druiden befindet, aushändigen mußt. Er gibt dir den Rat, nach dem Feuerkobold Ausschau zu halten. Er kann dir helfen.



56. Gehe zurück zu Her'ker'yn. Gib dem Druiden das heilige Symbol. Er öffnet ein Zaubertor, das sich in den Bäumen hinter der Brücke befindet. Wandere durch dieses, um den See zu finden.



57. Stelle dich auf den Rücken der Schildkröte. Sie bringt dich über den See. Klettere auf der anderen Seite die Stufen zu der Holzkonstruktion hinauf.



58. Der Feuerkobold verschmilzt mit dem Ro'Geld. Dadurch kannst du ihn von Ort zu Ort transportieren. Gehe zurück in die Halle der Welten und zu Nif'Heim.



59. Du findest den Eingang zu Nif'Heim auf der ersten Weltkarte. Er liegt oben rechts. Hinter ihm ist eine Wendeltreppe.



60. Du befindest dich nun neben einem Lavasee. Der Feuerkobold erscheint und verwandelt sich in ein Feuerboot. Klettere hinein und fahre zu Lokis Schloß.

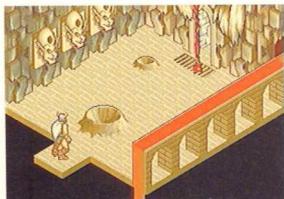


61. Bevor du die Stufen zu Lokis Schloß hochkletterst, mußt du zuerst den Drachen besuchen. Sammle alle Zähne des regungslosen Drachen ein.



HEIMDALL 2

...Spielführer



62. Im Schloß gibt es einen Raum, in dem sich 3 Köpfe es einen versperrter Ausgang befinden. Um ihn zu öffnen, mußt du Pfeile in jeden der offenen Münder schießen.



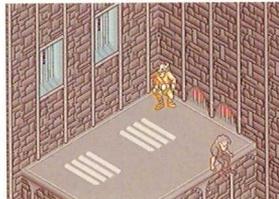
63. Letztendlich kommst du zu Lokis Tochter. Sie wird dich nicht angreifen! Suche links von ihr nach einer geheimen Tür. Die auf der rechten Seite kannst du nicht betreten.



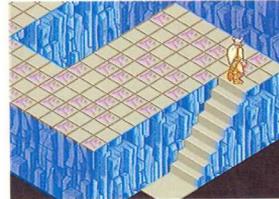
64. Du stößt auf ein Zimmer, in welchem sich eine Reihe Drachenköpfe und Kreise im Boden befinden. Lege die Drachenzähne in die Kreise. Dadurch wird der Teleport im hinteren Teil des Raumes aktiviert.



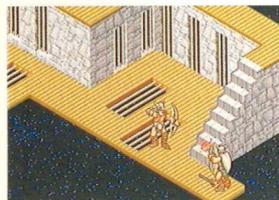
65. Sobald du Lokis Raum betrittst, verlierst du die Kontrolle. Man nimmt dir das Ro'Geld ab. Du kannst nichts daran ändern, nur sitzenbleiben und zuschauen. Du wirst in die Baldurs Zelle teleportiert.



66. Dort erscheint Ander. Nachdem du Baldurs Talisman aufgehoben hast, transportiert er dich zur Weltkarte zurück. Mache dich zur 2. Weltkarte auf und gehe zu Sho'ker'yn.



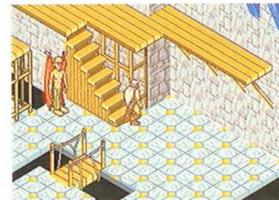
67. Der geflieste Raum ist einer der schwierigsten des Spiels. Sichere an dieser Stelle! Die lilafarbenen Kacheln werden dich töten, und die roten teleportieren dich an den Anfang zurück. Finde heraus, wo sich die neutralen Fliesen befinden. Laufe nur, wenn die lilafarbenen verschwunden sind!



68. Bewege Heimdall an der Heimdall-Statue vorbei und zerstöre seinen Doppelgänger. Wiederhole das gleiche mit Ursha. Das Doppelpaar im Flur öffnet sich. Wechsle die Waffen aus, damit beide Charaktere gleich stark sind.



69. Gehe durch die erste Tür auf der linken Seite. In diesem Raum ist ein Schatten deines Charakters. Drehe dich um und drücke FEUER. Der Schatten sammelt das Ro'Geld für dich ein. Verlasse danach das Zimmer.



70. Schneide das Seil im Dakazimmer entzwei, damit die Holzplanke hinunterfällt. Gehe nun in den letzten Raum des Spiels und erledige Ahok und Loki. Wende so viele Zaubersprüche wie möglich an, damit du nicht zu kämpfen brauchst!



DARKMERE

Die Produktion dieses fesselnden und isometrischen Abenteuerspiels dauerte 2 Jahre. In diesem Monat veröffentlichen wir den ersten von 3 Teilen unseres Spielführers.

Stadtkarte



Zone 1: Das Dorf. Gehe zum Schmied und frage ihn nach den Stahlblöcken. Sammle von allen Straßen die Schlüssel ein und marschiere durch die Häuser. Dort findest du 5 Stahlblöcke. Bringe sie zum Schmied. Nun kannst du von einem Bettler in der Algan Straße einen Schlüssel kaufen. Begib dich zu den Waffenhändlern und kaufe eine Kampfaxt. Gib sie dem verrückten Ritter auf der Brücke, damit er dich vorbeilässt. Gehe in die Gaststätte. Frage den Besitzer nach dem Skullbuster und dem Alchimisten. Sammle die 3 gestohlenen Tränke ein und bringe sie zum Alchimisten, der hinter der Brücke lebt. Gehe zurück zum Gaststättenbesitzer und überreiche ihm das Dewas-Gewürz. Nimm den Skullbustertrank von ihm an. Öffne mit dem Schlüssel des Bettlers die Holan Straße. Frage die Großmutter dort nach dem Pfortner. Kehre in die Gaststätte zurück und gib dem Bruder des Pfortners den Skullbuster. Betrete den Tempel und rette den Druiden. Nun kannst du den Level verlassen.



DARKMERE

Charaktere



Barbar

1. Er wird dich nicht angreifen. Wenn du die Möglichkeit hast, solltest du ihn über die Spinnen befragen. Du findest ihn überall im Dorf. Aber wenn du ihn einmal nicht finden kannst, wird er sich bei den Waffenhändlern im Süden aufhalten.



Bettler

2. Gib ihm so lange kein Geld, bis du dem Schmied die 5 Stahlblöcke gebracht hast. Suche den Bettler in der Algan Straße auf und kaufe ihm den Schlüssel zu Omas Haus ab. Ansonsten ist er für nichts zu gebrauchen.



Maskierter Mann

3. Er teilt dir mit, daß sich der Bruder des Pfortners in der Gaststätte Tolk aufhält. Er gibt dir auch Informationen über die Ereignisse von Darkmere. Er wandert in allen Straßen der Stadt umher.



Kaufmann

4. Manchmal wird der Kaufmann von 2 Orks angegriffen. Er bittet dich um Hilfe. Wenn du die beiden besiegst, belohnt er dich mit einem Stahlblock, den du später benötigen wirst.



Zwergenwächter

5. Der Zwerg am Tor läßt dich so lange nicht vorbei, bis du ihm das richtige Paßwort gesagt hast. Suche es, damit er dir einige interessante Informationen verrät.



Die Dame

6. Sie teilt dir die Adresse von Omas Haus mit: Holan Straße 1. Sie berichtet dir auch über Darkmere. Ansonsten kann sie dir bei der Vervollständigung des Spiels nicht helfen.

Feinde



Drachen

1. Er schießt Feuerbälle auf dich ab. Wenn du nahe genug an ihn herangehst, um ihn zu treffen, fliegt er weg. Wenn du auf ihn zuläufst und ihn in die Ecke drängst, kannst du ihn zerstören und wirst selber nicht getroffen. Schwinge deine Klinge über dem Kopf und schlage zu.



Orks

2. Sobald du einen Ork siehst, mußt du deine Klinge hin- und herschwingen. Wenn du richtig stehst, wird der unglückliche Ork dir in deine Klinge laufen. So gewinnst du, ohne daß du überhaupt zuschlagen mußt.



Ratten

3. Da sie klein und schnell sind, sind sie eine wahre Seuche. Sobald du eine von ihnen siehst, mußt du deine Klinge schwingen. Wenn du in die richtige Richtung schaust, wird die Ratte durch deinen harten Stahl verenden.



DARKMERE

Orte...



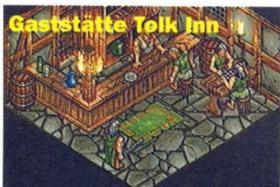
1. In diesem Gebäude befinden sich einige Schlüssel, die zu den Truhen passen. Die im 1. Raum ist leer. Verschwende dafür keinen Schlüssel. Achte auf den Ork, der sich auf dem oberen Treppenabsatz befindet. Die Truhen im oberen Stockwerk enthalten Lebensmittel und einen Stahlblock für den Schmied.



2. Hier gibt es außer Lebensmitteln keine nützlichen Gegenstände. Nimm die Nahrung mit, um bei Bedarf deine Energie wieder aufzuladen. In diesem Haus gibt es keine Feinde, um die du dich sorgen mußt.



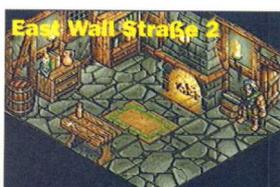
3. Sobald du das Gebäude betrittst, wirst du von einem Ork angegriffen. In der Truhe im Flur befindet sich ein Stahlblock. Im hinteren Zimmer ist ein Zeitumkehrtrank. In einer anderen Kiste auf der nächsten Etage findest du einen zweiten Stahlblock.



4. Sie ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Abgesehen von den Gegenständen, findest du im Hauptraum in der unteren linken Ecke einen Schlüssel, Stahlblöcke und Lebensmittel. Im hinteren Zimmer sind noch mehr Schlüssel. Dort sitzt der Bruder des Zwerges und schmolzt.



5. In der Truhe im vorderen Raum befindet sich ein Stahlblock. Unten liegt ein stärkender Trank für dich bereit. Er ist sehr nützlich, wenn deine Energie niedrig ist. Dort befindet sich auch eine unbezahlte Rechnung, die keinem Zweck dient.



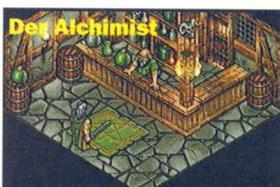
6. Im Hauptzimmer gibt es eine Menge Nahrungsmittel. Im Flur liegen Gold und ein Zeitumkehrtrank und oben ein Stahlblock bereit. Im Schlafgemach mit dem Ork steht eine leere Truhe. Verschwende hierfür keinen Schlüssel!



7. Wenn du eintrittst, wirst du von einem Ork angegriffen. Nachdem er tot ist, läßt er ein Messer fallen. Im Keller befinden sich Tränke. Nimm sie alle mit, außer den gelben und braunen. Im 2. Keller steht eine leere Kiste. Öffne sie nicht!



8. In diesem Haus befinden sich noch mehr Schlüssel für die Truhen. Der braune Trank, der oben steht, ist scheußlich. Nimm ihn nicht mit! Sammle so viele Schlüssel wie möglich ein.

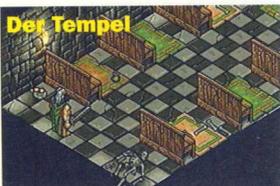


9. Die Apotheker wohnt hinter der Brücke. Er fragt dich, ob du seine 3 gestohlenen Tränke gegen Dewar-gewürze eintauschen wirst. Hier solltest du einige Zeitumkehrstränke kaufen. So kannst du dein Spiel sichern, ohne Gildorn herbeizuholen.



DARKMERE

...Orte



Der Tempel

1. Nachdem du das Paßwort vom Bruder des Pförtners erfahren hast, mußt du zum Tempel gehen. Du siehst einen Druiden. Er wird gerade von 2 Orks angegriffen. Du kannst sie leicht und ohne Einbußen deiner Gesundheit besiegen. Rette ihn!



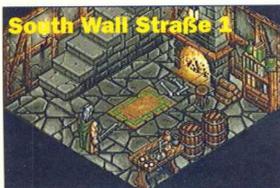
Down Straße 1

2. Im Flur steht ein Trank der List für dich bereit. Er wird dir im weiteren Spiel nützlich sein. Nimm die Lebensmittel aus dem Speisesaal für die 2. Zone mit. Sammle die Goldmünzen ein, die sich oben und unten befinden.



South Straße 1

3. In diesem Haus gibt es außer Nahrungsmitteln nur 3 Dinge, die für dich interessant sind. Im vorderen Raum befinden sich ein Sack mit Goldstaub, einige Goldmünzen und ein brauner Trank. Nimm alles mit, außer dem Trank!



South Wall Straße 1

4. Im Haus gibt es Goldmünzen. Es ist eigentlich sinnlos, dieses Haus zu besuchen, wenn du in Eile bist. Das Gold ist zwar nützlich, aber du kannst an anderen Stellen weitaus mehr davon einsammeln.



South Wall Straße 2

5. Im oberen Teil des Hauses befinden sich Goldmünzen und ein Schlüssel. Das Schlafgemach, welches auf der rechten Seite liegt, enthält etwas Gold und ein Schwert. Im anderen befindet sich eine Zeitschrift, die Darkmere beschreibt.



Die Waffenhandler

6. Sie befinden sich im Süden. Du mußt diesen Ort besuchen, damit du das Dorf verlassen kannst. Frage den Besitzer der Gaststätte nach seinem Bruder, dem Schmied. Du brauchst 20 Goldmünzen, um die Kampfaxt zu kaufen.



Stenor Straße 4

7. Besuche dieses Haus. Dort kannst du Tränke und einen Stahlblock einsammeln. Der Sack enthält einen Wundertrank und Gift. Im hinteren Zimmer befindet sich ein Stärkungs- und ein Gewürztrank. Oben liegt ein Stahlblock und etwas Gold.



West Straße 3

8. Besuche diesen Ort nur, wenn du eine Menge Gold einsammeln möchtest. Weiche den gelben und braunen Tränken aus. Im vorderen Zimmer befinden sich Lebensmittel. Untersuche sie gründlich, um die schimmlichen auszusortieren.



Der Schmied

9. Der Schmied berichtet dir, daß er nicht genug Stahlblöcke hat. In dem Raum auf der Seite befinden sich ein Schild und einige Klingen. Hiervon kannst du nichts gebrauchen. Bringe ihm 5 Stahlblöcke. Er erzählt dir vom Bruder des Pförtners.

Fortsetzung folgt...



Von 0 auf 100 in 60 Sekunden

Rüsselsheim

Das waren noch Zeiten, als 100 Meter vor einem Auto ein Begleiter laufen mußte, der das herannahende Fahrzeug ankündigte, und Pferdefuhrwerke noch absolute Vorfahrt hatten.



So viel Auto braucht der Mensch

Als Manager einer Automobilfirma versetzt Rüsselsheim Dich in die Epoche des beginnenden 20. Jahrhunderts und die Zeit der Industrialisierung. Das glorreiche Ziel ist es, mit den zur Verfügung stehenden Arbeitern und Technikern innovative und heißbegehrte Fahrzeuge zu konstruieren und zu bauen, mit einer möglichst großen

Gewinnspanne zu verkaufen und sich gegen Konkurrenten zu behaupten. Bis zu vier Spieler können an dem Machtkampf teilnehmen, ansonsten übernimmt der Computer die Steuerung der gegnerischen Firmen. Dir stehen neben der eigentlichen Produktion noch die Verwaltung, die Entwicklung, das Marketing und der Verkauf im harten Geschäftskrieg zur Seite. Doch ohne den richtigen Standort für die neue Fabrik wird man bereits in seinem ersten Geschäftsjahr Konkurs anmelden müssen. Deshalb sind auf einer Weltkarte man-

che Gebiete, wie zum Beispiel USA oder Europa, profitabler als Afrika oder Asien. Die Höhe des Startkapitals reicht von der absoluten Abhängigkeit von einem Kreditgeber bis hin zu einem riesigen Eigenvermögen. Hat man sich für den Bau einer Fabrik entschieden, muß noch der Verkauf gesichert werden, der die gefertigten Produktionsgüter an den Mann (oder die Frau) bringt.

Fortschritt durch Technik

Zu Beginn hat man bereits eine Konstruktion in seinem Archiv, die sich über den Design-Bildschirm ansehen und modifizieren läßt. Leider marschiert die technische Entwicklung noch auf Kinderfüßen und man besitzt außer einem größeren Rasenmähermotor und einer einfachen Handbremse noch



Hier ist die Ideenwerkstatt Deiner Firma, in der eine Innovation die andere jagt (rechts).



Neue Automodelle lassen sich hier entwickeln und altgediente verändern.

DIE FABRIK

Mit diesen Abteilungen hat man alle Fäden in der Hand.



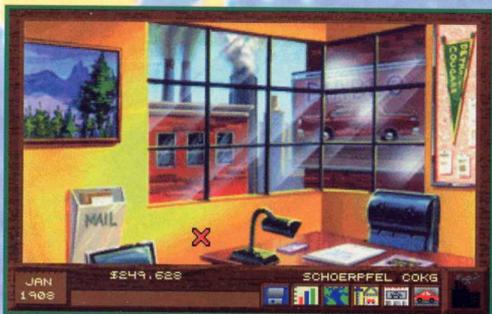
Wer sich schon immer als Auto-Designer betätigen wollte, liegt mit Rüsselsheim genau richtig.

keinerlei weiterführende Technik oder allzugroße Designauswahl. Dies schränkt die kreative Freiheit zu Spielbeginn noch etwas ein. Dabei sind die Formen für Motorhaube, Fahrgastzelle und Heck den historischen Gegebenheiten angepaßt. Für Weiterentwicklungen müssen den sechs Forschungsbereichen Techniker zugeteilt werden. Auch die Fließbänder muß man besetzen und das dort zu produzierende Modell festlegen. Der Verkaufspreis wird über die Verkaufsbüros bestimmt und kann für jedes Büro, Land oder Modell individuell eingestellt werden. Um den Verkauf so richtig anzukurbeln, sollte man auf das richtige Marketingkonzept setzen. Anzeigen in Zeitun-

gen, Werbeseiten in Magazinen oder Plakatwände bieten genügend Werbefläche für Deine Produkte. Wie im richtigen Leben schläft die Konkurrenz auch nicht, und man sollte von Zeit zu Zeit die Verwaltung besuchen und dort die verschiedenen Berichte und Statistiken ansehen. Wer sich allerdings dieser Aufgabe nicht gewachsen fühlt, findet in der beigelegten Cheat-Karte einige wertvolle Tips.

Rüsselsheim bietet gratische Hausmannskost und wird verwöhnte Gemüter diesbezüglich nicht überzeugen können. Jedoch ist das Spielthema gut umgesetzt worden und die Ansteuerung der verschiedenen Abteilungen logisch durchdacht. Die vielfältigen Strategien, die man damit verfolgen kann, lassen fast keine Wünsche mehr offen. Musikalisch wird das Spiel nur von einigen monotonen Melodien begleitet, aber mehr braucht man bei einer Wirtschaftssimulation auch nicht erwarten.

● Lutz Mahle



Das kleine Autolexikon

Diese Komponenten lassen sich im Laufe des Spiel ent- bzw. weiterentwickeln und sind für ein modernes Automobil unverzichtbar. Dafür sorgen genügend eingestellte und gut bezahlte Techniker.

- | | | |
|----------------|---------|------------------------|
| MOTORENTECHNIK | BREMSEN | SICHERHEITSAUSSTATTUNG |
| FEDERUNG | KÜHLUNG | LUXUSAUSSTATTUNG |



Die ganze Welt steht Dir als Absatzmarkt oder Produktionsstätte zur Verfügung.

COMMENT



Das etwas langsame Programm konnte mich zumindest in der Einteilung und mannigfaltigen Beeinflussung der Spielparameter beeindrucken. Bleibt abzuwarten was Max Design mit dem Spiel Oldtimer, das sich mit demselben Thema befaßt, zu bieten haben wird.

FACTS

Hersteller: Impressions
 Spieler: 1-4
 Preis: ca. DM 80,-
 Englisch erforderlich: nein
 Festplatte: wird unterstützt
 2. Laufwerk: wird unterstützt
 Steuerung: Maus/Tastatur
 Disks: 2

- ⊕ einfache Bedienung, gute Wirtschaftselemente
- ⊖ schlichte Grafik, monotoner Sound

GAMEPLAY	72%
GRAFIK	57%
SOUND	42%
MOTIVATION	74%
GESAMT	69%

Ein Autorennen mit allen Schikanen

Bump n' Burn

Hersteller: Grandslam ● Spieler: 1-2 ● Disks: 6 ● Preis: ca. DM 80,- ● Englisch erforderlich: nein
 Festplatte: wird unterstützt ● 2. Laufwerk: nicht unterstützt ● Steuerung: Joystick

An verschiedenen Rennsimulationen herrscht eigentlich kein Mangel. Die Aufzählung beginnt bei Test Drive und hört bei Lotus Esprit Turbo Challenge auf. Meistens braucht man nur höllisch auf die Tube zu drücken und muß hin und wieder einmal bremsen. Grandslam beweist mit seinem neuen Rennspektakel, daß Abwechslung dem Genre einmal ganz gut tut.

Das Rennen

Wahlweise können ein oder zwei Spieler ins Rennen gehen. Im Ein-Spieler-Modus kann man zur besseren Übersicht des Kurses mit einer Streckenkarte in der unteren Bildschirmhälfte spielen. Hat man die erste Strecke und einen der sieben Teilnehmer, die gegen den Champion ihr Glück versuchen, ausgewählt, geht es auch schon los. Nach dem Startsignal preschen die acht Fahrer dem ersten Ziel entgegen. Ein Radarschirm, die aktuelle und die beste Rundenzeit sowie die Geschwindigkeit geben nähere Informationen zur Lage des Rennens. Auf der Fahrbahn tauchen immer wieder Sterne und Münzen

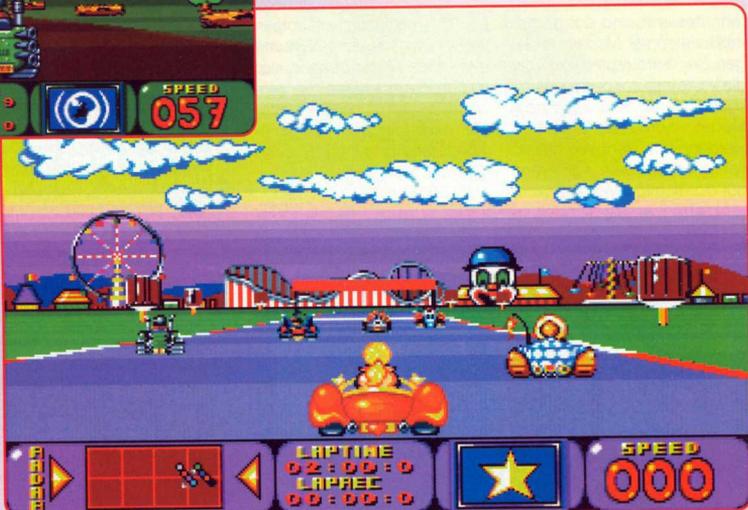
auf, die man einsammeln sollte. Die Sterne verwandeln sich in Bonusgegenstände, die auf der Steuertafel erscheinen und jederzeit aktiviert werden können. Auf diese Weise kann man Minen, Öllachen oder Mauern

Ohne Geschick und viel Glück ist die harte Konkurrenz bei den Bump'n'Burn-Meisterschaften kaum zu besiegen.

setzen, aber auch Extra-Speed, eine Schußwaffe und andere Hilfsmittel bekommen. Nur durch gezieltes Einsetzen dieser Extras kann man das Rennen für



Zwar sollte man sich hier auch nicht gerade mit seinem Trabbi auf die Piste schwingen und als letzter die schwarze Flagge zu Gesicht bekommen, aber bei den Bump n' Burn-Meisterschaften steht der Spielspaß im Vordergrund. Schauplätze sind die Rennstrecken der sieben Königtümer Toonias, auf denen es gilt, den amtierenden Champion Count Chaos zu schlagen. Die einzige Regel der Meisterschaft lautet: „Alles ist erlaubt“, und wer diese Vorschrift nicht schamlos auszunutzen weiß, wird bestimmt nicht unter den vorderen Plazierungen aufzufinden sein.



Angespannt warten die Fahrer auf das Startzeichen! Ob wohl einer die Traktionskontrolle einsetzt?



Die Helden der Piste



Mr. Fabulous - Die Rennstrecke
Der Sunnyboy mit dem breiten Lächeln und seinem schicken Rennwagen ist besonders bei den Hausfrauen der Favorit.



Colonel Carnage - Stadt im Kriegszustand
Der Panzerwagen des Colonels enthält eine ganze Waffenfabrik, mit der er sich seine Gegner vom Leib hält.



Die Buck Tooth Beaver Bros. - Der abgeholzte Wald
Die Hörnchen fressen sich täglich durch einen kleinen Regenwald, weshalb man ihnen mit Sabotage beim Rennen droht.



Die Dodgy Dinosaurs - Der Vulkan
Da die Dinos schon den einen oder anderen Konkurrenten verspeist haben, dürfen sie erst wieder starten, wenn sie abnehmbare Gebisse tragen.



Frank'n Steiner - Der gespenstischen Friedhof
Bevor Frank seine Leidenschaft für Autorennen entdeckte, war er als Schauspieler in Horrorfilmen zu bewundern.



Loretta Lamour - Die Zuckerguß-Welt
Die hübsche Loretta verdreht mit ihrem gräßlichen und kurvenreichen Körper den anderen Fahrern den Kopf.



Eric der Eskimo - Die eisigen Fjorde
Als einziger Teilnehmer fährt er in einem mobilen Haus, seinem Igloo-Express. Auch in brenzligen Situationen bleibt er cool.



Count Chaos
Über den amtierenden und bisher noch ungeschlagenen Sieger aller Rennen gibt es keinerlei Informationen.

AMIGA z.B.:

Armouredon 2 **	59.90
Anatoas V.Cup.Ed dt	64.90
Battle Field Creator dt	69.90
Battle Isle 2 dt *	89.90
Beneath a Steel Sky dt	69.90
Benefactor **	59.90
Bump'n Burn **	69.90
Bund.Man.Hattrik dt	99.90
Caribbean Dessaster *	69.90
Chartbreaker dt *	69.90
Cyberpace dt	84.90
Daemonsgate *	89.90
Death or Glory dt	99.90
Der Clou dt	79.90
Der Trainer dt	79.90
Die Siedler dt	89.90
Dragonstone **/	79.90
Dreamwies **/	69.90
Fields of Glory dt *	79.90
FIFA Soccer dt	64.90
Hanse Deluxe dt	49.90
Hattrik dt (karon) *	79.90
Heimdal 2 **	84.90
Ishar 3 dt *	69.90
Kick Off 3 **	59.90
King's Quest 6 dt *	79.90
King's Quest 6 dt *	79.90
Legend of Kyrin, 2 dt	79.90
Lucasarts Classic Adv.	89.90
Mad Burger dt *	84.90
Mad News dt *	79.90
Magic of Endoria dt	84.90
(nur 4000er)	
Mario is Missing dt *	89.90
Pizza Connection dt	89.90
Project Terra (St.byte)	69.90
Reunion dt *	84.90
Rüsselshelm dt	69.90
Rings of Med. Gold dt	69.90
Rise of the Robots *	89.90
Robinsons Requiem dt	69.90
S.U.B. dt *	64.90
Schwarzes Auge 2 dt *	89.90
Sensible Golf dt *	69.90
Spaceward Ho dt	84.90
St.Thomas dt	59.90
Starlord dt	79.90
Stiermsiedler dt	49.90
T.F.C. dt	69.90
World Cup USA 94 dt	64.90
World Cup Comp. dt	79.90
Zeppelin dt *	79.90

1200er z.B.:

Aladin **/	79.90
Banshee **	69.90
Bund.Man.Hattrik dt	99.90
Fields of Glory dt *	79.90
Hanse-Expedition dt	49.90
Heimdal 2 dt	84.90
Ishar 3 dt	64.90
James Pond 3 **	64.90
Kings Quest 6 dt *	79.90
Out to Lunch **	54.90
Rise of the Robots *	89.90
Rüsselshelm dt	69.90
Sim City 2000 *	79.90
Skeleton Crew **/	79.90
Star Trek dt	79.90
T.F.K. **/	89.90
Theme Park dt *	79.90
Tornado **	99.90
UFO dt *	79.90

CD 32

Banshee **	69.90
Brian the Lion **	49.90
Deep Core	29.90
Dragonstone **/	84.90
Emerald Mines **	34.90
Fields of Glory dt	79.90
Heimdal 2 **	84.90
Imp. Mission 2025 **	59.90
Jurassic Park *	69.90
Kick Off 3 dt *	74.90
Mean Arenas RP	29.90
Myth **	59.90
Sensible Soccer Int.**	59.90
Simon I.Sorcerer **	84.90
Soccer Kid **/	74.90
UFO dt *	79.90
Ult. Body Blows **	69.90

THEME PARK
500/1200 dt
79.90

VERSANDADRESSE:
AACHENERSTR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/4887#
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
BLONDE 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: 9 DM
ab Bestellwert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI!
BILPOST: 8+9 DM; UPS: 6+9 DM
VERKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM nur postbar

UNIVERSE
AMIGA dt
74.90

SONDERANGEBOT

3D Constr. Set 2.0 dt	29.90
A-Train dt	49.90
Airbucks 1200er **	39.90
Airbus USA Ed. **	49.90
Acoustic Games **	29.90
Bandit King of China	29.90
Bart vs the World **	39.90
Beau Jolly Ex. Games **	49.90
(Populus 2, Shuttle	
A. Mc L. Pool, James Pond 2)	
Body Blows ** 1200er	29.90
Castle of Dr. Brain dt	29.90
Chuck Rock 2 **	19.90
Cliffhanger **	19.90
Cool World **	39.90
Cyberpunks ** (Core D.)	34.90
D/Generation ** 1200	19.90
Der Patrizier dt	49.90
Diggers 1200	29.90
Droida **	39.90
Dragons Lair 3 **	29.90
Elite 2 dt	49.90
Erben des Throns dt	29.90
F 1 Grand Prix **	59.90
First Samurai **	29.90
Flight Simulator 2 **	24.90
Globule **	29.90
Goblins 1 **	39.90
Hamball dt	29.90
Harrier Assault **	29.90
Humans St.Alone **	24.90
Indiana Jones 4 dt	59.90
Invest dt	19.90
Ishar 1 dt 1200	29.90
Ishar 2 dt 1200	39.90
Joysoft Special 1 **	19.90
(B.chess,Budokan, Ski or Die)	
Joysoft Special 2 **	19.90
(Blindon.Com,Chiss Challenge,	
Turbo Outrun,Ex-Motion)	
Joysoft Special 3 **	39.90
(Locomotion, Bug Bomber,	
Gravity Force, Paramax,	
Barney Mouse)	
Larry 2	39.90
Larry 3	39.90
Last Action Hero **	29.90
Lernmings 1 + Data	29.90
Lernmings 2	49.90
Lernmings Xmas **	29.90
Loom dt	39.90
Lotus 3 **	29.90
Mean Arenas **	39.90
Mean Over Xerion **	34.90
Mixed Collection dt	39.90
(R.O.M.,Sarakon,Crime Time,	
Rolling Ronny,Lords o.Doom)	
Myth	24.90
Naughty Ones **	39.90
Nicky Bow 2 **	29.90
Overkill ** 1200	29.90
Pacific Islands dt	29.90
Penthouse H.Nr.Del.**	39.90
Pinball Fantasie	29.90
Police Quest 1 **	39.90
Puggys **	29.90
R-Type 2	19.90
Robin Hood dt	29.90
Rules of Engagement	9.90
Sabre Team **	19.90
Seek+Destr.**incl.1200	29.90
Sensible Soccer Int. **	39.90
Shadowwolves	29.90
Sim City dt 1200	39.90
Sink or Swim **	29.90
Sleepwalker **	19.90
Space Hulk **	39.90
Space Max dt	29.90
Tennis Cup 2	19.90
Tornado **	49.90
Trolls ** 1200	29.90
Viking Fields o.Conq.**	29.90
Vroom + Data	29.90
Went-hy trophyacht dt	29.90
Wing Commander dt	39.90
Winter Olympics **	39.90
Wiz Liz **	29.90
Wonderdog **	29.90
Zool ** 1200	29.90
Zool 2 **	39.90

Angebote nur solange Vorrat reicht

VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN
(*) Vorkündigung, (**) deutsche Abteilung, (dt) komplett in Deutsch, Irrtümer und Preisänderung bleiben uns vorbehalten

**JEDER KUNDE ERHÄLT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN BESTELLUNG
ALS DANKESCHÖN* EIN KLEINES
PRÄSENT**
BITTE COUPON MITSCHICKEN A.G.10/94

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

Die Rennstrecken



Die einzelnen Strecken werden jeweils zweimal befahren, wobei die Reihenfolge nach Belieben gewählt werden kann. Mit Ausnahme des Count Chaos hat jeder Teilnehmer eine Heimatstrecke. Seien es nun Bomben, gefällte Bäume oder prähistorische Vögel, jeder Kurs hat es auf seine Art in sich.

nun Bomben, gefällte Bäume oder prähistorische Vögel, jeder Kurs hat es auf seine Art in sich.



In Professor Fourstroke McChokes Fahrzeug-Tuning-Emporium kann man sein Fahrzeug entsprechend tunen.

werden. Das nötige Kleingeld muß man sich während des Rennens zusammenkratzen oder durch Rundenrekorde verdienen. Die farbenfrohen Streckengrafiken und die verschiedenen Melodien während des Spiels schaffen eine tolle Spielatmosphäre. Motorengeräusche, quietschende Reifen und sauber animierte Hintergrundsprites geben ihr Bestes, um die Meisterschaft so interessant und spannend wie nur möglich zu gestalten.

● Gerhard Fleischmann

sich entscheiden, denn skrupelloses und egoistisches Verhalten sind bei jedem Rennen der beste Weg zum Sieg.

Fahrzeug-Tuning inklusive!

Nach jedem Rennen kann man in Professor Fourstroke McChokes Fahrzeug-Tuning-Emporium seinen Straßenflitzer wieder auf Vordermann bringen lassen. Reifen, Motor, Beschleunigung und Stoßwiderstand können hier gegen entsprechende Bezahlung verbessert



Am meisten Spaß macht es natürlich im Zwei-Spieler-Mode, wo man zu zweit gleichzeitig über die Strecke brettern darf.

Tips zum Spiel



Die Bedeutung dieser Icons bekommt man erst im Laufe des Spiels heraus. Spektakuläre Extrawaffen, Turbozusätze und Flugtriebwerke befinden sich darunter!

- Ist man überholt worden, gelangt man mit einem gezielten Schuß gleich wieder nach vorn.
- Sieht man auf dem Radar einen Gegner von hinten kommen, sollte man ihm eine Mauer, Mine, Öllache oder Rauchwand vor die Nase setzen.
- Nach Möglichkeit aus dem Windschatten überholen.
- Hält man nach einem Rennen den Rundenrekord, gibt es Extrageld.



Gespensisch animierte Poltergeister bedrohen die Fahrer auf Frank'n Steiners Hausstrecke, die alles andere als leicht ist!

COMMENT

Von den alltäglichen Formel 1-Rennen gibt es mehr als genug. Witzige und außergewöhnliche Straßenrennen wie Bump'n Burn oder auch Supercars und MicroMachines erfordern nicht nur Geschick, sondern bereiten auch viel mehr Spaß. Übrigens, mit Buggy Boy gab es vor Jahren schon einmal ein ähnliches Spiel.



Gerhard



+ gut Soundeffekte, farbenprächtige Cartoongrafik, viele verschiedene Sammelicons

- lange Ladezeiten und Wertepausen

GAMEPLAY 86%

GRAFIK 79%

SOUND 73%

MOTIVATION 84%

GESAMT 84%

AMIGA - SOFTWARE

Spiele		Anwenderprogramme	
Anstoß World Cup Ed. DV	55	AMIGA Money	85
Battle Isle 2*	DV	Daveko Backup	88
Beneath a Steel Sky	DA	Disk Expander	50
Brian the Lion	DA	Final Copy II	160
Bundesliga M. Hattrick DV	69	Final Writer 2.1	290
Christoph Columbus	DV	Maxon Twit V1.1	220
Death or Glory	DV	Siegfried Copy	150
Der Clou	DV	Turbo Gate V2.0	120
Die Siedler	DV		69
Elfmania	DA	AMIGA CD's	
Elite 2 - Frontier	DV	Amos PD CD	45
Kick Off 3	DV	Animating 2	50
Mad News	DV	Aninet 3 Gold	25
Mr. Nutz	DA	Auge 4000 / Coactus	39
Partholon	DA	CDPD 4	45
Pizza Connection	DV	Giga PD 3.0	79
Robinsons Requim*	DV	Giga PD Update 1 oder 2	25
Sensible Soccer International	DA	Goldfish	45
Software Manager	DV	Megahits 2	60
Spaceward Ho	DV	Multimedia Toolkit	50
Starlord	DA	Qwikforms CD	45
UFO*	DV	Saar / Amok CD	45
Zeppelin	DV	Ultimate Mod. Collection	50

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

AB 250,- DM entfallen die 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#

SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA

AMIGO!

Jeden Monat NEU für nur DM 19.80

+ NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU +

24 Std. **GAME-LINE** 24 Std.

Tel. 01 90 - 19 01 24

Die Hotline für An- und Verkauf von neuer und gebrauchter Hard- und Software

Sega - Nintendo - Amiga - PC - Jaguar
CDI - 3 DO - Neo Geo
ab 18 Jahren 1 Mir/1,15

JLE / DeTeMedien

24 Std. + NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU +

M+S COMPUTER -Niederstr.20
32312 Lübbecke Tel/Fax : 05741-297183

4MB Ram A1200
incl. Coprozessor
SCSI Anschluss
439,-

Hardware

512KB A500.....49,-
Laufwerk 3.5" ext.....129,-
Laufwerk 3.5" int.....129,-
ROM 1,349,-
ROM 2,059,-
Umshellplatine 2x..49,-
A1200 KICK 1,3 Em.....19,-
Nullmodemkabel.....29,-
Druckerkabel.....10,-
CDTV-CD32
100 Spiele 1.....45,-
100 Spiele 2.....45,-
100 Spiele 3.....45,-
SAAR/AMOK.....39,-
CDPD 1.....39,-
Battle Chess.....59,-
Sherlok Holmes.....45,-
Team Yankee.....45,-
Und viele mehr ...a.A.

AMIGA
500-600-1200

210MB Festplatte
A1200 incl. Kabel-
Software + Anleitung
nur: 419,-

420 MB Festplatte
A 1200 incl. Kabel+
Anleitung + Softw.
499,-

AMIGA 1200
2MB-Maus-TV Kabel-
10 Programme --ab 669,-

"Wir haben noch welche!"
mit Festplatte 210MB.....1079,-
" " " 420MB.....1159,-

2MB A500
188,-

Achtung!
CD Importe für :
CD 32 + CDTV !
ab : 29,- Liste anfordern!

Turbokarte
68020 A500
239,-

14400 Baud MODEM
Postzulassung
incl. Mailboxsoftware
329,-

AMIGA 1200
MITSUMI FX001D
CD ROM + GEHAUSE
Netzteil + Software
499,-

210MB Festplatte
incl. Controller
A500 Ramoption
bis 8MB + Kick-
umschaltplatine
nur: 649,-

10 DD-Disketten
Error-Free
7,50
ab 100 st. 0,69 !!!

10 HD-Disketten
Error-Free
9,50
ab 100 st. 0,89 !!!

Amiga500
A570-CD Rom
149,-

AMIGA 1200
TurboMemorycard
1220/4 MB - 28MHz
469,-

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 Lübbecke
Wir liefern, per Post - Porto + Verpackung : 11,90 Ausland : 25,-

Jetzt, in Zusammenarbeit mit

Software Tempel

Südlangerstr.40 32257 Bünde Tel:05223-13629 Fax: 13703

AMIGA | CD32 | PC | PC CD-ROM | S-NES | Mega Drive | Mega CD

AMIGA

		500	1200	CD	Preis:
Arcade Pool	DA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	29,95
Aladdin	DA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	59,95
Bump 'n' Burn (A1200+CD32 *)	DA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	59,95
Bundesliga Manager 3 - Hattrick	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	89,95
Caribbean Disaster *	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	74,95
Chartbreaker	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	64,95
Der Schatz im Silbersee (Karl May)	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	94,95
Fields of Glory (CD32 nur 64,95DM)	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	74,95
FIFA International Soccer	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	59,95
Mad News	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	74,95
Overlord - The D-Day Campaign	EV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	64,95
Robinson's Requiem	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	64,95
Sim City 2000	EV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	59,95
T.F.X.	DA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	74,95
Theme Park	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	69,95
UFO - Enemy Unknown (A500 *)	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	74,95
Zeppelin - Giants of the Sky	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	74,95

PC

		HD CD-ROM	Preis:
Bundesliga Manager 3	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	95,95
Das Schwarze Auge 2	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	89,95
Wing Commander Armada (CD-ROM)	DA	<input checked="" type="checkbox"/>	79,95
Under a killing Moon (#4CD's!)	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	14,95

Preisliste mit WIRKLICH lieferbaren Titeln und Vorschau mit genauen Daten einfach bei uns anfordern !
* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Hereinspaziert!

Theme Park

Man kann es einfach nie allen recht machen! Hat man den Vergnügungssüchtigen die tollste Achterbahn hingestellt, fangen auch schon die Kinder zu plärren an, weil ihnen die Warteschlangen an den Fahrgeschäften zu lang sind. Theme Park ist ein Lehrstück für alle, die glauben, es wäre einfach, dem Volk das Geld aus der Tasche zu ziehen.

Unter Euch gibt es sicher viele, die um Wirtschaftssimulationen einen riesigen Bogen machen: „Zahlen über Zahlen, eine Statistik jagt die andere, mickrige Animattonen - so macht das Zocken keinen Spaß, da hätte ich ja gleich Buchhalter werden können!“ Wer so denkt, sollte seine Vorurteile einmal beiseite räumen und einen Blick auf Theme Park werfen. Denn in diesem neuen Spiel aus der Bullfrog-Software-Schmiede ist alles ein wenig anders...

Was Bullfrogs Syndicate für den Strategiesektor war, ist Theme Park für den Bereich der Wirtschaftssimulationen: ein technisch raffi-



nier gemachtes Spiel, das Komplexität und grafische Leckerbissen mit einem gigantischen Unterhaltungswert verbindet. Natürlich bekommt Ihr in Theme Park auch die für eine Wirtschaftssimulation typischen Geschäftsgrafiken und Statistiken präsentiert. Aber sie spielen eigentlich nur eine Nebenrolle. Denn das Besondere an Theme Park ist, daß Ihr Euren Erfolg oder Mißerfolg



Bevor man sich solche Attraktionen leisten kann, muß man sein Talent als Park-Manager schon ausgiebig bewiesen haben.

nicht nur an Diagrammen ablesen könnt, die jedes Bürokraten-Herz da-hinschmelzen lassen würden, sondern auch am Verhalten von winzigen, höchst eigenwilligen Pixelmännchen.

Von der Hüpfburg zur Achterbahn

Worum geht es eigentlich in Theme Park? Mit einem kleinen Vermögen aus-

gestattet, schickt Ihr Euch an, in England einen Vergnügungspark zu errichten. Der Anfang ist allerdings recht bescheiden: zunächst könnt Ihr Euch nicht viel mehr leisten als Hüpfburg, Eisbude und Plumpsklo. Um Euren Park für die Besucher nach und nach attraktiver zu gestalten, müßt Ihr also viel Geld in die Entwicklung neuer Features investieren.

Wenn Ihr geschickt vorgeht, Einnahmen und Ausgaben perfekt aufeinander abstimmt und den Parkbesuchern für Ihr Geld wirklich was bietet, habt Ihr bald ein prallgefülltes Bankkonto und könnt in anderen Ländern à la Disney Europe weitere Vergnügungsparks eröffnen.



Das Delphinarium gehört nicht zu den beliebtesten Publikumsmagneten (oben). An den „Denkblasen“ könnt Ihr ablesen, wie gut es den Besuchern in Eurem Park gefällt.

Wir sind das (Pixel-)Volk!

Glaubt aber nicht, daß man nur ein paar aufregende Attraktionen hinstellen muß, um die Parkbesucher zu friedenzustellen! Die kleinen Männchen, die mit dem Bus zu Eurem Vergnügungs-Dorado gekarrt werden, haben nämlich sehr unterschiedliche Interessen und Vorlieben. So sind die einen schon mit der Geisterbahn glücklich, während andere sich über die lumpigen Gewinne bei der Entenjagd mokieren oder das Essen in den Fast Food-Tempeln buchstäblich „zum Kotzen“ finden.

Auch für Sauberkeit will gesorgt sein; wie in der Realität lassen viele Zeitgenossen an den Imbißständen Ihren Abfall einfach unter sich, nach dem Motto: „Die werden schon jemanden haben, der hier den Müll wegschafft...“

Glücklicherweise geben die Parkbesucher in comicartigen „Denkblasen“ bereitwillig über

ihr Befinden Auskunft. Hier kann man bequem ablesen, wer Hunger oder Durst hat, wem die Souvenirs zu teuer sind, wer sich in der Warteschlange födlisch langweilt oder wer wirklich seinen Spaß hat. Ein Extrablisschirm gibt Euch außerdem die Möglichkeit, die Zufriedenheit sämtlicher Parkbesucher zu überwachen und genauer zu analysieren. Auf diese Weise ist es möglich, Schwachpunkte im Parkdesign auszumachen und zu beseitigen - die Aufgabe bleibt aber trotzdem noch schwierig genug.

Die ersten Schritte

Als frischgebackener Vergnügungspark-Gründer habt Ihr zweifellos genug Probleme am Hals; deshalb haben sich die Leute von Bull-

frog auch eine ganz besonders leicht zu durchschauende Art der Spielsteuerung ausgedacht. Es dauert wirklich nur wenige Minuten, bis man damit zurechtkommt.

Alle Funktionen könnt Ihr bequem mit der Maus aufrufen; am unteren Bildschirmrand steht während des ganzen Spiels eine umfassende Menüleiste zur Verfügung, deren Icons jeder sofort verstehen kann. Eine Reihe weiterer Funktionen bieten die Pop-Up-Menüs, die man öffnet, indem man mit der Maus den oberen Bildschirmrand ansteuert.

Habt Ihr die Feinheiten der Steuerung einmal erforscht, geht's in Eurem Park zunächst an das Verlegen eines

groben Wegenetzes und an die Platzierung der ersten Attraktionen. Möglichst bald schon solltet Ihr Euren Park für Besucher öffnen, um mit den Einnahmen nach und nach immer raffiniertere Publikumsmagneten finanzieren zu können.

Komplexität ohne Ende

Je tiefer Ihr Euch in den Spiele-Dschungel verstrickt, desto größer werden die Anforderungen an Euer Managementtalent.



Wenn Eure Mechanik mal nichts zu tun haben, machen sie sich's oft beim Picknick gemütlich.

Tarifverhandlungen erschweren das Managerleben



Natürlich funktioniert Euer Freizeitpark nicht von alleine; Ihr benötigt ein eingespieltes Team an Mitarbeitern, das die ganze Vergnügungsmaschinerie am Laufen hält. Dazu gehören neben dem Personal in den Shops und Fahrgeschäften auch die Entertainer, die auf den Gehwegen in irgendwelchen blödsinnigen Kostümen vor sich hinschwitzen, um sich zusammen mit Parkbesuchern für Erinnerungsfotos ablichten zu lassen. Unverzichtbar sind ferner das Reinigungspersonal und die Techniker, die defekte Fahrgeschäfte wieder in Gang setzen.

Selbstverständlich tun diese Leute ihren harten Dienst nicht für ein Butterbrot. Immer wieder melden sie sich mit neuen, nicht gerade bescheidenen Gehaltsforderungen zu Wort, ganz egal, wie tief Ihr mit Eurem Park in den Miesen steckt. So sehr Euch auch vielleicht das Kapitalistenherz dabei schmerzt, Ihr solltet die Wünsche Eurer Angestellten nicht ignorieren.

Andernfalls legen sie nach und nach die Arbeit nieder und bilden Streikposten vor dem Parkeingang - sicherlich keine gute Werbung!



Im Expertenmodus könnt Ihr Euch sogar selbst um die Belieferung Eurer Shops kümmern - nicht jedoch auf unserer Coverdisk.

Dabei zehren nicht nur die launischen Parkbesucher mit Ihrer permanenten Unzufriedenheit an den Nerven, sondern auch die Angestellten, die dauernd mehr Lohn verlangen. (Als

unbarmherziger Kapitalist erlaubt man da schon mal einen Handwerker, der allzu oft sein kariertes Deckchen auf dem Boden ausbreitet, um Picknick zu machen).

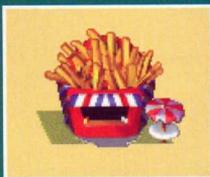
Im Full-Modus muß man sich außerdem selbst um die Organisation des Nachschubs kümmern; Eisbuden, Hamburger-Shops, Steakhäuser und was man sonst noch so alles in seinem Park untergebracht hat - alle wollen regelmäßig mit neuen Waren versorgt sein.

Darüber hinaus schleichen sich von Zeit zu Zeit Vertreter der Konkurrenz in Eurem Park ein, die überall herumschnüffeln oder auch mal ein bißchen sabotieren. Um diese ungeliebten Gäste wieder loszuwerden, solltet Ihr einige Wächter engagieren, die eine Spürnase für solche Leute haben und sie hochkant aus dem Gelände hinausbefördern.

Auch bei den Fahrgeschäften habt Ihr viele Möglichkeiten, zu manipulieren. So gilt es beispielsweise, die optimale Länge der Warteschlangen an den Kassenhäuschen herauszufinden. Eine Attraktion wird zwar für die Besucher spannender, wenn man sie ein wenig auf die Folter spannt; zu langes Warten führt jedoch zu Langeweile und

Speis und Trank mit kleinen Fehlern

Wenn Ihr in Eurem Park dem Verkauf von Pommes, Cola & Co. ein wenig nachhelfen wollt, bedient Ihr Euch gastronomischer Tricks wie im richtigen Leben.



Eine saftige Ladung Salz auf den Pommes Frites sorgt für reißenden Getränke-Absatz.



Die Hamburger müssen vor Fett trefeln! So wird man zwar dick, aber nicht richtig satt.



Der Kaffee kann gar nicht genug Koffein enthalten. Das regt die Parkbesucher dazu an, für die verrücktesten Dinge Geld locker zu machen!



Viel Zucker im Eis läßt den Magen zusammenkleben - da muß man einfach mit einer Cola „nachspülen“!



Wenn Ihr Eure Cola mit einem halben Dutzend Eiswürfel verwässert, könnt Ihr mehr Portionen davon verkaufen.



Unmutsäußerungen. Außerdem darf man nicht vergessen, daß die Männchen in der Zeit, in der sie in einer Warteschlange schmoren, an anderer Stelle kein Geld ausgeben können...

sich mit dem Schweißgerät an einem defekten Karussell zu schaffen machen.

Auch die Soundkulisse paßt perfekt zum Geschehen auf dem Bildschirm: vom typischen Rummelplatzgedudel über Klospülungen bis hin zu spielenden Hamburger-Fetischisten wird alles aufgeboten. Mit der Zeit verliert dieses große Geräuschchaos allerdings doch ein wenig an Reiz. Die einzigen Schwachpunkte von Theme Park, die ein wenig mehr ins Gewicht fallen, sind das ruckelige Scrolling und die etwas ungenaue Maussteuerung. Die ist z.B. beim Verlegen des Wegenetzes derart sensibel, daß man oft Stellen mit Asphalt zuftastert, an denen man es eigentlich gar nicht

Der Gesamteindruck

Theme Park verfügt über einen unwiderstehlichen Charme. Ganz abgesehen von der ungeheuren Komplexität und dem riesigen Handlungsspielraum für den User ist es allein schon unbeschreiblich unterhaltsam, den kleinen Männchen dabei zuzusehen, wie sie auf dem Parkgelände dem Konsumtrottel-Dasein, frönen oder wie die Pixel-Handwerker einen Bauzaun errichten und



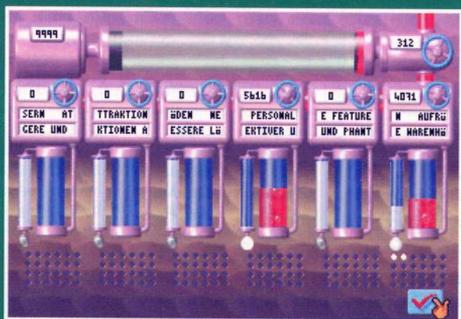
Natürlich bekommt Ihr in Theme Park auch die WiSim-typischen Tabellen und Charts geboten.

haben will. Bei einem sonst so erfrischend phantasievollen Spielprinzip nimmt man kleine Unzulänglichkeiten jedoch gerne in Kauf!

● Herbert Riehinger



Investieren ist alles



In Theme Park kann man sein Vermögen buchstäblich in die Entwicklung neuer Park-Features pumpen. Mit der Maus stellt man oben an dem großen Behälter ein, wieviel Geld man insgesamt investieren will und verteilt anschließend nach Belieben Finanzspritzen auf verschiedene Bereiche. Dabei entwickelt man gezielt schnellere, halbschwerkere Achterbahnen, den Feinschmeckern unter den Parkbesuchern stellt man ein Steakhouse hin oder läßt kurzerhand ein größeres Warenhaus mit kitschigen Souvenirs bauen.

Von der Edeltolleite über die Spielhalle bis hin zu Delphinarium und Westernshow kann man seinen Vergnügungstouristen nach und nach (fast) alles bieten, was das Herz begehrt. Wenn Ihr kräftig Geld in neue Erfindungen tuttet, bekommt Ihr recht schnell eine stattliche Auswahl an Attraktionen, Shops und landschaftlichen Verschönerungen zusammen. Da ist die Versuchung natürlich groß, jede neue Erfindung gleich in seinen Park zu integrieren. Doch man sollte wählerisch sein: so manches Fahrgeschäft ist beispielsweise Schweinefeuer, hat aber nur einen geringen Unterhaltungswert oder ist einfach sehr reparaturanfällig - also läßt man wohl besser die Finger davon! Selbstverständlich müßt Ihr auch immer darauf achten, daß die Investitionen Euren verfügbaren Etat nicht zu sehr belasten...



Die farbige Leiste unter den kleinen Männchen gibt Aufschluß darüber, wie zufriedene Eure Parkbesucher sind.

COMMENT



Theme Park ist eines der lebenswürdigsten Spiele, die ich je gesehen habe! Viel Grips ist nötig, um diese komplexe Wirtschaftssimulation mit den vielen witzigen Details völlig in den Griff zu bekommen. Da macht sogar der Bankrott noch Spaß!

FACTS

Hersteller: Bullfrog
Spieler: 1
Preis: ca. DM 100,-
Englisch erforderlich: nein
Festplatte: wird unterstützt
2. Laufwerk: empfohlen
Steuerung: Maus
Disks: 5

- + tolle neue Spielidee, witzige Details, sehr komplex
- zuweilen schwerfällige Steuerung

GAMEPLAY 69%

GRAFIK 73%

SOUND 75%

MOTIVATION 89%

GESAMT 87%



Das Jubiläum!

Amiga Games Discs & Mag

2 JAHRE AMIGA GAMES!



Es ist kaum zu glauben! Seit mittlerweile zwei Jahren versorgen wir Euch Monat für Monat mit aktuellen News und Tests zu Amiga-Spielen. Wir haben die letzten 24 Ausgaben statistisch ausgewertet!

Hiermit begann alles! Megaaktuelle Tests von Zool, Civilization, Der Patrizier, Ashes of Empire und 1869 bildeten die Glanzlichter der ersten Ausgabe!

Witziges & Wissenswertes

Bier & Bytes?

Marc Wardenga zur Gründung von Software 2000: „Die Idee für Software 2000 wurde im Oktober 1987 in Plön an einem Knei-

pentisch von meinem Bruder Andreas und mir geboren. Eigentlich sollte es nur ein kleiner Nebenjob sein, um ein wenig Geld dazuzuverdienen.“

Leichte Verspätung!

Ascon-Chef-Holger Flöttmann im November '92, zum Erscheinungstermin für Elisabeth I. befragt: „Eine, wie immer, gute

DIE TOP 40 Amiga 500/1200

Platz/Titel	Genre	Hersteller	Ausg.	Wrng.	Platz/Titel	Genre	Hersteller	Ausg.	Wrng.
1. Die Siedler	Strategie	Blue Byte	12/93	95%	20. Burntime	Strategie	Max Design	6/93	88%
2. Lionheart	Jump & Run	Thalion	2/93	94%	20. No Second Prize	Rennspiel	Thalion	12/92	88%
2. Mr. Nutz	Jump & Run	Ocean/ Neon	2/94	94%	24. Legend of Kyrandia	Adventure	Westwood	1/93	87%
2. Turrigan 3	Action	Rainbow Arts	11/93	94%	24. Zool	Jump & Run	Gremlin	10/92	87%
2. Elite II	Strategie	Gametek	12/93	94%	26. Indiana Jones IV	Adventure	LucasArts	2/93	85%
6. Ambermoon	RPG	Thalion	11/93	93%	27. Gunship 2000	Flugsim.	MicroProse	7/93	84%
6. Lemmings 2	Strategie	Psygnosis	4/93	93%	27. Goblins 2	Adventure	Coktel	1/94	84%
8. Syndicate	Strategie	E.A.	8/93	92%	27. Goblins 2	Adventure	Coktel	1/93	84%
8. BC Kid	Jump & Run	UBI Soft	11/92	92%	27. Pinball Fantasies	Flipper	21st Century	11/92	84%
8. Anstoß World Cup	Manager	Ascon	8/94	92%	27. Body Blows	Beat 'em Up	Team 17	5/93	84%
11. Bund. Mgr. Hatrick	Manager	Software 2000	7/94	91%	27. Eishockey Manager	Manager	Software 2000	6/93	84%
11. Anstoß	Manager	Ascon	12/93	91%	27. Das Schwarze Auge	RPG	Attic	1/93	84%
11. The Chaos Engine	Action	Renegade	8/93	91%	34. Bill's Tomato Game	Tüffel	Psygnosis	12/92	83%
14. Elfmania	Beat 'em Up	Renegade	7/94	90%	34. Desert Strike	Action	E.A.	5/93	83%
14. The Lost Vikings	Strategie	Interplay	9/93	90%	35. MicroMachines	Rennspiel	Codemasters	12/93	82%
14. Soccer Kid	Jump & Run	Krisalis	3/93	90%	35. Kolumbus	WiSim	Software 2000	3/94	82%
17. Indiz.	Action	Virgin	1/94	89%	35. Cool Spot	Jump & Run	Virgin	2/94	82%
17. History Line	Strategie	Blue Byte	1/93	89%	35. Brian the Lion	Jump & Run	Psygnosis	6/94	82%
19. Beneath a Steel Sky	Adventure	Virgin	6/94	88%	39. Pizza Connection	WiSim	Software 2000	3/94	81%
20. Simon the Sorcerer	Adventure	Adventure Soft	3/94	88%	40. Der Clou	Strategie	Neo	4/94	80%
20. Dune II	Strategie	Westwood	6/93	88%					



Die Siedler



Mr. Nutz



Lionheart



Turrigan 3



Elite II

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Autobahn A3
Ausfahrt
Wesel-Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes
Commodore **AMIGA**
SERVICE-CENTER

TIPS DES MONATS

Bundesliga Manager Hatrick 79,-
A 600 1MB 20 MB-HD u. 2 Spiele 449,-
AMIGA 1200 D. Dynamite, 420 MB-HD 1199,-
CD 1200 ROM-LW m. CD32-Emulator 449,-
CDTV-Set-3 m. 1.3 u. 2.0 ROM, 5 CD's 399,-
Ein A 500 mit CD-ROM-LW, kompl. im schwarzen Metallgehäuse, TV-Kabel, Infrarotfernbedienung
A 4000-40 2 MB, 420 MB-HD 3599,-

AMIGA 500-1200

AMIGA 500 2.0 und AMIGA 500Plus a. Anfr.
AMIGA 600 1 MB und 2 Spiele 349,-
AMIGA 600 1 MB 2 Spiele, 3.5 LW-ext. 429,-
AMIGA 600 1 MB 30 MB-HD 2 Spiele 499,-
AMIGA 600 1 MB 40 MB-HD 2 Spiele 599,-
AMIGA 1200 D. Dynamite, 40 MB-HD 879,-
AMIGA 1200 D. Dynamite, 80 MB-HD 949,-
AMIGA 1200 D. Dynamite, 420 MB-HD 1199,-

AMIGA 2000 - 4000

AMIGA 2000 2.0 u. HiRes - Chipsatz a. Anfr.
AMIGA 3000 und A 3000 - Tower a. Anfr.
AMIGA 4000 - 2 MB (Desktop/Tower) ab 2099,-

RAM und Turbokarten A 1200

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,-
1 MB M-Tec Turbo-Board 68030/28MHz 469,-
4 MB M-Tec Turbo-Board 68030/28MHz 678,-
Beide mit Adapter für SCSI-Controller u. Speedtest-Disk
SCSI-Controller f. M-TEC Turbo-Board 169,-
8 MB/4MB o. 1MB PS2-Modul 698,-/329,-/99,-
Copro-m. Quarz 25/33/40/50 MHz 99,-/149,-/199,-/249,-

RAM u. Turbo-Karten A 500 - A 600

512 kB A 500 mit Uhr/Akku und 2 Spiele 59,-
2.0 MB A 500 mit Uhr/Akku, auch f. Rev. 8a 189,-
1.0 MB RAM-Karte A 500Plus u. 2 Spiele 79,-
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. 649,-

RAM u. Turbo-Karten A 2000 - A 4000

A 2630 32-Bit-T-Karte A 2000 2/4MB a. Anfr.
A 2632 Karte f. A 2630, bis 112 MB mögl. 498,-
A 3128 Zorro III RAM-Karte bis 128 MB mögl. 399,-

AMIGA-Laufwerke

3.5 HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) extern 199,-
läuft an allen AMIGA ab Kick-ROM 20
3.5 HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) intern 179,-
einsetzbar in alle AMIGA ab ROM 20, Typ angeben!
3.5 Promigos Drive, für alle Amiga extern 109,-
f. formschönes Kunststoffgeh., durchgef. Bus, abschaltbar
3.5 WINNER-Drive, alle Amiga-extern 129,-
Metallgehäuse, abschaltbar, durchgef. Bus bis DF3
3.5 Color-Drive, alle Amiga-extern 119,-
Kunststoffgeh. in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, grün
3.5 LW-intern kompl. mit Zubehör je 99,-
Für A 500/1200/2000/3000, bitte Typ angeben!

Monitore für alle AMIGA

1438 Micro Vitec-Monitor A1200/A 4000 669,-
inkl. VGA-Adapter, Test 6/94 Amiga-Spezial, "sehr gut"
51cm (20") Philips-Autoscan-Monitor 1999,-
Bandbr. 110 MHz, Hörz. 30 - 63 kHz, Vert. 43.5-70 Hz
A 1084 Monitor mit Mono-Ton ab 199,-
A 1084S Monitor mit Stereo-Ton ab 369,-

Nützliches Zubehör

DTV-Commodore Amiga Desktop-Video 199,-
Genlock, Digitizer u. RGB-Splitter in einem Gehäuse mit
umfangreicher Software und deutschem Handbuch
A 2088 XT-PC-Karte, 5.25 LW für A 2000 499,-
mit Amiga- und PC-DOS-Handbuch und Disketten
A 2088 auch m. engl., franz., span., ital. Handbuch
A 560 Arcnet-Box für A 500/A 500 Plus extern 49,-
A 560 Arcnet-Box u. Envoy-Netzwerk-Software 89,-
WB 2.1-A 500/A 2500: 6 Disk, 2 dtsch. Handb. 49,-
WB 3.1-A 500/A 2500: 6 Disk, 3 Handb. 169,-
WB 3.1-A 3000/A 4000: 6 Disk, 3 Handb. 199,-
Beide Workbench 3.1-Versionen inkl. 3.1 ROM (s)
WINNER Stereo-Sound-Sampler 79,-
bis 50 kHz, Microphonschlüssel 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,-
Sunnyline-Trackball 59,-
Handy-Scanner mit Parallelinterface 239,-
400 dpi, 64 Graustufen, Touch Up-Software
COLOR-Handy-Scanner m. Parallelinterface 439,-
inkl. Software: Repro Studio, 4 Disk, dtsch. Handbuch
OCR-Software f. AMIGA Handy-Scanner 159,-

AT-Harddisk und AT-Controller

Tandem-Contr. f. AT-HD u. CD-ROM-LW A 2/4000 149,-
CD32-Emulator-Software f. TANDEM 79,-
AT-Contr. RAM u. ROM-Opt. A 500/A 500 Plus 199,-
AT-Controller RAM-Option A 2000 intern 149,-
AT-Controller A 600/A 1200 extern 219,-
AT-Controller A 500/A 500 Plus intern 149,-
80 MB Seagate 249,- 130 MB Seagate 329,-
210 MB Conner 369,- 420 MB Sea/Conner 429,-
540 MB Conner 599,- 1 GB Micropolis 1229,-

SCSI Harddisk u. SCSI-Controller

SCSI-Controller RAM-Option A 2000 - A 4000 289,-
inkl. Treiber für Fido CD, CD32 und CDTV, inklusive Software
A 2091 SCSI-Contr. RAM-Option A 2000 - 4000 149,-
270 MB Quantum 499,- 340 MB Quantum 579,-
540 MB Quantum 879,- 1 GB Conner 1299,-

2.5 Harddisk A 500 - A 1200 int.

Für A 600 und A 1200 ist kein Controller erforderlich!
20 MB Harddisk 109,- 40 MB Harddisk 289,-
64 MB Harddisk 389,- 84 MB Harddisk 479,-
130 MB Harddisk 529,- 250 MB Harddisk 579,-
2.5 HD-Set für A 600 o. A 1200 inkl. Software 19,-
80/30 MB HD mit Contr., Amiga 500-int. 529,-/299,-

A 570-CDTV-CD32-CD-ROM-LW

CD32-Console m. Tastatur, TV-Kabel, 2CD's 369,-
CD32 (neu) mit Scartanschl., Tastatur, 2 CD's 399,-
CDTV -Set-1 m. Fernbg., TV-Kabel, 5CD's 349,-
Ein A 500 im Metallgehäuse (schwarz) mit CD-ROM-LW
CDTV-Set 2 zusätzl. Scartmodul u. -kabel 369,-
Mitsumi CD-ROM-LW, FX 001D double speed 259,-
2 Caddy f. A 570/CDTV/FX 001D 2 Stck. 18,-
A 570-CD-ROM-LW mit 5 CD's 189,-
A 570-SCSI-Controller für externe Harddisk 149,-
A 570 interne 2 MB-RAM-Erweiterung 269,-
CD1200 CD-ROM-Contr. A 600/1200-ext. 219,-

Drucker usw.

MPS 1270 A Tintenstrahldrucker 229,-
Hersteller BP, für alle Computer inkl. Drucker-Kabel
Canon BJC - 600 Tintenstrahldrucker 1199,-
Canon, 240 Z / sec., 360x360 dpi, Einzelblattanzug
Citizen ABC Printer 24 Nadel 349,-
2402 / sec., Einzelblatt-E, Farb-Option, inkl. Amiga-Treiber
Citizen Swift 200 / 240 (C) a. Anfr.
24 Nadel Matrix, 216/240 Z / sec., Farboption, 8x8
Epson Stylus Color Farb-Tintenstrahlr. 1249,-
720 dpi, Piezo - Technik, 100 Z / sec.

Ersatzteil-SERVICE

Kick-ROM 1.3 49,- ROM 2.04 49,-
Kick-ROM 2.05 49,- ROM's 3.0 99,-
IC 8520 Port 49,- 5719 Gary 33,-
IC 8362 Denise 39,- 8373 Denise 59,-
IC 8364 Paula 39,- 8374 Alice 39,-
IC 8372 A 1 MB 49,- 8372 B 2 MB 49,-
IC 8375 1 MB 49,- 8375 B 2 MB 49,-
2.0 ROM Set m. A 500/2000 Umschaltpl. 79,-
inkl. 2.0 ROM, WB 2.05, 3 dtsch. Handbücher, 4 Disk
1.3 ROM mit A 500/600 Umschaltplatine 69,-
2 MB RAM-Erweiterung (ZIP) 198,-
Crystal Trackball (Alfa Data) Kugel beleucht. 79,-
Optische 3 Tasten-Maus (Alfa Optic) 69,-
A 2088 XT-Karte 5.25 LW, Software 49,-
dtsh., engl., schwed., franz., ital. Handbücher
4.3 Ampere Netzteil A 500/600/1200 -59,-
A 2000 Netzteil orig. Commodore 169,-
Amiga an TV, Stereo-Scart-Kabel 19,-
Drucker-kabel Centronics parallel 19,-
A 4000 -VGA-Monitor-Adapter 29,-
Tastatur A 1000 129,-
Tastatur A 2000 dtsh., france, engl. 149,-
Tastatur A 2000 dtsh., france, spain 149,-
Tastatur A 3000 dtsh., france, spain 149,-
CDTV Trackball / Fernbedienung 199,-
CDTV - Scart-TV-Modul mit Kabel 49,-
CDTV über Scart an TV-Scart = besseres Bild
CDTV Caddy, auch für A 570 9,-
CDTV Upgrade für 2.0 ROM 69,-
CDTV Umsch. inkl. 2.0 ROM u. WB 2.1 99,-
CDTV Adapter für Maus / Joystick 99,-
3.5 CDTV-Laufwerk schwarz 99,-
Tastatur CD32 dtsh., engl., france 139,-
Tastatur auch in schwarz plus 30,-
CD32-Emulator-Software f. SCSI-Contr. 89,-
2.5-3.5 HD-Set u. Software A 600/1200 19,-
Farbband sw MPS 1230 6 Stück 23,-
Farbband sw MPS 1224 6 Stück 23,-
Farbband sw Man - Tally 222 6 Stück 23,-
Farbband sw MPS 1500 6 Stück 23,-
Farbband sw/color Citizen ABC 18,-/33,-
Stereo-Aktiv-Lautsprecherpaar ab 49,-
3.5 Wechselrahmen AT/SCSI komplett 49,-
Sonderpreis: PC-Handy-Track 29,-

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 / 49579

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

DIE TOP 20 CD 32

Platz/Title	Genre	Hersteller	Ausg.	Wrng.	Platz/Title	Genre	Hersteller	Ausg.	Wrng.
1. Pirates! Gold	Strategie	MicroProse	2/94	91%	10. Gunship 2000	Flugsim.	MicroProse	5/94	84%
2. Sensible Soccer	Sport	Renegade	2/94	90%	12. Bubba'n'Stix	Jump & Run	Core	5/94	83%
3. Simon the Sorcerer	Adventure	Adventure Soft	7/94	89%	13. Banshee	Action	Core	9/94	82%
3. Elite 2	Strategie	Gamelet	6/94	89%	13. Pinball Fantasies	Flipper	21st Century	2/94	82%
5. Fire & Ice	Jump & Run	Renegade	7/94	88%	13. Disposable Hero	Action	Gremlin	5/94	82%
5. Der Clou	Strategie	Max Design	7/94	88%	16. Nick Faldo Golf	Sport	Grandslam	5/94	81%
7. The Lost Vikings	Strategie	Interplay	9/94	87%	16. Castles II	Strategie	Interplay	3/94	81%
8. Lemmings	Strategie	Psygnosis	7/94	85%	18. The Chaos Engine	Action	Renegade	7/94	80%
8. Ultimate Body Blows	Beat 'em Up	Team 17	7/94	85%	18. Whale's Voyage	RPG	Neo	3/94	80%
10. Microcosm	Action	Psygnosis	4/94	84%	20. Prey	Action	Almathera	3/94	78%

Frage, die auch, wie immer, nicht definitiv beantwortet werden kann, doch wir hoffen, spätestens gegen Mai '93 die Amiga-Version veröffentlichen zu können." Wie wir alle wissen, gibt's das Spiel noch immer nicht.

In der Spielhalle...

Nach einem harten Arbeitstag trafen sich Sid Meier und Bill Stealey zufällig in einer Spielhalle, wo sie angeblich Red Baron spielten. Sid Meier schien aber nicht ganz zufrieden zu sein. Plötzlich äußerte er, er könne in weniger als einer Woche etwas Besseres programmieren. „Wild“ Bill Stealey ging lächelnd

auf die Wette ein - und gewann sie. Es dauerte zwei Monate, bis Sid fertig war. Das Programm Hellcat Aces war das erste Produkt von MicroProse.

Typisch Programmierer!

Ralf Glau bekam einen Anruf, während er gerade emsig an seinem neuesten Projekt Elisabeth I. arbeitete. Er unterhielt sich kurz mit dem Anrufer über banale Themen, wurde dabei jedoch vom Klingeln an der Haustür unterbrochen. Der Postbote wollte nur eine Unterschrift. Diese Prozedur dauerte vielleicht zwei Minuten, dann setzte er sich wieder an seinen Schreibtisch. Doch anstatt

nach dem Hörer zu greifen, um das Gespräch fortzusetzen, begann er wieder zu arbeiten. Der Freund, der nach einigen Augenblicken das Klicken der Tastatur mit gelegentlichem Fluchen von Ralf hörte, versuchte, sich durch laute Ausrufe wieder in Erinnerung zu bringen. Verzweifelt gab er nach sechs Gebühreneinheiten zu je zwölf Minuten auf. Ralf meldete sich am Abend, gleich nachdem er den Telefonhörer liegen sah, entschuldigend zurück.

Bescheiden & sportlich

„Wir fürchten niemals unsere Mitbewerber, denn wir wissen, daß wir immer besser sein wer-

den, weil wir unsere Produkte mit sehr viel Sorgfalt entwickeln“, meinte Jon Hare von Sensible Software, als man ihn nach Konkurrenten befragte. Der Grund, daß sie schon an ihrem vierten Fußballspiel arbeiten, ist folgender: „Wir mögen Fußballspiele deshalb besonders, weil sie sich besonders gut verkaufen.“



DIE NUMMER 1 HITS - Welche Spiele führten die Charts an?

Monat	Titel	Hersteller
September '92	Monkey Island II	LucasArts
Oktober '92	Der Patrizier	Ascon
November '92	Der Patrizier	Ascon
Dezember '92	Der Patrizier	Ascon
Januar '93	Der Patrizier	Ascon
Februar '93	Indiana Jones IV	LucasArts
März '93	Indiana Jones IV	LucasArts
April '93	Lemmings 2	Psygnosis
Mai '93	Lemmings 2	Psygnosis
Juni '93	Eishockey Manager	Software 2000
Juli '93	Eishockey Manager	Software 2000
August '93	Eishockey Manager	Software 2000

Monat	Titel	Hersteller
September '93	Goal!	Virgin
Oktober '93	Syndicate	Electronic Arts
November '93	Syndicate	Electronic Arts
Dezember '93	Lothar Matthäus	Bomico
Januar '94	Elite II	Gamelet
Februar '94	Anstoß	Ascon
März '94	Anstoß	Ascon
April '94	Anstoß	Ascon
Mai '94	Elite II	Ascon
Juni '94	Die Siedler	Blue Byte
Juli '94	Die Siedler	Blue Byte
August '94	Anstoß	Ascon

GOTTES VERGESSENE KINDER! - Diese Spiele sind nie erschienen:

Universal Monster:

Ocean wollte uns ein im wahrsten Sinne des Wortes monstermäßiges Spiel aufstischen. Dank der Lizenz an sämtlichen Kultfiguren der Universal Studios sollte das Spiel Universal Monster mit Stars wie Frankenstein, The Wolf Man, Dracula und The Creature aufwarten können. Die Programmierer wurden scheinbar von den Monstern verspeist.

Train It:

Endstation für die Simulation einer elektrischen Eisenbahn war wohl schon bei der Qualitätskontrolle im schleswig-holsteinischen Plön, wo Software 2000 die abgehenden Spielwaggons kontrolliert.

Creepers:

Kleine, grüne Würmer, die zu Dutzenden über den Screen wuselten, sollten Psygnosis einen weiteren Megahit in Lemmings-Manier bescheren. Scheinbar sind die Würmer wohl Opfer der Qualitätsgeier geworden.

Lilil Divil:

Ein außergewöhnliches Action-Adventure mit einem brillant animierten Teufel wurde bereits auf der Frühjahrsmesse 1993 von Gremlin angekündigt. Der Amiga-Gott konnte an dem teuflischen Spiel wohl nicht so viel Gefallen finden.



Eiskalte Software Hits!

ab **5,-**

ALLE PRG. HABEN DEUTSCHE ANLEITUNGEN!
(Entweder auf Disk oder als gebundenes Handbuch! Ideal für Einsteiger!)

ARKTIS



Halle 11 Stand C32/D33

1005 Think!
OXYD läßt Grüßen. Das Wahnsinns-Spiel mit der Mürmel. Der Tip für alle Gehirnverbieger mit butterweicher Grafik + fetzigem Soundtrack! **CoolShot**

1008 Dungeon Flipper
Der legendäre Flipperspield in 2 Ebenen für ein bis 4 Spieler. Das Original natürlich mit deutscher Anleitung auf Diskette. **Wirk** garantiert fesselnd. **CoolShot**

1009 Eishockey
Kasantes Spiel mit 3-D Grafik und spannenden Torszenen und härtesten Schlägereien. Der Tophit mit realistischen Soundeffekten + viel Aktion.

1010 Minigolf
Der Familienkiller: 16 raffinierte Bahnen müssen gespielt werden. Inkl. Zwischenauswertungen und Bestenliste. **CoolShot**

1014 Das Erbe II
Der Nachfolger von "Das Erbe" besticht durch super Grafik und erstklassiges Gameplay! Wieder gilt es eine knifflige Aufgabe umweltgerecht zu lösen.

1089 Energie Manager
Bauen Sie eine foliorierende Restorantkette auf mit allen Gefahren und Risiken. Haben Sie z.B. den falschen Bauplatz gewählt ist Ihr Projekt stark gefährdet.

1090 Telekommando 2
"Die Rückkehr!" ist das neue Mega-Klasse Action und viel Tüftlei machen dieses Game zum spannenden Hit für lange Abende!

1095 Monopoli
Wer kennt nicht das weltberühmte Spiel rund um Straßen, Häuser und viel Geld. Dieses AMIGA Version bietet darüberhinaus noch tolle Grafik + Sound.

1112 China Challenge
Geniale Shanghai-Umsetzung auf AMIGA. Bauen Sie den "Drahen" ab, indem Sie immer zwei gleiche Steine entfernen! **Wirk** stark suchtführend!

1146 Tischtennis
Ob einzelne Spiele oder gar ganze Turniere. Dieses realistische Spiel vermittelt spannende Sport-hallenatmosphäre mit perfekter Schlägersteuerung.

1049 Amiga Bomber
2 Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht mit Hi-Tech Waffen. Nach jeder Schlacht können Sie sich mit neuen Gemeinheiten bewaffnen. **CoolShot**

1048 Streckenplaner
"Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner! Sie wollen von A nach B blitzschnell erscheid die Route tabellarisch und als Grafik! (ab OS 2.0.)

1130 CLI Manager
Ab sofort können Einsteiger problemlos per Mauslick Disks kopieren, Daten löschen, Verzeichnisse anlegen etc. **Das Super DOS-Tool!** **CoolShot**

1140 Astrologic
Eines der besten Astrologieprogramme mit perfekten Charakteranalysen und Horoskoprechnungen. **Test "Amiga Magazin 3/94": GUT.**

Telefon-Bestellservice
02547-1303

5004 Raum & Design
Die legendäre Inneneinrichtungssoftware mit 2-D und 3-D Darstellung, Stühle, Lampen, Tische, CD-Player etc. etc. lassen sich beliebig platzieren. **CoolShot**

5002 Airport
Sie leiten den kompletten Flugverkehr eines der 8 bekanntesten Großflughäfen. Starten und landen Sie Ihre Maschinen sicher! **Sprachausgabe!** **CoolShot**

5001 Sky Astronomie II
Komplettes Astronomieprogramm mit wirklichkeitsnaher Planetenwirkung. Sternbilder, Planeten und Nebel lassen sich per Mauslick auffinden. **CoolShot**

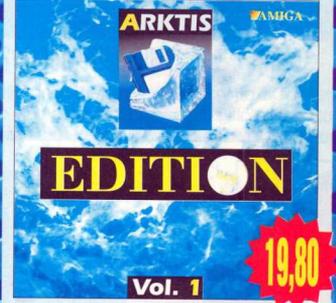
5003 Wolf Copy
Das optimale Programm für Ihre Sicherheitskopien. Blitzschnell lassen sich einsteigergerichtet bis zu 3 Kopien gleichzeitig anfertigen. **Super Tip!** **CoolShot**

5005 Drop Out
Das gute alte Breakout in einer tollen aufgepeppten AMIGA Variante! Viele Bonuschancen, Extras, Super Sound + Fetziges Grafik! **Suchtgefährlich!** **CoolShot**

NEU: Die 1. ARKTIS-CD

ARKTIS Edition CD Vol. 1
Auf unserer 1. megastarken ARKTIS-CD befindet sich eine bunte Sammlung von lizenzierten Vollversionen (z.B. MultiVoc Wörterbuch, Café du Golbe, Airport, SKY II, Wolf Copy, Amiga Bomber, Dungeon Flipper, Minigolf, etc.), spielbare Testversionen (z.B. Siedler, Anstoß, Clou, etc.), ausgewählte Low-Cost Software, Demos (Stiegfried, etc.), Grafiken, etc.

Alle Programme sind bereits fertig installiert und lassen sich kinderleicht starten (ideal für Einsteiger!). Schlagen Sie jetzt zum coolen Aktionspreis von nur **DM 19,80!!!**



19,80

Vol. 1
Alle AMIGA CD's ab Lager lieferbar, z.B.:

Animating 2	DM 25,-	Gold Fish CD	DM 59,-
Amiga Tools	DM 49,-	Meeting Pearls 1	DM 19,80
Amintet 3 Share	DM 19,80	Megahits 2	DM 59,-
Augé 4000/Cac	DM 49,-	Pandora's CD	DM 29,-
CDP4	DM 59,-	Playboy PhotoCD	DM 29,90
Demo Collection 2DM	DM 59,-	Saar/Amok CD	DM 49,-
Deutsche Edition	DM 60,-	Ultimate MOD C	DM 69,-
Euroscene I	DM 49,-	Women of Venus	DM 69,-
Fresh Fish Juli/A	DM 59,-	Viele weitere CD-Titel auf Anfrage!	"ARKTIS CD-Shop"
Fresh F. Sept./Okt	DM 59,-	Info kostenlos anfordern!	
GIGA PD 3.0	DM 95,-		

CoolShot = Original Software, kein PD oder Shareware!

EIL-BESTELLSCHHEIN !!!

X Ja! Bitte schicken Sie mir den neuen Katalog mit coolen AMIGA Hits gratis zu!
Einfach Adresse eintragen, ausscheiden und einsenden!

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____

Außerdem bestelle ich folgende AMIGA Software per Nachnahme Vorkasse:

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24
48720 Rosendahl

Telefon 02547-1303
Telefax 02547-1353

Verandkosten (Versand erfolgt per Post):
Nachnahme DM 9,- oder Vorkasse DM 5,- (Aussl. DM 15,-)

Bestellen Sie einfach per Brief (siehe Bestellcoupon), per Fax oder Telefon. Alle Bestellungen werden postwendend erledigt!

Am Besten einfach nur die Bestellnummern angeben!!!

Amiga Coverdisk



Klickt bei diesem Bildschirm auf das Häkchen rechts unten.



Dieser freundliche Herr mit Zylinder führt Euch durch die Demoversion.



Die exklusive deutsche Demoversion des neuen Bullfrog-Hits sorgt für tagelangen Spielspaß. Hier

werdet Ihr zum Manager eines Rummelplatzes im Disney World-Still!

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du Deinen Computer wieder einschalten. In etwa einer Minute wird das Spiel geladen und dann gestartet. Die Maus stößelst Du in Port 1 ein. Lauffähig ist das Spiel nur auf Amigas mit mindestens 1 MByte-Speicher.

Das Spiel

Bei der vorliegenden Version ist das eigentliche Spiel komplett enthalten. Man muß lediglich auf Soundeffekte und Zusatzmenüs verzichten. Klicke bei den ersten beiden Bildern, auf denen das AMIGA Games-Logo zu sehen ist, auf das Icon mit dem Häkchen. Anschließend erscheint auf dem Bildschirm der noch recht karge Park, und man kann mit dem Aufbau des Freizeitparks beginnen. Ein freundlicher Herr mit rotem Zylinder hilft Euch bei den ersten Schritten. Zunächst gilt es beispielsweise, ein Wegenetz anzulegen. Die entsprechenden Icons werden aufblinken. Weiterführende Informationen könnt Ihr dem Testbericht auf den Seiten 82 bis 86 entnehmen.

Diskette defekt?

Sollte die Diskette nicht funktionieren, dann fülle einfach nebenstehenden Coupon sorgfältig aus und schicke ihn an die angegebene Adresse.



ASTAT MEDIA

**Reklamation
Amiga Games 10/94**

Postfach 120166

90 108 Nürnberg

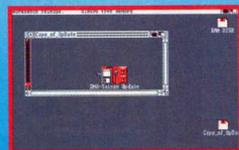


Ihr wollt, daß Rudi Völller im neuen Software 2000-Hit auch bei Leverkusen spielt? Kein Problem! Mit der beiliegenden Diskette erhaltet Ihr ein exklusives Update!

Laufwerk. Nun sollte die Diskette 'TP' auf der Oberfläche erscheinen. Mit einem Doppelklick könnt Ihr die Diskette öffnen. Nun sollte auf dem Bildschirm das Bundesliga Manager-Hattrick-Icon zu sehen sein. Mit einem erneuten Doppelklick wird dieses Programm gestartet. Wenn alles richtig abgelaufen ist, dann werdet Ihr schon nach wenigen Sekunden dazu aufgefordert, die Diskette 1 des Original-Programms einzulegen. Nach circa einer Minute sollte die neue Version fertiggestellt sein. Viel Spaß!

So geht's!

Schaltet den Computer für einige Sekunden ein und legt die Workbench-Diskette, die jedem Amiga beiliegt, ins Laufwerk. Wenn die Workbench-Oberfläche erscheint, legt Ihr die Coverdisk in ein beliebiges



Dieses Icon muß angeklickt werden, um das Update zu starten.



Hier habt Ihr den Beweis! Rudi Völller spielt dank des Update nun bei Leverkusen.

Garantie AMIGA GAMES 10/94

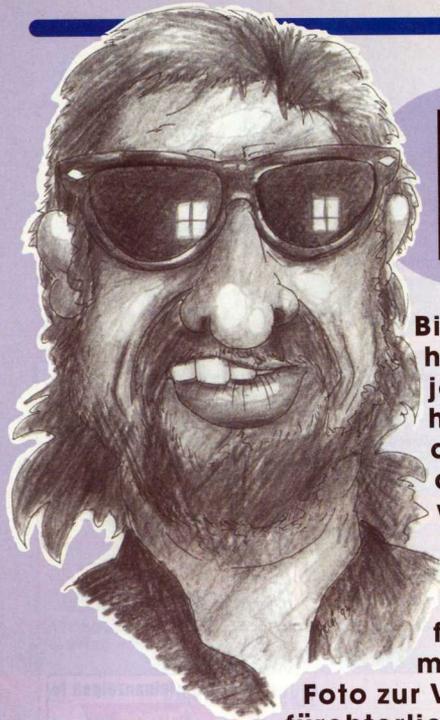
Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort



Rossi's Mailbox

Bisher war das Echo auf „Rossi's Jailhouse“ ja eher mager, aber da bestimmt jeder ganz wild darauf ist, sein Konterfei hier abgedruckt zu sehen, werden Hunderte von Einsendungen wohl noch auf dem Postweg ihr Unwesen treiben. Ihr würdet mich doch nicht im Stich lassen? Zum Glück (zu meinem) sprangen die eifrigsten Schreiberinnen, Ina und Bea, heldenhaft (aber nicht so recht freiwillig) in die Presche und stellten mir in ihrem jugendlichen Leichtsinn ein Foto zur Verfügung. Tapfer, Mädels - ich bin ja so fürchterlich stolz auf Euch, und die Bewunderung der Massen ist Euch sicher. Wer auch sein Foto im schillernden Licht der Öffentlichkeit präsentieren will, sollte nun keine Skrupel mehr haben. Auch Ina und Bea hat es kaum wehgetan. Die Mädels bei uns im Layout wurden mit Beruhigungspillen, Beißhölzern und Augenbinden versorgt - wir sind für alles gerüstet.

I'll be back: Rainer Rosshirt

ALKOHOLISCHES

Hallo Rossi!

Tut uns leid! Wir konnten ja nicht wissen, daß Du auf unser Trebgaster Dorbier sentimental reagierst. Ist das bei jedem Bier so oder nur bei unserem? Na ja, jedenfalls haben wir zur Versöhnung diesmal ein kleines Fläschla (= Fläschchen) aus unserem Italienurlaub mitgeschickt. Bevor Du es aber austrinkst, schau Dir noch mal den Markennamen an! Jaja, hier tust Du immer, als ob Du so arm wärdst, daß Du nicht einmal einen Stuhl in Deinem Arbeitskeller hast, aber anscheinend verdienst Du Dir ja Deine Millionen im Ausland. Wahrscheinlich ist Hans in Wirklichkeit Dein Butler und nicht Dein größter Feind! So, nach diesen unglaublichen Enthüllungen haben wir auch

noch ein paar sehr sinnvolle Fragen:

1. Warum?
2. Welche Farbe hat eigentlich Deine Garage bekommen?
3. Was kommt dabei heraus, wenn man Dein Alter mit 127 multipliziert, 35 subtrahiert, das Ganze durch drei dividiert und daraus die Wurzel zieht?

Bis demnächst - diesmal ohne Alkohol: Demon und Lonestar

Ich reagiere auf jedes Bier merkwürdig. Müssen wir das Thema hier breittreten? Vielen Dank noch für den Schnaps. Daß Ihr mir eine Flasche mit meinem Namen schickt, kann ich ja noch verstehen (geistreiche Anspielung!) - aber warum ausgerechnet Pflaumen? Sollte ich mich ärgern? Auch die Verpackung in einer Socke war

sehr witzig. Allerdings wäre die Freude ungetrübt gewesen, wenn Ihr eine gewaschene Socke genommen hättet - Ihr Ferkel! Da wir gerade beim Thema sind: Eigentlich sollte ich mich für derartig originelle „Geschenke“ revanchieren. Wenn Ihr noch einmal eine Mark für die Post spendet (sie hat es wahrlich nötig) und mir Euren Absender mitteilt, werde ich sehen, was ich für Euren Amiga Feines habe. Da hier noch das eine oder andere Spiel herrenlos herumliegt, bekommt bis auf weiteres jeder Einsender eines originellen Gegenstandes etwas aus dem Pott. Vielleicht kann ich ja - mit der Hilfe unserer Leser - doch noch mein Museum der merkwürdigen Gedankengänge eröffnen?! Aber nun zu Euren Fragen:

1. Weil es mit einem Nagel nicht funktioniert.

2. Wunschtraumblau.

3. He - darauf falle ich nicht herein! Das war eine Fangfrage! Netter Versuch!

OHNMACHT

Hallo Rainer!

Na, wie geht's? Ich hoffe, Dir hat das Erfrischungstuch geschmeckt, und damit Du Deinen Kaffee nicht immer schwarz trinken mußst, habe ich Dir noch etwas Süßstoff mitgeschickt. Ich wollte noch etwas Milch beilegen, aber ich habe die Flasche nicht in den Umschlag bekommen. Zur Entschädigung bekommst Du von mir einen Kaugummi, damit Du mit Hans wenigstens einen kleinen Wortwechsel

ROSSI'S JAILHOUSE



Ich habe es heimlich ja schon immer gehofft: „Rossi“ ist berauschend...



Ina (links) und Bea gehören zu den aktivsten und stacheligsten Leserinnen.



...und aufbauend!

führen kannst, ohne daß er gleich in Ohnmacht fällt. Nun zu meinen Fragen:

1. Wann gibt es Theme Park für den Amiga?
2. Ißt Du gerne Wurst?
3. Trinkst Du gerne Getränke mit Bullengalle?
4. Werden Lemmings 3 und Aladin auch für den Amiga umgesetzt?
5. Soll ich mit den Fragen aufhören?

OK, ich würde sagen, für heute reicht's. Oh, ich hätte beinahe vergessen, Dir den Begriff „Urlaub“ zu erklären: „Der Urlaub ist die Gewährung bezahlter Freizeit innerhalb eines Arbeitsverhältnisses. In der BRD hat jeder Anspruch auf Urlaub.“

Bis auf weiteres, und halt nicht nur die Ohren steif: Daniel Solner

Das Erfrischungstuch schmeckte für meinen Geschmack etwas zu sehr nach Zitrone. Der Kaugummi war da schon besser. Allerdings ist Hans trotzdem in Ohnmacht gefallen. Ich sollte wohl etwas mehr auf die Auswahl meiner Worte achten.

1. Oktober.
2. Ich esse gerne. Auch Wurst.
3. Börs... wie bitte? Solltest Du aber „Ret Pull“ meinen - ich zähle es, neben Kaffee und Cola, zu den

Grundnahrungsmitteln.

4. Lemmings 3 wird in ca. sechs Monaten erst für den PC erscheinen. Ich denke, daß eine Umsetzung für den Amiga folgen wird. Den Amiga-Aladdin kannst Du zu Weihnachten bewundern.

5. Oh ja, bitte!
Vielen Dank für die Aufklärung, leider hat es auch nichts genutzt. Unser Chef behauptet, diese Regelung würde nur für die Firma „BRD“ gelten. Im Computec Verlag gelten andere Regeln. Aber ich habe ja immer die Wahl! Ich kann freiwillig die Leserbriefe beantworten oder unfreiwillig. Doch so schlimm wie es sich liest, ist es auch wieder nicht. Jedesmal wenn mein Chef rot sieht, ärgere ich mich schwarz und mache blau.

Das mit den Ohren hat übrigens nicht geklappt, aber inzwischen habe ich einen steifen Hals.

WASSERFALL

Hallöchen Rossi!

Lassen um Eure Zeitschrift (denn daß Ihr die Besten seid, wurde ja schon x-mal gesagt) und kommen gera-

de mal zu meinen sehr dringenden und sinnlosen Fragen:

1. Warum sah Hans (ja, der auf Seite 5) so bedrückt aus?
2. Wieviel Stunden schläfst Du bei der Arbeit?
3. Wieso bin ich der einzige im Dorf, der einen Amiga hat?
4. In der Ausgabe... ehem... welche war es doch gleich? Ach ja, es war in der Ausgabe 5/94! Da habt Ihr geschrieben, daß Commodore die Lizenzrechte für Day of the Tentacle und Rebel Assault erwerben möchte. Bis jetzt hat man nicht mehr viel davon gehört. Könnte es sein, daß das Ganze ins Wasser fällt?
5. Gibt es X-Wing für den Amiga 4000?

So, jetzt habe ich genug genervt mit all den Fragen. Ich hoffe, Du beantwortest sie mir und bist nicht überfordert.

Servus: Johnny Winter

1. Dafür kann es eigentlich nur drei Gründe gegeben haben. Sein Cabrio war kaputt, es regnete und er mußte, wie jeder normale Sterbliche, mit Dach fahren, oder er war gezwungen, mit mir zu reden.
2. Du solltest eher fragen, wie viele Stunden ich während des Schlafes arbeite, da mich die Leserbriefe

schon im Traum verfolgen!

3. Das kann ich Dir leider auch nicht sagen. Wie viele Einwohner hat denn Dein Dorf? Bei weniger als 15 Nachbarn solltest Du Dich nicht wundern. Elektrischen Strom habt Ihr aber, oder?

4. Die Jungs von Commodore geben sich da recht zugeknöpft. Die einzige Aussage, welche man ihnen diesbezüglich entlocken kann, ist, daß sie momentan noch keine Aussage dazu machen. Wir bleiben aber hartnäckig dran und halten Euch auf dem laufenden.

5. Nä.

Dein Name kommt mir so merkwürdig bekannt vor! Hast Du eine Gitarre?

NACHSCHLAG

Ave Rossi!

Als treuer Leser halte ich es für meine Pflicht, auch ein paar Zeilen zur Mailbox beizusteuern. Ich bin stolz darauf, in einem Land zu leben, in dem jedem seine freie Meinung erlaubt ist. Doch einigen Subjekten sollte man dieses Recht absprechen. Ein Musterbeispiel ist dieser Thilo (ja, es gibt noch andere, aber dieser Thilo ist ein wahres Pracht-

exemplar). Derartig viele Hinweise auf Hirnimplantation habe ich noch nirgendwo gefunden! Es reicht schon, daß er glaubt, was er geschrieben hat (Revoluzzer, Kämpfer für den kleinen Mann, Robin Hood und Chef in einer Person). Daß er aber auch noch andere damit belästigt, sollte verboten werden. Ich rege mich eigentlich nicht darüber auf, daß er raubkopiert, sondern wie er (und andere) versuchen, es schönzureden. Obwohl ich selbst hin und wieder kopiere, ist und bleibt es eine Straftat und kein Kavaliersdelikt. Wenn einer schon kopiert, sollte er das für sich behalten und nicht publizieren. Und mir kann keiner einreden, daß nicht auch die, die sich sonst darüber aufregen, Dreck am Stecken haben (Achtung keine Bestätigung der Regel). Man geht davon aus, daß 90% aller Amiga-Anwender Raubkopien verwenden - und wenn jeder so dächte wie Thilo, dann gute Nacht. Ihr könntest theoretisch die Adresse dieses „Kämpfers für den kleinen Mann“ veröffentlichen, damit der kleine Mann sich persönlich bedanken kann. Beispielsweise dafür, daß LucasArts nicht mehr für den Amiga produziert. Es gibt ja Leute, die behaupten, das rühre daher, daß die Technik zu unausgereift sei. Im Hinblick auf den Amiga 1200 und das CD 32 ist dieses Argument haltlos, ja geradezu lächerlich.

Christian Ehrlich

Meinungsfreiheit bedeutet, daß jeder seine Meinung öffentlich kundtun darf - selbst wenn dabei so ein Schimmern wie der von Thilo herauskommt. Ein bißchen mehr Toleranz würde allerdings auch Dir gut tun. Und seh doch nicht alles so verbissen! Mach es wie die Glühbirne und trag es mit Fassung. Ich habe mich bei diesem Brief köstlich amüsiert. Nach solchen Gags suchen die Macher der „Samstag Nacht-Show“ händeringend - wir bekommen sie kostenlos. Selbst Thilo hat Rechte. Auch das Recht, sich hier in der Öffentlichkeit lächerlich zu machen.

DIVERSES

Tach Rainer!

Ich habe einige Fragen und Anliegen:

1. Ich finde, die Leser sollten Dich mit Fragen über Dein Privatleben verschonen. Trotzdem hätte ich gern gewußt, ob Du Dein Haar mit Schuppenshampoo oder normalem Shampoo wäschst.
2. Wie ist es denn möglich, daß Eure Wertungen sich manchmal deutlich von denen aus anderen Computermagazinen unterscheiden, z.B. bei Body Blows?
3. In den Amiga Games 8/94 wartet Ihr deutlich vor dem sch...

lechten Spiel Cliffhanger. Im letzten Satz des Tests schreibt Herr Preißner recht deutlich, daß formatierte Leerdisketten weiß billiger zu haben seien. Warum schreibt der Tester denn so etwas? Soll das eine Anforderung sein, den Schrott zu spielen, ohne DM 60,- dafür auszugeben, dafür aber das Urheberrecht zu verletzen?

4. Bekommt Ihr wirklich alle Spiele vom Hersteller? Ich kann mir nicht denken, daß Firmen, die wissen, daß ihr neues Spiel mies ist, es aber trotzdem an die Presse geben, damit es runtergemacht wird.

Tschüß: C.H.

1. Da ich meistens sehr in Eile bin, gebe ich meine Haare immer beim Friseur zum Waschen ab. Keine Ahnung, welches Shampoo der nimmt.

2. Warum unsere Mitbewerber sich nicht unserer Meinung anschließen, entzieht sich leider meiner Kenntnis.

3. Huch, hast Du das aber falsch verstanden. Es sollte lediglich ausgedrückt werden, daß diese Disketten nur als Leerdisketten zu verwenden wären. Wer wird denn dabei gleich an Illegales denken? Schämen - selzen!

4. Auch wenn es unglaublich klingt: wir bekommen tatsächlich alle Spiele vom Hersteller. Die vermuten ja auch meist, daß ihr Produkt so übel gar nicht wäre, und versuchen, es meist noch ein

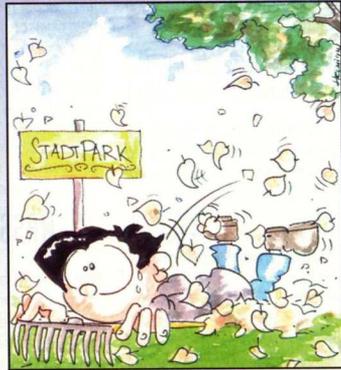
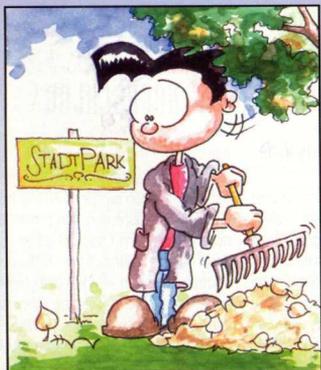
bißchen schönzureden. Selbst die Macher des legendären Paragiding waren der Meinung, ein annehmbares Spiel erschaffen zu haben.

ÄRGER

Hallo Rossi,

ich möchte Raubkopierer nicht unterstützen oder verteidigen, aber wie sieht der Alltag eines Softwarekäufers aus? Ich habe mir unlängst Nigel Mansell bestellt - 65 Steine. Als das Ding kam, Diskette ins Laufwerk und... es lief nicht. Nach einem Studium der Anleitung bemerkte ich, daß es egal ist, ob das Spiel läuft oder nicht, denn ich habe leider auch kein Codewheel mitbekommen. Also, alles zusammengepackt, einen netten Brief dazu und ab an den Absender. Und was ist passiert? Ich habe nie wieder etwas von der Firma gehört. Ich habe mir dann die Disketten von einem Freund kopiert und das Codewheel abgezeichnet! Oder MicroMachines! Auf meinem 1200er ist es ab dem zweiten Level fast unspielbar, da die Autos fast nicht mehr zu lenken sind. Bei abgeschaltetem Cache und Kick 1.3 ist es zwar besser, aber so hab ich mir das nicht vorgestellt. Oder Mr. Nutz! Ein tolles Spiel, ohne Zweifel, aber bei

HELMi



meiner Version läßt sich der Spielstand nicht, wie in der Anleitung beschrieben, abspeichern. Ärgerlich, denn so kann ich immer nur die ersten Levels spielen, da ich sonst sechs Stunden oder mehr beschäftigt wäre. Zufall sagst Du? Ein bißchen viel auf einmal, oder? Auch wenn man Glück hat und alles läuft, ist es doch oft so, daß einem das Spiel nicht gefällt. Man sollte Spiele testen können. Da ist Euer Demoservice ein Schritt in die richtige Richtung. Aber auch die Softwarehäuser sind daran schuld, daß weniger verkauft wird. Ihr Service ist oft einfach schlecht. Oder wie wäre es mit einer Treueprämie? Für zehn gekaufte Spiele eines Hauses eines ermäßigt, oder noch besser, ein Gratis-Game? Zu teuer? Aber besser zehn verkauft und eines verschenkt, als alle elf kopiert! Die Softwarehäuser sollten endlich aufwachen und mehr für die Käufer (und letztlich auch für sich) tun.

Bis dahin: Alexander Ruoff

Daß Raubkopien illegal sind, ist hinreichend bekannt und braucht auch nicht weiter breitgetreten zu werden. Allerdings keimt bei mir auch gelegentlich milde Wut auf, wenn ich das Porto für eine eingeschickte Registrierkarte mit dem selben Erfolg auch gleich in den Müll hätte werfen können, mir ein biestiger Kopierschutz die Freude am Original vergällt, sich die Fest-

platte meines Amigas langweilt, während das Laufwerk dazu verdammt wurde, einen Rasenmäher zu imitieren, oder Spiele ausgeliefert werden, die mit Fehlern nur so gespickt sind und offensichtlich beim Kunden „reifen“ sollen.

Demoversionen sind zweifellos ein richtiger Schritt, aber leider immer noch nicht die Regel. Auch Dein „Rabattmarkensystem“ erscheint mir praktikabel. Ich gebe Dir recht, daß die Softwarehäuser gegen Raubkopierer mehr tun müßten, als nur zu jammern und immer ausgefuchstere Kopierschütze (lästig für den ehrlichen Anwender - lächerlich für den Cracker) zu basteln. Falls zu diesem Thema noch jemand seine Meinung kundtun möchte - ich habe auch dafür immer ein offenes Ohr - und einen offenen Briefkasten.

MEHR ÄRGER

Prost Mahlzeit!
Heute: Geschichten aus Freiburg. Freiburg hat ca. 200.000 Einwohner und auch eine Einkaufsstraße, in welcher sich einige Kaufhäuser befinden. Einer dieser Einwohner (nennen wir ihn Al) macht sich auf die Suche nach einem CD 32. Kaufhaus 1. Al fragt den Verkäufer nach der Silberschleuder von Commodore. Verkäufer: „CD 32? Hä??“

Al: „Ja, Amiga CD 32. Eine Videospielkonsole auf CD-Basis.“ Verkäufer: Sagen Sie das doch gleich.“ Verkäufer zeigt Al das Mega CD von Sega. Desweiteren stützt er Al etwas über tolle Grafik und Zukunft ins Ohr. Al verläßt das Kaufhaus und sucht weiter. Kaufhaus 2. Wieder dasselbe Spiel. Verkäufer: „CD 32? Da war doch mal was?“ Nach ein paar Minuten Überlegen fällt es ihm wieder ein. Der Verkäufer zeigt auf ein Regal, das wirklich in der letzten Ecke steht. Auf die Frage nach dem Preis wird Al ein DM 699,- hingeworfen (wir haben Ende August, und seit mehreren Monaten kostet das Teil nur noch DM 499,-!). Al geht. Kaufhaus 3: „Wir führen nur Sega und Nintendo.“ Soviel aus Freiburg. Wenn es in anderen Städten auch so aussieht, sehe ich schwarz für Commodore.

Bis zum nächsten Mal, wenn es wieder heißt: „Al - der Jäger des verlorenen Schatzes“.

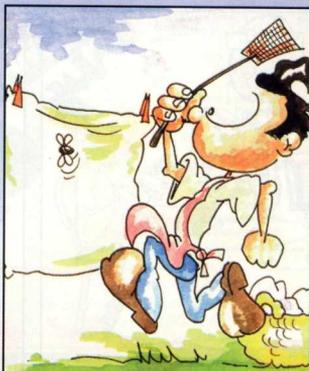
Commodore war noch nie berühmt dafür, die Einzelhändler sonderlich mit Hilfe zu überschütten. Im Laufe der Jahre hat sich da nichts gebessert - im Gegenteil. Aber zum Glück gibt es immer noch (meistens) kleine Läden, welche die Fahne des Amigas noch schwenken und auch nennenswertes Geld damit verdienen. Wo Segendo und Co. mit glitzernden Displays und Leuchtre-

klamen die Händler (und natürlich auch die Kunden) locken und ihre Geräte in jedes Kaufhaus puschen, spendiert Commo gerade ein paar windige Pins und Prospekte, die zudem auch geisterhaft schnell verschwinden. Ob das die richtige Strategie ist, um Amiga und Co. in die oberen Etagen des Spieler-Olympos zu heben, sei auch einmal dahingestellt. Die Gründe für die Marktpolitik sind mir nicht so recht eingängig. Falls Ihr nun einen lustigen Kommentar erwartet habt, muß ich Euch leider enttäuschen - darüber kann ich nicht lachen.

STACHELIGES

Guten Tag Rainer und Paul! Um Dich nicht allzu traurig zu stimmen, haben wir Dich mit vollem Vornamen angeschrieben. Aber unser Geschenk könnte Dich dennoch zum Tropf greifen lassen. Paul ist eine Paula! Bevor wir sie Dir geschickt haben, müßte sie einen kleinen Kaktus namens Purnuckel ausgebrütet haben. Wir beide hoffen, daß Du diesmal das Warnschild bemerkt hast und somit den Stacheln entgangen bist! Damit wird klar, daß die lieben (?) Leser/innen auch an Deinen Seiten interessiert sind und noch dazu das Vorwort lesen. Das müßte jetzt doch schon ein Parkverbot von

HELMi



Qualmstengeln (wie kannst Du Dir die eigentlich leisten?) in Deinem Mund, sofern Du jemals die Klappe (Dein Visier) vom Helm hochklappst, bewirken (ist ein schöner Satzbau, nicht wahr, Herbert?). Was hast Du übrigens für ein Gefährt, bei dem ein Helm nötig ist? Könntest Du mal den genialen Zeichner von „Helmi“ von uns grüßen? Eigentlich schade, daß pro Heft nur so wenig Comics drin sind (im Gegensatz zu der vielen Werbung). Um noch mal darauf zurückzukommen: (Jetzt bitte die beigelegte Dose Red Bull öffnen und herunterkippen, damit Du nicht gähnen mußt!): Was wäre, wenn Claudia Schipper zufällig die AG in die -ZENSIERT-Griffel (bitte nicht zensieren!) (seid Ihr des Wahnsinns? Ich kann doch in so einer Zeitschrift dieses Wort mit „x“ nicht abdrucken! Anm. v. RR) bekäme und nun nichts von Deinem, sicher nicht schlecht aussehenden Gesicht sähe? Die wäre sicher traurig. Willst Du das zulassen? Aber es war ja nur ein Vorschlag.....

Grüße Deine Schlange, Paula, Hatja, Hans und Deine sonstigen Kollegen: Ina und Bea

Vielen Dank, daß Ihr diesmal eine Vorwarnung beigelegt habt und ich nicht wieder bluten mußte. Seid kurzem öffne ich jedes Päckchen eh nur noch mit dicken Lederhand-

schuhen, Atemschutz und Schutzbrille. Es ist zwar nett gemeint und auch wirklich rührend, aber bitte, bitte keine Kakteen mehr schicken. Ich kann nicht mehr - Gnade! Wenn ich noch ein bißchen Sand in mein Büro schaffe, könnte man es für eine Wüste halten. Zumal Ihr auch schon Nachahmer gefunden habt. Ich würde mich gerne wieder am Schreibtisch bewegen können, ohne mir einen stacheligen Gruß einzufangen. Über meine zweifellos üble Angewohnheit, den Fiskus mit reichlich Tabaksteuer zu unterstützen, würde ich mich lieber schamhaft ausschweigen. Das Gefährt, für das ich einen Helm brauche, wird von mir im allgemeinen als sog. Motorrad bezeichnet, obwohl es auch hier divergente Meinungen (stinkender Haufen Almetall. Zitat Thorsten S.) zu geben scheint. Das mit C.S. war ein netter Versuch, leider keine Punkte, kein Gewinn. Mein Gesicht bleibt, wo es ist - bei mir! Übrigens war ich zwei Stunden damit beschäftigt, Eure Grüße auszurichten!

QUERBEET

Hi Rossli
Da Du sicher schon genug von diesem schleimigen Glibberzeug

hast, lasse ich es (fast) ganz weg. Ihr seid super. Reicht das? Muß wohl. Jetzt aber zum Hauptteil des Briefes:

1. Dein Gesicht. Warum in aller Welt wollt Ihr alle Rossis Gesicht sehen? Wenn er sein Gesicht zeigen würde, hätte er keine Ruhe mehr. In ganz Nürnberg würde man ihm nachrennen. In den meisten Fällen wären es dann Mädchen vom Kaliber Claudia Schiffer. Aber das möchte Rossi ja nicht!
2. Raub- (hiergeblieben) Kopien! Erst mal ein Wort zu Tilo aus der 7/94: -ZENSIERT- Jetzt aber mal im Ernst. Wenn ich mir die Anzeigen hier in der Amiga Games so ansehe - warum RKS? Beneath a Steel Sky für DM 59,95 und so weiter. Wenn ich dann noch daran denke, wie viele Probleme ich mit den Raubkopien hatte, wird mir übel.
3. Hans (Notarzt, gleich kippt er um)! Warum machst Du keinen Aufstand? Hiermit rufe ich die Aktion „RfCR“ (Rainer for Chef Red) ins Leben. Denk an die Vorteile: Urlaub (das, wo man nicht arbeiten muß), mehr Geld (so ca. DM 50.-), mehr Sklaven (Hans, Hans)...

Mach et joot: Daniel

Gesicht nervt nicht nur mich, sondern inzwischen auch andere. Ende der Durchsage.

2. Vergiß es! Eher bekommt man Zahnpasta wieder in die Tube zurück, als diese Typen zu überzeugen. Argumente helfen hier nichts mehr - wenn sie diesen zugänglich wären, würden sie nicht so hemmungslos Schlemmer verzapfen.

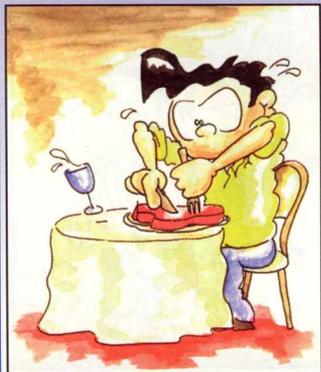
3. Hans ist nicht mein geliebter Chef Red, Hans ist der Verantwortliche für dieses Magazin. Und das ist gut so! Wenn etwas schliefgeht, muß er den Kopf dafür hinhalten. Besser sein Kopf als mein Kopf!



Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion „AMIGA Games“
Kennwort: Rossi
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

HELMi



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



Bachler
Computersoftware

Amiga

Alien Breed 2 /dt	46,95
Ambermoon /dt	72,95
Anstoss /dt	67,95
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95
Apocalypse /dt	47,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
Battle Isle & Data Disk /dt	66,95
Battle Isle Data Disk 2 /dt	47,95
Beneath a Steel Sky /dt	54,95
Body Blows Galactic /dt	48,95
Brian the Lion /dt	51,95
Bubba 'n' Stix /dt	47,95
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	66,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	81,95
Burntime /dt	68,95
Christoph Kolumbus /dt	73,95
Civilization /dt	78,95
Cool Spot /dt	53,95
Darkmores /dt	43,95
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	62,95
Eishockey Manager /dt	73,95
Elfmania /dt	46,95
Elite 2 - Frontier /dt	53,95
Empire Soccer /dt	51,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95
Flashback /dt	62,95
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95
Goal! /dt	52,95
Gunship 2000 /dt	67,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Heimdall 2 /dt	63,95
Historyline 1914-1918 /dt	69,95
Impossible Mission 2025 /dt	87,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95
Jurassic Park /dt	57,95
K240 /dt	53,95
King's Quest 6 /dt	64,95
Lords of Power /dt	74,95
Lothar Matthäus /dt	64,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Micro Machines /dt	46,95
Mr. Nutz /dt	46,95
Fernhölz /dt	56,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95
Pizza Connection /dt	77,95
Puggsy /dt	51,95
Seek & Destroy /dt	38,95
Sensible Soccer	
World Cup Edition /dt	34,95
Siegfried Copy /dt	58,95
Sierra Soccer /dt	46,95
Sim City De Luxe /dt	85,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Skidmarks /dt	47,95
Software Manager /dt	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

Amiga
1200

Alien Breed 2 /dt	53,95
Anstoss /dt	67,95
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95
Body Blows Galactic /dt	52,95
Brian the Lion /dt	47,95
Burntime /dt	68,95
Christoph Kolumbus /dt	73,95
Civilization /dt	67,95
Der Clou /dt	67,95
Gunship 2000 /dt	67,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95
Kick off 3 /dt	51,95
Rise of the Robots /dt	V.m.b.
Simon the Sorcerer /dt	85,95
Star Trek	53,95
T.F.X. /dt	V.m.b.
Theme Park /dt	76,95
UFO /dt	69,95
Zool 2 /dt	49,95

CD 32

Alien Breed & Qwak /dt	45,95
Brutal Sports Football /dt	53,95
Bubba 'n' Stix /dt	53,95
Castles 2	53,95
Chambers of Shaolin /dt	54,95
Chaos Engine /dt	46,95
Der Clou /dt CD 32	67,95
Disposable Hero /dt	53,95
Elite 2 - Frontier /dt	52,95
Fire & Ice /dt	46,95
Gunship 2000 /dt	59,95
Heimdall 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 Faldo's Championship Golf /dt	72,95
Pinball Fantasies /dt	58,95
Pirates! Gold /dt	58,95
Project X & F17 Challenge /dt	45,95
Seek & Destroy /dt	47,95
Sensible Soccer '93 /dt	44,95
Ultimate Body Blows /dt	53,95
Zool 1 oder 2 /dt	je 53,95

**Sonder-
ANGEBOTE**

Alien Breed Special Edition	21,95
Another World /dt	25,95
Assassin Special Edition /dt	28,95
Dune /dt	35,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
F-16 Falcon /dt	25,95
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95
F-29 Retaliator /dt	28,95
Great Courts 2 /dt	21,95
Gunship /dt	23,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Ishar 2 /dt	22,95
King's Quest 1 - 4 /dt	je 29,95
Leisure Suit Larry 3	28,95
Links /dt	28,95
MI Tank Platoon /dt	25,95
North & South	21,95
Pirates! /dt	23,95
Police Quest 1 oder 2 /dt	je 29,95
Project-X	23,95
Railroad Tycoon /dt	28,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Silent Service 2 /dt	29,95
Sim Ant oder Sim Earth /dt	je 35,95
Space Quest 1 oder 2 /dt	je 29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Turrican 1 oder 2 /dt	je 29,95
WWF European Rampage Tour	21,95
Wing Commander /dt	39,95

ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500 **49,95**
2. Lautwerk 3,5" **139,00**

Gravis Joystick Amiga 51,95
Gravis Game Pad Amiga 33,95

So

können Sie gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Ihre 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.	39
Amiga Center	39
Arktis	89
Bachler	87
Call & Play	25
Catwiesel.....	35
CompuTec	27, 39, 75, 81
Commodore	111
Discount 2000.....	103
Dynamic Soft	21
El Dorado	33
EMP	41
Game Line.....	81
ICP	2
Joysoft.....	79
Judgment Day	8
Kellogg	35
Mallander	115, 116
Media Point	31
Meis Computer	107
MicroMagic.....	34
Mirox	32
MLC	113
M & S Comp	81
Okay	32
Pawlowski	23
Software Corner.....	37
Sparschwein.....	109
Spechtmeyer.....	81
Versand 99	38
Vesalia	87

Amiga Reader's Corner

Künstler gesucht!

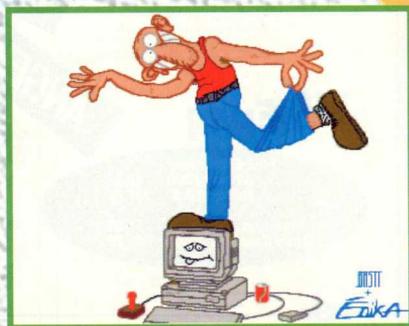
Wie man auf diesen beiden Seiten sehen kann, gibt es wirklich eine Menge kreativer Menschen in unserer Leserschaft. Wir freuen uns hier wirklich sehr über die zahlreichen Zuschriften und stehen oftmals begeistert vor dem Bildschirm. Sorgt weiterhin dafür, daß mir das Material für diese Seiten auch in Zukunft nicht ausgeht. Setzt Euch an Euren Amiga oder malt ein Bild auf Papier, Leinwand, Stein oder auch auf Euer altes Pausenbrot. Wenn die Wurst noch gut ist, freuen wir uns doppel! Spaß beiseite, hier ist die Adresse, an die Ihr Eure künstlerischen Darbietungen schicken müßt:

Computec Verlag
Redaktion „AMIGA Games“
Kennwort: Reader's Corner
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

Oh, diese Erwachsenen! In diesem atemberaubenden Bild sehen wir Stephan Weigt mit seinem Herrn Papa während einer der vielen Gardinenpredigten, die man so als Halbwüchsiger über sich ergehen lassen muß.



Wie man eindeutig sehen kann, kommt Steffen Barth mit seinem Amiga wesentlich besser zurecht als mit seinem Bleistift. Ich hoffe, er sieht das genauso und schickt uns lieber noch ein paar Computergrafiken.



Sebastian und Alex Grube werden hoffentlich mit ihrem Amiga nicht das gleiche machen. Ihr solltet uns lieber noch ein paar ebenso lustige Bilder schicken!

SV
WERDER
BREMEN

M.D.

Maik David aus Bremen scheint ein echter Werder-Fan zu sein. Ich hoffe nur, er will mit diesem Bild nicht die Mannschaft beleidigen, oder sieht so das neue Maskottchen aus?



Steffen Roth aus Schlüchtern würde Zool und Max wohl gerne als Hauptfiguren in Mortal Kombat II sehen. Pech gehabt! Aber vielleicht in Mortal Kombat XXVII...



Rossi's
Foto

Dumme
Leserbriefe,
schlimmer
Boss!

Dr. 24

Diese verbrecherähnliche Gestalt soll unser heißgeliebter Leserbriefonkel sein? Ich habe mich wirklich nicht getraut, Rainer dieses Kunstwerk zu zeigen, obwohl ihm Olaf Barthkes Bild schon etwas schmeicheln würde.

Die etwas unheimliche Vorstellung, ein Wildgehege mit humanoiden Lebewesen zu füllen, sollte uns beim nächsten Zoobesuch etwas nachdenklich stimmen. Armin Schmidt hatte auf jeden Fall eine gute Idee...



Amiga Games Chart Attack

Made In Germany

Ihre Extraklasse beweisen die deutschen Programmierer in den media control-Charts Monat für Monat. Nicht nur, daß sich seit neun Monaten mit Die Siedler, Anstoß und zuvor Lothar Matthäus ausschließlich deutsche Programme an der Spitze befinden, auch ansonsten tummeln sich in den Top 20 fast ausschließlich deutsche Produkte. Software 2000 dürfte nächsten Monat sogar mit vier Titeln in den Top 10 vertreten sein, wenn Bundesliga Manager Hatrick wie erwartet an die Tabellenspitze stürmt. Insgesamt sind sage und schreibe dreizehn Programme aus den Top 20 von deutschsprachigen Programmierern entwickelt worden, was mehr als beeindruckend ist. Besonders wollen wir in dieser Ausgabe noch Dune II, Gunship 2000 und Syndicate würdigen, die sich allesamt schon mehr als zehn Monate in den media control-Charts halten.

Media Control-Charts ● Ermittlungszeitraum: Juli '94

AMIGA-OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Dauer
1.	(2)	Die Siedler	Blue Byte	8
2.	(1)	Anstoß	Ascon	9
3.	(4)	Pizza Connection	Software 2000	4
4.	(6)	Mr. Nutz	Ocean	4
5.	(3)	Lothar Matthäus	Ocean	11
6.	(5)	Der Clou	Neo/Max Design	4
7.	(8)	Aufschwung Ost	Sunflowers	8
8.	(neu)	Anstoß World Cup	Ascon	1
9.	(neu)	Sierra Soccer	Sierra	1
10.	(15)	Gunship 2000	MicroProse	14
11.	(2)	Death or Glory	Software 2000	2
12.	(14)	Kolumbus	Software 2000	6
13.	(19)	Turrican III	Rainbow Arts	9
14.	(11)	Dune II	Virgin	15
15.	(12)	Simon the Sorcerer	Adventure Soft	7
16.	(13)	Beneath a Steel Sky	Virgin	3
17.	(16)	Syndicate	Electronic Arts	13
18.	(17)	Jurassic Park	Ocean	8
19.	(neu)	Big Sea	Starbyte	1
20.	(20)	Burntime	Max Design	10



Amiga Games empfiehlt:

Simulation

Theme Park

Der neueste Geniestreich von Bullfrog dürfte über die nächsten Monate hinaus das Top-Spiel für alle Amiga-User werden. So witzig kann eine Wirtschaftssimulation sein!



Rennspiel

Bump 'n' Burn

Ein ausgesprochen gelungenes Rennspiel im Stil des guten alten Buggy Boy beschernte uns das englische Softwarehaus Grandstam. Alleine oder zu zweit der Megaspaß!



Action

Banshee

Eines der technisch besten vertikal scrollenden Shoot 'em Ups lieferte Core Design mit diesem Knüller für A1200 und CD 32 ab. Grafisch sehr spektakulär! Fast Automatenqualität!



CD 32

The Lost Vikings

Dieses Strategie-Spiel mit Jump & Run-Touch und den drei Wikings von Interplay gilt nach wie vor als eines der innovativsten Spiele der letzten Jahre. Der Tip für Knobelfans!



Judgment Day - Bestsellers ● Ermittlungszeitraum: August '94

OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer	System
1.	(2)	Bund. Mgr. Hatrick	91%	2	500/1200
2.	(3)	Simon the Sorcerer	88%	8	500/1200/32
3.	(6)	Banshee	83%	2	1200/ 32
4.	(1)	Elfmania	90%	3	500
5.	(neu)	Anstoß World Cup	92%	1	500/1200
6.	(15)	Star Trek (dt.)	78%	2	1200
7.	(20)	Prey	78%	6	32
8.	(4)	Microcosm	84%	6	32
9.	(16)	Beneath a Steel Sky	88%	3	500
10.	(10)	Skidmarks	73%	7	500/1200
11.	(7)	Ultimate Body Blows	85%	3	32
12.	(neu)	Impossible Mission	70%	1	32/500/1200
13.	(neu)	Gunship 2000	84%	1	32/ 500/1200
14.	(neu)	Hanse - Die Expedition	65%	1	500/ 1200
15.	(neu)	Arcade Pool	70%	1	500/ 1200
16.	(18)	King's Quest VI	71%	2	500
17.	(13)	Die Siedler	95%	10	500
18.	(9)	Der Clou	80%	4	500/1200/32
19.	(-)	Civilization	84%	1	500/1200
20.	(15)	Mr. Nutz	94%	6	500

CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(neu)	Banshee	83%	1
2.	(5)	Prey	78%	8
3.	(1)	Microcosm	84%	6
4.	(neu)	Simon the Sorcerer	88%	1
5.	(3)	Ultimate Body Blows	85%	3
6.	(7)	Impossible Mission	70%	2
7.	(6)	Gunship 2000	84%	4
8.	(neu)	Brian the Lion	80%	1
9.	(10)	Pirates! Gold	91%	7
10.	(8)	Der Clou	80%	3

A1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(neu)	Bund. Mgr. Hatrick	91%	1
2.	(1)	Simon the Sorcerer	88%	4
3.	(2)	Banshee	83%	2
4.	(3)	Skidmarks	73%	6
5.	(4)	Star Trek	78%	4
6.	(neu)	Anstoß World Cup	92%	1
7.	(neu)	Gunship 2000	84%	1
8.	(neu)	Hanse - Die Expedition	65%	1
9.	(8)	Arcade Pool	70%	1
10.	(5)	Civilization	83%	6

News

SX-1

Nachdem inzwischen Vorbereitungen zur Entwicklung einer neuen Communicator-Version getroffen werden, präsentiert Microbotics endlich eine völlig andere langersehnte Erweiterung für das CD 32: das SX-1. Dieses unscheinbare Kästchen, das den Platzbedarf der Konsole gleich um die Hälfte steigert, verwandelt das CD 32 in einen waschechten Amiga 1200. Leider ist es mit dem Einstecken in den Expansionsport nicht getan. Ohne Diskettenlaufwerk und Tastatur lassen sich viele der Amiga 1200-Programme kaum aufrufen oder bedienen. Das SX-1 bietet aber weit aus mehr. Selbstverständlich ist der

Expansionsport durchgeschleift, was den Betrieb einer zusätzlichen Erweiterung, wie beispielsweise dem MPEG-Modul, gewährleistet. Aber auch Anschlüsse für parallele (Drucker) und serielle (Modem) Erweiterungen sind vorhanden. Der serielle Anschluß entspricht dabei der bei PCs üblichen DB-9-Buchse, die etwas kürzer ist als die bislang beim Amiga verwendete DB-25-Buchse. Solange man die richtigen Adapter oder Kabel hat, gibt es aber kein Kompatibilitätsproblem. Eine ungewöhnliche, aber akzeptable Lösung haben die Microbotics-Entwickler für die Tastatur gefunden. Entgegen

der für eine 4000er-Tastatur vorgesehenen Buchse am CD 32 ist es beim SX-1 nur möglich, eine PC-Tastatur anzuschließen. Warum? PC-Tastaturen sind billiger. Einziger Nachteil: Die zwei Amiga-Tasten neben der Space-Taste fehlen, so daß man leider viele Shortcuts der Amiga-Menüs nicht verwenden kann. Das läßt sich jedoch verschmerzen. Das unbedingt notwendige Diskettenlaufwerk bedarf keiner Sonderwünsche. Es kann jedes denkbare externe Amiga-Laufwerk angeschlossen werden, und von denen gibt es

bereits günstige Exemplare. Preislich dürfte man zwar mit dem Kauf eines einzelnen Amiga 1200 besser davonkommen, aber hier fehlt dann auch das CD-ROM-Laufwerk, dessen Kompatibilität dann auch noch in Frage gestellt werden muß. Das SX-1 ist auf jeden Fall eine sinnvolle Erweiterung für all die Leute, die mit ihrem CD 32 noch etwas anderes machen wollen als spielen.

Infos bei: Amiga-Fachhandel



Das CD 32 wird zum Amiga 1200? Das SX-1 von Microbotics macht's möglich!



Speed

Nach der enormen Verbreitung von 14400 bps-Modems im DFÜ-Bereich ist ein neues Geschwindigkeitszeitalter im Begriff, über uns hereinzubrechen. Wir haben Euch bereits das TKR Terboline-Modem vorgestellt. An dieser Stelle wollen wir Euch die neuen Modems von US Robotics und Supra Corporation ans Herz legen. Während das Supra Fax Modem 288 für das allerneueste, brandheiße Übertragungsprotokoll V.34 noch aufgerüstet werden muß, beherrscht das US Robotics Courier V.FC alle neuen Proto-

kolle bis hin zu V.32 terbo, V.FC und V.34. Selbstverständlich sind diese neuen Protokolle alle abwärtskompatibel und passen sich auch in bezug auf die Übertragungsgeschwindigkeiten allen Umständen entsprechend an. Mit 28800 Bits pro Sekunde dürfte so langsam das Ende des Kupferdrahtfahnenmastes erreicht sein. Die veralteten Telefonleitungen gewährleisten kaum eine schnellere Übertragung. Wer es noch schneller braucht, muß auf ISDN zurück- (oder vor-) greifen.

Kickstart 3.1

Obwohl Commodore offiziell noch keine neue Kickstartversion vertreibt, kümmert sich Village Tronic um eine genügend große Abnahme des ersehnten Erweiterungspakets. Die offizielle Funktionsliste ist leider noch unbekannt, doch wir wissen, daß die neue Betriebssystemversion mit etlichen neuen Features für fast alle Amigas (also auch die alten) aufwartet. Seltsamerweise ist aber anscheinend kein Paket für den Amiga 1200 vorgesehen. Die volle Einbindung von CD-ROM-Laufwerken wird schon lange erwartet, aber es gibt auch neue Bildschirmodi und eine Art AGA-Emulation für Grafikkarten von

Drittanbietern. Die Graphics- und Layers-Library wurden durch komplette Neuprogrammierung beschleunigt. Angeblich wird auch die „akiko.library“ in das System integriert. Erst der Akiko-Chip macht das CD 32 zu einer flotten Konsole; für die hundertprozentige Kompatibilität zu CD 32-Spielen ist eine derartige Library also unbedingt notwendig. Preislich dürfte man ab DM 150,- mit von der Partie sein.

Infos bei:

Village Tronic
Villweg 95, 31157 Sarstedt
Tel.: 05066/70130
Fax: 05066/701349

Infos bei:

Supra Deutschland GmbH
Carl-Friedrich-Gauß-Str. 7
50259 Pulheim-Brauweiler
Tel: 02234/98590
Fax: 02234/89068

US Robotics: Point Computer
GmbH
Rosental 3-4, 80331 München
Tel.: 089/686460
Fax: 089/507271

Gerüchteküche

Für die Gerüchte, die wir aus diversen Amiga-Netzen und angeblich offiziellen oder auch inoffiziellen Verlautbarungen mehr oder weniger wichtiger Amiga-Menschen hier zusammenstellen, übernehmen wir selbstverständlich keine Garantie. Nach wie vor gibt es von Commodore keine offiziellen Neuigkeiten.

- Samsung ist angeblich nicht mehr mit von der Partie, nach-

dem Commodore mitbekommen hat, daß der asiatische Konzern die Amiga-Technologie lediglich zur Verbesserung der eigenen Produkte verwenden wollte. Amstrad dagegen bietet wieder mit und möchte bis Weihnachten einen AAA-Amiga herausbringen.

- Eine neue Version des CD 32 ist in der Planungsphase: ein schnellerer Prozessor und AAA-Gravichips sollen die Konsole

zur direkten High-Tech-Konkurrenz für Nintendo, Sony oder Sega machen.

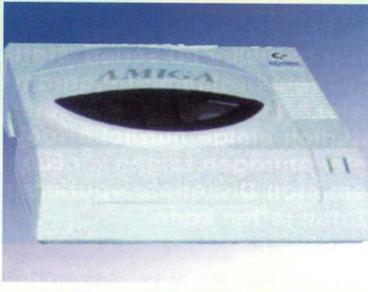
- Der absolute Knaller ist eine Amiga-Karte für PCs, die einige Dritthersteller bereits gesehen haben wollen. Da sind wir aber mal gespannt, ob man mindestens einen Pentium braucht, um die Motorola-Prozessoren gut genug emulieren zu können.

- Bis Weihnachten soll ein um ein CD-ROM-Laufwerk erweiterter Amiga 1200 erscheinen. Das Laufwerk soll dabei komplett ins Gehäuse integriert werden. Denkbar ist der Name Amiga 1400 oder 1800, spektakulär soll wieder der Preis werden. Wenn Commodore tatsächlich unter DM 700,- bleibt, ist der nächste Amiga-Knaller in Sicht.

Die Produktionsstätten auf den Philippinen wurden stillgelegt. Alle Amiga 4000 und 1200 werden ab sofort aus Lagerbe-



ständen verkauft. Übrigens bedeutet das, daß wir vorerst auch auf das CD 1200 und den heißersehten Amiga 4000 Tower warten müssen. Bevor sich irgendetwas bei neuen Amiga-Produkten tut, muß Commodore aber erst einmal erfolgreich verkauft werden. Und da der Weihnachtsmarkt langsam aber sicher anläuft, ist nun etwas Elie geboten. Wir hoffen also, daß wir Euch bald von einer erfolgreichen Fusion mit einem finanziell gesicherten Konzern berichten können.



Das CD 1200 ist in weite Ferne gerückt, nachdem die Produktion auf den Philippinen eingestellt worden ist.

TastAmiga Interface DM 59,-

Mit dem TastAmiga-Interface schließen Sie hochwertige AT-Tastaturen an Ihren Amiga an. Alle Tastaturfunktionen des Amiga bleiben erhalten. Das TastAmiga-Interface gibt es für A500, 2000/3000 Am Amiga 4000 benötigen Sie das TastAmiga für den A2000/3000 und ein Adapterkabel

Tast-Adapterkabel 4000 DM 19,-

Adapterkabel TastAmiga 2000/3000 an den A4000

2MB RAM für Amiga 500 DM 229,-

Interne RAM-Erweiterung für A500 bis Rev. 7a Bei Verwendung eines Big-Agnus sind 1 MByte Chip-RAM und 1,5MB Fast-RAM möglich.

1MB RAM für Amiga 600 DM 99,-

1MB RAM-Karte, Uhr und Akku, Schalter

2MB RAM-Karte A2000 DM 239,-

0 Waitstates, auflösbar 4/6/8MB mit ZIP-RAM 514400

Kickstarts und Umschaltplatinen

Kickstart-ROM 1.3	DM 39,-
Kickstart-ROM 2.04	DM 49,-
Kickstart-ROM 3.1	DM 49,-
Kickstart-Umschaltplatine Amiga 600	DM 39,-
Kickstart-Umschaltplatine A500 manuell	DM 19,-
Kickstart-Umschaltplatine A500 elekt.	DM 49,-

A1200 RAM-Karte 2MB DM 298,-

Fast-RAM-Karte auflösbar bis 8MByte, Uhr, Akku inkl. Steckplatz für mathematischen Coprozessor/ Quatz

A1200 RAM-Karte 4MB DM 448,-

A600/1200 PCMCIA-RAM DM 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

Overdrive-CD 600/1200 DM 498,-

Die CD-ROM Lösung für alle A600/1200 Anschluß an den PCMCIA-Port des A600/1200 inklusive CD-ROM Laufwerk, Photo-CD-Software Bildbearbeitung, Audio-CD Unterstützung

Fordern Sie unsere CD-Liste an !!!

Overdrive-AT 600/1200 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 und Installationssoftware

discount 2000

VideoBackupSystem DM 99,-

Ihr VHS-Videorekorder als Datenspeicherungsgerät.

Test Amiga-Magazin 8/94 "gu"

Das VideoBackupSystem ist die preiswerte, zuverlässige Lösung zur Sicherung Ihrer Daten. Vergessen Sie Diskettenberge und Diskjockeyedansen vor flimmerndem Bildschirm.

Das System mit Software im OS2/3 Style läuft auf jedem Amiga, egal welche Kickstartversion. Betrieb an Amiga 4000 mit VBS Adapter

VideoBS Adapter DM 39,-

Monitorport-Adapter für Amiga 4000

Besuchen Sie uns auf der

Computer 94 in Köln !!!

Anfang November 1994

Discount 2000

Am Wiesenpfad 1 D 53340 Meckenheim
Wir führen auch C64 Zubehör !!!

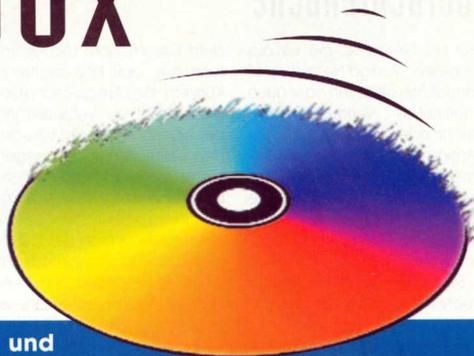
Tel. 0 22 25 1 33 60

Fax 0 22 25 101 93

Es gelten unsere Liefer- und Zahlungsbedingungen Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Userbox

CD-Utilities!



Aufgrund Eurer zahlreichen Zuschriften und Anregungen stellen wir unsere PD-Ecke um und entfernen uns von den Programmbeschreibungen diverser aktueller PD-Serien. Stattdessen stellen wir Euch nun monatlich eine kleine Auswahl bestimmter Programme vor und besprechen sie etwas detaillierter. Im Rahmen unseres CD-ROM-Schwerpunkts wollen wir Euch diesmal natürlich einige nützliche Tools für CD-ROMs nicht vorenthalten. Ebenfalls wegen vieler Anfragen zeigen wir Euch auch das berühmte DiskSalv, ein Programm, mit dem man Disketten reparieren oder zumindest auf defekten Disketten enthaltene Daten retten kann.

CD-ROM-Tools AmiCDROM

AmiCDROM ist ein Filesystem für CD-ROMs, das nicht nur den ISO-9660-, sondern auch das Rock Ridge Interchange Protocol und das Macintosh HFS Format unterstützt. Dabei wird das CD-ROM-Laufwerk wie ein normales DOS-Gerät angemeldet und kann wie jede andere Diskette oder Festplatte über die Workbench oder die Shell angesprochen werden. Theoretisch

läßt sich jedes über SCSI angeschlossene Laufwerk ansprechen; das in dieser Ausgabe erwähnte Toshiba 4101 CD-ROM-Laufwerk funktioniert problemlos. Die Installation des Filesystems ist dabei denkbar einfach. Zunächst muß ein sog. File-Handler kopiert werden und ein entsprechender Eintrag in die Mountlist erfolgen. Ab Workbench 2.1 muß man dafür lediglich eine Datei in das DOS-Drivers-Verzeichnis kopieren. Für das komfortable Abspielen von Audio-CDs sollte man ein spezielles Programm benutzen; das

AmiCDROM-System kann hier nur das Laufwerk starten oder stoppen.

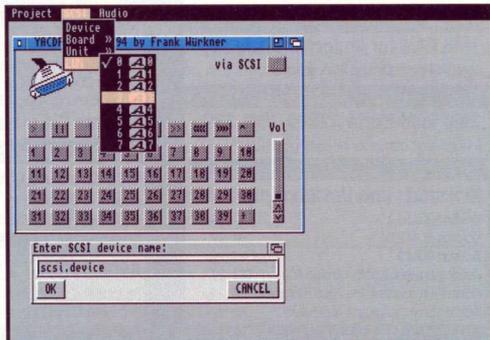
YACDP

Mit CD-ROM-Laufwerken kann man natürlich auch ganz normale Audio-CDs abspielen. So sind am Laufwerk Kopfhörerbuchsen oder/und am Controller andere Audioverbindungen vorgesehen, um die Musik auch auf der heimischen Stereoanlage ausgeben zu können. Die für CD-Player üblichen Funktionen

wie direkte Titelanwahl oder auch das ganz normale Abspielen lassen sich jedoch nur über Software ansteuern. YACDP ist ein Programm, mit dem man die üblichen CD-Player-Funktionen auf SCSI-Laufwerke anwenden kann. YACDP verwaltet dabei Lieder und CD-Titel und geht besonders sparsam mit dem wertvollen Amiga-Speicher um. Doch die eigentliche Stärke des Players liegt darin, die Musik über die Amiga-Kanäle abspielen zu lassen. Optimierte Assembler-routinen schaffen diese enorme Rechenleistung selbst

```
cdrom command [parameters]
s:      Show information on CDROM drive
e       Read table of contents,
dir     Show contents of file 'name'
        Show contents of directory 'dir' (use ISO names)
        r=also show subdirectories, l=show additional information
[LLJJ] dir Show contents of directory 'dir' (use Rock Ridge names)
        r=also show subdirectories, l=show system use field names
e       l=show names and contents of system use fields
name    Change to directory 'dir' and try to find object 'name'
        Check which protocol is used
        0=start audio, 1=stop motor
        Read catalog node 'num' (MacHFS only)
e       Try to open object 'name'
        Read contents of root directory
[cont]  Read 'cnt' sectors, starting at sector 'num'
e       Try to open parent of object 'name'
s       Read primary volume descriptor
e       [length] Select mode: dens=density code,
        length=block length (default: 2048)
        Send test unit ready command
as the name of the root directory
Back to DOS/CDROMs
```

Ein vollständiges File-System orientiert sich in puncto Benutzerfreundlichkeit natürlich an der Workbench.



Da freut sich Dein Verstärker: YACDP verwandelt ein CD-ROM in einen Audio-CD-Player.

auf Amigas mit einem 68000-Prozessor. Ein willkommener Nebeneffekt ist die Möglichkeit, daß Musikstücke als IFF- oder Wellenform-Sample gespeichert werden können. Die daraus entstandenen Dateien können beispielsweise in einem Musikprogramm weiterverwendet werden. Wie das Ami-CDROM-Filesystem haben wir auch das Abspielprogramm auf dem Toshiba-Laufwerk getestet. Mit IDE-CD-ROM-Laufwerken laufen diese Programme leider nicht.

ist das Forschen innerhalb der Dateien eines Spiels nach irgendwelchen Paß- oder Codewörtern. Bis zu zehn Dateien können gleichzeitig im Speicher von Zaphod bleiben, in Sachen Benutzerfreundlichkeit kann man dem Editor nichts vormachen. Auch das Draggen von neuen Dateien in das Hauptfenster hinein ist möglich - die neue Datei wird umgehend dargestellt. Zaphod stellt zusätzlich Zeichensätze zur Verfügung, die bei optimaler Lesbarkeit möglichst viele Zeichen auf den Bildschirm zaubern. So haben auch Leute, die nur geringe Auflösungen darstellen können, einigermaßen Überblick über die Dateien. Such- und Ersetzfunktionen sind natürlich ebenfalls in das Programm integriert, so daß man Dateien von mehreren hundert KByte Größe nicht mühsam Byte für Byte nach bestimmten Zeichenketten durchsuchen muß.

CDTV-Player

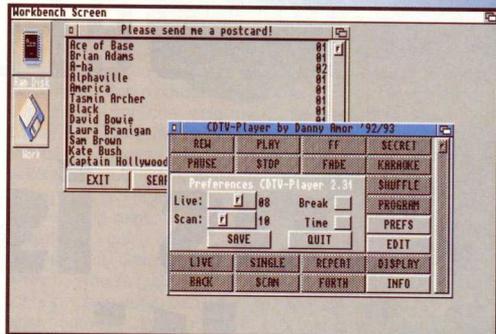
Für CDTV-Besitzer haben wir ein Programm ausgegraben, das es ermöglicht, während des Abspielens einer CD mit dem Amiga weiterzuarbeiten. Der einzige Bezug zur CD bleibt beim normalen Start der Audio-CD im Display, das lediglich die Liednummer anzeigt. Der CDTV-Player, inzwischen in der Version 2.3, bietet da Abhilfe. Mit ihm lassen sich die zahlreichen Funktionen handelsüblicher CD-Player auf das CDTV anwenden. Ein Archiv ist schon fast obligatorisch für diese Art von Abspielprogrammen. Auch wenn man den CDTV-Player auf einem anderen Amiga ohne CD-ROM-Laufwerk betreibt, läßt sich dieses Archiv, in dem Namen von CDs und Lieder gespeichert werden, bearbeiten. Sogar Liedtexte lassen sich speichern, diese Funktion trägt natürlich den Namen Karaoke. Ein AREXX-Port rundete das Programm gelungen ab - für CDTV-Besitzer unentbehrlich.

Diskettentools Zaphod

Ähnlich wie FileZap oder NewZap ist Zaphod ein Dateieditor für Binärdateien, mit dem Unterschied, daß der Editor nur ab Kickstart 2.0 funktionsfähig ist. Es können gleichzeitig mehrere Dateien bearbeitet werden, die mit normalen Texteditoren nicht lesbar wären, also z.B. Programme oder Datenfiles. Eine denkbare Anwendung

DiskSalv2

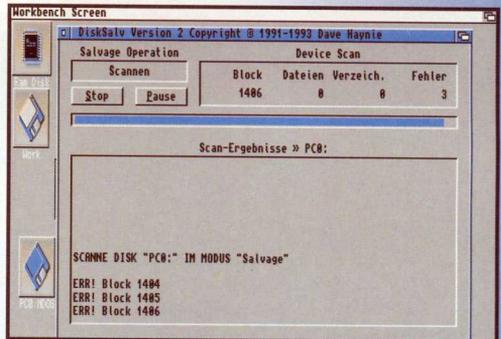
DiskSalv ist ein Programm, mit dem man Daten auf defekten Speichermedien (Der Read/Write-Error läßt grüßen) wiederherstellen kann, die mit irgendeinem File-System des Amigas beschrieben sind. DiskSalv analysiert die defekte Diskette und sucht alle Dateien heraus, die noch zu retten sind. Diese werden dann auf ein beliebiges anderes Medium gespeichert. Unter günstigen Umständen können die Disketten sogar repariert werden. In der Praxis hat sich DiskSalv immer wieder bewährt. Unter Amigabesitzern kennt man kein Programm, das erfolgreicher im Retten von Daten war und in diesem Umfang weiterempfohlen wurde.



Ein Muß für alle CDTV-Besitzer, um Audio-CDs abzuspielen - der CDTV-Player 2.3.



Die Dateien können in ASCII und/oder hexadezimal angezeigt und bearbeitet werden.



Bevor die Analyse der Diskette beginnt, können verschiedene Optionen eingestellt werden.

AUF EINEN BLICK

TITEL	PROGRAMMART	SERIE/DISKETTE	KOMMENTAR
Zaphod	Hex-Dateieditor	SaarAG 528	Editor, um Dateien anzusehen oder zu verändern
AmiCD	CD-ROM-Filesystem	SaarAG 712	Ein komplettes Filesystem für CD-ROMs
YACDP	Audio-CD-Player	Time 306	Speichert Sounddaten auch als 8SVX-Datei
DiskSalv2	Diskdoktor	Time 315	Repariert Disketten und holt Dateien wieder her
CDTV-Player	Audio-CD-Player	Fish 966	Player mit CDTV-Bedienung in der Workbench

Amiga Userbox

Was ist Multimedia?

Nachdem wir in den letzten Ausgaben hoffentlich ausreichend Grundlagenwissen zum Thema Amiga vermittelt haben, wollen wir nun das letzte große Gebiet anreißen, nämlich 'Multimedia'. Was ist es, was bringt es, was dürfen wir erwarten?



Grafikpower ohne Ende - auf CD-ROM gibt es Tausende von Grafiken.

Was ist Multimedia?

Dieser Begriff geistert nun schon seit Jahren durch die Branche, und keiner weiß, was er eigentlich bedeutet. Eine von vielen Definitionsmöglichkeiten: Bei Multimedia handelt es sich um

eine gelungene Kombination von Grafik und Sound bei riesigen Datenmengen, alles in vorgekaute Häppchen aufgeteilt und dem Anwender auf elegante Weise präsentiert. Obwohl diese Ansicht etwas engstirnig erscheint, bedeutet Multimedia für viele Leute: Graf-

fik- und Soundkarte plus CD-ROM. Da der Amiga von vornherein mit exzellenten Audio- und Videoeigenschaften ausgerüstet ist, fehlt im Prinzip nur noch das CD-ROM-Laufwerk, um die Multimedia-Tore zu öffnen. Mit dem CD 32 alleine kann man leider noch nicht allzuviel

anfangen, allerdings gibt es auch Laufwerke von Fremdherstellern.

Wozu ein CD-ROM? Was sollte man darüber wissen? Wie steht's mit einer Nachrüstung? Wir wollen Euch ein wenig zur Seite stehen, um Euch dieses Medium etwas näherzubringen.



Die CD ist der Datenträger überhaupt. Sie ist zwar recht langsam, hat jedoch eine ungeheuer große Kapazität und ist extrem günstig herzustellen.

Der Multimedia-Datenträger

Nicht nur auf PCs sind CD-ROMs inzwischen zu einem sinnvollen Speichermedium

avanciert. Der Erfolg des CD 32 ist das beste Beispiel für die Akzeptanz der silbernen Scheibe, in diesem Fall als Ablöse für Spielemodule. Die Gründe sind einleuchtend: CDs bieten über 600 MByte Platz für beliebige Daten, sind billig zu pro-

duzieren und haben in der Musikbranche bereits einen gewaltigen Boom ausgelöst. Auch für gewöhnliche Amigas lassen sich CD-ROMs freilich sinnvoll verwenden. So ist der bekannte Public-Domain-Vertrieber Fred Fish nach der Veröffentlichung seiner 1000. PD-Diskette auf CD-ROM umgestiegen. Gerade im PD-Bereich lassen sich tolle Schnäppchen durch den Kauf einer Sammel-CD machen. CD-ROMs können natürlich in allen Bereichen, in denen große Datenmengen anfallen, benutzt werden. Die Rede ist nicht nur von Photo-CDs. Erfreulich ist dabei, daß sich die Hersteller von Laufwerken und CD-ROMs auf einen einzigen Standard einigen konnten: ISO 9660 schreibt eine Verzeichnis- und Dateistruktur fest, die man sowohl auf PCs oder Macs als auch auf Amigas lesen kann. Das bedeutet natürlich nicht, daß man PC-

Programme auf dem Amiga laufen läßt, lediglich Bilder, Musikstücke und Texte können ungehindert ausgetauscht werden. Jeder, der die beschwerliche Handhabung mit Amiga- und PC-formatierten Disketten kennt, begrüßt diese Entwicklung bei den CDs.

Der Photo-CD-Standard nimmt eine ganz besondere Stellung ein. In einigermaßen modern bestückten Fotogeschäften kann man sich einen gewöhnlichen Photofilm auch auf CD brennen lassen. Die Bilder können mit einem dafür geeigneten Programm angesehen, bearbeitet und sogar ausgedruckt werden. So eine Photo-CD läßt sich ähnlich wie eine normale Diskette, Festplatte oder ISO 9660-CD handhaben. Mit einem bestimmten Verfahren ist es möglich, nach und nach mehrere Filme auf eine CD brennen zu lassen. Voraussetzung ist allerdings, daß das

Wir schicken Sie in die Wüste!



Händleranfragen erwünscht!

Das hat aber gegessen! Ist aber nicht ernst gemeint. Wir schicken Ihnen viel lieber unseren kostenlosen Katalog. Inhalt: Soft- & Hardware, Amiga, PC.. Anruf genügt!

☎ 02541/98 02 03

Computer Express-Shop
 Mein Computersysteme
 Wilhelmstraße 18 · 48653 Coesfeld
 Geschäftslokal 02541/9802 - 03 · Versand - 05
 Telefax - 06

LANE
COMPUTER

STAR
MICRONICS

OASE
DEPOT

Commodore



Die Veröffentlichung des CD 1200 wurde leider auf unbestimmte Zeit verschoben. Hier können nur andere CD-ROM-Laufwerke aushelfen.

eigene Laufwerk Multisession-fähig ist.

Wer seinen Amiga nun mit einem CD-ROM-Laufwerk aufrüsten will, muß auf verschiedene Faktoren achten. Ein wichtiger Punkt ist die Geschwindigkeit. Bei der Übertragung von Audiodaten in den normalen Audio-CD-Player genügen etwa 150 KByte

pro Sekunde. Moderne Festplatten schaffen jedoch schon mehrere MByte pro Sekunde, das Verlangen nach schnelleren CD-ROM-Laufwerken war schnell vorhanden, und die Double Speed-Laufwerke wurden kurz darauf geboren. Sie sind derzeit die meistverbreiteten und übertragen an die 300 KByte in der Sekunde. Langsam aber sicher

rücken auch wesentlich schnellere Laufwerke in preislich interessante Regionen; bei Triple Speed oder ähnlich flinken Vertretern muß sich preislich aber noch einiges tun, damit das Preis-Leistungs-Verhältnis wieder stimmt.

Der zweite entscheidende Faktor für die Auswahl des Laufwerks ist die Schnittstelle, an die es angeschlossen wird. CD-ROM-Laufwerke lassen

sich prinzipiell über zwei verschiedene Schnittstellen anschließen: SCSI und IDE, wobei wir den Schwerpunkt auf letzteren Standard legen wollen, da er im Preis-Leistungs-Verhältnis weitaus besser abschneidet. Preiswerter sind IDE-Schnittstellen sowieso, und wer nicht schon über einen eingebauten SCSI-Controller (wie beispielsweise im Amiga 3000) verfügt, der wird



Die MPEG-Maschine von Commodore

CD-HANDLING AUF AMIGA!

Problematisch ist beim Amiga die Handhabung des CD-ROM-Laufwerks. Hier muß man ähnliche Wege gehen wie beim PC. Da in der derzeit im Umlauf befindlichen Kickstart-Version noch keine offizielle CD-ROM-Unterstützung vorhanden ist (wurde aber für Kickstart 3.1 versprochen), stellt jeder Laufwerks- oder Schnittstellenadapter, gerade bei IDE-Controllern, ein entsprechendes Filesystem zur Verfügung. Wir stellen Euch kurz zwei bewährte CD-ROM-Lösungen vor.

Tandem-Lösung

Eine der praktikabelsten Lösungen ist das Tandem-System der Firma bsc. Für Besitzer eines normalen Zorro-Slots ist der Anschluß einer entsprechenden Schnittstellenkarte natürlich kein Problem. Aber das CD-ROM-Laufwerk läßt sich sogar über den PCMCIA-Slot an den Amiga anschließen. Da sich PCMCIA-Karten beim Betrieb des Amigas auswechseln lassen, kann man das Laufwerk also immer dann anschließen, wenn man gerade Daten von einer CD braucht und sonst die RAM-Erweiterungskarte o.ä. im Slot lassen. Tandem stellt nun Anschlüsse für ein CD-ROM-Laufwerk nach Mitsumi-Standard und eine zusätzliche Festplatte zur Verfügung. Mitsumi-CD-ROM-Laufwerke haben sich in CD-ROM-Kreisen als preislich sehr attraktive, aber dennoch leistungsfähige Laufwerke herausgestellt. In Kombination mit Tandem wird z.B. das FX-001D empfohlen, das einen Straßenpreis von ca. 400 Mark hat. Zwar muß man mit 400 ms Zugriffszeit (Festplatten haben etwa 10 ms) rechnen, dafür hat sich das Double Speed-Laufwerk aber auch in der PC-Welt bewährt. Insgesamt sind wir dann bei knapp DM 550,-.

Toshiba

Im Bereich der SCSI-Laufwerke möchten wir Euch das Toshiba 4101 ans Herz legen. Immerhin ist die Zugriffszeit ein wenig kürzer als die des Mitsumi. Vor allem hat das Toshiba aber einen 64 KByte großen Cache, der die Geschwindigkeit des Laufwerks in wenigen Punkten etwas aufbessert. Das interne Laufwerk läßt sich problemlos in einen normalen 5,25"-Laufwerksschacht einbauen, wobei man bei dem nach hinten herausragenden Kabel etwas vorsichtig sein muß - das Netzteil ist schon ziemlich groß. Auch sollte man von vornherein eine ausreichende Kabellänge berücksichtigen. Eine Stromversorgung ist über eines der zahlreichen Diskettenlaufwerkskabel möglich. Wer sich bei den Händlern ein wenig umsieht, bekommt ausreichend Software mitgeliefert, um das Laufwerk in der Workbench problemlos starten zu können. Selbst die Installation (Mountlist-Eintrag, etc.) wird dann zum Kinderspiel. Die vielen Hilfsprogramme sind überwiegend Public Domain und beinhalten z.B. Abspielprogramme für Audio-CDs. Besonders nützlich ist ein Programm, mit dem man direkt von einer CD Sound in den Amiga hineinmischen kann. Wer sich für ein SCSI-Laufwerk interessiert, sollte sich das Toshiba ruhig näher ansehen, denn für DM 500,- bietet es vergleichsweise gute Eigenschaften. Die vielen Versionen des XM-4101 steht dann übrigens schon mit knapp DM 750,- ins Haus. Voraussetzung für den Anschluß ist natürlich der Besitz eines SCSI-Hostadapters. Um etwaigen Kompatibilitätsproblemen, denen wir begegnen mußten, aus dem Weg zu gehen, empfiehlt sich der Kauf solch eines Laufwerks nur, wenn man seinem Controller bedingungslos vertrauen kann.

diesen Preisunterschied zu schätzen wissen. Außerdem wissen wir von Problemen mit relativ weit verbreiteten nachgerüsteten SCSI-Controllern, wie beispielsweise dem Oktagon. Anscheinend ist bei vielen dieser Controller nicht der komplette SCSI-Befehlsatz vorhanden, um CD-ROM-Laufwerke voll ansprechen zu können. Mit GVP-Controllern oder dem A4091 gab es keine Probleme dieser Art.

Filme auf CD? MPEG!

Beim Thema Multimedia müssen wir im gleichen Atemzug das neue Videosystem nennen, das CD 32-Besitzern neue Welten erschafft: MPEG. Mit dem CD 32 kann man noch wesentlich mehr machen, als der Normalsterbliche zunächst annehmen mag. Immerhin passen gute 600 MByte auf eine normale CD und das auf eine CD 32 unterschiedlichste For-



Kirk & Co. waren nicht nur, wo zuvor kein Mensch war, sondern finden sich nun sogar auf einer CD wieder.

WAS GIBT ES BEREITS AUF MPEG?

Obwohl die MPEG-CDs mit dem CD-i-Logo beschriftet sind, lassen sie sich problemlos auf unserem geliebten CD 32 (mit MPEG-Modul) abspielen. Bislang sind folgende deutsche Titel erschienen:

Black Rain, Die nackte Kanone 2,5, Die Stunde der Patrioten, Ein unmoralisches Angebot, Eine verhängnisvolle Affäre, Ghost, Jagd auf Roter Oktober, Star Trek 6, Top Gun, Wayne's World. Erhältlich sind die Titel in gut sortierten Musikfachgeschäften, auf jeden Fall aber über den Versandhandel.

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	
<small>Mit 120 MByte 2.5 Zoll Festplatte intern.</small>		Commodore AMIGA 2000	399,-
AMIGA 1200 HDD 420/3.5"	999,-	Commodore SCSI Controller 2091	165,-
AMIGA 1200 Towergehäuse	ab 475,-	CD-ROM SCSI 2, intern	415,-
HDD 2.5" 120MB A 600/1200 intern	455,-	<small>Doublespeed 300 KB/s Multigesch. CDXA PhotoCD fähig</small>	160,-
Blizzard 1230 Turbo Board	ab 475,-	9 Nadeldrucker Commodore MPS1230	165,-
<small>40 Mhz TurboKarte 88030 mit RAM Option + DMA Port für SCSI AddOn.</small>		ALFA Power AT-Bus Controller A500	295,-
Blizzard 1220/4 MB	475,-	FaxModem 14400 ext. postzugelassen	90,-
<small>Turbo Memory Board, 4 MByte bestückt.</small>		<small>Haves kompatibles externes Faxmodem 300/14400 Baud</small>	
AMIGA CD 32 Diggers, Oskar, MICROCOSM	399,-	Activity Pak	90,-
AMIGA CD32 - PROFI PAK	444,-	<small>Dpaint 4 AGA, Amiwrite 1.0 AGA, Nicol Mansell AGA</small>	
<small>CD32 + Mouse + Tastatur + SCART-kabel + GAMES&GOODIES CD</small>		Monitor AKF 50 incl. Adapter	695,-
Tastatur + Mouse mit Adapter für CD³²	80,-	Handscanner s/w bis 800 DPI	285,-
AMIGA CD 32 Communicator	215,-	FDD 3.5" Amiga extern	105,-
PARAVISION SX1 Erw. für AMIGA CD³²	ab 450,-	Kickstart Umschaltplatine	45,-
CD 32 Competition Pro Game Pad	49,-	<small>Für AMIGA 500/600/2000, 2-fach, elektronisch, ohne ROM</small>	
MICROCOSM CD32	60,-	Multiface III Card	140,-
CD³² GAMER Zeitschrift + CD	19,-	Tandem Controller für Mitsumi CD-ROM	140,-
		Mitsumi CD-ROM FX001 Doublespeed	235,-
AMIGA CD³² Software			
Alfred Chicken	60,-	Donk I	65,-
Alien Breed / Quak	65,-	DGeneration	50,-
Arabian Nights	45,-	Fire & Ice	65,-
BANSHEE	69,-	Fly Harder	45,-
Battle Chess	65,-	Frontier Elite II	65,-
Battle Toads	65,-	Fury of the Furries	60,-
Bubba n Stix	70,-	Global Effect	70,-
Castles II	35,-	Gremlin Compilation	60,-
Chuck Rock 1	60,-	Gunship 2000	69,-
Chuck Rock 2	60,-	Heimdall 2	69,-
Deep Core	60,-	Impossible Mission 2025	69,-
Dennis	55,-	Inside Technology	80,-
Der Clou	85,-	James Pond II	45,-
Dinosaurs	70,-	James Pond III	69,-
Disposable Hero	60,-	Labyrinth of Time	60,-
		Legacy of Sorasai	75,-
		Lemmings	45,-
		Liberation	75,-
		Loat Vikings	69,-
		Lotus Turbo Trilogie	65,-
		Microcoom	60,-
		Morph	55,-
		N.Mansell WCGP	60,-
		Naughty Ones	65,-
		Nick Faldo Golf	75,-
		Pinball Fantasies	70,-
		Pirates Golf	70,-
		Premiere	35,-
		Project X	65,-
		Ryder Cup Golf	65,-
		Sabre Team	70,-
		Sensible Soccer Intl.	65,-
		Striker	60,-
		Super Mathane Bros.	65,-
		Super Putty	45,-
		The Chaos Engine	60,-
		Ultimate Body Blows	65,-
		Video Creator	75,-
		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, Mitsumi, OVERDRIVE und Paravision SX1 sind eingetragene Warenzeichen.

mate lesen kann, wird es der kleinen Konsole auch möglich, unter Zuhilfenahme eines kleinen Zusatzmoduls Videofilme abzuspielen. Der letzte Schrei auf diesem Gebiet heißt FMV (Full Motion Video) oder MPEG. MPEG beschreibt dabei mathematische Komprimieralgorithmen, die nötig sind, um 25 MByte Videodaten auf 172 KByte herunterzukürzen. Natürlich muß in diesen 172 KByte auch noch der gesamte Sound des Films untergebracht werden. Die Motion Picture Expert Group hat es sich zur Aufgabe gemacht, eine Lösung für diese schwierige Aufgabe zu finden. Die ersten Ergebnisse dieser MPEG-CDs wurden ausschließlich für Philips' Multimedia-Konsole CD-i erstellt. Tatsächlich war man vielerorts überrascht, daß diese CDs auch auf dem CD 32 funktionieren. Diese zufällige Kompatibilität wird jedoch auch von

Philips (eigentlich Konkurrent des CD 32) mit Freuden angenommen, da der Käufer natürlich weniger verwirrt wird. Die Möglichkeiten, die mit MPEG aufgetan wurden, sind schier unbegrenzt, wenn man sich neueste Filme auf diesem Medium ansieht. Es bleibt abzuwarten, was Spieleprogrammierern mit MPEG-Hilfe noch alles einfällt. Lassen wir uns überraschen.

Wie komprimiert MPEG?

MPEG ist ein Komprimiersystem für Video- und Audiodaten, das es ermöglicht, annähernd VHS-Qualität in 172 KByte pro Sekunde unterzubringen. Die Komprimierung des Soundtracks ist dabei eine Kleinigkeit. Ähnlich dem System von Sonys MiniDisc werden hier

Musikdaten wegrationalisiert, die das Ohr einfach nicht wahrnehmen kann - und das ist eine ganze Menge. Mehr als 3/4 aller Musikdaten fallen weg, angeblich ohne daß die Soundqualität etwas einbüßt. „CD-Qualität“ wird dann natürlich nicht mehr erreicht. Die Komprimierung der Videodaten erfolgt in drei Schritten. Zunächst wird die Auflösung der Bilder um die Hälfte reduziert. Theoretisch bedeutet das, daß die einzelnen Pixel so groß werden, daß man sie mit dem bloßen Augen erkennen könnte. Die Geschwindigkeit eines solchen Films garantiert aber, daß das nicht weiter auffällt. Im zweiten Schritt werden die Videodaten vom RGB in ein YCC-Format konvertiert, dessen Datenanteil für Helligkeit viermal soviel Platz einnimmt wie für die Farbinformationen. Das ist deshalb sinnvoll, da sich in einem Videofilm die Farben wesentlich seltener

ändern als ihre Helligkeitswerte. In der dritten Stufe werden die Filme in einzelne Abschnitte zerlegt. Sobald eine andere Szene eingeblendet wird, beginnt ein neuer Abschnitt. Zwischen diesen Abschnitten verändert sich das Bild nur minimal, beispielsweise fliegt die Enterprise in Star Trek 6 an einem Planeten vorbei - der Planet und andere Sterne bleiben mehrere Sekunden lang am selben Platz. MPEG merkt sich die Enterprise als bewegliches Objekt vor und verändert nur die Daten ihrer Position für das nächste Bild. Die ganze Übertragung in das MPEG-Format benötigt tagelange Berechnungen, die leider zur Folge haben, daß Daten reduziert werden oder sogar verlorengehen. Deshalb ist MPEG immer noch ein umstrittenes Format, das aber vielerorts (auch in unserer Redaktion) immer mehr Anhänger findet.

WIRKLICH NUR SPIELE?

Während sich das CD-ROM auf dem PC schon als durchaus übliches Speichermedium etabliert hat (viele Spiele und Softwarepakete wurden bereits auf CD-ROM verkauft, einige Projekte werden sogar nur noch für das CD-ROM konzipiert), stehen wir mit dem Amiga noch am Anfang dieser Entwicklung. Trotzdem tut sich bereits einiges auf dem Softwaremarkt, was den Kauf eines solchen Laufwerks rechtfertigt. Sofern man etwaige Kompatibilitätsprobleme (in Bezug auf den Akiko-Chip des CD 32) aus dem Weg schaffen kann, steht dem CD-ROM-Laufwerksbesitzer die riesige Spielewelt des CD 32 zur Verfügung. Oft handelt es sich zwar lediglich um verbesserte Versionen der Diskettenspiele, doch auch hier läßt sich ein Trend verzeichnen, der die CD immer besser ausreizt. Neben etlichen Programmen zur Bearbeitung von Photo-CDs (PhotoWorX Pro leistet glänzende Dienste) sind auch Titel in ganz anderen Software-Bereichen zu finden. Angefangen bei Lernsoftware, über verschiedene professionelle Softwarepakete bis hin zu (und hier liegt noch die Domäne der Amiga-CDs) Public-Domain-Sammlungen kann man schon alles auf CD finden; und täglich werden es mehr. Die Einigung auf den ISO-9660-Standard ermöglicht Anwendern sogar ungehinderten Datenzugriff auf bislang dem PC oder Macintosh vorbehaltenen Grafik- oder Musikquellen. Und fragt man bei den Entwicklern nach, erhält man überall dieselbe Antwort: In der CD liegt die Zukunft. Bei Euch auch?



Spiele gibt es genügend, doch wo bleiben ernsthafte Anwendungen?

32 heb' ab!



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

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

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  Commodore

Amiga Userbox

Von Profis für Profis! Unter diesem Motto suchten 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

Unterhaltsam und informativ! Unter diesem Motto soll Euch die AMIGA Games zur Seite stehen. Während sich Rainer Rosshirt auf seinen Mailbox-Seiten eher unterhaltsam um die Lösung Eurer diversen Probleme kümmert, wollen wir Euch hier bei konkreten Fragen rund um Hardware und Software den rechten Weg zeigen. Habt keine Hemmungen, uns Eure scheinbar einfachen Probleme mitzuteilen, wir versuchen Euch zu helfen!

Laufwerk defekt

Hilfe! Mein Amiga 1200 ist derzeit stillgelegt, ich kann weder vom internen noch vom externen Diskettenlaufwerk Daten schreiben oder lesen. Der Amiga bootet auch nicht ordnungsgemäß, nicht einmal von den Original-Workbench-Disketten. Was kann ich dagegen tun? Sind beide Laufwerke defekt? Das ist doch eher unwahrscheinlich. Mark aus Dresden

Offensichtlich ist ein 8520-CIA-Chip (u. a. für die Ein- und Ausgabe der Diskettenlaufwerke zuständig) defekt. Ein Computerhändler oder Reparaturdienst kann ihn Dir problemlos auswechseln. Laß Dir aber vorher auf alle Fälle bestätigen, daß wirklich dieser Chip kaputt

ist. Herrühren kann dieser Schaden von wildem Ein- und Ausstecken verschiedener Verbindungen (seriell, etc.) bei eingeschaltetem Computer. Deshalb der Rat: Drucker und jede andere Peripherie nur im ausgeschalteten Zustand des Computers anschließen.

steckt etwas locker. Vergewissere Dich, daß auch alle Chips fest in ihrem Sockel sitzen. Sollte sich nichts ändern, wirst Du nicht daran vorbeikommen, den Amiga zur Reparatur zu geben, aber keine Angst, RAM-Chips kosten nicht die Welt.

Festplattenfragen



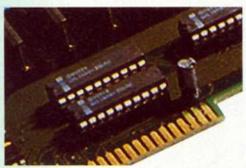
Als Laie möchte ich meinen Amiga 500 nun mit einer Festplatte aufrüsten, um professioneller arbeiten zu können, mir neue Möglichkeiten zu eröffnen und auch das Spielniveau zu steigern. Folgende Fragen hätte ich gerne beantwortet:

1. Was benötigt man, um eine Festplatte zu installieren.
2. Wieviel MByte wären sinnvoll?
3. Mit welchen Preisen muß ich rechnen?
4. Könnt Ihr etwas empfehlen?
5. Was wäre in Kombination mit einer Festplatte zu empfehlen. Carsten aus Essen

1. Voraussetzung für eine Festplatte ist der sog. Controller, eine Art Schnittstelle zwischen Computer und Festplatte. In Festplattenlösungen für den Amiga 500 sind solche Controller aber meist integriert, so daß Du darüber keine Gedanken machen mußt.

2. 100 MByte sollte sie schon haben. Je nach Art der Nutzung sind dem nach oben aber keine Grenzen gesetzt. Es ist schon erstaunlich, wie

Blauer Bildschirm



Wenn ich meinen Amiga 500 anschalte, kommt nur noch ein blauer Bildschirm. Er bootet nicht mehr, egal welche Diskette ich einlege, auch das Diskettensymbol erscheint nicht mehr. Es passiert einfach gar nichts! Was soll ich tun? Ist der Computer hoffnungslos kaputt?

Christian aus Mannheim

Ein unmittelbar nach dem Einschalten erscheinender grüner oder blauer Bildschirm deutet darauf hin, daß die Speichertests des Amigas während des Bootvorgangs fehlerhaft waren. Du hast möglicherweise einen kaputten Speicherbaustein, oder Deine Speichererweiterung

Kopierschutz

Zum Thema Kopierschutz in Amiga Games 8/94: Ich finde es Blödsinn von den Herstellern, einen Kopierschutz zu installieren, da ich mir Sicherheitskopien anlegen möchte. Das Spiel „Human Race“ hat z.B. einen Kopierschutz und zusätzlich eine Paßwortabfrage. Das ist doch Schwachsinn. Mit einer einfachen Abfrage könnte ich ja noch leben, aber ein Kopierschutz sollte niemals in Frage kommen. Denkbar ist höchstens eine Art „Virus“ als Kopierschutz, der die Anzahl der Kopien mitzählt und irgendwann das Kopieren nicht mehr zuläßt. Seitensamerweise kann man übrigens alle Rollenspiele kopieren, Action-spiele dagegen fast gar nicht.

Thomas aus Nürnberg

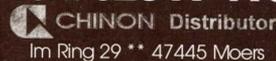


„Schreib mal wieder...“

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



1.76MB HD-Floppy's
vom Floppy-Spezialisten!

Floppy intern 1.76MB - Modell angeben	169,-
Floppy extern Metallgehäuse 1.76MB	189,-
Floppy intern 880KB - Modell angeben	89,-
Floppy extern Metallgehäuse 880KB	99,-



AMIGA TEST

Siehe auch

Profession-Disk-Speed

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

10,6

AMIGA CD's

Alfred Chicken	50,-	Seek & Destroy	59,-	GIF Galaxy (Doppel CD)	85,-
Alien Breed / QWAK	50,-	Sensible Soccer	41,-	Giga PD v3.0 (Fish 1-1000)	70,-
Arabian Nights	41,-	Seven Gates of Iambala	61,-	Giga PD Update Disk 1	25,-
Banshee	66,-	Simon the Sorcerer	68,-	Giga PD Update Disk 2	25,-
Battle Chess	51,-	Sleepwalker	72,-	Grafik CD 1 (Geuther)	25,-
Battle Toads	52,-	Striker	58,-	Grafik CD 2 (Geuther)	25,-
Beavers	54,-	Summer Olympix	47,-	Graphics 1 (Knowl. Med.)	42,-
Brutal Football	45,-	Amper Putty	40,-	Imagine CD v2.0	60,-
Bubba'n Stix	63,-	Surf Ninjas	30,-	Insight: Technology	87,-
Castles 2	68,-	Total Carnage	60,-	Insight: Dinosaurs	87,-
Chambers of Shaolin	48,-	Trivial Pursuit	35,-	Meeting Pearls	15,-
Chaos Engine	45,-	Ultimate Body Blows	35,-	Megahits 1	65,-
Chuck Rock	35,-	Ultimate Body Blows	35,-	Megahits 2	65,-
Chuck Rock 2	62,-	Video Creator	74,-	Multimedia Toolkit	53,-
Der Clou	75,-	Wemby Int. Soccer	63,-	Nasa 25th Year	44,-
D-Generation	50,-	Whales Voyage	35,-	Network CD	35,-
Dangerous Streets	63,-	Zool	35,-	Pandora's CD	15,-
Deep Core	59,-	Zool 2	59,-	Qwikforms CD	40,-
Dennis	64,-			Raytracing (Doppel CD)	88,-
Disposable Hero	63,-			Saar / Amok CD	45,-
Donk!	62,-			Ultimate Mod 1700 Files	47,-
Elite 2	29,-			Women of Venus	39,-
Emerald Mines	69,-				
Fire & Ice	48,-				
Fly Harder	41,-				
Fury of the Furies	64,-				
Ghost Effect	67,-				
Gunships 2000	58,-				
Heimdall 2	68,-				
Humans 1 & 2	57,-				
Impossible Mission 2025	63,-				
International Karate+	63,-				
James Pond 2	63,-				
James Pond 3	68,-				
John Barnes Football	37,-				
Labyrinth of Time	50,-				
Legacy of Sorasil	61,-				
Liberation	68,-				
Lost Vikings	61,-				
Lotus Trilogy	63,-				
Mean Arenas	59,-				
Microcosm	53,-				
Morph	63,-				
Naughty Ones	50,-				
Nick Faldo Golf	79,-				
Nigel Mansell	61,-				
Overkill/Lunar C	68,-				
Pinball Fantasies	75,-				
Pirates Golf	70,-				
Project X /F17 Chal.	50,-				
Prey	58,-				
Ryder Cup Golf	65,-				
Sabre Team	59,-				



Akt Ästhetik	18,-
Die schönsten Hotel	18,-
Film Legend	27,-
House of Windsor	27,-
Marilyn Monroe	27,-
Mode Trends 92/93	18,-
Oldtimer	27,-
Playboy "Playmate Parade"	27,-
Traumland Amerika	18,-
Traumziele der Welt	18,-

MPEG Video's
verschiedene Titel
je 39,- DM

schnell eine Festplatte voll ist. Es scheint fast, als würde sich der Speicherbedarf mancher Programme um ein Mehrfaches vergrößern, wenn man nur eine Festplatte hat. Wenn Du zu der Sorte von Leuten gehörst, die jede Software sammeln und sich nur schwer zum Löschen aller Daten bewegen lassen, seien Dir auch 500 MByte angeraten. Bei einem goldenen Mittelweg (250 MByte) kann man aber fast nichts falsch machen.

3. Mit 400,- bis 500,- Mark bist Du mit dabei.

4. Für einen Amiga 500 empfiehlt sich eine externe Festplattenlösung, also ein kleiner, der Tastatur des Computers nicht unähnlicher Kasten, der von links angesteckt wird und alle erforderlichen Komponenten (also auch den oben erwähnten Controller) enthält.

5. Im Rahmen einer allgemeinen Aufrüstung sei Dir auf alle Fälle noch mehr RAM-Speicher zu empfehlen. Bequem wird „professionelles“ Arbeiten erst ab 2 MByte.

Leben erschwern. Folgender Tip könnte Dir aber auch ohne eines der beiden Module nützen. Tippe einfach „Sorcery“ ein, und schon solltest du unendlich Energie haben.

Schwarz

Ich besitze seit einem Jahr einen Amiga 600. Vor einiger Zeit begannen die Probleme mit meinem Computer: Programmabstürze, Flimmern, Schwarzwerden des Bildschirms oder andere Erscheinungen verdrängen mir den Spaß am Amiga. Die Zeit, nach der so etwas eintritt, ist unterschiedlich. Nach einer Stunde jedoch gibt es einen Knacks, und der Bildschirm wird schwarz. Zuerst dachte ich, daß das Problem ein Virus im Speicher wäre. Ein Virusprogramm und ein Kaltstart helfen aber nicht. Ein Wechselkontakt scheidet ebenfalls aus. Was ist das Problem? Was kann ich dagegen tun?

Marcel aus Herzberg

Tips zu Tips

Seit ca. drei Jahren bin ich stolzer Besitzer eines Amiga 500. In einer ihrer vorherigen Ausgaben haben Sie unter anderem in der tollen Codeliste für das Spiel GODS folgenden Tip gegeben: „Die Anzahl der Leben steht in Adresse 225; mehr Geld erhält man im Shop, wenn man die Adresse BGA auf FF setzt“. Dieser Tip ist bestimmt ganz prima, aber leider weiß ich beim besten Willen nicht, wo Adresse 225 oder BGA ist, geschweige denn wie man dort hinkommt. Viele Bekannte habe ich schon gefragt, doch auch dort konnte mir keiner helfen.

Silvia aus Berlin

Leider konnte ich in den letzten sieben Ausgaben der AMIGA Games den von Dir angegebenen Tip nicht finden. Grundsätzlich lassen sich solche Freezer nur über sogenannte Schummelmodule wie Game Genie und Action Replay eingeben. Hiermit kann man problemlos den Speicher manipulieren und sich mehr



SX-1
Erweitert das CD-32 zum vollwertigen Rechner.
Anschlüsse: Floppy-Drive, intern & ext. HD-Anschluß, RGB Ausgang, RAM bis 8MB, ser. u. par. Port, PC Tast. Intf.

MTEC 4.0MByte für A-1200 (mit Copro.)	449,-
MTEC 2.0 MByte für A-500 (auch Rev. 8A)	179,-
MTEC Turbo 1230 28MHz, Copro-Opt., RAM-0.	349,-
Commodore A250 25MHz, 2MB RAM	649,-
CDROM Mitsumi Double-Speed incl. Tandem	449,-
CDROM CHINON SDS c25, SCSI II	379,-
Apollo SCSI Controller A-1200, RAM-Option	299,-

Finanzkauf für schnellere Rechner !!

Artikel:	BAR-Preis:	Ratenkauf:
APOLLO 1230 Turbo 28MHz/Copro/SCSI/RAM-0.	699,-	12 x 62,- = 744,-
APOLLO 1230 Turbo 50MHz/Copro/SCSI/RAM-0.	1149,-	24 x 54,- = 1296,-
MTEC TURBO 1230 28MHz/Copro/4MB RAM	789,-	12 x 70,- = 840,-
Monitor AKF 50 für alle AMIGAS	698,-	12 x 62,- = 744,-

In Monatsraten bei 13,90% effektiver Jahreszins. Mindestanzahlung ist in den ersten Monatsraten bezahlbar. Machen Sie sich Selbstständig als Franchise-Partner. Informieren Sie sich bei der MLC GmbH.

Amiga Games Vorschau 11/94

ECTS Report

Die heißesten News, besten Spiele und geheimsten Inside-Infos könnt Ihr in unserem besonders ausführlichen Messebericht nachlesen. Unter anderem enthüllen wir das neue Bitmap Bros.-Spiel, den Rennspiel-Knaller von Team 17 und Sensible Golf.



Renegades Adventure-Opus begeisterte die Presse.

Das Cyber-space-Adventure Dreamweb dürfte für Furore sorgen.



Aladdin für den Amiga wurde erstmals präsentiert. Wir waren dabei!

Das Business Centre war Mittelpunkt der Spielwelt.



FIFA Soccer

Electronic Arts konnte endlich die Umsetzung des Konsolenhits fertigstellen. Wird FIFA Soccer zum neuen Tabellenführer in der Amiga-Soccer-Liga?



Phänomenale Grafik zeichnet EAs neuesten Hit aus.



Ist FIFA Soccer auch mit Joystick gut spielbar?

DRUCKER FÜR AMIGA

Alles zum Thema Drucker! Die besten Geräte, die beste Software!

HITÜBERSICHT

Welche Spiele erwarten uns in den nächsten Monaten?

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK CHEATS

Auf der Coverdisk gibt's die neuen Tricks für den Manager-Hit!

Impressum

Verlag:
Compute Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg

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

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth (cg)

Redaktionsleiter:
Christoph Holowaty (ch)

stellv. Redaktionsleiter:
Christian Müller (cm)

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

Textkorrektur:
Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:
Roland Gerhardt (rg)

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

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

Grafisches Konzept:
Sylvia Stenglein

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

Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenbüro:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 038 Duisburg
Tel. 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

Anzeigenleiter:
Thorsten Szameitat
Tel. Mobil 01 71/6 21 31 46

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

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:
Rise of the Robots © Mirage
Theme Park © Electronic Arts

Abonnement & ISSN:
AMIGA Games (ISSN 0946-6339) kostet im
Abonnement mit Diskette DM 78,-
AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im
Abonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt für
mindestens ein Jahr.

Abobetreuung: Tel.: 09 11/5 32 51 79

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

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

Wir danken der Zeitschrift CTW für die
freundliche Unterstützung.

Ab 26.10.1994 am Kiosk!

Top 100 Sagenhafte Qualitäts-Vorteile hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Die besten Programme aus dem Low-Cost Bereich mit ausgesuchter Spitzenqualität
- Nur neueste Programme
- Alle Diskis selbstständig
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

Jede Disk nur 5,50 DM

Anwenderprogramme
Szenen-Demos

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 Diskis steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Diskis ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausschauen Ihrer Traumsoftware!!!

Spiele, Spaß und Erkenntnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter (On-)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 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. **HTF 95 III**
- 005 Totos Lotto Tipps, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags-Mittwochs-Lotto, und...
- 210 Address Master Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Übersetzungsdienst... 10,- DM
- 211 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibe Rechnungen usw... 10,- DM
- 006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte. Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
- 007 Astronomie Errechnet komplexe Kreuzwörter mit eigenen Wörtern. **SUPER!!!**
- 212 Computer Lexikon Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
- 009 Notizblock Errechnet komplexe Kreuzwörter mit eigenen Wörtern. **SUPER!!!**
- 209 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
- 010 Deluxe Copy Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
- 401 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
- 213 Anfänger Kurs Was ist Shell? Die Grundbedienungs des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
- 214 Amiga Workbench Die besondere Workbench 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. Erfährt Bilanzen aller Art und trüdt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
- 013 Bilanz zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel... 10,- DM
- 015 Icon Disk Rändvorbild mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
- 016 Juke Box Erstellen Sie Musikdisketten mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
- 215 Game Maker Set Beschriftet 3,5"-Disketten mit Text und Grafik. **Arbeiteit nach WYSIWYG!** 10,- DM
- 216 Label Maker Erstellen komfortable Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich. Spitzeln Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
- 017 Main Actor Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.
- 018 Disk Track Editor Lläuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion!!!
- 019 Video/Film Verwaltung Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
- 020 Notizblock Profü, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
- 021 M-More Problemlose Ein/Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
- 022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
- 023 Kassabuch 3.0 Problemlose Ein/Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
- 217 Pro Tracker 4.50 **Der beste Musikeditor für alle Amigas jetzt mit neuen Funktionen!!! 10,- DM**
- 218 Das Telefonbuch Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Telefonex, Einkündung, Abteuernummern 10,- DM
- 024 Emulator-Pak 100% kompatibel, mit 60 CD4-Programmen, Konverter, Ant. Hilfen, 15,- DM
- 306 Run It Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000 15,- DM
- 219 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort. 10,- DM
- 309 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Diskets 15,- DM
- 024 Diskettenverwaltung Jede Ihrer Diskis sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und... 10,- DM
- 028 20 Times Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsliste.
- 029 D.A.N.E. Für Multimedia, zum problemlosen Uptreten von Videofilmen. Mit Zeitplan.
- 220 Data Master Universaldatensatz für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
- 221 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Diskets 10,- DM
- 308 Alpha & Omega Trüchlin in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Diskets 15,- DM
- 027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. **Plus 3 Gratiedemok!**
- 028 D.A.N.E. Komplexes Megaderns von Keffern mit Musik und Grafik zum Wälnen.
- 222 9 Fingers Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Diskets 10,- DM
- 223 End of Misery Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trüchlinen usw. 2 Diskets 10,- DM
- 224 Demo-Collection Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
- 029 Exodus Rissen 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 Megaderns mit dutzenden Entwürfen. 2 Diskets 10,- DM
- 032 Irak Demo **Saddam Hussein und die USA** begegnen sich im lustigen Panzertrüchlin. **Lemmings** werden auf der Bühne **zuseher!** Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
- 033 Multi Megamix III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikwerk.
- 042 Outbody Bester Amiga-Trüchlin im Weltraum. 45 Min. Spielzeit. 5 Diskets 20,- DM
- 227 Peace of Mind Film 5 Min. mit Raumschiff Entwürfen und weiteren Animationen. 10,- DM
- 034 Protractor 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
- 039 Skizzo Demo II Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikwerk. 4 Diskets, 20 Min. 15,- DM
- 035 Song Book Birsante Musikten mit sehr viel Action. Tolle Menüdesigns. Einfach Spitzeln
- 403 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Diskets 20,- DM
- 406 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum. Juggler, Fraktalbereich... 10,- DM
- 037 The End 13 Lieder über 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
- 038 Trüchlinen 3 traumhafte, bunte Trüchlinen mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
- 039 Slide in Musik Wundervolle Kombination herrlicher Bilder mit fantastischer Musik.

- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
- 051 Lemmings II Vom Himmel fallende Lemmings werden gadenlos abgeballert.
- 200 Lemm.Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skatobal, Schwimmen... 2 Diskets 10,- DM
- 052 Operation Lemm. Brutales Balerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene freigegeben!
- 053 Brettspiele II Mühe und Dame mit ansprechender und gemüthlicher Grafik.
- 300 Brettspiele II Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
- 054 Mensch ärgere... Verlogungsspiel in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstil. Sehr realistisch.
- 055 Scrabel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
- 056 5 mal 5 Originalspiel der **SatI-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
- 201 Power Pack Unglaublich: 5 starke Topspiele: Delerma, Poker, Teilsvarianten für 10,- DM
- 057 Das PEPSI Game **Das neue Werbespiel: Känguru-Hennen, Olfiber, Fischling, Nil-Überquerung.**
- 300 Batts Game Abenteuerpiel: Harry Hippo zerföhrt Räuber, Labrynth und... 10,- DM
- 059 Snake Zone Rieser Abenteueradventure auf der Suche nach der Bi-Fi-Produktion.
- 060 Anamok Cup **Eishocky für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.**
- 061 10 - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzeklasse.
- 062 Memory Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
- 063 Acte Challenge **Die Umsetzung vom C64. 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.**
- 064 Top Secret II Verlogungsspiel in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstil. Sehr realistisch.
- 065 Blocks Denkspiel: Ordnen und Schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
- 066 Bomb Pack Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Fallüren und viel Extrafunktionen.
- 067 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht, Krieg und totaler Eroberung.
- 202 System Defönder Weltraum-Balers-Spiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzuballen. 10,- DM
- 068 Das Erbe II Nachfolger des tollen Umrweltspiels vom **Bundesumweltministerium**
- 069 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
- 070 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
- 071 Space Taxi Das Taxi im Weltraum. Geschichte Raumschiffverlegung ist hier gefragt.
- 071 Quantum Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labrynthen.
- 072 Megaball II Wahnsinn-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
- 073 Paradox II Für Paradoxi!
- 074 Popeye **Die Top Umsetzung: Klausler vom C64. Roboter im Raumschiff.**
- 204 Riskant Totale C&K-Conversion! Birsante Jura-Ru-Game.
- 075 Sky Chase Original **RTL-Gameshow** auf über 3000 Antworten. 10,- DM
- 076 Slot Cars 1-4-Spieler fahren durch ein Labrynth, doch einer überlebt nur!
- 077 Shanghai '93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
- 078 Super Pacman '92 Super Variante mit riesem Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
- 079 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
- 080 X-Atoms Kniffliges Denkspiel rund um Atome und Elektronen, die sich verbinden.
- 205 Power Tetris Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
- 081 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitspielen.
- 082 Tonga Lustiges Jump'n Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
- 083 Top Secret Birsante (Action-Balerspiel). Spielumfang (lang und brutal) 15,- DM
- 084 Ultime Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
- 085 Will Wurm Mit Profigratik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
- 086 Wonderland Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
- 301 Erotika Cards Neokische Kartenspiele mit erotischen Motiven. **Ab 18!** 3 Diskets 15,- DM
- 302 Game-Pack 2 Extreme Viol. (Anti-Kriegspiel), Universal Conquest (Strategie). 15,- DM
- 303 Game-Pack 3 Birsate (Action-Balerspiel). Spielumfang (lang und brutal) 15,- DM
- 400 Pomo Poker Mit Animationen und echten Stimmen. **Ab 18!** 2 Diskets 20,- DM
- 304 Sex Tetris Das bekannte Spiel mit neokischen Hintergrundbildern. **Ab 18!** 15,- DM
- 306 Total Fire Wahnsinn Bildershow mit Musik und Beschreibung birsanter Untere.
- 087 Jurassic Paradox Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Ali wie im Fernsehen.
- 088 Ali Disk Perfekte, hochauflösende 100%-Erfolksfotos von Cindy. 10,- DM
- 207 Cindy Wahrer Geschichten von ungläublichen Sex-Erlebnissen aller Art. **Ab 18!**
- 089 Erotik Stories 24 Bilder der Superlativ auf einer Diskette. Wundervolle Filmshow.
- 090 LEGO Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
- 091 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 406e Farben.
- 092 Go Tauchung Sie werden die Verlorenen Bilder nicht vergessen können.
- 208 Pomo Puzzle Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. **Ab 18!** 10,- DM
- 209 Really Show Exklusivfotos von Rettungsensätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Die Nr. 1 für Deutschland
im Computertown Bocholt
Kompetent, freundlich, schnell,
direkt, vielfältig, Top-Beratung...

Mallendorf Computersoftware
Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt
Tel. 0 28 71 / 18 51 15
Fax 0 28 71 / 18 51 50

Sofortbestellung
0287-1 18 51 15
Schnell-Lieferung bis direkt vor
Ihrer Haustür

Mindestbestellwert: 10,- DM
Versandkosten:
Inland Vorkasse: 6,- DM
Inland Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

Ohne Preisaufschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!

Erotik Dreams



Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Bizarre Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt **diskret in neutraler Verpackung!**

PO05 Erotik Dreams 10 Diskets Für alle Amigas 49,- DM
 PO06 Erotik Dreams plus 15 Diskets Für alle Amigas 69,- DM
 PO04 Erotik Dreams AGA Nur für A1200, A4000 39,- DM
 (PO04 hat neue Exklusivbilder mit bis zu 16 Mio. Farben und zusätzlich die Body Show mit Bademoden 95 !!!)

Schmaus Paket



Die Knallhart-Sammlung der besten Demos, Grafik- und Musikerebnisse für den Amiga: Do the Batman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow eigentlich nur für Erwachsene), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Techno Track II (Harte Technomusik mit musiksynchronem Grafikwork), Grauenwurf, Welt über 1000 Marita Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), Super Dia-Show mit fotochen Traumbildern und mehr...

Best.-Nr. P017 39,- DM

Das bieten nur wir

- Alles Exklusivprodukt, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Viruschutz.
- Schnell Lieferservice.
- Alle Disketten sind selbst-startend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Geprüfte COLOR Qualitäts-Disketten.
- Volle Error-Freihheit durch 4-Fach Quadra-Hyging-Copy.

Mallander Computersoftware

Bärenrdorfr. 24 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15

Schnell-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie forms per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen werden meist innerhalb von nur einem Tag bearbeitet.

Versandkosten: 6,- DM
 Inland Nachnahme: 10,- DM
 Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

Viruskiller Pack perfect

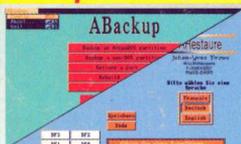


Disk und Platte sowie Ram sind jetzt frei von Viren !!
 Sadaam Virus wurde gefunden und vernichtet. Die Dateien wurde wieder repariert.
 FI um eine neue Disk zu prüfen...
 Check Vokate (Sachen) Diskette reparieren Backup (Arbeiten)

Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopffilter (Der einzige Softkiller gegen den gefährlichen Sadaam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, VT-Schutz (Das neue Virus Tool), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 500 Viren direkt aus der Hackerszene) Dazu gibt's über 200 Seiten Informationen über alle Viren: Erkennen von Viren, Arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen. Immer alles in aktuellen Versionen.

Best.-Nr. P018 29,- DM

Repair Pack



irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar, ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salvé II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 29,- DM

Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: Schwefel und sicherste Kopierprogramm für den Amiga. Verwallt bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten). Bursimbilder (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utility, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Indix-, B.T.-Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DiOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 39,- DM

Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeits-hilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungsarten), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Address (Adressverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitungs-Tool), Business Plan (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw.), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürossoftware.

Best.-Nr. P021 49,- DM

Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Grafik selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Ghosterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostriver, Bootlock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie von **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 69,- DM

Demo/Szenen-Pack aktuell



Erleben Sie auf jeweils 10 Disketten die besten Neuerscheinungen atemberaubender Grafik/Video/Musik-Szenen-Demos. Stundenlangere Musikgenuß, wahnsinnig Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unverwundbare Grafikspektakel wie RGB-Plasma, Vektorgrafik in allen Variationen, Echtzeit-Metamorphose, Weltraumbenteuer, Ray Tracing Animationen, Grafikbilder, Techno-Musik-Video-Clips oder auch erotische Einlagen machen den Spaß perfekt. Mit diesem Paket werden Sie erleben, was der Amiga wirklich an Grafik- und Soundfähigkeit zu bieten hat. Sie werden die weltweit besten Megademos, die auf den berühmtesten Mega-Copy-Partys in Skandinavien bei der Demo-Competition den Platz 1 belegt haben, erhalten. **Warten Sie nicht länger.**

Demo-Pack 1 10 Diskets für alle Amigas Best.-Nr. P001 39,- DM
 Demo-Pack 2 10 Diskets für alle Amigas Best.-Nr. P002 39,- DM
 Demo-Pack AGA 10 Diskets nur für A1200/A4000 Best.-Nr. P003 39,- DM

Sie können auch unser monatliches Demo/ Szenen-Ab für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abbestellungschein an! **JETZT**

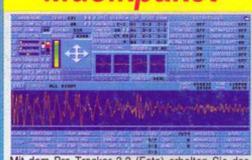
Paint-Shop De Luxe



Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder: Free Paint (Foto, arbeitet fast wie DPaint), Ultra Paint, Mcaad (Meisterhaftes CAD-Programm), Pointer Animator, Grafik Maschine (Voll-Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für die Workbench, Bildmischer, Wolkengenerator (Erzeugt individuelle Wolkenbilder, die als Hintergrund benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder-Metamorphose. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.) Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!

Best.-Nr. P020 49,- DM

Musikpaket



Mit dem Pro Tracker 3,2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intu Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musik aus über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Tipper 'Nisuen' Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM

CD 150



Die Hit-Verdächtige deutsche Softwareasammlung

Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger: Hier finden Sie Eliza, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Eliza (Gesprächspartner als Computer, künstliche Intelligenz), Statistik, Paßwort, Walking Man (Männchen auf der Workbench), Schieß Sie Ab, Disk Test, MultiDad, Biorhythmus, Copper Preferences (Farbige VB), Oko, Klima, Jazz Bench (Die ganz andere Workbench), Corral, Schreibmaschine, Rechenreiter, Little Intro Maker, Lucky Lovers, Turbo Backup, Aces (Top DFU-Programm), HQC-Fruncher (Packer Programme), Sprite Mover, View Boot, OKS-Coder, Reiocti, Drimaster, Dr. Donnie, Funktionstasten, Ripper, Sound Sampler, VLabel, SystemCheck, Fratral Land, G-Text, Font Editor, Texted Plus, Bootgig, Spasa-Writer, C-Monitor, Fast Load, Drip, Gridrunner und vieles mehr aus den Bereichen Spiel, Musik, Büro und Grafik.

Best.-Nr. P008 Alles komplett nur 99,- DM

Anleitungen & Cheats

Ungegläublich, aber wahr: Über 250 ausführliche Anleitungen zu allen neuen und auch älteren Spielen und Anwenderprogrammen wie Art Department Pro, Super Frog, A-Train, Gunship 2000, Bette Island, Lemmings II, Crazy Cars III, Dr. Opus...! Außerdem enthalten sind sage und schreibe über 1000 Cheats und Codes für fast alle Spiele. Als Krönung gibt's eine 360 Seite umfassende Liste, welche Spiele auch auf dem 1200er laufen und welche nicht.

Best.-Nr. P014 29,- DM

Leerdisketten

Qualitäts-Disketten mit Labels. MF2DD 100% Error Free

10er Pack nur 8,- DM