

AMIGA Games Disc & Mag



COMPUTEC
VERLAG

1/95
DM 7,-

Für alle AMIGAS & CD 3

ALLES ÜBER DFÜ

Freie Fahrt auf dem Datenhighway

KLASSIKER-REMAKE

Elite 3

Sim City 2000

Pinball Illusions

KARRIERE AM SCREEN

Biing!

Oldtimer

ACTION DELUXE

Cannon Fodder 2

Alien Breed 3



Theme Park

Kid Chaos

Universe

Ishar 3

UFO u.v. a.

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
90 406 Nürnberg

COVERDISK



BUNDESLIGA MANAGER

HATTRICK

-CHEAT

Stadion ausgebaut!

ALIEN BREED 3

Spielbarer Demolevel des Team 17-Hits für 2 Spieler!

Läuffähig auf allen Amigas ab 1MB

Profi-Software ab 4,50 DM

Die gigantische Fundgrube für Anfänger und Profis

Computer Center
Bocholt

Am alten Wehr 2
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 66 25
Fax: 02871 / 18 66 26



Lieber Amiga-Freund,
herzlich willkommen zu einem weltweit einmaligen Softwareangebot, daß Sie jetzt zu einem noch nie dagewesenen günstigen Preis erwerben können. Wir bieten Ihnen die besten Spiele und die aktuellsten Anwenderprogramme. Sie erhalten also garantiert Qualität statt Massenware. Sämtliche Software ist auf Lager und wird meist innerhalb von nur einem Tag ausgeliefert.

- * Alle Programme laufen selbständig und ohne Vorkenntnisse.
- * Vollständige Virus- und Error-Freiheit.
- * Alles Vollprogramme (keine eingeschränkten Demoversionen) und lauffähig auf allen Amigas (sofern nicht gesondert angegeben)
- * Umtauschbarkeit bei Hard- und Software-Problemen.
- * Überwiegend deutsche Programme mit deutschen Anleitungen.

Versand:
Vorkasse: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM

Jedes Spiel nur
4,50 DM

Jedes Programm nur
4,50 DM

Jedes Spiel nur
5,90 DM

Jedes Programm nur
5,90 DM

Top Spiele

- 500 Glücksrad 2.0
- 501 Helicopter Mission
- 502 Frösche Über Straßen und Wasser.
- 503 Backstage Werbepiel/Liveclub
- 504 Das Popsi Game
- 505 Skat perfekt
- 506 Billard Perfekte Billardsimulation.
- 507 Telekommander II
- 508 Energie Manager
- 509 Knax Promo-Spiel der Spasskase.
- 510 Winning Post
- 511 Diplomacy Strategieschlacht
- 512 Evil Tower Top Abenteuerpiel.
- 513 China Challenge
- 514 Tricky Quicky Nesquik-Game
- 515 Telekommando
- 516 Bi-Fi II (Action in Hollywood)



Der Nachfolger ist da: Ein neues Grafik-Adventure!

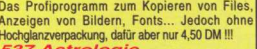
- 517 Space Walker
- Erkunden Sie mit einer Raumkapsel ein alles Raumschiff mit vielen Labyrinthn und Abenteuern.
- 518 Mine Trasher
- Geschicktes Steuern eines Raumschiffes in verzwickten Labyrinthn. Spielt im Jahre 2009!
- 519 Boggle
- Aus wildem Buchstabenalst sinnvolle Wörter zusammensetzen. 1-3 Spieler, 13 Musikstücke !!
- 520 Insectoids 2
- Gnadenloses Abballem aggressiver Insektenzaren.
- 521 Hot Blox
- Neuartige Tetris-Variante.
- 522 5 Gewinn!
- 225 Felder, 1-2 Spieler.
- 523 Arena 2
- Roboter bekämpfen sich.
- 524 Silver Blade
- Ihre Aufgabe ist es, im Jahre 2076 die eingedungenen aufirdischen Wesen z.B. mit dem Düsenjet zu erledigen! Top Abenteuergame.



- 525 Tony im Kellogg's Land
- Hat eine super Wertung in Amiga Games 9/94 !!
- 526 Zombie Apocalypse II
- Neuaufgabe von 1994. Sehr reales Spiel wie im echten Videofilm. Versuchen Sie, alle Zombies zu erledigen. Freigegeben ab 18 Jahren.
- 527 Ghost Mins
- Geschaltetes Boulderdash.
- 528 Black Jack
- Mit ansprechender Grafik.
- 529 ZEUS - The Game
- Kniffliges Denkspiel mit bunten Spielsteinen.
- 530 Task Force
- Strategisches Kriegsspiel: Sie können Ihre Männer mit 10 Waffenarten, Messer oder Minenscharen ausrüsten.
- 531 LCD Dreams
- Videospielmultiplayer mit 4 tollen, lustigen Spielern: Octopus, Parashute, Fire Attack und Oil Panic!
- 532 Cookie
- Lustiges Kinderpiel mit Figuren aus der Sesamstraße.
- 533 Thunder Tron
- Das Schnellste.
- 534 High Octane
- Autorenrennen für 1-2 Spieler mit Wahnsinns-Grafik und echten Video-Animationen der Superlativa.

Top Anwenderprogramme

- 535 Amiga World
- Shareware-Datenbank mit Informationen zu allen Ländern der Welt (Einwohner, Fläche, Lage, Kapital, Währung, Nummernschilder usw.)
- 536 Directory Opus Professional



- Das Profiprogramm zum Kopieren von Files, Anzeigen von Bildern, Fonts... Jedoch ohne Hochglanzverpackung, dafür aber nur 4,50 DM !!
- 537 Astrologic
- Horoskope, Analysen... Test Amiga-Magazin 3/94: gut
- 538 Bibel Quiz
- 539 Fahrstraße
- 540 Überweisung
- 541 Business-Disk I
- 542 Rechtschreibprüfer
- 543 Wörterbuch +
- Top Shareware-Engl.-Deutsch-Engl.-Übersetzer !!
- 544 ProFakt
- Fakturierung/Rechnungen
- 545 ProFiBu
- Finanzbuchhaltung
- 546 ProData
- Datenverwaltung aller Art.
- 547 Streckenplaner
- (Ab OS 2.0)



- "Amiga Route" ist der ultimative S h a r t w a e e Streckenplaner, der so bekannt wie professionell ist. Gibt jede Strecke in Wort und Grafik aus. SuperZoom!

- 548 Geheimdisk
- Alle deutsche Bankkennzahlen, KFZ-Kennzeichen und Radio-Frequenzen. Würden Sie eigentlich wissen, auf welcher Frequenz die Space-Shuttle den Funksprechverkehr abwickelt. Nein? Diese Disk hilft!
- 549 Frustkiller
- (Ab Kic 2.0)
- Auf Workbench zu installieren: Explosionsgeräusche oder Maschinengewehrsalben mit Anklängen usw....
- 550 Mini-Mega-Video
- Neuartige Shareware-Videoverwaltung.
- 551 Boot-Intro-Maker-Disk
- Installiert div. Text/Grafik-Infos im Bootblock.
- 552 Cover Master
- Erstellt meisterhaft Aufkleber für Audio-Kassetten.
- 553 Kalender
- Druckt beliebige Jahre.
- 554 Master Copy
- Kopiert sogar zwischen Disk und Festplatte.
- 555 3D Icons
- Über 50 Icons für die Workbench! Tolle 3D-Grafiken für alle Zwecke.
- 556 Disk Arzt & Crack
- Vielseitiger Diskettenreparierer und Diskmonitor.
- 557 Hardwaredschaltpläne
- C64-Kabel, Stereo-Sound-Sampler, 4 Joys, Midi...!
- 558 Fake Memory
- Simuliert eine Speichererweiterung (Fast-MEM). Dadurch laufen wieder viele ältere Programme auf dem A500/A1200/A4000! Einfach genial.
- 559 Termine
- Spitzen DFU-Programm mit allen Profi-Funktionen.
- 560 QuadriComposer
- Neuartiger Spitzenmischer: Noteneditor, Spectrometer, Scope, Sample, Mixer, CD-Bedienung!
- 561 Daten Converter Disk
- Problemloses Austauschen von Texten, Daten und Programmen zwischen Amiga, PC, Atari, C64 usw.!
- 562 Datenbankverwaltung
- Verwaltet alles wie Adressen, Videos, Briefmarken....!

Top Spiele

- 600 Superwort
- Tolles Wörterpiel. Mit Anims und Sprachausgabe.
- 601 Firmwörter
- Komplexe, realitätsnahe Shareware-Simulation für Junior-Manager. Finanzierung, Produktion, Vertrieb, Erfolge, Marktanteile... Top Grafik, saubere Menüs.
- 602 Galaga Deluxe
- Das bekannte Welttraumballerspiel mit neuer Grafik, tollen Explosionseffekten, Top 20-Highscoreliste, Warsprung usw.... Einfach ein SUPERSPIEL!
- 603 LED Clones
- Maschinengewehr-Strahlen-Nahkampf. Ab 18 Jahre!
- 604 Pongo 2
- Als Pinguin durch Labyrinth. Ähnlich wie Pac Man.
- 605 Exit 13
- Gleiche Steinchen aufeinanderchieben. Denkspiel.
- 606 Desert Defender
- Flugzeugabwehr. Plus 3 Gratisspiele auf der Disk.
- 607 Numerix
- Ein First Class-Knobelspiel. 4 grafische Ebenen.
- 608 Universal Racer
- Autorenrennen aus der Vogelperspektive. Verschiedene Fahrzeuge und Course zur Auswahl.
- 609 Dictator
- Herrschaft über England.
- 610 Black Dawn
- Kampfspiel im 3D-Labyrinth. Super 3D-Grafik.
- 611 Assault & Crime Attack



- 2 Spiele: Gnadenlose Schießereien mit Gangstern.
- 612 Kreuzworträtsel
- Fast 50 Rätsel mit je 54 deutschen Fragen !!
- 613 Turbo Hockey
- Schnelles Eishockeyspiel für 1-2 Spieler.
- 614 Overlander
- Mit einem Mondauto erkunden Sie einen fremden Planeten. Es lauern Ufos und seltsame Dinge auf!
- 615 Fatal Mission II
- Hervorragendes Welttraumballerspiel mit saugenhafter Grafik von Planeten, Raumstationen und Meteoriten.



- 616
- 617 Knights
- Mittelalterlicher Kampf mit Schwer!Axt für 2 Spieler.
- 618 Dynamite Warriors
- 1-5 Spieler. Labyrinth, Bombenlegen, Mauersprengung.
- 619 Mega Bomber
- Wie Bomb Pac.
- 620 Dämonen Friedhof
- Außer gruseliges Juno n'Run-Game mit Leichen, Zombies, Skeletten, Hexen, Hunde ohne Köpfe...!
- 621 Crazy Cross Cars
- 1-8 Spieler, 10 Pisten, Achtbahnen, Autospurwege.
- 622 Die spektakuläre Flucht
- Fliehen Sie aus einem lödlichen Gefängnis.
- 623 Psycho Santa
- Ein Psycho-Weihnachtsmann feigt mit seinem Schlitzen über die Welt. Action/Geschick.
- 624 Wipe Out!
- Eines der ausgefeiltesten Ballerspiele mit Parallax-Scrolling, Rundumschlag, Radarschirm usw....!!
- 625 Doom
- Der PC-Runner jetzt für Amiga!
- 626 Mega Block II
- Ein tetrisähnliches Spiel mit selten professioneller, fetziger Musik und freundlicher, heller Supergrafik.
- 627 Aliens
- Gefährliche Wesen besiegen.
- 628 Gri Actions
- Kein Kommentar.
- 629 Karate Wurm II
- Kampfspiel.
- 630 Harrier Attack
- Raketenballern.

Top Szenen-Demos

- 631 Cappella
- (Ab Kick 2.0)
- Das Originallied "U got 2 let the Music": Einfach Top!
- 632 Die Entensprengung
- Lustiger, kleiner Trickfilm in der Badewanne.
- 633 Spheres
- Umworfende Musik-Dia-Show mit traumhaften



- Ray-Tracing-Bildern.
- 634 Sequential
- Ein in Amiga Logo 9/94 gekröntes Spitzendemo.
- 635 Rampage
- Megademo mit Echzeitfliegern über Berge, tollen Grafik-Feuerwerken, Wasserwürfel, Top Musik usw.!!
- 636 Fatal Morgana
- Felzender Musik-Clip mit Plasma, verschiedenen tanzenden Frauen, Uren, Straußvogelanimation...!
- 637 Die Entensprengung
- (Nur A1200/A4000)
- Wohl bestes AGA-Megademo der neuen Zeit: Sprachausgabe, voll realistische Gleitflüge über Berge, Labyrinthbegehung, Feuersmultiplayer usw....!
- 638 Real
- (Nur A1200/A4000)
- Top AGA-Demo mit Würfelstrich, Vektorobjekte mit Holz als Textur, Enterprise-Kanal, Flug über Raumstation, Flug über Schlucht, Erotik-Grafiken...!
- 639 Intel Union
- (Nur A1200/A4000)
- Anti-PC-Demo mit Videoanimation eines Kindes, Frauengeschicht-Zoomer, Comic-Bild, Glasbruch...!



- 640 Das Intel! WC
- Nach einer PC-DOS-Simulation wird der Intel-Chip einfach im WC herumterspült. Zusätzlich befindet sich auf der Disk das Demo "Eyes of Death" und "We Shave Ass", welches tolle E-Gitarren-Musik, Erdkugelsimulation und viele Effekte bietet.
- 641 Freitag's um 8:00 Uhr
- AGA-Demo für A1200/A4000 mit superschönen Tunnelfahrten und Grafikspeleorien. Als kostenloses Zusatz gibt's noch 2 weitere Demos und 8 Lieder.
- 642 Boggledop
- Demo mit Sprachausgabe, lustigen Comicfiguren, die auch sprechen. Von der besten Demogruppe - Sanity.
- Plus 7 weitere kostenlose Demos als Zugabe.
- 643 Horror Video Clips
- Motorsäge, Art. Gewehr, Clips ab 18 freigegeben !!! Vorlauf, Rücklauf, Zeilulle, Videorekorderbedienung.
- 644 Virtual Dreams II
- Videos von der Diskette: Sie sehen einen echten Videoclip mit Aufnahmen von Computeranliegen und die Verfolgung von woglaufenden Personen.
- 645 In A Dream
- Demo mit Vector-Liebes-Szenen zweier Personen.
- 646 Twingo Home
- Erster Computer-Werbepost - Wie im Fernsehen -
- 647 Amnesty International
- Werbepost mit Anti-grausigen Fotos von Menschen.
- 648 Neural Assault



Trips, Kämpfe und Flüge in ferner Zukunft im Weltall. 10 Min. Show mit Anflug auf Raumbasis usw....!

Jedes Paket nur
9,90 DM

Bunter Mix

700 Orgasmus-Stöhnen Extrahart
Lustvolles Liebesstöhnen von 4 Frauen und 2 Männern in Hi-Fi-Qualität. Mit Knallhart-Schrei!!!

701 Mind Field

Auf 3 Disketten erleben Sie fetzige Hardcore Techno-Musik mit Grafik im Takt der Musik: Cubic, Future Shock, Liverman Remix, Slice Tacy, TripOnDiz, Anesta, N'Xcio!!!

702 Happy Hippo Songs
2 randvolle Disks mit 12 fröhlichen Pro-Fongs.

Clip Arts Superative

Die besten Sammlungen von Clip Art Bildern in höchster Qualität sauber nach Themen sortiert: (Je Pak. ca. 50-100 Bilder)

702 Weihnachten **704 Kinder** **705 Illustrationen**

706 Sport **707 Tiere** **708 Autos**

Color Clips Superative
Farbige Bilder bis 4096 Farben für alle Amigas und Malprogramme.

Wahnsinn-Motive für jedermann:

708 Erotik-Motive **710 Grusel-Bilder**

711 Feste, Freiheit, Comics **712 Computer & Büro**

713 Tiere & Natur **714 100 Bilder gemischt**

715 Witze
Heißes Blondinenwitze, einfach tierisch, Beziehungskisten, Ferienspaß...Tolle Witze zum Lesen und Ausdrucken.

716 Jahreshoroskop 1995
Die Diplom-Astrologin Therese hat exklusiv für uns ein spezielles Jahreshoroskop für jedes Sternzeichen und jeden einzelnen Monat des Jahres 1995 entwickelt. Lesen und staunen Sie.

717 Die Filintons
Das neue original 'Jabba Dabba Doo'-Lied in voller Länge und in Hi-Fi Qualität auf 2 Disks. Wird von einer CD abgespielt.

718 Motorola Inwards
Bekämpfen Sie hunderte von Computerviren gleichzeitig. Hartes Ballerspiel mit viel Action und digitalisierter Hard-Rock-Musik-Begleitung. 2 Disks.

719 Golf-spezial
Professionelles Golfspiel mit 16 Landschaften und detaillierter Steuerung. 2 Disketten. Spiel auf Rasen, Wasser, Straße und Sand!

720 Captain Bonus
Als intergalaktischer Polizist haben Sie Missionen in einer anderen Welt zu erfüllen. Ninja-Kampf-Spiel mit Höhen-Hindernis-Welt-Erkundung.

721 Denver Duk
Lustiges Spiel für Kinder: Onkel Duk muß in einem Labyrinth Diamanten auffinden. Plus ein Gratis Kartenspiel 'Shoot Ponto' als Geschenk.

722 Smash Bang Wallp!
Faszinantes Auto-Cross-Rennen mit digitalisierten Motorgeräuschen, Frontalaupfänger, Feuerball und quetschenden und dampfenden Reifen, die beim Anfahren ein Loch im Asphalt einbrennen.

Jedes Paket nur
19,- DM

Bunter Mix

750 Maximal Overdrive II
Nur für A1200, A1300, A4000. 3 Disketten mit einem 5 minütigen, echten Videofilm mit Ausschnitten aus Kinohits wie Star Trek und einem heißen Erotikfilm. Außerdem folgende Filme: Kirmes, Schlägerei, Schwertkampf. Danach gibt's noch Techno-Musik.

751 International Championship
NEU Wrestling SUPER

Mit Digi-Stimmen, 1-2 Spieler, div. Schwierigkeitsgrad und Top Grafik. 2 Disketten.

752 Kinder Olympiade

Die lustigsten Olympischen Spiele, die es je gab. Spaß-Garantie von 3 Jahren bis 95 Jahren. Mit lustigen Comicfiguren als Sportler und bunter Grafik. 1-8 Spieler können mitspielen. Mit Trainermodus und humorvollen Kommentaren.

753 Video Adventure - Nachbarn - Nachbarn

Spielen Sie interaktiv direkt in der bekannten Sat-1 Fernsehserie mit. Mit digitalen Bildern, gesampelter Musik und Video-Animationen.

754 C64 Super Collection
Einmalige Sammlung von weit über 600 original C64-Songs und zahlreichen C64-Bildern aus guten alten Zeiten. Komfortables Abspielen der Musik möglich. Erleben Sie Musik, die teilweise besser als die bekannteste Amiga-Musik ist.

755 Label Pack
Druckprogramme aller Art. Top Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispielsweise: Audio Kassetten Cover-Editor, Label Maker 1.5 (Arbeite nach dem WYSIWYG-Prinzip. Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedene Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme, Einfach SUPER!)

756 Drucker-treiber Pack
Über 100 Drucker-treiber sorgen für den richtigen Druck für nahezu alle Druckertypen. Für WordBooks und alle Arten von Programmen. (HP, Star, Canon, Epson, NEC, Oki, Plotter...)

757 Zer Superpack
Monopoly, Dojo Ninja Fighter: Ein fernöstliches Kampfsportspiel für 1-2 Spieler. Cosmic Racer: Rasanten Flug mit Raumschiff und brennenden Ausweichmanövern.

758 The Gladiators of Dagania
Grafik-Adventure: Nach vielen Jahren des Terrorismus gibt es in einem Labyrinth die Menschen mit abenteuerlichen Mitteln zu befreien. Sehr brillante grafische Aufmachung.

759 Luftabwehr
Brennendes Ballerspiel. Von einem Flugzeugträger aus haben Sie die Aufgabe, feindliche Flugzeuge zu erledigen. Tolle Echtgrafik. Ab 18 Jahren!!!

Jedes Mega-Pack nur
39,- DM

Bunter Mix

800 1000 Instrumente
10 pralvolle Disks mit ca. 1112 Musikinstrumenten (Samples), Soundeffekten, Stimmen, Sprüche (Politiker), Natur/Geräuschen im IFF-Format für alle Musik- und Soundprogramme direkt zu verwenden.

801 Musik Modul Pack
8 Disketten randvoll mit über 200 Musikstücken im Pro Tracker-Format für alle gängigen Musik-Programme. Alles Spezial-Kompositionen von weltweiten Profi-Musikern. Alle Lieder sind von Ende 1994. (Nr. 800-801 incl. Pro Tracker 3.15!!!)

802 Die Profi-Malbox

Dieses Komplettpaket eröffnet Ihnen die fantastische Möglichkeit, Amiga-Bilder mit dem völlig neuen Malprogramm Amiga-IFF-Point zu bearbeiten und mit einem Universaldruckprogramm auf's Papier zu bringen. Damit Sie so richtig loslegen können, erhalten Sie außerdem 3 Disks randvoll mit fertigen Farbbildern und Grafiken aller Art.

803 Action/Ballerspiele

Zertrümmern Sie herabstürzende Felsbrocken Actiongeladene Sammlung der neuesten Baller- und Actionspiele. Fallschirmspringen, Meteoritenregen, Raumschiffe und Ufos aballern, Zombies abschalten oder durch Feuer fliegen.

804 Kinderspiele

Für Kinder ab 3 Jahren bis hin zum Erwachsenen: Kinder-Bilder-Puzzle, Looly, Haus des Nikolaus, Käsejagd, Ouch! (Mit dem Gummihammer auf versteckte Köpfe hauen. Dabei lustige AU-Quetschergesäusche.), Pinguin, Ugo (Bälle in der Luft halten), Dellemma (Geometrische Figuren zusammensetzen), Kindermarktskaten (Kreidamalen auf Bildschirm)... usw.

805 Jump n Run Spiele

Die besten Spiele wie Space Taxi (Bekannt vom C64: Geschickliche Steuerung einer Weltraumtaxi zu Plattformen. Mit Sprachausgabe), Grb tit, Mr. Munk, Giddy, Colgate Jump, Boulder Dash Mega Collection (Mit sehr vielen neuen Levels) und mehr...

806 Denk/Brett Spiele
Top Sammlung von Denk-, Brett- und Gesellschaftsspielen mit super Grafik: Tetris, Blastris, Kreuzweg, Black Jack, Cross Over (Steinchen zusammenschieben), Reversi (Perfekte Grafik), Cracked, Slider, Piper, Top Popper... usw.

807 Lernpakete
Universal-Sammlung der besten Lernprogramme ab der 5. Klasse bis zum Studium: Gravity, Matrix, Plotter, R.O.M. (Zu Mathe-Themen zur Auswahl, z.B. Kurvendiskussionen), Notenmanager (Schulnotenverwaltung), Molekül 3D, Pythagoras, Chemie-Master, Abacus (2 Disks Elektro(nik)), Grammatik-Pauker, Vokabel-Pauker und weitere Programme.

Jedes Mega-Pack nur
49,- DM

Bunter Mix

850 Erotik Knaller 1995
Eine riesen Sammlung harter Fotos in 256 Farben, also nur für AGA-Amigas A1200, A1300, A4000 Ab 18 Jahren!!!

851 Szenen-Demo Highlights
Auf 15 randvollen Disketten dürfen Sie brennende Neuerscheinungen direkt Ende 94 bzw. Anfang 95 erleben. Wir haben die besten AGA-Szenen-Demos speziell nur für A1200/A4000 bis zu 16 Mio. Farben und superschönen Grafikanimationen selektiert.

852 Virus/Disk/Repair/Copy Universal-Paket

4 Programmpakete auf einen Schlag. Ein riesen Komplettpaket mit 4 g n h alten Kopierprogrammen (auch für Kopierschutz), neuesten Virus-Programme wie Virus Workshop, ein komplettes Sortiment, um defekte Disks oder Festplatten (Read/Write-Errors...) wieder zu reparieren usw., Diskverwaltung, die Files kopieren über Fonts, Bilder und Texte anzeigen und Programme, die auf einfache Weise die komplizierte Shell-Eingabe durch einfaches Anklicken ersetzen.

853 Büropaket komplett
Die komplette Büro-Programmausstattung für alle nur denkbaren Büroaufgaben. Z.B. eine

Textververwaltung, Kontoführung und -verwaltung, eine Adressenverwaltung, ein freimaskierbares und programmierbares Datenbanksystem für Verwaltungen aller Art, ein Shareware-Haushaushaltsbuchprogramm für den normalen Verbraucher oder ein Statistik-Programm, was sehr übersichtliche Diagramme und Bilanzen darstellen kann. Alles komplett für nur 49,- DM

854 DPaint Bilder & Fonts

Hiermit können Sie so richtig loslegen: 73 Farbbilder, 150 schwarz/weiß-Bilder und über 100 Zeichensätze für DPaint und alle anderen Mal- oder Textprogramme. Keine doppelten Bilder zwischen 703-714, 802, 851 und 854!

855 Cub Font

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

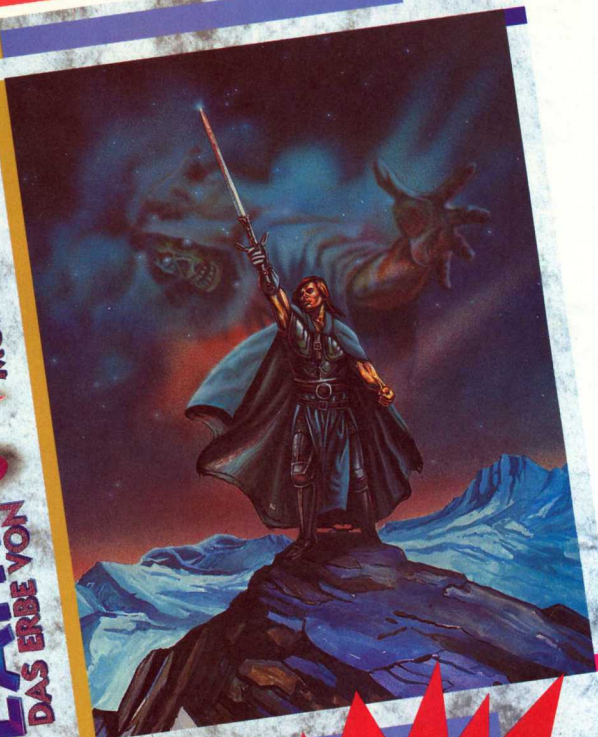
DAS STRATEGIESPIEL, DAS SELBST SCHACH SCHACHMATT SETZT

Für AMIGA und PC

Dagegen ist Schach mit seinen 8 x 8 Feldern richtig langweilig: DEATH OR GLORY ist ein multipationales, interaktives Strategie-Rollenspiel mit über 250 Figurentypen in einer 64 x 64 Felder großen Landschaft. Verpackt in ein opulentes Aufgebot edler Grafik und hinterlegt mit einer interessanten, aus-sagestarken Story:

Der alte König Werthas, Herrscher im Lande Morgan, ist unumstrittener Regent eines blühenden Reiches. Das ewige Schicksal des Guten ist es jedoch, immer wieder vom Bösen eingeholt zu werden. Wilde Horden ziehen herauf und bedrohen das Königreich. Xhor, unehelicher Sohn des Herrschers, gerät in einen finsternen Verdacht. Sein Halbbruder Raven faßt einen wagemutigen Plan, um Xhor zu finden - um ihn zu entlasten und eine Waffe gegen den übermächtigen Feind in der Hand zu halten. Ob ihm das gelingt, liegt ganz an Ihnen...

DEATH OR GLORY MORGAN DAS ERBE VON



Amiga (32 Farben)



Amiga (32 Farben)

SOFTWARE 2000
Strategie

Features

- interaktives Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Einsatz eigener Kampf-Stärken und magischer Kräfte optional
- fünf verschiedene Intelligenz-Stufen
- 16 verschiedene Spiel-Level
- 4096 Felder große Karte mit unterschiedlichen Landschaften
- optionale Semi-Automatik für schnelleren Spielverlauf
- besondere Hilfen für Einsteiger
- schnelles Scrolling
- extrem kurze Rechenzeiten trotz enormer Komplexität
- viele Tips im beiliegenden Tagebuch von Raven
- kein Spielverlauf wie der andere

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



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

AMIGA-Joker meint:
„Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept.“

POWER-PLAY meint:
„Die vielen Handlungselemente und witzigen Ideen begeistern selbst erfahrene Strategen.“

ENDE gut alles gut?



Besser hätte das Software-Jahr 1994 für den Amiga gar nicht beginnen können. Gleich zu Beginn des Jahres standen mit Anstoß, Die Siedler, Microcosm und Mr. Nutz echte Knaller auf allen Systemen ganz oben auf den Hitlisten. Hätte man allerdings gewußt, daß mit diesen vier Titeln auch gleich die Hits bis in den Herbst hinein feststehen, wären einige sicherlich verzweifelt.

Den Sommer über mußte man sich nämlich mit solider, jedoch keineswegs überragender Softwarekost zufriedengeben. Zur softwaremäßigen Flaute kamen dann auch noch die ganzen Querelen rund um Commodore, die nun schon seit April andauern und bis heute noch nicht restlos geklärt sind. Genau diese finanziellen Schwierigkeiten veranlaßten Firmen wie Blue Byte zum Entwicklungsstopp in Sachen Amiga-Software. Und da sah es dann ganz plötzlich

zappenduster aus. Sollte der Amiga tatsächlich innerhalb kürzester Zeit von der Bildfläche verschwinden? Das Weihnachtsgeschäft 1994 wird nicht nur von den Usern, sondern vor allem auch von den Softwarehäusern als Gradmesser für die Zukunft gesehen. Wenn keine tollen Spiele erscheinen, werden viele User auf den PC umsteigen, und wenn sich keine Spiele verkaufen, werden viele Softwarehäuser die Entwicklung einstellen. Schneller als einem lieb ist, wäre der Amiga somit vom Markt verschwunden. Doch noch ist es nicht soweit, denn die Softwarehäuser haben in den letzten Monaten ihren Teil geleistet. Eine ganze Reihe echter Top-Produkte wartet in den Regalen auf Euch. Theme Park ist eine der originellsten Wirtschaftssimulationen der letzten Jahre, FIFA Soccer und Lothar Matthäus Super Soccer stellen neue Referenzen in Sachen Fußballspiele dar, Zeewolf überzeugt als technisch überragendes Arcade-Action-Game, Aladdin zeigt, wie tolle Jump & Runs sein können, Cannon Fodder 2 läßt es mächtig krachen und SimCity 2000 fesselt die Simulations-Freaks. Wer unter diesen Top-Titeln nicht fündig wird, dem kann man wahrlich nicht helfen.

Die Softwareindustrie hat ihre Pflicht erfüllt und zum Jahresende eine ganze Ladung hitverdächtiger Spiele veröffentlicht. Nun seid Ihr an der Reihe! Übrigens, zum Jahresbeginn haben wir das Outfit der AG aufgefrischt und übersichtlicher gestaltet. Mit neuer Power in das Jahr '95!

Hans Ippisch
Hans Ippisch

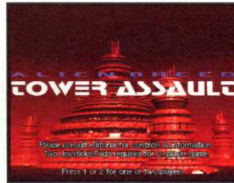
Leitender Redakteur



DEMO

ALIEN BREED III

Der dritte Teil der Kultserie von Team 17 überzeugt mit toller Grafik und einzigartigem Zwei-Spieler-Modus. Überzeugt Euch anhand unseres Demo-Levels von den Qualitäten dieses Knallers!

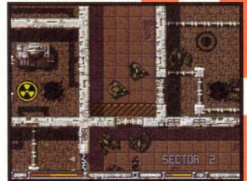


Irgendwann in ferner Zukunft steht der Menschheit ein Kampf gegen die Aliens bevor...



Um den Aliens eins auszuweischen, bedarf es erstklassiger Reaktion.

Alleine oder zu zweit darf man in unserer Demoversion antreten.



CHEAT

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK-CHEATS



Der neueste Cheat für Bundesliga Manager Hattrick exklusiv auf unserer Coverdisk.

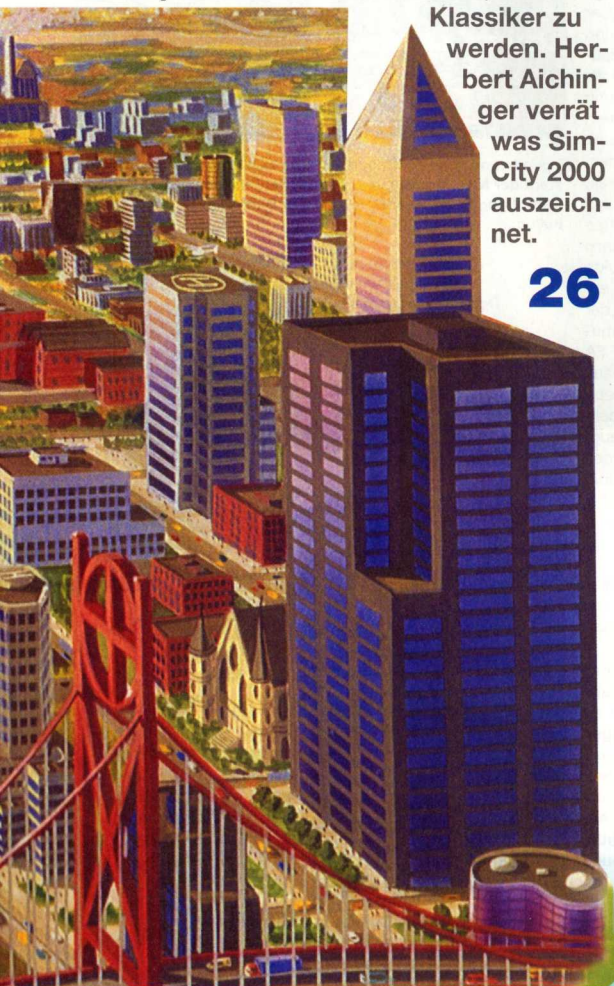
Ihr wolltet schon immer einmal ein komplett ausgebauten Stadion? Dann müßt Ihr zugreifen. Auf der aktuellen Coverdisk findet Ihr den Cheat dafür!

INHALT

Darauf haben Simulations-Freaks lange gewartet! Nach einem Jahr schafft SimCity 2000 den Sprung vom PC auf den Amiga. Hohe Hardwarevoraussetzungen schmälern zwar die Vorfreude, aber dennoch: SimCity 2000 hat beste Chancen, zum

Klassiker zu werden. Herbert Aichinger verrät was SimCity 2000 auszeichnet.

26



INHALT 1/95

RUBRIKEN

Impressum	114
Infotorial	5
Inserentenverzeichnis	95
Vorschau 2/95	114

SERVICE

Coverdisk	86
Demos zum Bestellen	88
Kleinanzeigen	96

CHARTS

Die Hits '94	98
Judgment Day-Charts	99

LESERBRIEFE

Helpline	112
Rossis Mailbox	90

USERBOX

Alles über DFÜ	106
Einkaufsführer	110
Neue PD-Utilities	102
News	100

SPECIALS

Biing!	18
Die erotische Krankenhaus-Simulation	
Computer '94	8
Highlights von der Kölner Messe	
Elite 3	22
Der dritte Teil des Kultspiels	
Oldtimer	24
Max Designs neueste Simulation	
Whale's Voyage 2	14
Das exklusive Entwicklungstagebuch	
Leserbefragung	84
Über 50 Spiele zu gewinnen!	

GAMES

A500 & A1200

Alien Breed 338
Biing!18
Bubble & Squeak77
Cannon Fodder 228
Cross Check32
Der Clou: Profi81
Frontier: First Encounters	..22
Icequake12
Jungle Strike12
Marvin's Adventure75
Oldtimer24
Pinball Illusions34
Rise of the Robots78
SimCity 200026
Super Stardust36
Whale's Voyage 214

CD 32

Bubble & Squeak77
Guardian40
Jetstrike80
Litil Divil41
Marvin's Adventure75
Rise of the Robots78
Whale's Voyage 214

SPIELETIPS

UFO Enemy	
Unknown321-324
Kid Chaos325-329
Universe330-333
Super Methane Bros.	..334-337
Ishar 3338-341
Theme Park342-347
Liberation348-349
Second Samurai	..350-351

BIING!



Von den Oil Imperium- und Fate-Machern kommt eine brandneue, brandheiße Simulation rund um's Krankenhaus! In unserem Riesenspecial verraten wir Euch, warum Biing! zum Riesenhit werden könnte.

18

ELITE 3



David Braben arbeitet emsig am dritten Teil seiner Elite-Saga. Frontier First Encounters wartet mit wesentlich besseren Grafiken und aufregenden Kampfsequenzen auf. Wir haben die ersten Bilder!

22

OLDTIMER



Die erlebte Geschichte geht weiter! Nach der Seefahrer-Simulation 1869 präsentiert Max Design nun eine gelungene Simulation mit überragender Detailtreue zum Thema Auto-Business. Ein würdiger Nachfolger?

24

CANNON FODDER 2



Sensibles neuester Actionstreich schließt nahtlos an den Vorgänger an. Wieder einmal wuseln die Minisoldaten im halben Dutzend über den Screen und ballern auf alles, was sich bewegt. Macht es noch Spaß?

28

USERBOX: ALLES ÜBER DFÜ



Alles spricht über Internet und Compuserve. Wie man sich mit seinem Amiga auf dem Datenhighway zurechtfindet, erklären wir in unserem Riesenspecial. Dazu haben wir noch Einkaufstips!

106

Computer '94

Der Amiga lebt!

Am ersten November-Wochenende öffnete die Computer '94 in Köln wieder ihre Pforten. Mehr Aussteller denn je präsentierten ihre neuen Produkte in den überfüllten Messehallen.

Es war offensichtlich: Der PC bestimmte das Bild der ehemaligen Amiga-Messe. Doch dies ließen sich die Amiga-User nicht so ohne weiteres gefallen und überzeugten mit massiver Anwesenheit. Einen besseren Beweis für die immer noch riesige Fangemeinde hätte man nicht erbringen können. Angesichts der Tatsache, daß Firmen wie Blue Byte keine Amiga-Spiele mehr produzieren

wollen, kam es immer wieder zu Tumulten, in denen Amiga-User lautstark neue Software für ihr System forderten. Aufgrund dieser Ereignisse kam sogar Blue Byte-Geschäftsführer Thomas Hertzler ins

Zweifeln, ob denn die Entscheidung, Albion von den Ambermoon-Machern nur für den PC zu veröffentlichen, die richtige war. Firmen wie Max Design, Neo, Ikarion, Kompart, Software 2000 oder Virgin konnten sich nicht über mangelndes Interesse an ihren neuen Produkten beklagen.

Darüber hinaus machten viele Einzelhändler und Hardwareanbieter auf der Messe das Geschäft ihres Lebens. Auf einen besonders ausführlichen Messebericht wollen wir jedoch dennoch verzichten, denn alle vorgestellten Produkte sind den Amiga Games-Lesern schon längst bekannt.



In seiner unnachahmlichen Art nahm ran-Kommentator Werner Hansch die Präsentation vom ran-Trainer vor, der demnächst auch für den Amiga erscheinen wird.



Uwe Fürstenberg lacht zuversichtlich. Sid Meier bestätigte, daß über eine Amiga-Version von Civilization nachgedacht wird. Entwickelt werden soll sie in England.



X-Base-Moderator Niels Ruf vom ZDF moderierte die Liveschaltung und bewies, daß die Konsolenspiele-Magazine Mega Fun und Sega Magazin vom Computec Verlag den Horizont erweitern.

Die beiden Hallen waren fast ständig überfüllt! Ein Beweis für die Aktivität der deutschen Computer-Freaks.



TV-Star Ron Williams synchronisiert im neuen Ikarion-Adventure Caribbean Disaster einen Radio-DJ in einer Bananen-Republik.



Amiga Software schon ab 1,90 DM



1221 Amiga Route
Streckenplanungsprogramm, um die kürzeste und schnellste Straßenverbindung zwischen zwei Städten zu berechnen und tabellarisch sowie grafisch anzuzeigen.



1222 Fahrschule
Programm für alle Fahrschulaufgaben. Mit grafischer Unterstützung, verschiedenen Themenbereichen und Statistikwertung.



1247 Magic WB
Komplexes Programm-Paket um Ihre komplette Workbench zu verschönern mit 3D-8-Farben-Icons, 35 Background-Patterns für die Workbench, 9 spezielle Fonts und einiges mehr, aber sehen Sie selbst auf der Abbildung!



1244 WorldAddress
Komfortable Adress-Datenbank mit variabler Feld-Belegung, so daß auch die Eingabe komplizierter Adressen kein Problem mehr darstellt. Weiterhin verfügt das Programm über folgende Funktionen: Drucken von Serienbriefen und Briefumschlägen in beliebiger Größe, Bilder- und Kommentare können ebenfalls eingebunden werden.



1241 Fakturierung
Verwaltet zuverlässig Ihre Kunden, Artikel und Rechnungen. Selbstverwalten können Sie auch Mahnungen, Eilketten, Umschläge, Zahlscheine, Paketen, sowie Kunden- und Rechnungsübersichten drucken. Benötigt mindestens 1,5 MB

1212 Star Translator 3.0
Komplexes Programm zum Übersetzen von englischen Texten (auch Textdateien). Natürlich mit integriertem Wörterbuch.



1024 Text Plus V3.0N
Komfortable Textverarbeitung der EXTRA-Klasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, ARXX-Port, ANSI-kompatibel, F-Tasten-belegung und vieles mehr.

Preisstaffel

1 bis 4 Disketten	5,90 DM
5 bis 10 Disketten	4,90 DM
11 bis 25 Disketten	2,90 DM
26 bis 50 Disketten	2,90 DM
51 bis 80 Disketten	2,50 DM
81 und mehr Disketten	1,90 DM

Händler- und Club-Preise auf Anfrage!
Wer bei diesen Preisen nicht zugreift ist es selber schuld.

Bestellhotline
02202 / 930-480



3031 Disc
Wer kennt nicht diesen Geldautomat - Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Riskotaste bis hin zum Wetkampf ist alles möglich.



3172 Donkey Kong
Der absolute Spielhallen-Superhit!!! Retten Sie die Freundin, die von Donkey Kong entführt wurde.



3255 Monopoli
Oh Nachbargart, jetzt endlich lieferbar von Ihren Amiga-Computer. Das bekannte Brettspiel jetzt als Computerspiel mit toller Grafik.



3271 Ghost Mine
Sie müßen als kleiner Geist das nächtliche Schloß nach den begreuten Diamanten durchsuchen. Der Top-Hit für alle Emerald-Fans.



3259 Helicopter Mission
Spitzenmäßige Hubschrauber-Simulation, in der Sie viele verschiedene Aufgaben (Landen auf Planquadrat, Fallschirmspringer absetzen oder Verletzte bergen) haben.



3249 Popeye
Besützen Sie als spinatfressender Popeye Olivia vor dem bösen Brutus. Ein gutgemachtes und rasantes Actionspiel der Spitzenklasse.

3280 Olympia
Auf gehts zur Olympiade! Sie müßen in mehreren Disziplinen (z.B. 100 m Lauf) siegen und das ist gar nicht so einfach. 2 Disk



3238 Smurf Hunt
In diesem Spiel müßen Sie alle Schlimpfe im Schlumpfordjagen und vernichten.



3233 Solitaire
Bei diesem Solitairespiel haben Sie fünf verschiedene Varianten & vier Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Langanhaltener Spielspaß ist garantiert!

3272 Highlander Mine
Und well es so schön war, gleich noch ein weiteres Spiel für alle Emerald-Fans.



3108 Star Trek
Ein Stück Film- und Softwaregeschichte. Als Kommandant müßen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen. 2 Disk



3281 High Octane
In diesem Spiel müßen Sie mit Ihrem intergalaktischen Jeep mehrere schwierige Rennstrecken bewältigen. Hierzu stehen ein Schutzschild, Missiles usw. zur Verfügung.



3230 Eishockey (Karamalz)
Mit diesem Spiel erhalten Sie ein Eishockeyspiel mit Super Grafik und flüssigem Spielablauf. Gewinnen Sie den Karam-Cup.



3153 Top Secret
Wunderschönes Actionspiel in bester Jump & Run Manier. Dieses Spiel gehört in jede Spielekiste. (auch für Kinder)



3275 Action in Hollywood
In diesem Promotion-Spiel von Bill haben Sie einen Ferienjob bei einem Kurierdienst, der Ihnen den dringenden Auftrag erteilt, eine geindertes Drehbuch direkt zum Studio zu bringen. (Ein tolles Abenteuer)



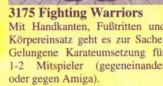
3290 Picture Puzzle
Tolles Spiel in den Grafiken (auch eigene) eingeladen und in 8-320 Stücke geteilt werden. Erotiksoftware nur gegen Altersnachweis lieferbar!



3235 Total Fire
Spitzenballerspiel mit vielen verschiedenen Gegnern und einer tollen Grafik. Gehört in jede Baller-Sammlung.



3270 Berzkerk
Animiertes Reaktionsspiel mit toller Grafik und Super Sound. Überbieten Sie die Trefferquote von 96%.



3175 Fighting Warriors
Mit Handkanten, Fußtritten und Körperersatz geht es zur Sache. Gelungene Karateumsetzung für 1-2 Mitspieler (gegeneinander oder gegen Amiga).



3260 Trecky Quicky
Jump & Run-Spiel der absoluten Spitzenklasse (gesponsert von Nesquik). Sie müßen alle verlorenen Seiten einsammeln.



3257 Telekommander II
Das Telekommando kehrt zurück. Der zweite Teil des Telekommades. Es geht um fahrgenichte Beseitigung von Störungen!



3291 Erotik Puzzle Vol 1
Wie Picture Puzzle jedoch mit erotischen Bildern.



3285 Starbase 13
Sie müßen auf einer Raumbasis, die von Saboteuren zerstört werden soll, alle Eindringlinge vernichten. 2 Disk



3273 Demons Breach
Eine tolle Mischung aus Plattform-, Jump & Run- und Actionspiel. Als kleiner Magier müßen Sie sich gegen Hexen, Skelette und andere düstere Gesellen behaupten.



3276 Wrestling
Der absolute Top Hit dieses Jahr. Gewinnen Sie den International Champions Wrestling. Sie können entweder gegen einen Computergegner oder auch im 2-Spielermodus gegeneinander spielen. 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade und mehrere Wrestler zur Auswahl. 2 Disk



3277 Kellogg's
Top Jump & Run-Spiel gesponsert von Kellogg's. Sie müßen viele Kellogg'sprodukte einsammeln, damit Sie einen Bonus bekommen. Desweiteren sind noch einige verterkte Spielabschnitte enthalten, die nur über Türen oder Treppen erreichbar sind (sehr spannend, auch für Kinder geeignet)



3274 Pepsi Spiel
Und wieder ein tolles Promotion-Spiel, dieses mal direkt von Pepsi. In diesem Spiel müßen Sie verschiedenste Aufgaben lösen, wie z.B. tropfende Cola mit Einem auffangen.



3292 Erotik Puzzle Vol 2
Wie Picture Puzzle jedoch mit erotischen Bildern.



3258 Amiga-Tetris
Tolle Umsetzung des tollen Tetris-Spieles. Der Clou an diesem Spiel sind die freizügigen Dancen im Hintergrund.



regelmäßig Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach
Telefon 02202 / 930-480
Telefax 02202 / 930-487

Einfach den Coupon auf eine Postkarte kleben und in kürzester Zeit können Sie unsere brandaktuelle, farbigen Amiga-Katalog mit mehr als 400 Produkten (HD-, Shareware- und Low-Cost-Software, CD-ROM's, Diskettenlaufwerke, Joysticks, RAM-Erweiterungen und Zubehör) für Ihren Amiga.

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax, formlos per Bestellschein, Brief oder Postkarte (Bitte Absender nicht vergessen). Versandkosten Nachnahme 10,-, Vorkasse 5,-, Ausland Vorkasse 15,-. Es gelten unsere Liefer- und Zahlungsbedingungen.

Alle Programme auf Amiga 500 (+) / 600 / 1200 / 2000 / 3000 / 4000 mit 1MB Chip-RAM lauffähig.



Whale's Voyage II, Oldtimer, Fußball Total!, Zeppelin, Caribbean Disaster und Hatrick waren die Highlights im Softwarebereich, der Rest war bereits bekannt.

It's Showtime!

Unterhaltsame Stunden auf der Messe waren jedoch dennoch garantiert, denn die Firmen überraschten mit eindrucksvollen Show-Einlagen. Software 2000 und Funsoft präsentierten beispielsweise an Lautstärke kaum zu übertreffende Karaoke-Veranstaltungen, während die ZDF-Sendung X-Base eine Live-

Schaltung nach Köln wagte. Fußball bestimmte darüber hinaus das Bild der Messe. Fernseh-Kommentator Werner Hansch und Ex-Bundesliga-Trainer Helmut Schulte promoteten Greenwoods ran-Trainer, der demnächst auch für den Amiga kommen soll, und die Fußball-Oldies Sepp Maier und Jimmy Hartwig lockten die User zum Funsoft-Stand. Die Veranstalter ICP und Pro Concept zeigten sich erfreut über den Erfolg der Messe und konnten mit 55.000 Besuchern einen neuen Rekord verkünden. Anfang November '95 steigt die nächste Messe.



Soundmagier Chris Hülsbeck präsentierte seine neueste CD „Rainbows“, die mit Tracks aus Giana Sisters und seiner Dancefloor-Nummer „Easy Live“ von Native Vision aufwarten kann.



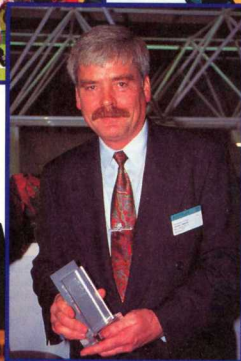
Am riesigen Funsoft-Stand, wo Rushware, Softgold und Rainbow Arts untergebracht waren, sorgten zeitweise die Fußball-Legenden Jimmy Hartwig und Sepp Maier für Unterhaltung.

Höhepunkt der Messe war für die Software-Hersteller zweifellos die feierliche Verleihung der Awards für die **Spiele des Jahres** in den VIP-Räumen des Computec Verlags. **Christian Geltenpoth** und **Christian Müller** nahmen die Moderation vor der zahlreich vertretenen Branchenprominenz vor. Unter den Gästen waren unter anderem: **Sid Meier** (MicroProse), **Wolfram von Eich-**

born (Electronic Arts), **Thomas Hertzler** (Blue Byte), **Jochen Bellack** (Software 2000), **Jürgen Goeldner** (Funsoft), **Helmut Stiefel** (Bomico), **Kristin Dodt** (Softgold), **Uwe Fürstenberg** (MicroProse), **Gerd Körning** (Mindscape), **Torsten Oppermann** (Sega) und **Michael Friesi** (Nintendo).



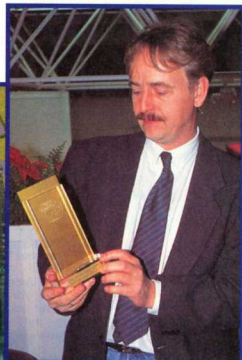
Thomas Hertzler von Blue Byte war sichtlich erfreut über den „Spiel des Jahres“-Award für Die Siedler.



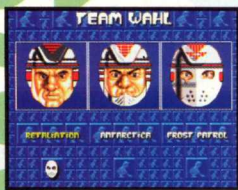
Software 2000-Mitarbeiter Jochen Bellack darf sich nicht nur über tolle Verkaufszahlen, sondern auch über die Nominierung von Bundesliga Manager Hatrick freuen.



Wolfram von Eichborn erhielt den Nominierungs-Award für Theme Park.



Eishockey-Action von Defcom!



Angeblich soll Icequake besser werden als NHL Hockey von Electronic Arts!

Nach monatelanger Verzögerung scheint sich das Eishockeyspiel Icequake von Defcom Software endlich der Fertigstellung zu nähern. Im Vergleich zum aktuellen Cross Check von Sunflowers wartet Icequake mit einer ganzen Reihe an unterschiedlichen Spielmodi auf. Beispielsweise darf man eine komplette WM bestreiten oder sich im Liga-Modus mit der Konkurrenz messen. Neben der üblichen Freundschaftsspieloption gibt es darüber hinaus einen neuartigen Conquest-Modus. Auf Wunsch wird das komplette Eishockey-Regelwerk angewendet, während Digi-Effekte die perfekte Eishockey-Atmosphäre bieten werden. 36 verschiedene Computergegner und eine Trainingsoption runden das Spiel ab. Erstaunlicherweise sind schon jetzt Datendisketten mit neuen Computergegnern in Planung. Erscheinen soll das Spiel im Frühjahr '95.

Der Hubschrauber hebt ab!



Jungle Strike garantiert satte Hubschrauber-Action mit ausgetüfteltem Level-Design.

Pünktlich nach Redaktionsschluss trudelte endlich die fertige Version vom lange angekündigten Desert Strike-Nachfolger ein.



Im Zwischenscreen kann man sich die Karte betrachten.

Nach monatelanger Verzögerung scheint sich das Eishockeyspiel Icequake von Defcom Software endlich der Fertigstellung zu nähern. Im Vergleich zum aktuellen Cross Check von Sunflowers wartet Icequake mit einer ganzen Reihe an unterschiedlichen Spielmodi auf. Beispielsweise darf man eine komplette WM bestreiten oder sich im Liga-Modus mit der Konkurrenz messen. Neben der üblichen Freundschaftsspieloption gibt es darüber hinaus einen neuartigen Conquest-Modus. Auf Wunsch wird das komplette Eishockey-Regelwerk angewendet, während Digi-Effekte die perfekte Eishockey-Atmosphäre bieten werden. 36 verschiedene Computergegner und eine Trainingsoption runden das Spiel ab. Erstaunlicherweise sind schon jetzt Datendisketten mit neuen Computergegnern in Planung. Erscheinen soll das Spiel im Frühjahr '95.

Diesmal bekämpft man den obligatorischen Bösewicht in einem grafisch abgefahrenen Dschungel-szenario. Isometrische 3D-Darstellung und exzellente Spielbarkeit machten die Mega Drive-Version von



Ocean besorgte die Umsetzung des ein Jahr alten Mega Drive-Hits.

Electronic Arts zum Megahit. Ocean will nun mit der Amiga-Version diesen Erfolg wiederholen. Ein erstes Probespielchen machte einen guten Eindruck. Nächste Ausgabe folgt der Testbericht!

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des M **AGA** inside

Amiga CD-32 & Amiga CD1200

7 Gates of Jambala	EV 59,90	Pinball Fantasies	DA 59,90
Alfred Chicken	DA 59,90	Pirates Gold	DV 59,90
Alien Breed/Quak	DA 59,90	Premiere	DA 39,90
Arabian Nights	DA 47,90	Prey	DV 54,90
Arcade Pool	DA 39,90	Project-X/F-17 Chall.	DA 59,90
Banshee	DV 54,90	Psycho Killer	EV 49,90
Battlechess	DA 59,90	Robocod	DA 59,90
Battlestorm	EV 49,90	Ryder Cup	DA 64,90
Battletoads	DA 59,90	Sabre Team	DA 64,90
Beavers	DA 59,90	Seek & Destroy	EV 47,90
Brian the Lion	DA 44,90	Sim City	DA 49,90
Brutal Sports Football	EV 59,90	Simon the Sorcerer	DA 69,90
Bubba'n Stix	DA 59,90	Sleepwalker	DA 54,90
Bubble & Squeak	DA 59,90	Striker	DA 64,90
Cannon Fodder	DA 59,90	Superfrog	DA 34,90
Castles II	EV 64,90	S.Methane Brothers	DA 59,90
Chambers of Shaolin	EV 59,90	Super Putty	EV 49,90
Chaos-Engine	DA 59,90	Surf Ninjas	DA 49,90
Chuck Rock	DA 39,90	Total Carnage	DA 59,90
Chuck Rock II	DA 59,90	Trivial Pursuit	EV 64,90
D-Generation	DA 49,90	Trolls	DA 54,90
Dangerous Streets	DA 59,90	U.F.O.	DV 59,90
Deep Core	DA 47,90	Ultimate Body Blows	DA 54,90
Der Clou	DV 69,90	Universe	DV 69,90
Dennis	DA 59,90	Wembley Int.Soccer	DA 59,90
Disposable Hero	DA 59,90	Whales Voyage	EV 54,90
Donk	DA 59,90	Wild Cup Soccer	DA 59,90
Elite II - Frontier	DA 64,90	Wrath of the Demon	EV 49,90
Emerald Mines	DA 34,90	Zool	DA 54,90
Fields of Glory	DV 64,90	Zool 2	DA 59,90
Fire and Ice	DA 59,90		
Fireforce	EV 59,90		
Fly Harder	DA 49,90		
Fury at the Furies	DA 59,90		
Global Effect	DA 69,90		
Guardian	DV 59,90		
Gunship 2000	DV 59,90		
Heimdall 2	DV 69,90		
Humans 1+2	DA 69,90		
Im.Mission 2025	DV 59,90		
Int.Sensible Soccer	DA 49,90		
Int.Karate Plus	EV 49,90		
James Pond 3	DA 69,90		
Jetstrike	DA 54,90		
John Barnes Football	EV 49,90		
Kid Chaos	DA 64,90		
Labyrinth of Time	EV 54,90		
Last Ninja 3	EV 44,90		
Legacy of Soracil	DA 59,90		
Lemmings	EV 49,90		
Liberation	EV 59,90		
Lost Vikings	DV 59,90		
Lotus Trilogy	DA 64,90		
Mean Arenas	DA 47,90		
Morph	DA 49,90		
Myth	EV 44,90		
Naughty Ones	DA 59,90		
Nick Faldo Golf	DA 69,90		
Nigel Mansell	DA 64,90		
Out to Lunch	DA 49,90		
Overkill / Lunac C.	DA 54,90		
		Neuheiten-bereits lieferbar !!!	
		Super Stardust	DA 59,90
		The Big Six	DA 47,90
		Summer Olympix	EV 49,90
		Little Devil	EV 59,90
		Rise of the Robots	DA 74,90
		Vital Light	DA 54,90
		Top Gear II	DA 59,90
		Die hervorgehobenen CD-32	
		Titel laufen auf dem A1200	
		mit Hilfe der Overdrive-CD	
		(siehe "Zubehör").	
		Ankündigungen	
		All Terrain Racing	
		Beneath a steel sky	
		Bump'n Burn	
		Evasive Action	
		Marvin's Marvellous Adventure	
		Mega Race	
		Oldeimer	
		Pinball Illusions	
		Quick	
		Subwar 2050	
		T.F.X.	
		Alien Breed - Tower Assault	
		Lost Eden	
		Darkseed	
		gerade noch rechtzeitig	
		Marvin Marv.Adv. A1200	59,90
		Mortal Kombat 2 A500	59,90

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

AMIGA

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

JUDGMENTDAY

Die wichtigste Seite des Monats

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

JUDGMENT DAY Hauptstr. 2 78244 SINGEN

Bestellannahme von 9⁰⁰ - 18⁰⁰ in h. M. Bücher FREIANDERUNG VORBEHALTEN

Sicherheitsverpackung +2,- € gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Terminort auf L. d. 99-

Terminort auf L. d. 99-

TITEL		AMIGA 500	Preis	TITEL		AMIGA1200	Preis	Preishits Amiga		AMIGACD-ROM
1869		DV	64,90	1869	DV	64,90		3D Pool	34,90	
Alien Breed II	DA	47,90		Airbuck	EV	64,90		Archery	29,90	Photo CD-Software
Alien Breed 3 - Tower Assault	DA	39,90		Alien Breed II	DA	54,90		Archer McLean Pool Billard	29,90	Photolite fürs CD-32 109,-
Apocalypse	DA	47,90		Alien Breed 3 - Tower Assault	DA	39,90		Archer World	29,90	Flaboy Film - Legenden, Marilyn Monroe
Armageddon 2	DA	47,90		Alfred Chicken	DA	49,90		Atomic Games	29,90	Outdoor House of Windsor Art Arbeit
Aufschwung Ost	DV	54,90		Arcade Pool	DA	29,90		Aspen 6-Mix	29,90	Schönen Hotel der Welt Traumreise der Welt
Battle Isle Data Disk 2	DV	47,90		Body Blows	DV	54,90		A-T-Train	29,90	Traumland Himmels-Erde-Mode 92/93
Beneath a steel sky	DV	59,90		Body Blows Galactic	DA	54,90		Balloon - The Movie	29,90	34,90
Benefactor	DA	47,90		Brian the Lion	DA	49,90		Battlechess II	29,90	
Big Four	DV	59,90		Bubble & Squawk	DA	54,90		Battle Squadron	29,90	
Body Blows Galactic	DA	47,90		Bundesliga Manager Hatrick	DV	74,90		Battle the Cave-man	29,90	
Brian the Lion	DA	47,90		Burning Rubber	DA	59,90		Beats of Prey	29,90	
Bubba'n S'ix	DA	47,90		Burntime	DV	65,90		Bees Brothers	29,90	
Bump'n Burn	DA	53,90		Chaos-Engine	DV	74,90		Body Blows	29,90	
Bundesliga Manager Hatrick	DA	74,90		Christoph Kolumbus	DV	74,90		California Games II	29,90	
Chaos-Engine	DA	74,90		Civilization	DV	49,90		Combat Air Corps	29,90	
Civilization	DV	74,90		D-Generation	DA	54,90		Comets Quest	29,90	
Cool Spot	DA	53,90		Dangerous Streets	DA	54,90		Curse of the Beholder	29,90	
Crazy Sports Football	DA	53,90		Dennis	DA	49,90		Curse of the Beholder	29,90	
Christoph Kolumbus	DV	72,90		Der Clou	DV	69,90		D-15 Strike Eagle II	29,90	
D-Day	EV	59,90		Diggers	DV	69,90		D-19 Stealth Fighter	29,90	
Darkmere	DA	59,90		Donk	DA	49,90		Defender	29,90	
Das Schwarze Auge	DV	74,90		Doogeebass (Anstoss+Anstoss W.C.E.)	DV	79,90		Defender	29,90	
Death or Glory	DV	79,90		Dreamweb	DV	69,90		Defender	29,90	
Deception Classic's (mit Flashback)	DV	69,90		Dynasty	DV	54,90		Defender	29,90	
Der Patrizier	DV	64,90		Falman	DA	54,90		Defender	29,90	
Der Clou	DV	69,90		Fields of Glory	DV	69,90		Defender	29,90	
Die Box-Volume 1	DV	54,90		Gunsnip 2000	DV	69,90		Defender	29,90	
Disposable Hero	DA	47,90		Hanse	DV	47,90		Defender	29,90	
Doogeebass (Anstoss+Anstoss W.C.E.)	DV	79,90		Heimdall 2	DV	69,90		Defender	29,90	
Dreamweb	DV	69,90		Impossible Mission 2025	DV	69,90		Defender	29,90	
Eisbauch Manager	DV	72,90		Int. Get Togetherness 2025	DA	39,90		Defender	29,90	
Elite II-Fronier	DA	47,90		Int.Sensible Soccer	DA	39,90		Defender	29,90	
Elmanija	DA	47,90		Ishar	DA	59,90		Defender	29,90	
Empire Soccer	DA	53,90		Ishar II	DV	54,90		Defender	29,90	
F 1	DA	59,90		Ishar III	DA	64,90		Defender	29,90	
Falman	DA	47,90		James Pond 3	DA	69,90		Defender	29,90	
Fire and Ice	DA	47,90		JetStrike	DA	54,90		Defender	29,90	
Fields of Glory	DV	69,90		Jurassic Park	DA	54,90		Defender	29,90	
GlobalD	DA	53,90		Kick Off 3	DA	47,90		Defender	29,90	
Global Gladiators	DA	47,90		Lord of the Robots	DV	53,90		Defender	29,90	
Goblins 3	DA	64,90		Morph	EV	69,90		Defender	29,90	
Hanse	DV	47,90		Naughty Ones	DA	49,90		Defender	29,90	
Hired Guns	DV	59,90		Oskar	DA	47,90		Defender	29,90	
Impossible Mission 2025	DV	69,90		Overkill	DA	47,90		Defender	29,90	
Innocent until caught	DV	64,90		Out to Lunch	DA	54,90		Defender	29,90	
Ishar 3	DV	64,90		Penhouse Hot Numbers Deluxe	DA	59,90		Defender	29,90	
Jurassic Park	EV	49,90		Pinball Fantasies	DA	54,90		Defender	29,90	
K240	DA	59,90		Rise of the Robots (erdlich.....)	DA	74,90		Defender	29,90	
Kick Off 3	DA	47,90		Robocod	DA	29,90		Defender	29,90	
Kings Quest 6	DV	69,90		Robinsons Requiem	DV	64,90		Defender	29,90	
Legacy of Soracil	DA	47,90		Rüsselsheim (Detroit)	DV	63,90		Defender	29,90	
Lemmings 2	DA	59,90		Ryder Cup	DA	64,90		Defender	29,90	
Lucas Arts Classic Adventure	DV	77,90		Sabro Team	DA	54,90		Defender	29,90	
Micro Machines	DA	59,90		Seek & Destroy (Enhanced)	DA	49,90		Defender	29,90	
Monopoly	DA	53,90		Second Samurai	DA	64,90		Defender	29,90	
Mr.Nutz	DA	47,90		Sim City 2000	DV	64,90		Defender	29,90	
Penihelon	DA	53,90		Sim Life	DV	79,90		Defender	29,90	
Pinball Compilation	DA	59,90		Simon the Sorcerer	DV	74,90		Defender	29,90	
Pizza Connection	DV	78,90		Skidmarks (Enhanced)	DA	49,90		Defender	29,90	
Rings of Medusa Gold	DV	69,90		Sleepwalker	DA	59,90		Defender	29,90	
Robinsons Requiem	DA	69,90		Soccer Kid	DA	29,90		Defender	29,90	
Ruff n Tumble	DA	47,90		Star Trek	DV	69,90		Defender	29,90	
Rüsselsheim	DV	63,90		Super Stardust	DA	59,90		Defender	29,90	
Second Samurai	DA	59,90		Theme Park	DV	69,90		Defender	29,90	
Sim Classics	DV	69,90		Top Gear II	DV	69,90		Defender	29,90	
Simon the Sorcerer	DV	67,90		Total Carnage	DA	59,90		Defender	29,90	
Skidmarks	DA	47,90		Tornado	DV	79,90		Defender	29,90	
Software Manager	DA	59,90		Transcandia	DA	64,90		Defender	29,90	
Space Legends	DV	65,90		Troika Kid	DA	29,90		Defender	29,90	
Starford	DV	69,90		U.F.O. - Enemy Unknown	DV	69,90		Defender	29,90	
Syndicate	DV	59,90		Wembley Int.Soccer	DA	59,90		Defender	29,90	
Team 17 Collection-Volume 1	DA	59,90		Whales Voyage	DV	59,90		Defender	29,90	
Top Gear 2	DA	49,90		Zool	DA	49,90		Defender	29,90	
Turcain 3	EV	49,90		Zool II	DA	49,90		Defender	29,90	
Universes	DV	55,90						Defender	29,90	
Walker	DA	59,90						Defender	29,90	
Wonderdog	DA	49,90						Defender	29,90	

Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern

Exklusiv! Diary Folge 2

Whale's Voyage II

Niki Laber und Hannes Seifert arbeiten weiter eifrig am Nachfolger ihres Rollenspielhits. Diesen Monat geben sie Euch einen Einblick in den Handelsteil des Spiels.



Niki Laber, der Autor dieses Entwicklungstagebuchs.

Bevor wir mit dem Handelsteil beginnen konnten, mußten wir uns über einige grundlegende Fragen klar werden. Auch wenn es noch so trivial klingen mag, aber wir konnten uns anfangs nicht einigen, wie wir die Grafik auf Diskette ablegen sollten. Im ersten Teil wurden die einzelnen Bilder oder Animationen als RAW-Dateien abgelegt und gepackt. Das IFF-Format, das auch DPaint verwendet, benötigt auf der Diskette weit weniger Platz als nicht komprimierte RAW-Bilder, muß aber vor der Darstellung auf dem Bildschirm noch im Speicher entpackt werden. Da Whale's Voyage II voraussichtlich einen sehr hohen Speicherplatzbedarf auf Diskette haben wird, haben wir uns für folgende Methode entschieden: Weil es für Testzwecke

sehr zeitraubend ist, Bilder immer mit DPaint zu verändern, danach mit einem weiteren Tool ins RAW zu konvertieren und erst dann zu packen, ist WV2 während der Entwicklung in der Lage, zu erkennen, ob die Datei gepackt ist. Es kann sie gegebenenfalls ent-

Bei Teil 1 konnte man sich nach einigen Raumflügen eine genaue Strategie zurechtleger, mit der man eigentlich kaum verlieren konnte.

packen, und, sollte es ein IFF-Bild sein, es automatisch ins RAW konvertieren. Ist der jeweilige Teil des Spiels einmal fertig, so werden sämtliche

IFF-Bilder mit einem eigenen Packer nochmals komprimiert und verschlingen dadurch nur noch einen geringen Teil der tatsächlichen Größe auf der Diskette. In Bild 1 sieht man den Grundbildschirm, an dessen unterem Bildschirmrand einige Extrasymbole angehängt sind, die vom Programm ausgeschnitten und an der richtigen Stelle plaziert werden. Auch Animationen werden nach dem gleichen Schema abgelegt: Zuerst werden alle Bewegungsphasen mit DPaint gezeichnet und anschließend von einem eigenen Tool nebeneinander plaziert. Eine eigene Routine schneidet die Gesichter aus, berechnet die Unterschiede und setzt sie zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle in das Spiel ein. Wie ein fertiger Bildschirm aussieht, könnt Ihr in Bild 3 sehen. Soweit zu den grafischen Problemen.

Wie kommt man ans Geld?

Viele Spieler haben uns geschrieben, daß man in *Whale's Voyage I* zu leicht zu Geld kommen konnte, und daß es eigentlich keine richtige Herausforderung sei, ein kleines Vermögen zu erwirtschaften. Auch die Tatsache, daß von manchen Zeitschriften die Bemerkung fiel, die Handels-



Hat man die Routinen der einzelnen Schiffe einmal durchschaut, so kann man sich natürlich auch mal auf die Lauer legen und so einen Frachter überfallen,

mulation sei etwas dürrig, hat uns zum Nachdenken ange-regt. Daher wollten wir im Nachfolgespiel auf jeden Fall auch den Bereich Handel

Die Planeten werden vom Programm aus dem Bild geschnitten und gezoomt.



vertiefen, und zwar soweit, daß dieser Teil auch als eigenständiges Spiel gewertet werden kann. Wenn man sich die Latte so hoch legt, braucht man auch ein fundiertes Konzept, das der Simulation zugrunde-liegt. Bei Teil 1 konnte man nach einigen Raumflügen feststellen, auf welchem Planeten es welche Waren zu günstigen oder auch schlechteren Preisen gab. Daher konnte man sich sehr bald eine genaue Strategie zurechtlegen, mit der man eigentlich kaum verlieren konnte. Deshalb haben wir uns in tagelangen Brainstorming-Sitzungen die Simulation für



Wenn man alle Teil zusammensetzt, ergibt sich dieses fertige Bild vom Handelsmenü (Bild 3).

unser Universum überlegt. In jedem Planetensystem werden verschiedene Güter erzeugt bzw. gefördert und andere werden verbraucht. Diese Systeme handeln untereinander und tauschen Waren miteinander aus. In diesem System bewegt sich der Spieler und verändert ebenfalls das Angebot der einzelnen Planeten. Um Unfairness zu verhindern (rein zufälliges Handeln), haben wir Routen programmiert, welche die vom Computer gesteuerten Schiffe fliegen. Durch Beobachten der einzelnen Planeten kann man nun Preisveränderungen in gewissen Rahmen vorhersehen, da diese Schiffe aber zyklisch in alle Richtungen fliegen, muß man sich schon etwas Zeit nehmen und auch alle Informationen zusammen-



So wird der Basisbildschirm mit seinen verschiedenen Extrabauteilen aussehen.

natürlich auch mal auf die Lauer legen und so einen Frachter überfallen, doch dazu in den nächsten Folgen mehr. In *Whale's Voyage II* kann man insgesamt zehn verschiedene Planetensysteme sowie eine mobile Raumstation anfliegen. Überall gibt es Händler, die verschiedene Waren anbieten und andere mehr oder weniger günstig (das hängt von oben genannten Faktoren ab) kaufen. Zusätzlich wird der Handel

durch sogenannte „Zwischenfälle“ manipuliert. So kann es mitunter vorkommen, daß in einem System eine akute Hungersnot ausbricht und dadurch auch in anderen Planetensystemen bestimmte Lebensmittel ein eher teures Gut werden. Natürlich kann es auch durch das Eingreifen und Erleben der Story durch den Spieler selbst zu wirtschaftlichen Zwischenfällen kommen. So kann man durch geschicktes Spielen des Rollenspielteils auch im Wirtschaftsteil größere Gewinne einfahren! Weiter gibt es illegale Waren, die einem manchmal von Händlern angeboten werden, mit denen man zwar sehr viel Geld machen kann. Wird man aber von einer interplanetaren Kontrolle

erwischt, kann das ganz schön unangenehm werden. Soviel für dieses Mal, Fortsetzung folgt.



Die einzelnen Animationsphasen werden in DPaint nebeneinander plziert.

INFO

Nächsten Monat verraten wir, wie man die gegnerischen Frachter am einfachsten überfallen kann. Darüber hinaus zeigen wir, welche Besonderheiten sich im Rollenspielteil ergeben.

Anwendungen

- **Adres/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)
- **Bildschirmerschoner-Set** Neben SuperDark eine Auswahl der besten Bildschirmschoner für den Amiga. Mit zahllosen interessanten Effekten. (2 Disks, 9,20 DM)
- **Biorhythmus-Disk** Gleich drei beeindruckende Biorhythmusprogramme auf einer Disk. (1 Disk, 4,60 DM)
- **Clipboard-Set 1 & 2** Verschönern Sie schnell und einfach Ihre Briefe, Einladungen u. a. Drucksachen mit diesen spitze gezeichneten IFF-Kleingrafiken. Sauber nach Themen (z.B. Business, Verkehr, Menschen, Weihnachten, Essen, Tiere) sortiert. (je Set 15 Disks, je Set 69,- 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 Apfelmandeln, künstliche Landschaften, Plasmawolken, Schneeflockenfraktale u.v.m.! (4 Disks, 18,40 DM)
- **Grafik-Pack** Alles, was das Grafikerherz begehrt: Software zum Malen und Morphieren von Bildern, zum Bearbeiten von Icons und zum Abspielen von Animationen. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf! (5 Disks, 23,- DM)
- **IntroMaker-Pack** Erstellen Sie ohne Programmierkenntnisse fetzige Intros mit Grafik, Sound und spitzmächtigen Effekten! (2 Disks, 9,20 DM)
- **Kopierprogramme** Extrem schnell und sicher kopieren und formatieren. (2 Disks, 9,20 DM)
- **Musik-Set 1 & 2** ...und Ihr Amiga wird zum Synthesizer! Dank zahlloser digitalisierter Sounds können Sie tuzende Instrumente per Tastendruck spielen. Erstellen Sie Ihre eigenen Songs! (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)
- **Schreibmaschinenkurs** Erlernen Sie Schritt für Schritt das Zehnfringsystem! (1 Disk, 4,60 DM)
- **Speedup-Set** Beschleunigt Disk- und HD-Laufwerke um ein Vielfaches. Lade- und Zugriffszeiten werden stark verkürzt. Programme, die Sie bald nicht mehr missen mögen! (ab Kickstart 2.0, 3 Disks, 13,80 DM)



EL DORADO

Das Softwareparadies

- **Übersetzer** Das Programm zum schnellen Übersetzen von englischen Texten/Wörtern. (2 Disks, 9,20 DM)
- **Vektorfonts Vol. 1-4** Jede Menge Schriftarten im Intellifont-Format. Kompletter Zeichensatz mit Umlauten und Sonderzeichen, stufenlos vergrößerbar, professionelles Design. Ideal für Textverarbeitung, Grafik, DTP und Video. (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)
- **Vokabeltrainer** Für Englisch. (1 Disk, 4,60 DM)
- **Workbench-Tools** Einzigartige Programme geben Ihrem Arbeitstisch ein völlig neues Outfit und erleichtern die Bedienung. Sie werden Ihre Workbench dank MagicMenu, MagicWB, ToolManager und weiteren Hits nicht wiedererkennen. Absolut unverzichtbar für jeden Anwender. (ab Kickstart 2.0, 8 Disks, 36,80 DM)

Wenn Sie starke Software suchen...

...finden Sie bei El Dorado echte Highlights. Aus Tausenden von Programmen ausgewählte Mega-Hits für mehr Spaß und Erfolg am Computer. Knallhart kalkuliert für anspruchsvolle Amiga-Fans, die kein Geld verschenken wollen.

Spiele

- **Abenteuer-Pack** Eine einzigartige Auswahl der besten Adventures für den Amiga: Evil Tower, Hack Lite II, Dreamreume II und andere Games, die Sie monatelang vor Ihren Amiga 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: Erstklassige Action- und Ballerspiele mit Top-Grafiken und megastarkem Sound. Ballern bis die Rohre rauchen! (nicht Kickstart 3.0, je Set 6 Disks, je Set 27,90 DM)
- **Autorennen** Meistern Sie schwierige Rennstrecken und überbrunden Sie Ihre Gegner! (2 Disk, 9,20 DM)
- **Backstage 1A** Grafikadventure. (1 Disk, 4,60 DM)
- **Boulderdash-Pack** Das Comeback der süchtig machenden Spielreihe: Viele neue Versionen des All-Time-Hits in witziger Aufmachung: Steuern Sie Osterhasen, Astronauten, Surfer oder Goldgräber bei der legendären Jagd nach den Diamanten! (5 Disks, 23,- DM)
- **Brettspiele** Umsetzungen mit spielstarken Computergegnern: Monopoly, Schach, Scrabble, Risiko, Reversi, Backgammon, Mühle, Shanghai, Mensch-ärgere-Dich-nicht!, Roulette und viele weitere bekannte Brettspiele, die einfach Spaß machen. (8 Disks, 36,80 DM)
- **Cannibal for FBI** Spannendes Adventure. Sie sind ein von Kannibalen verfolgter Agent! (1 Disk, 4,60 DM)
- **Catacomb** Packendes Abenteuerpiel mit grandioser Grafik und guter Benutzerführung. (1 Disk, 4,60 DM)
- **Das Erbe 1 & 2** Die beiden bekannten Renner vom Bundesweitmarkt. (je 1 Disk, je 4,60 DM)
- **Demo-Set 1-4** Die Highlights der internationalen Demoszene. (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

- **Energie-Manager** Professionelles Wirtschaftsspiel für 1-4 Spieler. (1 Disk, 4,60 DM)
- **Golf** Die Simulation des noblen Sports. Verlegt einen komplett Golfplatz in Ihren Amiga! (2 Disks, 9,20 DM)
- **Helicopter-Mission** Fliegen Sie mit dem Hubschrauber Ihrer Wahl reizvolle Einsätze! (1 Disk, 4,60 DM)
- **Jump & Run-Set 1 & 2** Gesammelte Hits des witzigen Genres mit flüssigem Spielablauf, farbenfroher Grafik und hörensweisem Sound. Meistern Sie alle Levels und gelangen Sie ins Ziel! Spiel, Spaß und Spannung für die ganze Familie! (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)
- **Kartenspiele** Skat, Poker, Black Jack, Solitaire und Patienen sorgen für Spielspaß. (3 Disks, 13,80 DM)
- **Klassiker-Pack** Spiele, die Geschichte schreiben, technisch auf dem neuesten Stand: Clones von Sokoban, Breakout, Asteroids, Minesweeper u. a. (5 Disks, 23,- DM)
- **Lemmin'-Set** Gewitzte Spiele mit den niedlichen Tieren. Egal ob Sie die Lemminge bei der Olympiade, durch Spiegellabyrinth oder als verkleidete Weihnachtsmänner durch Schneelandschaften steuern - diese Spiele sorgen für anhaltenden Spielspaß und unendliche Motivation. Eine höherverdichtete Spielsammlung, die sich kein Lemmingsfan entgehen lassen sollte. (7 Disks, 32,20 DM)
- **ManagerSim** Realitätsnahe Wirtschaftssimulation für bis zu vier Unternehmer. (1 Disk, 4,60 DM)
- **Multiplayer-Set** Eine außergewöhnliche Zusammenstellung hervorragender Games für mehrere Spieler. Tragen Sie spannende Duelle mit UFOs, Panzern und den nackten Fäusten aus! Langzeitmotivation und geselliger Spielspaß garantiert! (8 Disks, 36,80 DM)
- **PacMan-Pack** Schöner, schneller, saftiger: tolle Neuaufgaben der beliebten Oldies mit fiesem Gegner und flüssigem Spielablauf. (2 Disks, 9,20 DM)

nur **4,60** DM je Disk

Auswählen und anrufen!
Direktversand: 07141/29 09 48

- ### Ihre Vorteile bei El Dorado
- * Kostenloser Umtausch bei Defekten
 - * Unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis
 - * Telefonische Hilfe bei Problemen
 - * Keine Demoverionen, keine Massenware
 - * Ihre Bestellung geht in der Regel noch am selben Tag raus, sicher verpackt
 - * Einsteigerfreundliche Hilfstexte auf Disk
 - * Von Amigazeitschriften empfohlen
 - * Die El Dorado-Sets sind einfach Spitzel
- ...überzeugen Sie sich selbst!**

So einfach bestellen Sie

Per Nachnahme: Rufen Sie an und nennen Sie Ihre Programmwünsche, sowie Ihre Anschrift. Natürlich können Sie auch einfach schriftlich. Natürlich können Sie auch einfach eine Karte oder einen Brief schreiben. Sie eine Karte oder beim Briefträger, der Ihr bezahlen bequem beim Briefträger, der Ihr Päckchen vorbeibringt.

Per Vorkasse: Schreiben Sie uns Ihre Wünsche und legen Sie einen V-Check über den Gesamtbetrag zzgl. Versandkosten bei.

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

Versandkosten

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

El Dorado Softwareversand

Christopher Münchhoff
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg

Direktversand und Beratung:
07141/29 09 48

Direktversand:
07141/28 00 11



Wer hier als Patient kommt, ist sichtlich am Ende.



Alle Handlungsmöglichkeiten sind leicht verständlich.

Sex, Intrigen und Skalpelle

Biing!

Vor über fünf Jahren prägte das Spiel *Oil Imperium* entscheidend das Genre der Wirtschaftssimulationen, während *Fate - Gates of Dawn* im Rollenspielbereich für Furore sorgte. Öl-Magnat Holger Gehrman und Fate-Schöpfer Olaf Patzenhauer produzieren nun für Magic Bytes mit *Biing!* eine neue Simulation rund um Krankenhäuser, dämliche Ärzte und enorm kurvenreiche Schwestern.

Von Oliver Preißner



Höchste Anforderungen!

Wem jetzt schon bei der Aussicht auf nackte Tatsachen die Zunge bis in die Kniekehlen hängt und wer „nur“ einen Standard-A1200 sein eigen nennt, sollte schon einmal für die notwendige Hardware zu sparen anfangen. Die uns vorliegende Demo-Version von 22 Disketten verschlingt bereits knappe 30 MB unserer Festplattenkapazität, wobei hier neben beschränkten Handlungsmöglichkeiten noch keinerlei Sounduntermalung enthalten ist. Hierzu wird dann noch eine Speichererweiterung von 2 MB erforderlich, um überhaupt mal in den Genuß des Titelbildes zu kommen. Geboten wird dafür dann eine (auf Normalfernsehern nicht flimmerfreie) HiRes-Grafik im feinsten Hardcore-Comic-Stil. Wer aber einen aufgemotzten Amiga besitzt, verfügt sicherlich auch über einen entsprechend guten Farbmonitor. In den verschiedenen Büros und Praxisräumen stechen uns dafür dann immer (die) zwei Dinge(r) gleich zu Beginn ins Auge - hübsche Mädels mit spärlicher Bekleidung. Es bleiben ebenso zwei Fragen offen: In welcher Form und mit welchen Hardware-Anforderungen wird das fertige Game erscheinen? Ist es ratsamer, sich beim örtlichen Krankenhaus selbst zu bewerben oder kommt auch

Jetzt anrufen und bestellen:
(0 24 03) 2 11 88
Bergrather Str. 16 a - 52249 Eschweiler

VERSAND 99

beim simulierten Spiel die richtige Atmosphäre auf?

Die nächste bitte ...

Genauer eingehen möchten wir auf die Vielzahl der möglichen Optionen, die uns neben den optischen Genüssen serviert werden. Zu Beginn befinden wir uns im Büro des Chefs, der sich, seinem Amt entsprechend, hauptsächlich dem Zeitungslesen, dem Zählen seines Vermögens und der Statistikauswertung verschrieben hat. Von dort aus gelangen wir in die Krankenhausverwaltung und in die Personalabteilung. Nachdem wir im Maklerbüro einige Gründstücke gepachtet haben, die wir mit einem entsprechenden Krankenhausentwurf versehen, werden die ver-

schiedenen Räume belegt. Jeder Raum muß natürlich bezahlbar bleiben, und so empfiehlt es sich, anfänglich die Ausgaben hauptsächlich auf eine Empfangshalle, einen Warteraum sowie einen Behandlungsraum zu beschränken. Zu einem späteren Zeitpunkt kann man sich dann auch Gedanken

Personenbeschreibungen wie „kann freihändig fernsehen“, „kann perfekt mit einer Peitsche umgehen“ oder „kann im Telefonbuch ihre eigene Nummer herausuchen“ verleiten oft zu einem breiten Grinsen.

INFO Die Sextherapeuten

Bei der Veröffentlichung des Klassikers Oil Imperium, in dem man, wie das Wort schon sagt, einen Ölkonzern inklusive aller seiner schmutzigen Geschäfte leiten mußte, war der Name Holger Gehrmann in aller Munde. Er schrieb eine für damalige Verhältnisse umfangreiche, fesselnde Wirtschaftssimulation, an der sich viele Programmierer-Teams für ihre eigenen Werke orientierten. Als Chef von reline war er später für die Veröffentlichung von oft erotisch angehauchten Spielen wie zum Beispiel Strip-Poker verantwortlich. Nachdem er danach lange Zeit in der Versenkung verschwunden war, taucht er nun wieder mit seiner neuen Krankenhaus-Simulation BING! auf, die zumindest vom Umfang her alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen wird. Zur Seite steht ihm dabei Olaf Patzenhauer, der für den Rollenspielklassiker Fates - Gates of Dawn verantwortlich zeichnete.



Holger Gehrmann und Olaf Patzenhauer sind die Entwickler von BING!, während Ralf Kleingräber von Magic Bytes sich um die Vermarktung kümmert (w.o.n.u.).



AMIGA 500/600/2000

Bundesliga Man. 3 Hattrick.....V	79,99
Campaign 2.....A	67,99
Carman Forder 2.....A	59,99
Chaos Engine.....V	47,99
Chartbreaker.....V	59,99*
Christoph Kolumbus.....V	74,99
Civilization.....D	77,99
IF - 35 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2.....V	59,99
Cool Spot.....A	54,99
D - Day.....E	59,99
Delphine Classic Collection.....A	54,99
Flashback, Cruise for a Corpse, Another World, Future Wars, Operation Stealth I	
Das schwarze Auge (1 MB).....V	74,99
Der Clou - Die Profidiskette.....V	39,99*
Der Clou - Die Profidiskette.....V	39,99*
Der Schatz im Silbersee.....V	87,99*
Die Box Vol. 1.....V	79,99
(Dynamix, Dynatuch, Whale's Voyage)	
Die Stadt.....V	47,99
Do!.....A	35,99
Doppelpaß (Antoss-World Cup E.).....V	79,99
Dreamweb.....V	69,99*
Ermanja.....A	47,99
Elite 2 - Frontier.....V	54,99
Evasive Action.....A	59,99
Eye of the Beholder 2.....V	79,99
F - 117 A Nighthawk.....A	35,99
Fields of Glory.....V	67,99
FFA International Soccer.....V	49,99
Fire and Ice.....A	47,99
Formular One Grand Prix.....A	35,99
Gunship 2000.....A	35,99
Hanse - Die Expedition.....V	39,99
Himml 1000.....V	59,99
Historical Line 1914 - 1918.....V	47,99
Indiana Jones 4.....V	47,99
Ishar 3 - Seven Gates of Infinity V	59,99
K 240.....V	54,99
Kick Off 3.....V	47,99
Kind of Magic 4.....V	67,99
(Dynamix, Elysium, USS John Young 2)	
King's Quest 6.....V	59,99
Kingpin.....A	26,99*
Kult of Speed.....A i. Vorb.*	
Lionheart.....A	35,99
Lollypop.....A	59,99
Lords of Realms.....V	54,99
Lucas Arts Classic Adv.....V	79,99
(Indiana Jones Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken)	
Mad News.....V	69,99*
Marvin's Marvellous Adv.....A i. Vorb.*	
Micro Machines.....A	47,99
Monkey Island 2.....V	47,99
Monter Komand 2.....V	47,99
Mur's Nutz' noppin' mad.....V	47,99
New world of Lemmings (3).....A	54,99
Overlord - D-Day Campaign.....A	59,99
Overlord - D-Day Campaign.....A	59,99
OTO Rehager's World of Soccer V	54,99
Pinball Illusions.....A i. Vorb.*	
Pinball Special Edition.....A	39,99
Pizza Connection.....V	79,99
Quarter Pole.....V	59,99
Quik.....A	54,99*
Reunion.....V	59,99*
Rings of the Medusa Gold.....V	67,99
Rise of the Robots.....A	69,99
Robinson's Requiem.....V	59,99
Ruff & Tumble.....V	47,99
Rüsselsheim Detour.....V	59,99
Seek & Destroy.....A	35,99
Sensible Golf.....V	59,99
Sim Class, Sim City, Sim Life, Sim Art, V	
Simon the Sorcerer.....V	67,99
Skat Royal.....V	79,99
Skidmarks.....A	47,99
Space Quest 4.....A	26,99
St. Thomas.....V	47,99
Star Crusader.....V	59,99*
Stardust Special Edition.....A	26,99*
Starlord.....A	67,99
Superstardust.....A	54,99
Synetics.....V	39,99
Team 17 Collection.....A	54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)	
Theme Park.....V	54,99
Top Gear 2.....V	49,99
Tower Assault (Alien Breed 3A)	
UFO - Enemy Unknown.....V	69,99*
Zepplin - Giants of the Sky.....V	69,99
Zero.....A	39,99*
Zorked.....V	39,99*
Zool 2.....A	47,99

AMIGA 1200 / 4000

Aindin.....A	59,99
Alien Breed 2.....A	54,99
Arcade Pool.....A	24,99
Banshee.....A	47,99
Body Blows.....A	26,99
Body Blows Galactic.....A	54,99
Bump 'n Burn.....A	54,99*
Bundesliga Man. 3 Hattrick.....V	79,99
Chaos Engine.....A	47,99
Christoph Kolumbus.....V	74,99
Civilization.....V	67,99

Der Clou.....V	67,99
Der Clou - Die Profidiskette.....V	39,99*
Doppelpaß (Antoss-Anst. W.C.E.) V	79,99
Dreamweb.....V	69,99*
Ermanja.....V	49,99*
Fields of Glory.....V	67,99
Hanse - Die Expedition.....V	39,99
Himml 2.....V	59,99
Ishar 3 - Seven Gates of Infinity V	59,99
Kick 3.....V	59,99
King's Quest 6.....V	59,99*
König der Löwen.....A	59,99
Lords of the Realm.....V	59,99
Macross Macross Adventure 2	
Magic of Endoria.....V i. Vorb.*	
Morph.....A	59,99*
Oldtimer (Erlebte Geschichte Teil 2) V	69,99*
Overlord.....A	59,99
Rüsselsheim Detour.....V	59,99*
Reunion.....A	59,99*
Rise of the Robots.....A	69,99
Robinson's Requiem.....V	59,99
Rüsselsheim Detour.....V	59,99*
Sim City 2000 (Festplatte 4 MB) V	69,99
Simon the Sorcerer.....V	79,99
Soccer Kid.....A	59,99
Star Trek - 25th Anniversary.....V	67,99
Subwar 2000.....V	59,99*
Super Stardust.....A	54,99
Theme Park.....V	64,99
Top Gear.....A	49,99
UFO - Enemy Unknown.....V	67,99
Zool.....A	47,99

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Ed. + Dwaak.....A	47,99
Arcade Pool.....V	59,99
ATR - All Terrain Racing.....A	49,99*
Banshee.....A	54,99
Beneath a Steel Sky.....V	54,99*
Bubba 'n Six.....A	54,99
Bump 'n Burn.....V	54,99*
Castle 2: Siege & Conquest.....E	54,99
Chaos Engine.....A	54,99
Dangerous Streets.....E	67,99
Der Clou.....V	67,99
Disposable Hero.....V	54,99
Elite 2 - Frontier.....A	54,99
Emerald Mines.....A	28,99
Evasive Action.....A	54,99*
Fields of Glory.....V	59,99
Fire and Ice.....A	47,99
Formular One Grand Prix.....A i. Vorb.*	
Gunship 2000.....A	67,99
Himml 2.....V	59,99
Impossible Mission 2025.....A	39,99*
Internat. Sensible Soccer.....V	47,99*
Kick Off 3.....V i. Vorb.*	
Kingpin.....A i. Vorb.*	
Kingpin.....A i. Vorb.*	
Liberation - Captive 2.....E	59,99
Little Devil.....E	54,99
Lots of Trilog (1, 2 und 3).....A	54,99
Marvin's Marvellous Adv.....A i. Vorb.*	
Mega Race.....A i. Vorb.*	
Morph.....A	59,99
Naughty Ones.....V	47,99
Nigel Mansell.....A	67,99
Oldtimer (erlebte Geschichte Teil 2)	
Out to Lunch.....A	47,99
Pinball Illusions.....A i. Vorb.*	
Pinball Special Edition.....A	59,99*
Pinball Fantasies.....A	59,99
Prizes Gold.....V	59,99
Prey An Alien Encounter.....E	67,99
Project X + F17 Challenge.....A	47,99
Quik.....A	59,99*
Rise of the Robots.....A	69,99
Second Samurai.....A	54,99*
Seek & Destroy.....A	47,99
Simon the Sorcerer.....A	67,99
Summer Olympix.....A	49,99
Subwar 2000.....V	67,99*
Superfrog.....A	28,99
Super Stardust.....A	54,99*
T. F. X.....A	69,99*
The Last Vikings.....V	54,99
Theme Park.....V i. Vorb.*	
Top Gear 2.....A	49,99
Total Carnage.....A	59,99
Tower Assault (Alien Breed 3).....A	54,99*
UFO - Enemy Unknown.....V	69,99
Ultimate Body Blows.....A	54,99
Universe.....V	54,99
World Cup Golf.....A	54,99
Zool.....A	54,99
Zool 2.....A	54,99
GRAVIS:	
Game Pad.....	39,99
MOUSE:	
Techno Plus Switchable Mouse	26,99

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

SERVICE-LINE

Fördern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertyps **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Druckern und Hardwarzubehör.**

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

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartegebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 200,- ohne Versandkosten. DM 30,- für die Lieferung. Bitte Spielerspreis zzgl. DM 6,- für Konto-Nr. 1217 864 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 951 901. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorzahlung. DM 30,- für die Lieferung. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsausgabe.

* Komplett deutsche Version * Englische Anleitung



Ein Chef, wie er sein muß: gierig, schleimig und fett. Das Wohl seiner Patienten interessiert ihn weniger als sein Konto.



Ist das Kapital komplett in den Sand gesetzt worden, kann man sich gleich die Kugel geben.

bis hin zu einem Golf- oder Clubraum machen. Für die Gerätschaften darf allerdings vorerst auch ein kleines Lager nicht fehlen. Über die Verwaltung werden benötigte Apparate, Fahrzeuge und anderes Mobiliar angeschafft. Zudem können üble Schläger auf die Konkurrenz losgeschickt werden (Oil Imperium läßt grüßen!). Momentan sind wir mit unserem Krankenhaus jedoch noch eine kleine Nummer, und es empfiehlt sich, erst einmal mit einer passenden Image-Werbung einzusteigen, wie z.B. „Wir haben die Mädels mit den schärfsten Kurven“. Nun gilt es, das Personal-Problem zu lösen. Wiederum wird uns eine Vielzahl von Optionen angeboten. Welches Personal zu welcher Zeit im Urlaub, zu Hause, verfügbar oder auf einer Station ist, interessiert zu Beginn noch wenig. Ebenso werden Entlassungen, Gehaltsänderungen und Lehrgänge erst später in Betracht gezogen. Es werden

erst einmal freie Stellen per Annonce ausgeschrieben und eingehende Bewerbungen studiert. Als Suchkriterien fungieren die Ausbildung bzw. Intelligenz, Gehaltsvorstellungen und bei den Damen selbstredend die Oberweite, die sich je nach Geschmack stufenlos variieren läßt. In unverhüllter

Anfang im Chef-Büro mit wenigen Optionen begann, ist inzwischen gewaltig vielfältiger geworden. Jede Neuanschaffung, jeder Raum, jeder Patient, jeder Arzt und jede Angestellte bringen zusätzliche Handlungsmöglichkeiten mit, die der Spieler verwalten muß. Dadurch daß man nach und nach eingeführt

gesetzt. Alle Grafiken sind in karikierendem Comic-Stil gehalten, wenngleich der verwendete HiRes-Modus Unmengen an Speicherplatz bedarf. Neben üppigen Schwestern und lusternen Doktoren geht's trotzdem ums knallharte Geschäft. Hier kommt ein mächtiger Seitenhieb in Richtung Gesundheitswesen, Krankenpflege und generelle Kompetenzen aller Beteiligten zum Ausdruck, auf die wir jedoch hier nicht näher eingehen möchten. Trotz einer nahezu ungläublichen Optionsvielfalt muß man sich bei Biing! nicht durch endlose Statistiken quälen. Durch visuell leicht einprägsame Bilder wird man mühelos von Menü zu Menü geführt. Die Auswahl erfolgt komplett über die Maus und ist stets mit witzig-blöden Texten kommentiert. Sind wir also gespannt auf die Endversion, über deren Erscheinen wir Euch natürlich auf dem laufenden halten werden.

Neben üppigen Schwestern und lusternen Doktoren geht's trotzdem ums knallharte Geschäft, natürlich inklusive mächtigem Seitenhieb in Richtung Gesundheitswesen.

Fotoqualität können die Steckbriefe der eingegangenen Bewerber durchforstet werden. Personenbeschreibungen wie „kann freihändig fernsehen“, „kann perfekt mit einer Peitsche umgehen“, oder „kann im Telefonbuch ihre eigene Nummer herausuchen“ verleiten oft zu einem breiten Grinsen und geben uns Gewißheit über die jeweilige Qualifikation. Was zu

wird, verliert man dennoch nie den Überblick und findet sich schnell in allen Anwendungen zurecht.

Gesamtbild

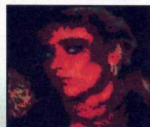
Biing! wurde von Holger Gehrman optisch nicht nur reizvoll (gemeint sind die weiblichen Charaktere), sondern auch sonst ansprechend in Szene

INFO

Heiße Bewerberinnen für wichtige Aufgaben!



Michaela Frey kaut ständig Kaugummi und stopft immer ihren BH aus.



Margit Pflüml kann auch im Dunkeln lachen! Wie praktisch.



Anke Ludermann hat schon bei vielen Ärzten gearbeitet und läßt dauernd was fallen.



Henny Schneider kann an der Klotzette ziehen, wollte früher mal ein Buch kaufen.



Simone Bügel kann Kekse auf dem Boden verteilen, mag nicht allein sein.



Magdalena Stone kann Hühner verschlucken, will ihren Vater nicht aufessen.

INFO Die Behandlungszimmer

Die Intensivstation

Wenn das Herz beim Erreichen der Intensivstation noch schlägt, wird es hier der möglicherweise letzten Probe unterzogen.



Behandlungsraum

Die Chancen, daß die entsprechenden Röntgenbilder dem richtigen Patienten zugeordnet werden, sind in diesem Chaos mehr als gering.



Die Zahnstation

Die letzten Zähne dürfen spätestens hier ausfallen, wenn man dieselbigen vor lauter Selbstdisziplin zusammenbeißt.



Die Pathologie

Daß man hier am Ende landet, ist bei der Klinik wohl unvermeidlich. Daß man in seinem Grab landet, ist jedoch unwahrscheinlich.



Die Neurologie

Wer noch einen Funken Verstand besitzt, wird hier um seine Nerven gebracht und endet in nebenstehender Sui-zid-Pose.



Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Alien Breed Tower Assault	39,95
Alien Olympics	69,95
Ambermoon	79,95
Aufschwung Ost	69,95
Battle Isle 2 *	89,95
Bazooka Sue *	79,95
Beneath a Steel Sky	69,95
Bob's Bad Day *	69,95
Cannon Fodder 2 *	69,95
Caribbean Desaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Death of Glory	89,95
Der Clou - Profifisk *	39,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Der Trainer - Der Trainer Italia	je 79,95
Doppelpass (Anstoss + WC Edition)	89,95
Dream Web *	69,95
Dune 2	59,95
Elfmania	59,95
Elite 3 *	69,95
F1	69,95
Fields of Glory	79,95
FIFA Soccer *	69,95
Football Total	79,95
Hanse - Die Expedition	69,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Karion) *	69,95
Heimdal 2	79,95
Ishar 3 (A500+, A600, A2000)	69,95
Jurassic Park	59,95
Kick Off 3	49,95
Kid Chaos	49,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95
Kolumbus	79,95
Lemmings 3 (World of Lemmings) *	59,95
Lemmings Wehnsachtedition '94	29,95
Lollypop	69,95
Lords of the Realm *	69,95
Lost Vikings	69,95
Mad News *	79,95
Mr. Nutz *	59,95
Odyssey *	79,95
Overlord *	69,95
Pinball Illusions *	69,95
Pizza Connection	89,95
Quarter Froie *	69,95
Quick *	59,95
Rain Trainer *	79,95
Reunion	79,95
Rings of Medusa Gold	79,95
Rise of the Robots (A500+, A600, A2000)	79,95
Robinsons Requiem	59,95
Ruff'n' Tumble	49,95
Rüsselshelm	59,95
Sensible World of Soccer *	69,95
Shadow of the Comet *	85,95
Simon the Sorcerer	79,95
Star Crusader *	59,95
Starlord	79,95
Stiermenschwefel (DSA 2) *	79,95
S.U.B. *	69,95
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk *	39,95
Theme Park *	79,95
Top Gear 2	49,95
UFO - Enemy Unknown *	79,95
Zeppelin	79,95
Zero *	69,95
Zonked *	59,95

Games speziell für A1200

Aladdin *	69,95
Dream Web *	69,95
Kings Quest 6 *	69,95
Kings Ring *	69,95
Magic of Endoria *	79,95
Otilimier *	79,95
Overlord *	69,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, HDD)	69,95
T.F.X. *	89,95
Theme Park	79,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!

Cannon Fodder	69,95
Kick Off 3 *	69,95
Lili Divi	79,95
Megatrace *	79,95
Theme Park *	79,95
Top Gear 2	59,95
Amiga CD 32 (Grundgerät)	349,95
Game Pad speziell für CD 32	39,95

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

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
ext. Festplatten für A500, B.B. 260 MB ab 89,-	
Kickstart-Umschaltplatine	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,5 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scanfibel (Amiga an TV mit Scan-Buchse)	29,95
Staubschutzhülle für alle AMIGA-Computer	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95

Disketten

3,5" MF 2DD ab 6,99

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

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

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

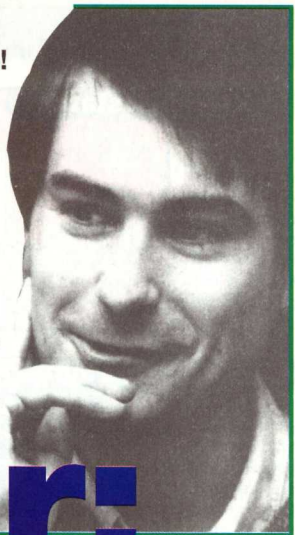
David Braben scheint die Arbeitswut gepackt zu haben! Während er sich für Elite 2 satte vier Jahre Zeit ließ, will er uns schon in den nächsten Wochen mit dem dritten Teil der Elite-Saga der Nachtruhe berauben. Kann er damit wieder einen Megahit landen?

Elite von David Braben und Ian Bell ist eines der wahren Kultspiele der Branche. Trotz der mäßigen grafischen und technischen Qualitäten gehört diese Mischung aus Handelsspiel, Simulation und Actiongame zu den reizvollsten Werken, welche

he von Bugs und die recht groben Grafiken fanden ihre Kritiker. David gelobte nun Besserung und verspricht mit Frontier: First Encounters ein noch viel komplexeres Meisterwerk. Übrigens, Elite 1-Coprogrammierer Ian Bell führt gerade einen Rechts-

Was erwartet Euch?

In einem astronomisch korrekten Universum schlüpft der Spieler in die Rolle eines Raum-



Frontier: First Encounters

die Softwareindustrie je hervorgebracht hat. Ob man nun die Schwarzweiß-Polygongrafik der klassischen C 64-Version oder die ausgefüllten, flotten Vektorgrafiken der PC-Variante vor Augen hatte, der Spielspaß war enorm. David Braben war sich der Qualitäten dieses Spiels sehr wohl bewußt und produzierte im Alleingang ohne den ehemaligen Weggefährten Ian Bell die Fortsetzung Elite 2: Frontier, die abermals die Charts stürmte und sich zu einem der meistverkauften Spiele des Jahres 1994 entwickelte. Prinzipiell war die Fangemeinde begeistert, doch eine Rei-

Die Kampfeinlagen wurden im Vergleich zum Vorgänger deutlich besser gestaltet. Sie machen, ebenso wie die übrigen Grafiken, einen richtig guten Eindruck.

streit mit David Braben bezüglich nicht gezahlter Beteiligungen an Elite 2, die aufgrund der Wiederverwertung des Originalkonzepts zu zahlen seien. Dieser Meinung kann sich David offenbar nicht ganz anschließen.

schiff-Kapitäns, dessen Ziel es ist, zum Elite Commander befördert zu werden. Um diesen Status zu erlangen, genügt es nicht alleine, viel Geld durch geschickten An- und Verkauf von Waren zu machen. Man sollte sich auch noch

das beste Stück aus den 30 neuen verschiedenen Raumschiffen aussuchen und in actionreichen Schlachten der Alienrasse Thargoids zeigen, daß Explosionen auch im luftleeren Raum möglich sind. Die Kampfeinlagen wurden deutlich besser gestaltet. Sie machen, ebenso wie die übrigen Grafiken, einen richtig guten Eindruck. Auf dem Video-Bulletin-Board CD-Version gibt's außerdem schöne Video Link-Images zu sehen. Langfristige Motivation garantiert das extraumfangreiche Universum auf alle Fälle.

■ Hans Ippich



Im Anflug auf die Planetenoberfläche hat man fast das Gefühl, auf Mutter Erde zu landen.



Höhepunkt des Spiels sind natürlich die Kämpfe mit den Raumschiffen der Thargoids.

PATRICK PAWLOWSKI - SOFTWARE-SERVICE -

"Känguruhstarke" PD- und Low-Cost-Software kombiniert mit Service und Kompetenz

Spiele

○ S01 Fußballmanager (A500) für Fußballfans.	6,50
○ S02 Xytronic Weltraum-Handelspiel	6,50
○ S03 Imperium Roman Strategiespiel	6,50
○ S04 Dragon Tiles Shanghai-Variante	6,50
○ S05 Imperium Strategiespiel um Macht	6,50
○ S06 DeluxePac Pac-Man-Variante	6,50
○ S10 Megaball 2.1 Super-Breakout-Spiel	6,50

○ S10a Megaball AGA A1200/4000 speziell

○ S13 Risk Risiko-Computerversion	6,50
○ S15 Kalah afrikanisches Brettspiel	6,50
○ S16 Lucky Loser Geldspielautomat-Simulation	6,50
○ S17 Flaschbier (A500) Das Werner-Spiel	6,50
○ S18 Backgammon tolle Brettspielvariante	6,50
○ S19 Moria Fantasyspiel m. Buch	15,00
○ S20 Derby Gallopferimulation!	6,50
○ S24 MastermindPlus Bekanntes Denkspiel	6,50
○ S25 Der Energiemanager Energiesparspiel	6,50
○ S26 Mechforce/Battleforce Kampf der Giganten	6,50

○ S26a Battleforce mit Handbuch 124 S. DM 20,-

○ S27 Mensch ärgere Brettspielumsetzung	6,50
○ S29 Billard Pool, Karambolage, Dreiband	6,50
○ S30 Schach Spielstarkes Schachspiel	6,50
○ S34 Glücksrad 2.0 Bekanntes Quizspiel	6,50
○ S36 Das Erbe das Umwelt-Abenteuerspiel	6,50
○ S37 Eurospadespiel Spiel rund um Europa	6,50
○ S40 Fighting Warrior Karatekampfspiel (!)	6,50
○ S41 Das Erbe 2.0 Das schmutzige Erbe!	6,50
○ S47 Ahol 2.01 Schiffe versenken	6,50
○ S48 SuperKniffel Spannendes Würfelspiel	6,50
○ S49 Monsterquiz Lustiges Quizspiel	6,50
○ S51 Autorennen Meistern Sie den Parcours	6,50
○ S53 TetrisPro Herabfallende Steine ordnen	6,50
○ S54 Mühle und Dame 2 beliebte Brettspiele	6,50
○ S55 Korn 1.0 Handelssimulation a la Kaiser	6,50
○ S56 17 + 4 bekanntes Kartenspiel	6,50
○ S57 BattleLand Panzerkampfsimulation	6,50
○ S58 Eishockey Actionreiches Sportspiel!	6,50
○ S59 Poker Computerumsetzung des Spiels	6,50
○ S60 Skat beliebtes Kartenspiel	6,50
○ S61 In Seenot (3) Umfangr. Textadventure!	15,00
○ S62 Nukes R'Us Moderne Risiko-Variante!	6,50
○ S64 Kreuzwort 2.00 Amiga-Kreuzworträtsel	6,50

Star-Trek-Spiele

Eine Extrarubrik für alle Enterprise-Freunde	DM
○ S12 StarTrek (2) Enterprise-Spiel (T. Richter)	10,00
○ S65 StarTrek (2) weiteres Spiel (J. Barber)	10,00
○ S66 StarTrek (3) ditto (von E. Gustafson)	15,00
Welches Spiel? Am Besten alle drei (7 Disks) für	30,00

Anwenderprogramme

○ A02 Fakturierung Auftragsverwaltung	6,50
○ A03 Kalkulation Tabellenkalkulation	10,00
○ A04 Buchhaltung 2.0 ideal für kleine Betriebe	6,50
○ A05 Finanzbuchhaltung für Gewerbe	6,50
○ A06 Videoverwaltung Schaffen Sie Ordnung	6,50
○ A07 DirMaster Diskettenverwaltung	6,50
○ A08 GiroMan 4.10 Kontoverwaltung	6,50
○ A09 Haushaltsbuch Heimfinanzprogramm	6,50
○ A10 Datei Universaldatei f. fast alle Zwecke	6,50
○ A12 Disklabel 4.0 Diskettenlabel-Druckprogramm	6,50
○ A14 Musikdatei verwaltet LP, MC, CD	6,50
○ A15 StarChart Astronomieprogramm	6,50
○ A16 Biorythmus Biorythmusprogramm	6,50
○ A17 BusinessPaint Präsentationsgrafiken	6,50
○ A19 Statistik Statistische Auswertungen	6,50
○ A22 DiskKat 2 Diskettendatenbank	6,50
○ A25 Briefkopf & Text-ED Textverab. eitung	6,50

○ A26 Therapeut Psychotherapeutensim.	15,00
○ A27 UniDepot Kapitalanlagenverw. altung	15,00
○ A28 Access DFU-Programm m. Buch.	15,00
○ A29 Spread Tabellenkalk. m. Buch	15,00
○ A30 Dirmaster Diskverwaltung m. Buch	15,00
○ A31 Road Route V5.5 Streckenplanung	6,50
○ A32 Steuer 1993 Ebenfalls nur	6,50
○ A33 LoSteu1994 Lohnsteuer-Berechnung	6,50
○ A34 Das Geburtstagsblatt Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern, die Sie dann verschenken können! Sonderpreis	15,00
○ A35 ArtDat leitungsfähige Literaturverwaltung mit ca. 12000 gespeicherten Artikeln aus versch. Amiga-Magazinen! Mit Update-Service	15,00
○ A36 Kaufmann 1 Rechnung und Kassenbuch	6,50
○ A37 OeKO 2.00a Amiga-Küchenplaner	6,50
○ A38 Textset Deluxe Textverarbeitung u. Tools	29,00

Preis je Disk ab DM 6,50
(Anleitungen auf den Disketten)

Hilfsprogramme

○ H01 Power Packer & Tools mit Buch	15,00
○ H03 CopySet Kopierprg. mit Buch..	15,00
○ H06 FixDisk Diskettenretter.....	10,00
○ H09 Anti-Virus Programm m. gedr. Anl.	10,00
○ H04 MRBackup Festpl.Backup m. Buch	15,00
○ H05 A1200-Runner macht ältere Prg. lauffähig	6,50
○ H10 CD-File-System die preiswerte Variante	6,50
○ H11 Browser Workbench für Programmierer m. Buch	15,00
○ H12 DOS-Utilities 4 Superools mit Buch	15,00
○ H13 Icon Tools Icon Designer und Zubehör	15,00

Lernprogramme

○ L01 ALP English-Lernprg. (Vok./Grammatik)	6,50
○ L02 Mathematik Kurvendiskussion	6,50
○ L03 Länderquiz tolles Erdkundeprogramm	6,50
○ L04 Rechentrainer Lernprogramm	6,50
○ L05 Pythagoras Dreiecke berechnen	6,50
○ L06 StarTranslator 3.0 Englischübersetzer	6,50
○ L08 Stundenplan druckt Stundenpläne	6,50

○ L07 DolmetchE Leitungsfähiges Übersetzungsprogramm mit 19.000 Englisch-Vokabeln. Erweiterungsdateien bis 50.000 Vokabeln erhältlich... 15,- DM

○ L09 Schreibkurs 2.0 Maschinenschreibkurs 6,50

Emulatoren

○ E01 PC-Emulator-Pack Emulation u. Konverter	15,00
○ E02 MS-DOS-Pack Lauffähige Programme für den PC-Emulator. (6 Disks)	30,00
○ E03 C=64-Pack V3.0 Neueste Version unseres Emulatorpacks! 1 90 % aller Programme können jetzt geladen werden. Wohl einmalig: 60 C=64-Programme gehören zum Lieferumfang! Für alle Amigas.....	20,00
○ E04 C=64-Game-Disk # 1	6,50
○ E05 C=64-Game-Disk # 2	6,50

Programme auf Amiga-Disks für den Emulator!
 ○ E06 VC-20-Emulator Neuer VC-20-Emulator!
 ○ E07 ZX-Spectrum-Emulator V.2.0
 4 Versionen für alle Amigas
 ○ E08 Spectrum-Spiele-Set # 1
 4 Disks mit Spielen für o.g. Emulator..... 20,00
 ○ E09 A500plus-Emulator bringt WB 2.-Software auf älteren Amigas mit Kick 1.2/1.3 zum Laufen
 ○ E10 Kick-3.0-Emulator Multi-Kickstart-Selector. Sie können zwischen 1.3 und 3.0 wählen (keine AGA-Unterstütz.) 6,50
 ○ Kick! 3-Emulator siehe A1200/4000-Spezial-Tools

Druckprogramme

A24 PrintDisk Universaldruckprogramm.	6,50
D01 AmigaFox-DTP PD-Druckprogramm	6,50

Bestellservice

Tel. 04777-8356



Betsellannahme:
(Mo. -Do. 9.00 - 18.00 Uhr,
Fr. bis 15.00).

Patrick Pawlowski
Software-Service
 Kiefernweg 7 - 21789 Wingst
 Tel. 04777-8356 - Fax 04777-435

D03 UniPrint Druckprogramm für Adressetiketten, Postkarten, Paketzettel u.a. Versandformulare	6,50
D04 Forms Formulare erstellen und drucken	6,50
D05 PrintCard V2 Visitenkarten Designer	6,50
D06 Typographer Fontdesigner für Deskjet- und 24-Nadel-Drucker	6,50
D07 Post Postscript-Dateien mit jedem Drucker	6,50
D10 Labelpack deluxe Etikettendruckprogramme	19,00

A1200/4000

○ I201 ACTION FREEZER Disk zum "Einfrieren" von Programmen, Grafik, Musik, Sprites...	6,50
○ I202 Kick! 1-3-Emulator A1200 Degradier "degradiert" Ihren A1200/ 4000 zum A500; KICK! 1.4 bringt ebenfalls ältere Programme zum Laufen! Superst... 10,00	

Grafikprogramme

○ G01 MountainCAD *2D-CAD m. Buch	15,00
○ G04 DaVinci professionelles Malprogramm	6,50
○ G05 QRT Raytracingprg. m. Buch	15,00

Spartip! 20 Disketen
 zum Einzelpreis von DM 6,50 kosten zusammen DM **99,-**

○ G06 Rayshade Raytracingprogramm	6,50
○ G07 ColorFonts für DPaint und andere	10,00
○ G08 Bitmapfonts für DPaint.. u. andere	6,50
○ G09 V-ED Vektorgrafik-Designer mit Kursus	6,50

Musikprogramme

○ M01 Wizard of Sound Musikeditor	10,00
○ M02 WOS-Sounddisk für Wizard of S.	6,50
○ M03 Beatmaster Drumcomputer	6,50
○ M04 Startrekker Musikeditor mit Buch	10,00

Druckwerke

○ Fish-Katalog 1 Beschreibung Nr.179 - 330	10,00
○ Fish-Katalog 2 Disks Nr. 331 - 500, 146 Seiten	10,00
○ Fish-Katalog 3 Disks Nr. 501 - 780, 228 Seiten	15,00
○ Fish 781 - 1000 in Vorbereitung.	
○ Einführung in Passauer TEX, 50 Seiten	10,00

Bestellen Sie ganz einfach:

per Brief, Postkarte oder Fax. Oder rufen Sie unsere telefonische Bestellanahme an. Freundliche Mitarbeiter nehmen Ihre Bestellung gerne entgegen. Die Versandkosten betragen DM 6,00 bei Vorkasse (Bargeld/Checks) bzw. DM 10,00 bei Nachnahme. Lieferungen ins Ausland zzgl. DM 15,00 (keine Nachnahme möglich). **Mindestbestellwert: 19,50 DM**

Umtauschgarantie: Sollte ein Programm mit 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"!**

Sofern nicht anders angegeben, sind die Programme für alle Amigas!



Busse und Bahnen zeichnen sich noch immer durch Verspätungen und wenig kundenfreundliche Fahrpläne aus. Und wenn einem abends erstmal die letzte U-Bahn vor der Nase weggefahren ist... Mit der Wirtschaftssimulation von Max Design darf man miterleben, wie das Auto die Vorherrschaft über alle anderen Verkehrsmittel erringen konnte.

Von Herbert Aichinger

Pioniere auf vier Rädern

Oldtimer



Früher oder später sollte man sich auch an das Entwickeln eigener Prototypen heranzuwagen, mit denen man nach Fertigstellung sogar „rasante“ Probefahrten unternehmen darf.



Von der Hinterhofwerkstatt...

Wir schreiben das Jahr 1896. In letzter Zeit beschäftigen sich immer mehr Leute mit der Frage, wie man die alten Pferdefuhrwerke durch leistungsfähigere Fahrzeuge ersetzen könnte. Die Köpfe der Erfinder rauchen, die verschiedensten Motorenkonstruktionen erblicken das Licht der Welt und verschwinden wieder in der Versenkung. Schließlich präsentiert Karl Benz einen dreirädrigen Wagen mit Viertaktmotor. Er hat ziemlichen Erfolg damit.

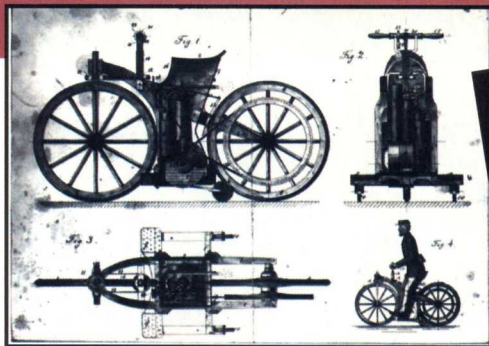
Als kluge Geschäftsleute riecht Ihr natürlich sofort Lunte und erkennt, daß sich auf lange Sicht mit der Automobilproduktion viel Kohle machen läßt. Ihr kratzt Euer bescheidenes Vermögen zusammen und finanziert damit Eure erste, mehr schlecht als recht ausgestattete Fabrik.

Zunächst verfügt Ihr neben einem Verwaltungsgebäude nur über eine lumpige Lagerhalle. Also heißt es, Fertigungshallen bauen, Personal anheuern, Produktionsmaterial ordern, Angebote von Zulieferern einholen und, und, und. Zukunftsorientiert, wie Ihr nun mal seid, richtet Ihr auch Eure eigene Forschungsabteilung ein, die heimlich, still und leise für Euch an der Verbesserung der Automobil-Technologie arbeitet.

...zum Großkonzern

Vielleicht gelingt es Euren Entwicklern ja, in relativ kurzer Zeit einen erfolgversprechenden Prototypen zu entwerfen,

Bei Grafik und Sound hat sich Max Design auf das Wesentliche konzentriert; man vermeid überflüssige Mätzchen, dafür wurde jedoch das Flair der Auto-Pionierzeit perfekt eingefangen.



Anhand von originalen Konstruktionsskizzen kann man sich im liebevoll gestalteten Handbuch über die Geschichte des Automobils informieren.



Vorbildlich! Dieses Buch, das dem Spiel beiliegt, bringt Euch die Geschichte des Automobils nahe.

Fazit: Mit Oldtimer kommt auf dem Simulationssektor ein Spiel auf Euch zu, bei dem mal nicht die schnelle Mark, sondern ein hoher Qualitätsanspruch und ein perfekt durchdachtes Spielprinzip im Vordergrund stehen. Das solltet Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen!

der nach einigen Testfahrten tatsächlich in Serienproduktion gehen kann? Damit hätte Eure Firma gute Chancen, sich von einer kleinen Hinterhof-Klitsche zu einem ernstzunehmenden Betrieb zu mausern. Wenn Ihr es geschickt anstellt, könnt Ihr möglicherweise bald Zweigstellen Eurer Firma in anderen Städten oder sogar Ländern errichten und Euch bis 1929 zum größten Automobilhersteller der Welt hocharbeiten!

Keine halben Sachen

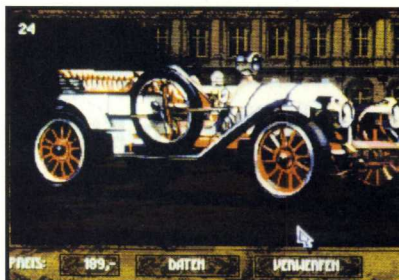
Bei Oldtimer hat Max Design wirklich ganze Arbeit geleistet! Das wird bereits deutlich, wenn man die Spielepackung zum ersten Mal öffnet: dabei fliegt einem nicht die sonst oft übli-

che Zettelflut an Eigenwerbung und billigen, halberzig hingeschluderten Anleitungsheften entgegen. Stattdessen findet man ein prachtfvll gebundenes, äußerst liebevoll und gewissenhaft gestaltetes Buch, das neben der eigentlichen Spielanleitung noch einen fundierten, verständlich geschriebenen Abriss der frühen Automobil-Geschichte enthält. Illustriert wird der Text

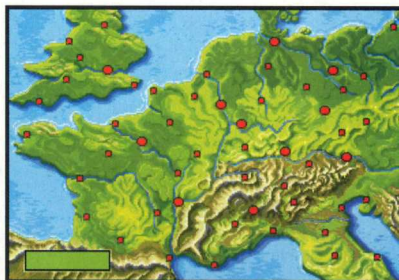
Bei Oldtimer hat Max Design wirklich ganze Arbeit geleistet! Das wird bereits deutlich, wenn man die Spielepackung zum ersten Mal öffnet.

durch zahlreiche Originalphotographien, die u.a. die Firmen Ford und Mercedes Benz zur Verfügung stellten.

Auch das Spiel selbst hinterläßt einen rundum positiven Eindruck. Ihr habt in Oldtimer so viele Handlungsmöglichkeiten, daß auf lange Sicht für viel Abwechslung gesorgt sein dürfte. Man steuert das Geschehen mit der Maus bequem vom Büro-Schreibtisch aus - dort laufen alle Fäden zusammen. Klickt man das Bürofenster an, kann man sein Fabrikgelände aus der Vogelperspektive in Augenschein nehmen und andere Gebäude betreten bzw. errichten lassen. Mit neuentwickelten Fahrzeugprototypen darf man sich übrigens im Rahmen einer integrierten Fahrsimulation selbst auf die Teststrecke wagen - leider jedoch nur auf dem Amiga 1200. Bei Grafik und Sound hat sich Max Design auf das Wesentliche konzentriert; man vermied überflüssige Mätzchen, dafür wurde jedoch das Flair der Auto-Pionierzeit perfekt eingefangen.



Ein Prototyp in seiner ganzen Pracht! Jetzt könnt Ihr Euch entscheiden, ob er in Serie gehen soll.



Wenn Ihr es geschickt anstellt und sich Eure Autos gut verkaufen, könnt Ihr in ganz Europa expandieren.



Wie im richtigen Leben sind auch die Produktionsstätten auf dem Amiga nicht vor Unglücksfällen gefeit!

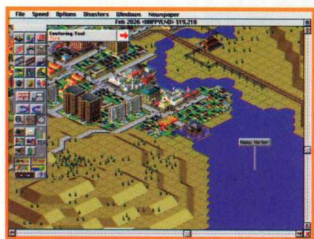
INFO

Stop! Achtung Raubkopierer!

Wer Oldtimer sieht, erkennt sofort, daß die Leute von Max Design in dieses aufwendige Spiel ungeheuer viel Entwicklungsarbeit investiert haben. Das kostet natürlich auch Geld. KAUFF das Spiel, wenn es Euch interessiert!!! Raubkopierer sind ein ganz mieser Schlag ins Gesicht der Leute, die sich bemühen, Euch besonders hohe Qualität zu bieten. Und Max Design ist willens, die Konsequenzen zu ziehen: falls Ihr trotz der reichhaltigen Ausstattung von Oldtimer nicht bereit sein solltet, das Game legal zu erwerben, wird's in Zukunft wahrscheinlich keine Amiga-Spiele mehr von Max Design geben!



Bruno Littfin, Geschäftsführer von Max Design Deutschland, meinte: Mit diesem Produkt geben wir den Amiga-Usern noch eine letzte Chance!



Es empfiehlt sich, Städte in der Nähe von Seen oder Flüssen anzulegen.



In „Planquadraten“ legt man fest, wie der Baugrund genutzt werden soll.



Schreckliche Katastrophen bleiben auch in unserer Zukunftsstadt nicht aus!

Seit Mitte der 80er Jahre greift in aller Welt eine geheimnisvolle Sucht immer weiter um sich und erfaßt sogar Menschen, die sonst normalerweise keinem

Laster verfallen sind: das SimCity-Syndrom. Die Symptome sind immer die gleichen: Menschen sitzen mit verbissenem Blick vor einem Computer-Monitor und plazieren dort

winzige Häuschen und Straßen in einer imaginären Landschaft. Sie schenken sämtlichen Aktivitäten der Bewohner ihrer selbstentworfenen Stadt höchste Aufmerk-

ungerschöpflichen Möglichkeiten immer noch begeistern. Mit der Neufassung SimCity 2000 will Maxis das Städtebaufieber nun wieder richtig anheizen.

Bauherren-Eldorado

SimCity 2000

Überall weiß man an den Stammtischen am besten, welche städtebaulichen Maßnahmen zum Wohle der Bevölkerung vonnöten sind. Man sollte die Biertisch-Philosophen SimCity 2000 spielen lassen - dann würden sie vielleicht merken, daß alles doch nicht so ganz einfach ist...

Städtebau im zeitgemäßen Outfit

Samkeit und reagieren sofort, wenn sich irgendwo in der kleinen Welt eine Krise anbahnt. Für ihre Mitmenschen sind diese SimCity-Süchtigen jedoch fast nicht mehr ansprechbar. Sicher gibt es kaum einen Computer-Freak, der noch nicht von dem phänomenalen Programm SimCity gehört hat. Selbst nach Jahren kann die äußerlich inzwischen doch etwas angegraute Urversion des Spiels aufgrund ihrer

Die Simulationsexperten von Maxis unterzogen ihren Bauherren-Klassiker einer intensiven Verjüngungskur. Dabei ließen sie es nicht mit einer oberflächlichen Grafischönheitskur bewenden, sondern erweiterten die Spieloptionen um ein Vielfaches und paßten sie den typischen Problemstellungen unserer Zeit an. Natürlich spielt der erste optische Eindruck eine wichtige Rolle - und der ist bei SimCity 2000 wirklich überwältigend: Die Vogelperspektive wurde durch eine wesentlich reizvol-

lere, populou-ähnliche isometrische Draufsicht ersetzt, die durch unerhörten Detailreichtum glänzt und sich obendrein noch scrollen und in mehreren Stufen zoomen läßt.

Das Volk tut seine Meinung kund

Nicht nur wir, sondern auch die Bewohner unserer Städte, die sogenannten Sims, sind anspruchsvoller geworden. Sie wollen nicht länger in tristen Wohnblöcken im Einheitsbaustil hausen, sondern verlangen nach größerer Vielfalt in Sachen Architektur. Folglich gibt es jetzt dichte und dünner besiedelte Wohngebiete, mehr Freizeitattraktionen (Parks, Zoos, Yachthäfen, Sportstadien), mehr Bildungsmöglichkeiten (Schulen, Colleges, Universitäten, Büchereien), eine breite Palette verschiedener Konsumtempel und vieles mehr.



Das Umweltbewußtsein der Sims hat sich in den letzten Jahren ebenfalls gehörig weiterentwickelt. Wenn die Luftverschmutzung durch Autos oder nahegelegene Industrieanlagen einen bestimmten Level übersteigt, habt Ihr mit massiven Protestaktionen zu rechnen. Die Sims verlangen nach einem gut ausgebauten öffentlichen Nahverkehr, umweltfreundlicher Energiegewinnung und einer ausreichenden Anzahl von Grünflächen. Wer glaubt, die Gegend mit Kernkraft- oder Kohlekraftwerken zu verfluchen, wird bald erleben, wie sich die Sims davonmachen und dabei kurzerhand sämtliche Kraftwerke in die Luft jagen!

Neben solchen optischen Unmutsbekundungen gibt es auch akustische: Steuererhöhungen werden von der Bevölkerung mit einem deutlichen „Buh!“ quittiert, während man sich beim Anlegen von Parks kräftig zujubeln lassen darf.

Es macht ungeheuer viel Spaß, seinen Sims dabei zuzusehen, wie sie mit Baukränen und Bulldozern eifrig neue Gebäude hochziehen! Bei allem Bauwahn sollte man aber die Grünanlagen nicht vergessen!



In der Neuversion SimCity 2000 ist ein Terrain-Editor integriert, mit dem man z.B. seine eigenen Wasserfälle kreieren kann.

INFO Alles Öko!

Die Sims sind uns bei der Energiegewinnung einen gewaltigen Schritt voraus: sie setzen ganz auf umweltfreundliche Technologien! Sonne, Wasser und Wind liefern bei ihnen den Strom.



Bauen leicht gemacht

So komplex SimCity 2000 ist, so einfach läßt es sich bedienen. Pull-down-Menüs und ein frei platzierbares Iconbar sorgen dafür, daß alle Optionen auf dem schnellsten Weg mit der Maus erreichbar sind - egal ob es sich dabei um Baumaßnahmen, Statistiken, Steuererhöhungen oder gar Katastrophen handelt. Ein ratloser Städteplaner, dem die Einwohner davonlaufen, hat zudem die Möglichkeit, sich in der Tages-

zeitung über die Mißstände in seiner Stadt zu informieren und z.B. bei gestiegener Kriminalitätsrate entsprechende Gegenmaßnahmen in die Wege zu leiten. Auch in scheinbar ausweglosen Situationen hat man folglich stets einen guten Ratgeber an der Hand, was den Frustrationspegel deutlich senkt. Der unterhaltsamen Sucht, Städte mit allem Drum und Dran auf dem Monitor zu entwerfen, wird man sich also auch in Zukunft nur sehr schwer entziehen können!

■ Herbert Aichinger

COMMENT

SimCity (2000) ist und bleibt eines der intelligentesten Spiele überhaupt! Reizvolle Winzlinggrafik, viele Optionen und ein userfreundliches Interface lassen die Motivation auch nach Jahren noch nicht erlahmen.



FACTS

Hersteller: Maxis ■
Spieler: 1 ■ Disks: 6
Preis: ca. DM 120,- ■
Englisch nötig: ja ■
Festplatte erforderlich: ja ■ 2.Laufwerk:
unterstützt ■ Steuerung: Maus ■

GAMEPLAY 87%

GRAFIK 65%

SOUND 92%

MOTIVATION 93%

GESAMT 91%

+ komplex, Langzeitmotivation

- hohe Hardwareanforderungen

Still So Much Fun!

Cannon Fodder 2



Es ist am klügsten, sich am Bildschirmrand vorzuarbeiten, denn auf der Insel kann man von allen Seiten angegriffen werden.

Mit guten Action-Spielen wurden die Amiga-User in letzter Zeit nicht gerade reichlich bedacht. Umso größer dürfte die Freude über Cannon Fodder 2 ausfallen, das dem Vorgänger verblichend ähnlich sieht. Genau gesagt muß man die Unterschiede schon mit der Lupe suchen, denn das Gameplay blieb exakt das gleiche. Zweifellos wird deswegen wohl auch Cannon Fodder 2 in kürzester Zeit bei der Bundesprüfstelle landen und im BPS-Report unter der Rubrik „Neuindizierungen“ auftauchen.

Nichts Neues im Westen!

Die Aufgabe des Spielers besteht darin, in mehreren, auf diverse Phasen aufgeteilte Missionen die Vorgaben des

Vorgesetzten zu erfüllen. In der Regel bedeutet dies, alle Feinde zu eliminieren und die Gebäude zu zerstören. Dazu

Genau gesagt muß man die Unterschiede zum Vorgänger schon mit der Lupe suchen, denn das Gameplay blieb exakt das gleiche.

wird man vor Beginn der Mission in das Einsatzgebiet geflogen, das man aus der leicht verschobenen Vogelperspektive zu sehen bekommt. Die eigene Truppe besteht aus bis zu acht, wenige Pixel großen Soldaten, von denen jeder mit einem Maschinengewehr ausgerüstet ist. Die Grafikdarstellung kann übrigens

Daß eine BPS-Indizierung durchaus für eine hohe Nachfrage sorgen kann, bewies die Indizierung von Sensible Softwares letztjährigem Actionhit. Sensible und Virgin setzen nun noch einen drauf und lassen es in Cannon Fodder 2 erst so richtig krachen.

Man sollte immer einen Blick auf die Gebäude werfen, denn da strömen mehr Soldaten heraus als eigentlich reinpassen würden.

eine gewisse Ähnlichkeit zu Die Siedler nicht leugnen. Per Mauszeiger darf man die mehrköpfige Crew über die Landschaft dirigieren, die bei

Bedarf in alle Richtungen scrollt. Drückt man die linke Maustaste, laufen die Soldaten schnurstracks im Gänsemarsch zum Mauszeiger,

INFO

Da geht 's ab!

1. Sollte man Extrawaffen zur Verfügung haben, werden diese hier dargestellt. Außerdem sieht man, ob ein Anführer bestimmt worden ist.

2. Jeder der verbliebenen Soldaten wird hier mit Namen und Dienstgrad aufgeführt. Sollte einer die Führung innehaben, wird dieser besonders gekennzeichnet.

3. Klickt man auf dieses Karten-Icon, bekommt man eine Karte präsentiert.



4. Hier spielt die Musik! Dutzende von Winzling-Sprites dösen über dieses in alle Richtungen scrollende Szenario. Drückt man auf die linke Maustaste, laufen die Soldaten zum Mauszeiger, während die rechte Maustaste sie zum Schießen veranlaßt.

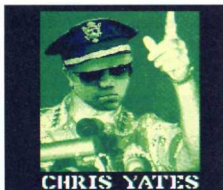
INFO Sensible Software



Für das Cannon Fodder 2-Intro kleidete sich die Sensible-Crew extrem passend.



Geschäftsführer Jon Hare kümmert sich um die technischen Angelegenheiten.



Um Fragen bezüglich der Optik kümmert sich Chris Yates.



Sensible Golf, das auf April verschoben wurde, wartet mit dem Cannon Fodder-Look auf.

ES BEGANN MIT WIZBALL...

Ihren ersten Riesen-Hit landeten Jon Hare und Chris Yates, die Gründer von Sensible Software, mit dem C64-Klassiker Wizball, der durch niedliche Sprites und die einzigartige Spielidee zu begeistern wußte.

Mit MicroProse Soccer untermauerten sie ihren Status als Starprogrammierer, der im Bereich Fußballspiele mit Sensible Soccer und World of Soccer bis heute andauert. Mit SEUCK, einem Shoot 'em Up-Construction Kit, ermöglichten sie vielen Programmier-Unerfahrenen,

ihre eigenen Actionspiele zu kreieren.

Ihre Vielseitigkeit bewiesen sie mit Mega Lo Mania, ihrem ersten 16 Bit-Spiel, mit dem sie Populous Konkurrenz machten. Dessen Grafikengine fand schließlich Eingang in Cannon Fodder. Parallax, Wizkid, Oh! No und International Tennis finden sich weiterhin in ihrer Softographie. Jüngster Neuzugang ist Stuart Campbell, der sich um das Leveldesign kümmerte. Vorher arbeitete Stuart als Redakteur beim englischen Spielmagazin Amiga Power.



Richard Joseph arrangierte für Cannon Fodder 2 den Titeltrack „Heroes!“, der sich auch als Dancefloor-Knaller durchsetzen konnte.



Den Weg vom Redakteur zum Spiele designer ging Neuzugang Stuart Campbell, der von Amiga Power kam.

sofern kein Hindernis im Weg steht, denn leider sind die zu Befehligenen wie im Vorgänger nicht mit einer hohen Intelligenz gesegnet. Es empfiehlt

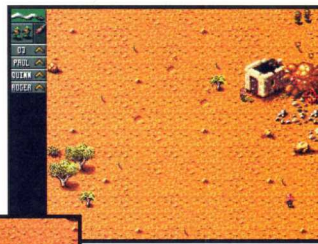
Cannon Fodder 2 überzeugt durch abwechslungsreiches Leveldesign und eine geballte Ladung an Action.

sich deshalb, mit mehreren Mausclicks den Weg punktweise vorzugeben, bevor man direkt im Feuerhagel des Gegners vor einem Baum stehend endet. Auf die oft im Dutzend heranstürmenden gegnerischen Soldaten muß man natürlich ein besonderes Auge werfen, denn sie dezimieren

eine Salve ab, solange sie nicht im Wasser herum schwimmen. Herumstehende Kisten enthalten Granaten, die man auf Wunsch im linken oberen Eck anwählen kann, wenn man sie mittels Berührung aufgesammelt hat. Um die Granaten zu werfen, muß man nun die rechte Maustaste gedrückt halten und dazu auch noch die linke Taste betätigen. Schon fliegen die Granaten im hohen Bogen durch die Luft und zerstören so praktischerweise gleich ganze Gebäude. Wenn die



Und da war's nur noch einer! Solange noch ein Soldat übrig ist, geht der Kampf weiter.



Gebäude lassen sich nur durch Granaten zerstören. Diese wirft man entweder oder man ballet auf die explosiven Kisten, die häufig neben Gebäuden plaziert sind.



die eigene Mannschaft schneller als einem lieb ist. Solange man noch einen einsatzfähigen Mann hat, darf man seine Mission fortführen. Erst wenn sich auch dieser mit digitalisiertem Geschrei gen Himmel verabschiedet hat, muß man einen neuen Versuch mit einer neuen Truppe starten. Zwischen den Missionen erhält man erfreulicherweise immer Nachschub in Form von neuen Rekruten.

Wehrt euch!

Logischerweise sind die eigenen Männer bestens ausgerüstet. Jederzeit feuern sie per Druck auf die rechte Maustaste

Wenn nicht ständig neue Rekruten heranmarschieren würden, wäre der Krieg sehr schnell beendet.

Feindesübermacht zu groß ist und man keine Zeit zum Auf sammeln hat, kann man auch direkt auf die Kisten schießen und so eine erstklassige Explosion erzeugen. Die Granaten sind übrigens ein gefährliches Spielzeug, denn wenn man nicht aufpaßt, prallen sie an einer Wand ab und landen wieder vor den eigenen Füßen. Ein aufmunterndes „Try Again!“ erscheint somit oft recht schnell am Screen, denn meist löschen

sie gleich die ganze Crew aus. Vorteilhaft ist es übrigens, einen besonders flinken Burschen zum Anführer der Crew zu machen, hinter dem sich die Soldaten dann sauber aufreihen, denn sonst laufen sie wie ein Hühnerhaufen auf

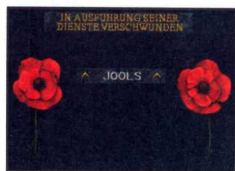
sen Kriegsfahrzeugen, wo man die Feinde einfach überrollen kann. Der gelungene Titelsound wartet mit echten Dancefloor-Grooves inklusive Sprachausgabe auf, während im Spiel selbst digitalisierte Effekte für Atmosphäre sor-

Es empfiehlt sich, mit mehreren Mausclicks den Weg punktweise vorzugeben, bevor man direkt im Feuerhagel des Gegners vor einem Baum stehend endet.

einer Stelle und geben das ideale Ziel für die in späteren Levels auftauchenden Raketenwerfer ab. Auf solche, fast übermächtigen Gegner sollte man sich besonders konzentrieren, denn sie sind gefährlicher als ein Dutzend gewöhnliche Soldaten. Klickt man auf die Weltkarte in der linken unteren Ecke, wird auf einem Screen das ganze Einsatzgebiet gezeigt.

Spielspaß pur!

Cannon Fodder 2 überzeugt durch abwechslungsreiches Leveldesign und eine geballte Ladung an Action. Um die späteren Levels zu bestehen,

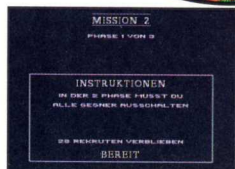


Auch das gehört zum Krieg: Während der gefallenen Soldaten gedacht wird, werden die Überlebenden befördert. Dazu ertönt etwas bedächtige Musik.

muß man eine enorm gute Reaktionszeit haben und außerdem taktisch geschickt vorgehen. Wenn man in Rambo-Manier wie wild über den Screen hetzt, wird man recht schnell zum Kriegsoffer. Für besonders viel Spaß sorgt natürlich wieder die Fahrt über die Landschaft in diver-

gen. Die recht langen Nachladezeiten nerven gelegentlich, sind aber noch zu verschmerzen. Wie sollte man Cannon Fodder 2 letztendlich beurteilen? Das Spielprinzip des Vorgängers ist zweifellos

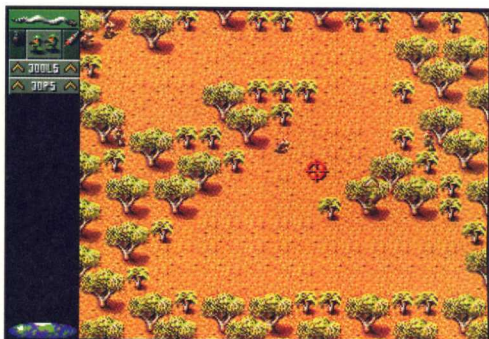
Der neue Einsatzort wird hier mit wunderschönem Parallax-Scrolling präsentiert, allerdings nur, um die Ladepause zu überbrücken.



Besonders detailliert sind die Aufträge nicht gerade! Man muß alle Feinde ausschalten. Außerdem erfährt man hier, wie viele Rekruten man noch hat.

immer noch äußerst reizvoll, allerdings sind Ermüdungerscheinungen nicht zu übersehen. Eine Portion neuer Ideen wie beispielsweise ein Zwei-Spieler-Modus hätten nicht geschadet. Letztendlich also nur ein sehr gutes Spiel.

■ Hans Ippisch



Geschmacklos? Oftmals bleiben die Soldaten schwer verwundet am Boden liegen und stöhnen vor sich hin. Schießt man nochmals auf sie, fliegen sie wie wild durch die Luft.



Um eine Granate werfen zu können, muß links oben ein spezieller Soldat ausgewählt werden.

COMMENT

Etwas mehr hatte ich mir schon von Cannon Fodder 2 versprochen. Echte Neuheiten sind nicht zu finden, und grafisch und soundmäßig ist alles beim alten geblieben. Die neuen Levels sind allerdings recht abwechslungsreich und warten mit einem knackigen Schwierigkeitsgrad auf.



FACTS

- Hersteller: Virgin ■
- Spieler: 1 ■ Disks: 3
- Preis: ca. DM 80,- ■
- Englisch nötig: nein ■
- Festplatte: - ■
- 2.Laufwerk: wird unterstützt ■
- Steuerung: Maus ■

GAMEPLAY 86%

GRAFIK 74%

SOUND 86%

MOTIVATION 86%

GESAMT 85%

- + abwechslungsreiches Leveldesign, neue Waffen
- keine neuen Ideen, lange Ladezeiten

Ist Cannon Fodder 2 jugendgefährdend?

Ein Fall für Bonn?

Sozialethisch desorientierend! So lautete die Indizierungsbegründung für Cannon Fodder. Was wird nun bei Cannon Fodder 2 passieren?

Wir stellen uns die Frage, warum dieses Spiel um eine Indizierung kaum herumkommen wird. Dies liegt ganz einfach an dem Spielprinzip. Wenn man einen Level weiterkommen will, muß man alle Gegner eliminieren und meist auch die Gebäude zerstören. Genau das



User am Rande der Legalität? Indizierte Spiele dürfen nur von Erwachsenen gespielt werden.

reicht schon für eine Indizierung im Schnellverfahren. Allerdings scheinen die Beamten in Bonn mit einer gewissen Humorlosigkeit an die ganze

hin, wenn die Mission beendet ist. Die Vermutung, daß hier ein brutales Machwerk mit verniedlichter Darstellung kinderfreundlich gemacht werden soll, ist vollkommen falsch. Das eigentliche Spielprinzip könnte auch mit Autos, Würfeln, Kugeln oder sonstigen Gegenständen realisiert werden, wie beispielsweise beim Vorgängerprogramm Wizkid. Doch die selbstironische Kriegsdarstellung gibt dem Ganzen den letzten Kick und macht es zum schnellen Reaktionstest, bei dem

irgendwelche moralischen Bedenken falsch am Platz wären.

Würde es sich bei dem Ganzen um eine verblüffend realistische Darstellung mit digitalisierten Figuren wie bei Mortal Combat II handeln, hätte ich auch meine moralischen Bedenken. Hier sausen jedoch wenige Pixel große Männchen über den Screen....

Ist die Indizierung gerechtfertigt?

Eine Indizierung von Cannon Fodder 2 wäre schlichtweg ungerechtfertigt, denn dann

müßte schnellstmöglich auch jede Nachrichtensendung indiziert werden, in der mit erschreckenden Bildern über den Krieg in Bosnien berichtet wird.

Eine Alterfreigabe ab 16 Jahren wäre sicherlich der richtige Weg, denn durch eine Indizierung wird es für die Kids fast schon ein Muß, sich von diesem Spiel eine Kopie zu besorgen. Außerdem führt einem das Spiel deutlich vor Augen, daß es im Krieg auch den Tod gibt. Am Ende einer Mission wird der Gefallenen gedacht....



Sache heranzugehen, denn im Unterschied zu id Softwares 3D-Kracher findet man in Cannon Fodder 2 massenweise selbstironische Anmerkungen, die keinesfalls als kriegsverherrlichende Äußerungen gewertet werden können. „Krieg hat niemals so viel Spaß gemacht!“ tönte es im ersten Teil aus den Lautsprechern, und daß Jon Hare und seine Crew dies wohl kaum ernst meinen, weiß man, wenn man einmal mit ihm darüber gesprochen hat. Ich für meinen Teil würde der BPS empfehlen, sich einmal ein Portion Monty Python-Videos zu Gemüte zu führen, damit sie den britischen Humor verstehen lernen, denn Cannon Fodder 2 macht genau deswegen so viel Spaß, weil es nichts anderes als eine extrem überzeichnete Karikatur des ganzen militärischen Gehabes ist, das zur Genüge im

DEUTSCHLAND

ATTACK I		DEFENSE I	
FEUERSTEIN	L	HIRSCH	L
SCHWAIGER	C	DIETRICH	R
HESS	R	DEFENSE II	
ATTACK II		DEFENSE III	
FROEBE	L	MUELLER	L
SCHMIDT	C	MAIER	R
RUEHMANN	R	DEFENSE IV	
ATTACK III		DEFENSE V	
HIRSCH	L	KRUEGER	L
DIETRICH	R	ALBERS	R
DEFENSE VI		GOALMINDER	
MUELLER	L	STRAUSS	L
MAIER	R		
KRUEGER	L		
ALBERS	R		
STRAUSS	L		
DERRICK	R		



Der zu steuernde Spieler ist an der Nummer zu erkennen.

Sensible Eishockey?

Der Gedanke an Sensible Soccer ist unvermeidlich, wenn man die Spieler das erste Mal über das Eis huschen sieht. Aus der Vogelperspektive drehen Sprites mit der Größe von 16 x 16 Pixel ihre Runden, größere grafische Ansprüche erliegen sich hiermit von Anfang an. Bei Sportspielen bedeutet dies jedoch keineswegs, daß die Qualität des Spiels damit automatisch schlecht ist, denn erst aus der Spielbarkeit wird die Motivation geboren. Und die ist

hier außerordentlich gut gelungen. Während des Spiels wird der dem Puck am nächsten befindliche Eishockey-Crack für den Spieler steuerbar. Mit flinken Joystickbewegungen versucht man nun verzweifelt, die Hartgummischeibe in das gegnerische Tor zu bugsieren. Am günstigsten erweist sich dabei der Schuß aus dem Stillstand, da sich aus dieser Position härtere Schüsse, sogar mit Effekt, erzielen lassen. Ein bedachtes Steuern der Spielfigur ist überhaupt notwendig, da plötzliche Richtungswechsel realistisch mit einem Abbremsen eingeleitet werden und man bei verspäteter Reaktion schnell in der Bande landet. Angriffe auf gegnerische Mitspieler sind nur erfolgreich, wenn der Gegner in Puckbesitz ist und nicht von hinten attackiert wird. Fouls oder sonstige Regelverletzungen, die vom Schiedsrichter geahndet werden, bekommt man auf einem Zwischenscreen samt der passenden Armstellung



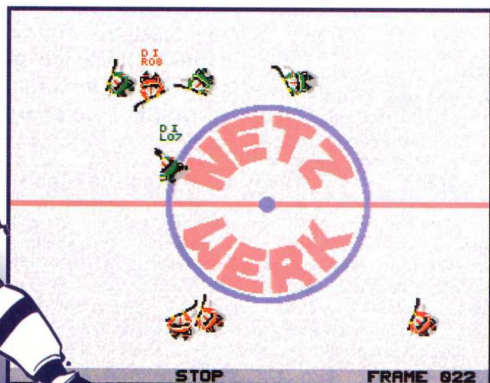
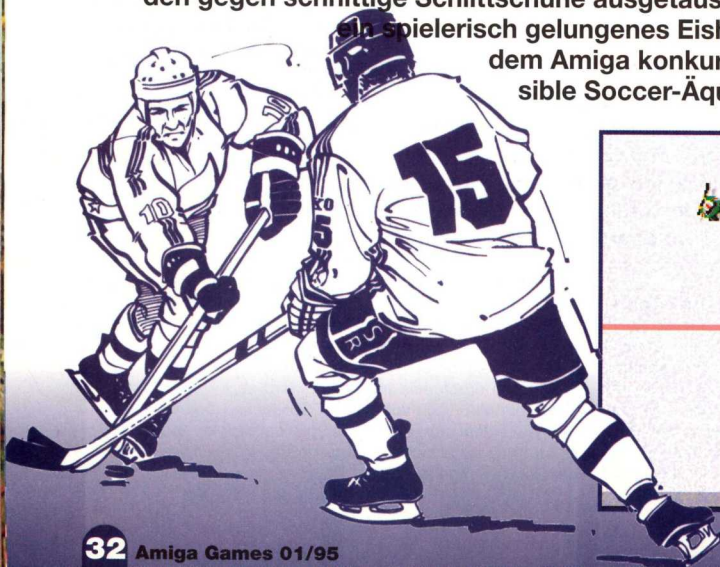
Das gewünschte Regelwerk läßt sich hier anwählen. Profis bestehen natürlich auf alle Regeln.

Mit einer wahren Fülle an Optionen wurde Cross Check nicht gerade bedacht, man konzentrierte sich auf die gewohnte Minimal-konfiguration Einzelspiel und Turniermodus, für ein oder zwei Spieler. Im Turniermodus stehen die zwei Divisionen mit Mannschaften aus der ganzen Welt zur Verfügung, wobei man die Möglichkeit hat, sich von der zweiten in die erste Division hochzuspielen.

Da schmilzt das Eis!

Cross Check

Pünktlich zur Winterpause wandern die Stollenschuhe in den Keller und werden gegen schnittige Schlittschuhe ausgetauscht. Sunflowers beschert uns ein spielerisch gelungenes Eishockey-Action-Game, das auf dem Amiga konkurrenzlos ist. Wird es zum Sensible Soccer-Äquivalent im Eishockey-Genre?



INFO Die kleine Eishockeykunde

BULLY: Puckeinwurf des Schiedsrichters nach Spielbeginn und Unterbrechungen.

FOUL: Bekannt vom Fußball. Ein Fou! ist das vorsätzliche Umnieten eines Gegenspielers.

ICING: Unerlaubter Weitschuß aus dem eigenen hinteren Drittel in das gegnerische Drittel.

OFFSIDE: Wie das Abseits im Fußball, dessen exakte Definition ganze Universitäten beschäftigt.

HOLDING: Vom Torwart regelwidriges Festhalten des Pucks von über 5 Sekunden.



des Schiris präsentiert. Der Schiedsrichter pfeift übrigens wahlweise entweder Fouls, Fouls und Abseits oder alle Regelverstöße. Man wird bestimmt nicht gleich von Anfang an voller Eifer die Pucks über das Eis jagen. Erst nach und nach entwickelt sich der richtige Spielspaß. Optionen wie eine jederzeit abrufbare Zeitlupenwiederholung oder Auswechselfähigkeit runden hier das Spiel ab. Die mißlungene Titelmelodie wird von den

digitalisierten Zuschauerchören, welche das Spielgeschehen passend kommentieren, mehr als wettgemacht. Das Spiel bietet unterhaltsame Sportaction und glänzt nicht mit mannigfaltigen Optionen oder gigantischen Strategie-Elementen. Aufgrund des schnellen Spielflusses und des einfachen Spielprinzips bietet es sich für kurze Kraftproben zwischen zwei Freunden an.

■ Lutz Mahle

COMMENT

Der Sensible Soccer-Effekt tritt hier wieder in Erscheinung. Mäßige Grafiken und schwache Präsentation bedeuten noch lange nicht das Aus für den Spielspaß. Dank fehlender Konkurrenz empfehlenswert.



FACTS

Hersteller: Sunflowers
■ Spieler: 1-2 ■
Disks: 1 ■ **Preis:** ca. DM 70,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** - ■ **2. Laufwerk:** - ■ **Steuerung:** Joystick ■

GAMEPLAY 74%

GRAFIK 59%

SOUND 59%

MOTIVATION 79%

GESAMT 78%

+ sehr gute Spielbarkeit

- wenig Optionen, schwache Grafik



KLASSETEIL

Die erste Amiga Plus CD mit mehr als 630 MByte toller Software. Für nur 19,80 DM...



Alle Rampen und Transport-Röhren sind geschickt angeordnet und können mit ein wenig Geschick auch getroffen werden.



Die neuen Flipper sind mit viel Sorgfalt und Liebe zum Detail kreiert.



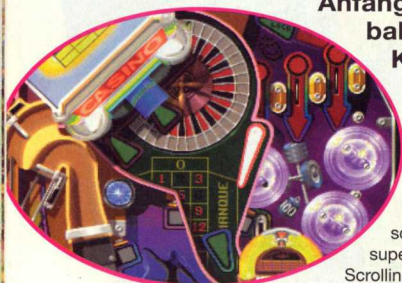
Der Countdown läuft! - Beseitige gemeine Heckenschützen, indem du in die leuchtenden Pfade schießt.

Neue, traumhafte Tische für die Silberkugel

Pinball III

Anfang 1992 stellte die revolutionäre Flipper-Simulation Pinball Dreams alles bisher Dagewesene in den Schatten.

Knapp acht Monate später erschien die Fortsetzung Pinball Fantasies, die mit vier neuen Tischen ebenfalls Hit-Qualitäten aufwies. Jetzt schlägt 21st Century Entertainment mit Pinball Illusions erneut zu.



Fast alle Features sind bereits bekannt. Von aktuellen Original-Pinball-Maschinen könnte man sich Ideen holen.

Spielbarkeit, realistisches Ballverhalten und supersoftes, schnelles Scrolling aus. Jeder Automat umfaßt wieder zwei volle Bildschirme und beinhaltet einen spitzenmäßig designten Irgarten von Rampen, Bumpen und Transportkanälen.

zusätzliche Kugeln ins Spiel geschossen. Um nicht den Überblick zu verlieren, wird hierbei der Flippertisch verkleinert, so daß er auf einem Screen Platz findet. Leider leidet darunter die Übersichtlichkeit. Stattdessen hätte man lieber

das Bildschirmscrolling beibehalten sollen und sich im Multiball-Modus an der jeweils untersten Kugel orientieren können, wie es bei den Pinball-Games im Konsolenbereich bereits erfolgreich praktiziert wurde. Eine weitere bedeutenden

Multiball...

Wer die vorangegangenen Teile kennt, weiß, daß mit Pinball Illusions wieder Live-Atmosphäre aus der Spielhalle angesagt ist. Wie gehabt zeichnen sich auch die drei neuen Flippertische durch ausgezeichnete

21st Century hat sich die Rüge bezüglich der fehlenden Multi-Ball-Option zu Herzen genommen. Nach mehrmaligem Treffen bestimmter Stellen werden

INFO Vorgeschichte gefällig?



Law'n Justice
Unterstütze die Polizeikräfte bei ihrer endlosen Jagd nach Gerechtigkeit in den Straßen von Future City.



Extreme Sports
Willkommen in der Welt des Iron Man, der High-Speed-Skateboard-Rennen, des Bungee-Springens und anderer Verrücktheiten.



Babe Watch
Ein Platz am Strand wird erst in Gesellschaft hübscher Mädels schön. Gib Dein Bestes und zeig ihnen, was Du für ein Mann bist.

de Neuerung erfolgte im Anzeigenfeld. Diente das Display bisher vorwiegend der Punkttestanzeige, so werden nun Aufgaben gestellt, die dann in Form kleiner LED-Filmsequenzen ablaufen. So müssen z.B. in Law 'n Justice Bomben entschärft oder Dealer verfolgt werden, in Extreme Sports werden todesmutige Sprünge absolviert usw. Neben digitalisierter Sprachausgabe dürft Ihr wieder mit thematisch passender, stimmungsvoller Musikunterma- lung und knackigen FX rech-



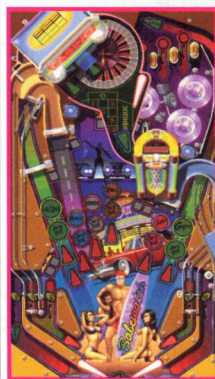
Den Ball in den Knast zu schicken, bringt 'ne Menge Kohle.

INFO Nimm drei



Law'n Justice

Spannungsgeladene Soundtracks wie aus Terminator-Filmen wechseln ab mit hektischen Verfolgungsjagden.



Babe Watch

Gemütlich lässiger Summer-Beach-Sound zeichnet diesen Part aus.



Extreme Sports

Temporeiche, energiestrotzende Titel - wenn da nicht der Blutdruck steigt.

Illusions

nen. Unterm Strich: Auch dem dritten Teil der Pinball-Phantasien kann keine andere Flipper-Simulation das Wasser reichen. Hinzu kommt, daß die Illusionen im AGA-Format noch deutlich farbenprächtiger zur Geltung kommen. Wer sich

gelegentlich mal die neuen Spielhallenflipper zu Gemüte führt, weiß, daß dieses Genre auf dem Computer noch lange nicht ausgereizt ist. Da gäbe es noch erspielbare Extra-Balls, bewegliche Hände, die Bälle klauen (The Addams Family), oder ausfahrbare Rampen mit vielfältigen,

ideenreicheren Multiball-Optionen. Ebenso wären viele 1:1-Umsetzungen von Original-Flippern wünschenswert.

■ Oliver Preißner



So schön die Multiball-Idee auch ist, so schlecht wurde sie realisiert: Es wird einfach der Screen verkleinert, damit man ständig alle Kugeln auf dem Bildschirm hat.

COMMENT

Pinball Illusions ist wieder eine gute Simulation geworden. Selbst computerscheue Freunde und Bekannte lassen sich gerne zu einem Spielchen hinreißen, da man keinerlei Vorkenntnisse in puncto Zocken benötigt.



FACTS

- Hersteller: 21st Century Entertainment ■
- Spieler: 1-8 ■ Disks: 4
- Preis: ca. DM 80,- ■
- Englisch nötig: nein ■
- Festplatte: wird unterstützt ■
- 2.Laufwerk: wird unterstützt ■
- Steuerung: Tastatur ■

- + eine rundherum fesselnde Präsentation
- echte Flipper haben oft einen phantasievolleren Aufbau

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 82%

SOUND 80%

MOTIVATION 85%

GESAMT 81%



Nochmal aufgewärmtes Asteroids?

Super Stardust

Den Anfang '94 erschienenen Überraschungshit des finnischen Programmierer-Teams Bloodhouse haben die Jungs nochmals speziell für den 1200er aufgepeppt.

Zweifelloos ist hier wieder eine grandiose Grafik-Orgie entstanden, wenngleich das Gameplay nicht mehr sooo überzeugt. Was ursprünglich in Stardust ohne Vorgeschichte begann, wird jetzt quasi als Nachgeschichte zur Vorgeschichte serviert. Die Rache des größtenwahnsinnigen Professor Schaumund, den wir im ersten Teil schon einmal besiegt haben, steht uns bevor. Der betagte Raumer Lynx 1 (is' ja immerhin

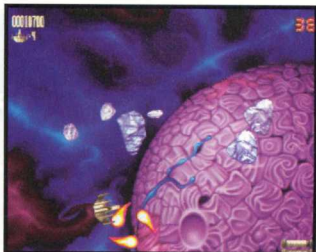
schon ein Jahr alt) wurde verschrottet und durch das supermoderne Kampfschiff Panther PX2 ersetzt. In bewährter Asteroids-Manier werden damit Meteoriten und feindliche Raumkreuzer vom Screen gefegt.

Neues von der Sternen-Front!

Tatsächlich präsentiert sich der neue Abfangjäger zumindest optisch in ansprecherendem Star Wars-Design. Die 30 größtenteils mit neuen Backgrounds versehe-

Mit Warp-Speed geht's zur nächsten Kampfzone. Achte auf den feindlichen Jäger, der mit Dir den Tunnel durchquert.

Die meisten der Items und feindlichen Raumschiffe sind bereits aus Stardust bekannt. Hier treten sie jedoch viel massiver auf.



ten Levels können in 256 Farben bewundert werden. Zudem wälzen sich jetzt noch größere Meteoriten über unseren Bildschirm, die allesamt bei Beschuß noch beeindruckender explodieren und zersplintern. Feindliche Schiffe wurden natürlich detaillierter in

Die Tunnel-Sequenzen zwischen den Hauptlevels haben sich zu einem hammermäßigen grafischen Genuß gemauert. Wurden bei der A500-Version nur Objekte rasant aus

Szene gesetzt und sind teilweise sogar mit Tarnkappen

Super Stardust ist leider nur ein Grafikwunder mit einer veralteten Spielidee, jedoch ohne spielerischen Tiefgang und neue Ideen.

ausgerüstet, was die Bekämpfung nicht gerade erleichtert.

Noch detailliertere Backgrounds zeichnen Super Stardust aus.

dem Background heranzoomt, so rauschen jetzt auch Feindschiffe von hinten heran, um in der Ferne zu entschwinden. Diese gilt es dann zu verfolgen, ohne an den entgegenkommenden Minen und Asteroiden hängen-zubleiben. Auch das Tempo der Sounduntermalung wurde gewaltig angezogen. Bereits zu Beginn blasen uns schnelle, rhythmische Techno-Titel die Trommelfelle bis zum Kleinhirn und bereiten uns so auf ein irrwitzig hektisches Gameplay vor.





Der Panther PX2 hat reichlich Platz für andere Waffensysteme. Diese alle zu ergattern, ist jedoch kaum schaffbar.

möchte, aber ob das für einen nochmaligen Motivations-schub ausreicht? Zudem soll Super Stardust ja unter der Vermarktung von Team 17 zu einem deutlich höheren Preis in die Ladenregale wandern, um nicht wieder als billiges Budget-Spielchen übersehen zu werden. Fakt ist, daß Super

Nichts außer Schall und Rauch?

Obwohl die AGA-Konvertierung fast ein ganzes Jahr

dust

gedauert hat, hat sich Bloodhouse scheinbar wenig Gedanken hinsichtlich einer verbesserten Spielidee gemacht. Klar, daß ein der Demo-Szene entsprungenes Programmierer-Team optisch und akustisch gerne noch mehr aus der Freundin herausholen

Stardust in puncto Präsentation noch einmal gewaltig zugelegt hat. Andererseits ist das Game auch so schnell und verteuftelt schwer geworden, daß man sich kaum auf das Outfit konzentrieren kann. Mit weniger Leben kämpft man gegen ein viel knapper bemessenes Zeitlimit und ein noch riesigeres und härteres Feindaufkommen. Ein moderater Schwierigkeitsgrad läßt sich zu Beginn leider nicht einstellen, und die vorhandene Paßwortfunktion ist immer noch Nonsens. Hat man einen Spielabschnitt (besteht aus sechs Levels) gemeistert, erhält man den Zugangscode für das folgende Kampfgebiet. Allerdings beinhaltet dieser



Wenn man will, darf man auch gleich in einen höheren Level vordringen.

INFO Wo wurde aufpoliert?



Das Kampfschiff Lynx X1 lehnte seinerzeit Professor Schaumund das Fürchten.



Der Level-Sprung: Auch am A500 schon eine Augenweide.

VERGLEICH Stardust vs. Super Stardust



maximal 7 Leben
detaillierte Grafik
3 Disketten
1MB Speicherbedarf
für Könner
empf. VK 49,- DM
besseres Preis-Leistungs-Verhältnis

maximal 5 Leben
AGA-Grafik mit 256 Farben
5 Disks, HD-Installation
frißt lockere 2MB RAM
nur für Experten
empf. VK 80,- DM
unschlagbare Präsentation

Code auch die Anzahl der zu diesem Zeitpunkt vorhandenen Raumschiffe. Hat man sich zum Beispiel nur mit dem letzten Space-Fighter in den Folgelevel gerettet, so darf man bei Neubeginn auch wieder nur mit einem durchstarten. Gänzlich vergessen wurde, das Spiel mit einem Zwei-Spieler-Simultan-Modus auszustatten und ihm eine Belegung für 2-Button-Joypads zu spendieren.



Gigantische Explosionen wurden ergänzt mit kleinen Meteoritensplintern, die sich jedoch schnell auflösen und keine weitere Gefahr darstellen.

■ Oliver Preißner

COMMENT

Die superschnelle und softe Grafik von Super Stardust ist absolute Spitzenklasse. Dennoch fesselte mich die Vorgängerversion wesentlich länger, da hier der Schwierigkeitsgrad paßte.



FACTS

Hersteller: Team 17 ■
Spieler: 1 ■ Disks: 5
Preis: ca. DM 80,- ■
Englisch nötig: nein ■
Festplatte: wird unterstützt ■
2.Laufwerk: wird unterstützt ■
Steuerung: Joystick ■

+ brillante Grafik, Sprachausgabe, HD-Installation

- keine neuen Ideen, extrem schwer

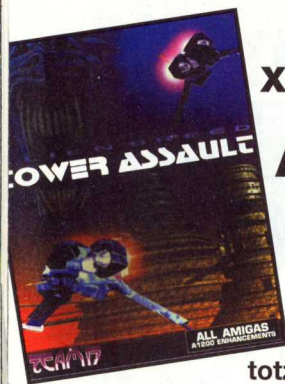
GAMEPLAY 65%

GRAFIK 92%

SOUND 88%

MOTIVATION 60%

GESAMT 72%



Xenomorph-Trilogie

Alien Breed III Tower Assault



Sie sind einfach nicht totzukriegen. Nicht nur im Kino, sondern auch auf dem Amiga geht der Kampf gegen die Alienbrut in die dritte Phase. Im Gegensatz zum Film scheint sich allerdings Team 17 von Spiel zu Spiel zu steigern.

Viele Jahre bevor sich die Menschen auf Azarin 2E niederließen, tat dies bereits ein Ei der Alienbrut. Während man die gefundenen Erze abbaute, wurde das schlummernde Unheil durch die Hitze der Brennöfen ausgebrütet. Noch war es nur ein Alien, das schlüpfte, aber nachdem es herangewachsen war, spinn es sich in einen



Kokon ein und clone nach einiger Zeit viele neue kleine Monster. Und bald schon kam die Bevölkerung von Azarin 2E auf den Speiseplan. Als dann noch neun von zehn ausgesandten Rettungsraumschiffen durch die Abwehrmechanismen des Planeten zerstört wurden, bleibt nur der Spieler und wahlweise ein Teampartner, um den Aliens Einhalt zu gebieten.



Teilweise haben die Aliens ziemlich gewütet. Damit dies einem selbst nicht passiert, sollte man immer genügend Munition aufnehmen (Bild oben).

Altbewährtes oder Neuigkeiten

Grundsätzlich hat sich (wie auch im Kino) nicht sehr viel geändert. Die Aliens haben lediglich ein neues Zuhause und es gibt sie nun auch unsichtbar oder im



Gegen das überall umherliegende Geld kann man am Terminal neue und schwerere Waffen einlösen.

INFO Hilfreich!

Auch wenn man ganz auf sich allein gestellt ist, gibt es doch einige nützliche Hilfsmittel, die einem das Leben erleichtern sollen.

Intex Computersystem

Neben nützlichen Informationen bietet dieses Terminal zudem eine Art vollautomatische Einkaufsmöglichkeit. So kann man gegen die während des Spiels gefundenen Credits bessere Waffen, Munition oder einen Schutzpanzer eintauschen.



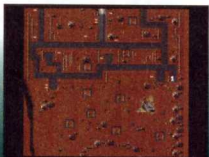
Elektro-Türen

Diese Türen sind durch Pfeile gekennzeichnet. Sie können nur in der angegebenen Richtung passiert werden. Ein Mißachten dieser Regel führt zum rechts abgebildeten Ergebnis.



Übersichtskarten

Von Zeit zu Zeit findet man Karten, die die komplette Ansicht eines Levels gestatten. Sie ermöglichen es dem Spieler, die Richtung des nächsten Ausganges anzuspüren, und verhindern es, sich zu verirren.

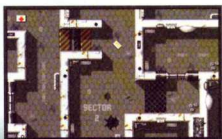


INFO

Die Vorgänger



Der erste Teil, der Ende 1992 erschien, ermöglichte Team 17 den Durchbruch. Für damalige Verhältnisse überraschte die gelungene Grafik und das erfrischend neue Gameplay.



Teil 2 sorgte Ende 1993 für Furore. Neue Extras wie herumstehende Terminals und ein Zoom-Modus machten Laune. Erstmals gab es davon auch eine spezielle AGA-Version.

Diese Geschütze sind ziemlich schwer zu knacken. Ausweichen ist hier klüger.



Kokon. Damit man dieser Übermacht besser Herr wird, wurde den Spielfiguren ein Rückzugs-Modus spendiert. Dabei kann der Spieler beim Rückwärtslaufen noch schießen. Trotzdem ist auch

Tower Assault wieder ein spannendes Spiel, welches mit seiner düsteren Stimmung wieder für lange und gute Action sorgen wird.

■ Michael Erlwein

COMMENT

Das Gefühl, von Aliens umgeben zu sein, läßt einen nicht mehr los. Das ganze Ambiente ist bei beiden Versionen (A500/A1200) toll gelungen. Was für den PC Doom 2, ist für den Amiga Alien Breed.



FACTS

Hersteller: Team 17 ■
Spieler: 1-2 ■ Disks: 3
Preis: ca. DM 80,- ■
Englisch nötig: ja ■
Festplatte: wird unterstützt ■
2.Laufwerk: Ja ■
Steuerung: Joystick ■

+ A500- und A1200-Version enthalten
- makabre Grafik

GAMEPLAY 83%

GRAFIK 81%

SOUND 77%

MOTIVATION 85%

GESAMT 84%

* MICRO MAGIC *

Heiße Spiele Starke Preise

*** TEL 0 2 3 7 1 - 3 6 3 3 0 ***

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

Amiga - Amiga - Amiga

1989	DV 68,00	Eye of Beholder 1	DV 39,00	Pinball S.E.	DA 60,00
A-Train+Constr.*	DA 49,00	Eye of Beholder 2	DV 79,00	Pinball Wizard	DA 18,00
Alien Breed 2	DA 50,00	Fields of Glory*	DV 69,00	Pirates	DA 29,00
Annoes+W.C.E.	DV 79,00	FIFA Soccer*	DV 56,00	Pizza Connection	DV 79,00
Apilya	DA 28,00	Flashback	DV 62,00	Police Quest 3	DA 42,00
Apocalypse	DV 60,00	Fury Furries	DA 55,00	Powerplay Hits	DA 32,00
Arabian Nights	DV 60,00	Genesis	EV 55,00	Quarter Pole*	DV 62,00
Arche Pool	DA 28,00	Goal	DV 29,00	Quit*	DA 58,00
Armour Geddon 2	DA 50,00	Gunship 2000	DA 49,00	Reunion*	DV 1,00
Assassin SE	DA 29,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	ROM Gold	DV 68,00
Aufwachung Ost	DV 68,00	Hattrick*	DV 68,00	Robinsons Requ.	DV 60,00
Award Winners 2	DA 60,00	Heimdall 2	DA 25,00	Ruff n' Tumble	DA 50,00
Barbarian 2	DA 25,00	Hired Guns	DA 62,00	Rüselheim	DV 62,00
Battle Field Cr.	DA 65,00	History Line	DV 50,00	S.U.B.*	DV 55,00
Battletoads	DA 39,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Schutz im Silbers.*	DA 2,00
Beneath Steel Sky	DV 62,00	Indiana Jones 3	DV 39,00	Second Samurai	DA 62,00
Benefactor	DA 60,00	Indiana Jones 4	DV 50,00	Seek & Destroy	DA 39,00
Big Four	DV 65,00	Innocent u. Caught	DV 68,00	Sensible Golf*	DA 1,00
Big Sea	DV 60,00	Ishar 2	DV 29,00	Sensible Soccer*	DA 25,00
Body Bl. Galactic	DA 62,00	Ishar 3	DV 62,00	Shadow o.L. Beast2	DA 1,00
Body Blows	DA 29,00	Jurassic Park	DV 58,00	Sierra Soccer	DV 50,00
Brian the Lion	DA 50,00	K240	DV 55,00	Sim Ant	DV 39,00
Bug Bomber	DA 18,00	Kid Chaos	DA 62,00	Sim Classics	DV 69,00
Bump'n'Burn	DV 79,00	Killing Cloud	DA 19,00	Simon the Sorcerer*	DV 68,00
Bundesliga Man. 3	DV 79,00	Kind of Magic 4	DV 68,00	Skidmarks	DA 50,00
Burtime,Dynatech,		Kings Quest 6	DV 62,00	Sky Cabbie	DA 18,00
Whales Voy. zueh.	DV 52,00	Lemmings 1	DA 32,00	Soccer Kid	DA 62,00
Caribbean Dia.*	DV 68,00	Lemmings 2	DV 50,00	Software Manager	DV 68,00
Chase Engine	DA 60,00	Locomotion	DV 18,00	Space Hulk	DA 65,00
Chartbreaker*	DV 62,00	Lollypop*	DA 62,00	Space Quest 3	DA 39,00
Christ.Kolumbus	DV 75,00	Lords of Power	DA 75,00	Space Quest 4	DA 29,00
Civilization	DV 75,00	Lords of Realm*	DV 62,00	Spaceward Hol	DA 68,00
Combat Air Patrol	DV 62,00	LoVikings	DV 68,00	St.Thomas	DV 68,00
Cool Spot	DA 55,00	Lothar Matthäus	DA 62,00	Star Crusader*	DV 62,00
Darkmere	DV 60,00	Lucas Clas. Adv.	DV 79,00	Starlord	DA 68,00
Das schwarze Auge	DV 75,00	Mad News*	DV 69,00	Stern Siedler	DV 42,00
Death or Glory	DV 86,00	Mad TV	DV 39,00	Street Fighter 2	DA 32,00
Delivery Agent	DV 39,00	Manhunter S.F.	DA 32,00	Terminator 2 Arc.	DA 65,00
Der Clou	DV 68,00	McDonald Land	DA 50,00	Theme Park*	DV 56,00
Der Clou Data*	DV 44,00	Micro Machines	DA 49,00	Toki	DA 25,00
Der Patrizier	DV 68,00	Monkey Island 1	DV 39,00	Turrican 3	DA 60,00
Der Trainer	DV 65,00	Monkey Island 2	DV 50,00	Universe int.	DA 50,00
Desert Strike	DA 56,00	Monopoly	DV 50,00	Uridium 2	DA 50,00
Die Siedler	DV 50,00	Morph	DA 50,00	Walker	DA 55,00
Dreamweb*	DV 69,00	Mr. Nutz	DV 50,00	World Cup USA 94	DA 58,00
DynaBlaster	DA 62,00	MUDS	DA 19,00	World of Lemming*	DA 56,00
Ed Hokeyy Mana.	DV 60,00	Oldtimer*	DA 68,00	WWF Europe, Ramp	DA 68,00
Elfanthia	DV 55,00	Overlord*	DV 69,00	Z-Out	DA 26,00
Elite 2	DV 55,00	Perihelion	DA 50,00	Zepellin*	DV 68,00
Emerald Mine 1/3je	DV 68,00	Out to Lunch	DA 55,00	Zonked*	DA 44,00
Emerald Mine 2	DA 32,00	Pinball Fantasies	DA 50,00	Zool 2	DA 50,00
		Pinball Illusions*	DA 1,00	Zool 2	DA 50,00

HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

1989	DV 68,00	Dreamweb*	DV 69,00	Pinball Fantasies	DA 55,00
Aladdin*	DA 56,00	Fields of Glory	DV 69,00	Robinsons Requ.	DV 62,00
Alien Breed 2	DA 55,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Robocod	DA 50,00
Annoes+W.C.E	DV 79,00	Hattrick*	DV 68,00	Rüselheim	DV 62,00
Arche Pool	DA 28,00	Heimdall 2	DV 60,00	S.U.B.*	DV 55,00
Banahae	DA 50,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Schutz im Silbers.*	DV 68,00
Body Bl. Galactic	DA 62,00	Lemmings 1	DV 62,00	Second Samurai	DA 60,00
Brian the Lion	DA 50,00	Jurassic Park	DV 62,00	Sim City 2000*	DV 79,00
Bump'n'Burn*	DA 56,00	Kings Quest 6*	DV 62,00	SimLife	DV 79,00
Bundesl. Man. 3	DV 79,00	Lion King*	DA 58,00	Simon the Sorcerer	DV 79,00
Chase Engine	DA 50,00	Lords of Realm*	DV 62,00	Star Trek	DV 68,00
Christ.Kolumbus	DV 75,00	Morph*	DV 62,00	Super Stardust	DA 58,00
Civilization	DV 75,00	Moldtner*	DA 69,00	T.F.X.*	DA 68,00
D/Generation	DA 39,00	Oscar	DA 50,00	Theme Park	DV 68,00
Der Clou	DV 68,00	Out to Lunch	DA 50,00	UFO - Enemy Unkn.	DV 66,00
Der Clou-Data*	DV 44,00	Penth. H.N. Deluxe	DA 62,00	Zool 2	DA 50,00

HAMMERPREISE

CD 32 - CD 32 - CD 32

Arabian Nights	DV 50,00	Fury of the Furries	DA 55,00	Second Samurai*	DA 56,00
Arche Pool	DA 32,00	Heimdall 2	DA 62,00	Seek & Destroy	DA 50,00
Banahae	DA 55,00	Impos. Miss. 2025*	DA 62,00	Sensible Soc. int.*	DV 50,00
Battletoads	DA 50,00	James Pond 3	DA 62,00	Simon the Sorcerer	DA 69,00
Beneath Steel Sky*	DV 56,00	Lemmings 1	DA 50,00	Striker	DA 60,00
Bump'n'burn*	DA 56,00	Lost Vikings	EV 55,00	Super Stardust*	DA 58,00
Cannon Fodder	DA 55,00	Microcrom	DA 98,00	Superfrog	DA 32,00
Chase Engine	DA 55,00	Morph	DA 50,00	Total Carnage	DV 60,00
Der Clou	DV 68,00	Oldtimer*	DV 75,00	Tower Assault*	DA 56,00
Elite 2	DV 55,00	Out to Lunch	DA 50,00	UFO - Enemy Unkn.	DV 68,00
Emerald Mines	DA 32,00	Pinball Fantasies	DA 62,00	Ultimate Body Bl.	DA 55,00
Fields of Glory	DV 62,00	Project X-F17 Ch.	DA 50,00	Universe	DA 62,00
Fire and Ice	DA 50,00	Quik*	DA 62,00	Zool 2	DA 55,00

Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen N. 3,- DM zzgl. Zahlkartengebühr, Auslandsver-
kasse (nur EC) zzgl. 20,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vor-
behalten. = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn

Tel. 02371-36330

Fax 02371-34503

Inh. Ralf Grzywaczewski

Die Wörter 3D und Geschwindigkeit paßten auf dem Amiga nicht immer gut zusammen. Mit dem CD 32 und dem Spiel Guardian öffnen sich jedoch nun völlig neue Perspektiven.

Polygon Commander

Guardian



Da sich die komplette Anleitung von Guardian auf drei Seiten der CD-Beilage beschränkt, fällt sie sich auch recht kurz mit der Story zum Spiel: Millionen verschiedener Lebensformen kämpfen um die verbliebenen Ressourcen des Weltalls. Der Spieler ist als Guardian (Beschützer) der menschlichen Rasse auserkoren. Ver-

teidigen, schießen und überleben.

Schnell, schneller, Guardian

Neu an Guardian ist die komplette Darstellung des Spielgeschehens in 3D-Polygongrafik. Der eigene Kampfflieger, die Gegner und die umherstehen-



INFO View

Bei Guardian kann man sich in Sekundenschnelle den für sich besten Blickwinkel einstellen. Was aber fürs Fliegen geradeaus gut sein kann, kann sich im Kampf recht schnell als Nachteil herausstellen.



Guardian macht Spaß, solange man auf dem „Gaspedal“ bleibt.

den Gebäude wirken dadurch vielleicht einfach, die Geschwindigkeit, die daraus resultiert, ist aber enorm. Und so fetzt man mit seinem Gleiter über den bis auf einige Gebäude recht flachen Boden. Dabei kann man das Spielgeschehen aus jedem x-beliebigen Blickwinkel bestaunen. Mittels Optionsmenü braucht man dazu nur über die Buttons des Joypads zoomen und drehen, bis einem die Einstellung behagt.

Bonbon-Action

Die farbenfrohen Grafiken tragen nicht immer zur Übersicht bei. Außerdem wird man schon bald von Gegnern umzingelt und baut voller Panik einen schmerzhaften Unfall mit einem der Gebäude. Die Steuerung hilft einem dank ihrer Genauigkeit und der vielen Möglichkeiten, sehr gut durch alle Situationen zu kommen. Guardian bietet schnelle Action, die aber

durch die oft zu lange gleichbleibende Umgebung ein bißchen an Tempo verliert.

■ Michael Erlwein

Besonders bei hoher Geschwindigkeit wirkt die Grafik äußerst plastisch.



COMMENT

Guardian macht Spaß, solange man auf dem „Gaspedal“ bleibt. Geht man das Spiel jedoch wissenschaftlich an, wirkt das Ganze ein wenig eintönig. Leider ist der Schwierigkeitsgrad ein wenig zu hoch angesetzt.



Michael

FACTS

Hersteller: Acid Software ■ Spieler: 1-2 ■ Disks: 1 ■ Preis: ca. DM 60,- ■ Englisch nötig: nein ■ Steuerung: Joypad ■

GAMEPLAY 73%

GRAFIK 70%

SOUND 67%

MOTIVATION 70%

GESAMT 74%

+ sehr schnelle Grafik

- schwer

Und Ihr dachtet, IHR hättet einen schlechten Tag...

Litil Devil

Wer kennt sie nicht, die Tage, an denen man schon mit dem linken Fuß aufsteht und einem einfach gar nichts gelingen will. Mutt, der kleine Teufel, erlebt gerade so einen Tag. Und nur, weil die Unterwelt Appetit auf eine Pizza verspürt...

Unser Held Mutt wurde zu seinem Pech auserwählt, die geheimnisvolle Wunderpizza zu finden. Nein, nicht nur daß man ihn aus seinem stupiden, aber doch so schönen Schlafen-Fressen-Rhythmus herausbrachte, man verlangt auch noch Unmögliches von ihm. Zahlreiche Unterweltler haben sich in der Vergangenheit schon auf die Suche nach dem Objekt der Begierde gemacht, doch keiner kehrte je zurück. Lange Story — kurzer Sinn: Die Odyssee des kleinen

Teufels führt durch fünf Welten mit zahlreichen zu lösenden Rätseln. Diese erfordern nicht nur ein wenig Verstand, sondern hauptsächlich

viel Geschick. Schließlich hat man sich im Leben eines Kleinteufels mit ziemlich kuriosen Kreaturen wie Riesenspinnen, feuerspielenden Steinen oder Knochenwerfenden Skeletten abzukämpfen.

Auffällig sind die ausgefeilten Animationen des Hauptdarstellers. Die Bewegungsabläufe sind allesamt zeichnerisch. Aber nicht nur optisch, auch akustisch unterscheidet sich Litil Devil sehr positiv von dem restlichen Spieleallerlei. Das gesamte Spiel wird von toller Musik begleitet.

Teuflischer Spielspaß!

Das Szenario beginnt auf einer klapprigen Holzbrücke. Dort hat man zunächst einmal einen grünen Riesenschlönz aus dem Weg zu räumen. Von nun an manövriert man sich nur noch durch düstere Gänge (Ähnlichkeiten zu altbekannten Rollenspielen wären hierbei rein zufällig...). Jedes neu erkundete Gangstück wird im

Kleine Spinnen lassen sich zertreten, gegen die große hilft hingegen nur Insektenspray.



Mutt ist nicht ohne Grund so verärgert. Elektrischer Schleim und Kinnhaken haben bestimmt keine aufbauende Wirkung.

Hauptbildschirm auf der Karte dargestellt. Orientierung ist bei Litil Devil das A und O. Durch Aufsummern von Goldklumpen kann man in gut versteckten Läden allerhand Krimskrams

einkaufen, der einem bei seiner Problembewältigung weiterhilft.

■ Roland Gerhardt



COMMENT

Die gnadenlos guten Gags und die witzige Sounduntermalung sind ein Erlebnis. Die enorme Vielfalt des Spiels macht Litil Devil außerdem zu einem langlebigen Spaß, der auf jeden Fall sein Geld wert sein dürfte.



Roland

FACTS

Hersteller: Gremlin ■
Spieler: 1 ■
CDs: 1 ■
Preis: ca. DM 80,- ■
Englisch nötig: nein ■
Festplatte: - ■
2.Laufwerk: - ■

+ abwechslungsreiches Spielgeschehen, witzige Animation und toller Sound

-

GAMEPLAY 83%

GRAFIK 84%

SOUND 80%

MOTIVATION 90%

GESAMT 86%



PLAYERS GUIDE

DIE **COMPUTEC** POWER TIPS 1/95

UFO Enemy Unknown

Seite 321-324

Kid Chaos

Seite 325-329

Universe

Seite 330-333

Super Methane Bros.

Seite 334-337

Ishar 3

Seite 338-341

Theme Park

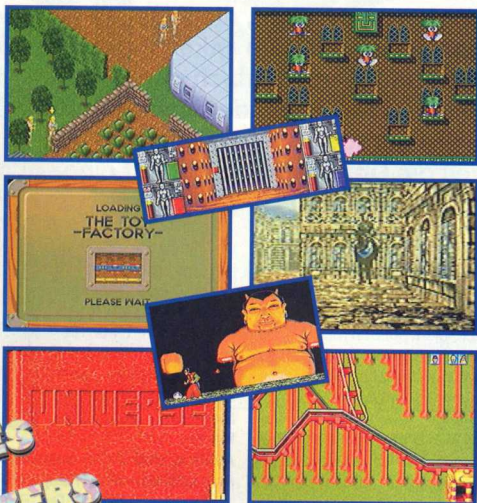
Seite 342-347

Liberation

Seite 348-349

Second Samurai

Seite 350-351



CODES + FREEZERS

Bum'n'Burn
Cannon Fodder
Globdule
Heimdall 2
Hired Guns
Ishar 3

Kid Chaos
Lemmings 2
Liberation
Lionheart
Microcosm
Ruff'n'Tumble

Second Samurai
Super Methane Bros
Syndicate

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

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag
 Leserservice
 Postfach
 90327 Nürnberg**

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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



**VON SPIELEPROFIS
 FÜR SPIELEPROFIS !!!**

UFO ENEMY UNKNOWN

Diesen Monat nehmen wir den Kampfmodus unter die Lupe. Hier kann man den Aliens endlich von Angesicht zu Angesicht gegenüberreten.

Der Kampfmodus...



1. Nachdem man ein UFO vom Himmel geholt hat, muß man einen Sky Ranger zur Absturzstelle ordern, damit ein Einsatzkommando die Überbleibsel bergen und sämtliche Aliens beseitigen bzw. gefangennehmen kann. Letzteres wird im sog. Battlescape-Modus dargestellt.



2. Als erstes müssen die Spezialeinheiten ausgestattet werden. Mit Hilfe des Mauszeigers verändert man die Ausrüstung der einzelnen Team-Mitglieder. Dabei sollte man nicht vergessen, daß es Zeit kostet, die Gegenstände einzuladen, und daß alles schon bereitliegen muß.



3. Nach der Landung stellt man die Männer erst einmal in einen Kreis um das Flugzeug auf, um etwaigen Angriffen vorzubeugen. Gerade das Verlassen ist nämlich äußerst kritisch, ein versteckter Alien könnte große Verluste verursachen.



4. Kleiner Teams empfehlen sich bei der Kampfplatzuntersuchung. Man sollte die Männer jedoch auch nicht zu nahe beieinander plazieren, da sie sonst ein leichtes Ziel abgeben. Die kleinen Gruppen verfügen über genug Feuerkraft, um im Kampf zu bestehen.



5. Falls möglich, sollte man immer versuchen, in Deckung zu gehen. Hecken, Bäume und Zäune gewähren für eine Weile Schutz. Am Ende des Zugs sollten sich alle eigenen Leute immer gut verschanzt haben, wenn der Feind angreift.



6. Besonders wichtig ist die Strategie-Karte. Allerdings werden nur die Ausschnitte angezeigt, die auch gerade von irgendeinem Soldaten aus sichtbar sind. Gelbe Punkte sind XCOM, blaue Aliens, rote Zivilisten, und weiße Kreuze symbolisieren Tote.



7. Obwohl das Vorrücken in der Gruppe sinnvoll ist, wird man hin und wieder einen Aufklärer brauchen, der die Karte erkundet. Währenddessen sucht natürlich der Rest nach den Außerirdischen. Man sollte niemals mit einem einzelnen Mann die Aliens angreifen.

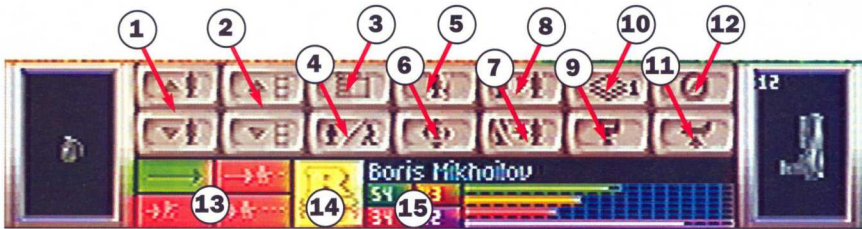
Aimed Shot	Acc>49%	TUs>43
Snap Shot	Acc>27%	TUs>13
Auto Shot	Acc>15%	TUs>18
Throw	Acc>67%	TUs>13

8. Sobald man einen Gegner sieht, klickt man auf das Waffensymbol und bekommt damit eine Auswahl über die verschiedenen Optionen sowie über die Dauer von deren Ausführung: Ein gezielter Schuß eignet sich für große Distanzen. Der Snapshot und Autofeuer sind bei kurzen Entfernungen sehr gut und benötigen nur wenig Zeit.



UFO ENEMY UNKNOWN

... der Kampfmodus...



Die Erklärung zu den einzelnen Icons des Kampfmodus:

1. Auf- und Abstieg
2. Ansicht der Umgebung (Oben/Unten)
3. Karte ansehen
4. Stehen/Knien - für gezielte Schüsse
5. Ausrüstungsbildschirm - falls Gegenstände aufgehoben werden soll, stellt man sich auf sie und betätigt dieses Icon
6. Bildschirm zentrieren
7. Momentanen Soldaten abwählen
8. Nächsten Soldaten anwählen
9. Konfigurationen

10. Ansicht aufteilen
 11. Mission abbrechen (alle Einheiten sollten im Sky Ranger sein)
 12. Zug beenden
 13. Spart die noch „freie“ Zeit für diesen Soldaten auf
 14. Rang des Soldaten
 15. Daten dieser Einheit (übrige Zeit, etc.)
- Jeder wird seine eigene Taktik für den Angriff entwickeln, doch hier ein paar Methoden, die sich bewährt haben.



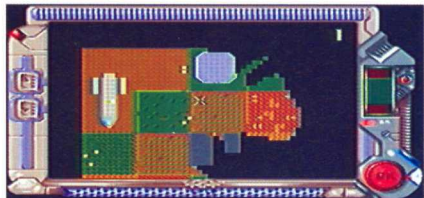
9. Hier ist der Alien eingekesselt. Die Soldaten zu beiden Seiten haben sich verschanziert, während der Außerirdische ohne Deckung der Willkür seiner Jäger ausgeliefert ist.



10. Eine effektive Formation zum Vorrücken. Im Gänsemarsch läuft man einen Zaun oder eine Hecke entlang. Sobald Feindkontakt besteht, fächert man die Formation auf. Dabei sollte man die Rückendeckung nicht vergessen.



11. Der Flankenangriff ist überaus erfolgversprechend. Man nähert sich dem Feind von zwei Seiten, die eine Gruppe wird entdeckt und lenkt somit die Aufmerksamkeit von der zweiten ab, die nach Belieben auf die Aliens feuern können.

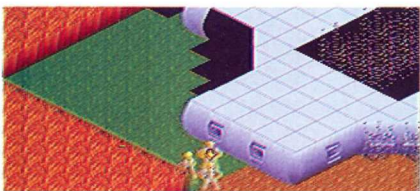


12. Bei diesem Beispiel suchen drei Soldaten Schutz hinter einer Mauer in der Nähe der Außerirdischen. Im nächsten Zug haben sie so nahezu ihre komplette Zeit zur Verfügung, um auf die Aliens zu schießen.



UFO ENEMY UNKNOWN

...der Kampfmodus



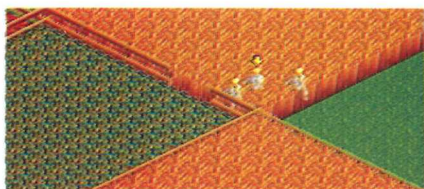
13. Wenn man seinen Zug ausführt, sollte man nie vergessen, Zeit für eine bestimmte Aktion aufzusparen. Jeder der pinkfarbenen Icons reserviert genügend Zeit für einen gezielten oder schnellen Schuß bzw. für ein Autofeuer.



14. Jeder Soldat hat einen bestimmten Rang, wobei Commander der höchste und Rookie der niedrigste ist. Falls ein hochrangiger Offizier an dem Einsatz teilnimmt, steigt die Moral der gesamten Truppe.

Rookie Isao Kojima	
TIME UNITS	45
ENERGY	54
HEALTH	28
FATAL WOUNDS	0
ARMORY	20
MORALE	300
PERCEPTIONS	14
FIRING ACCURACY	54
THROWING ACCURACY	30
STRENGTH	24

15. Hier sieht man den Datenscreen eines Soldaten. Um ihn anzuwählen, klickt man einfach das Rang-Icon an. Die obere Hälfte gibt Auskunft über die Fähigkeiten, die untere befaßt sich mit der getragenen Panzerung.



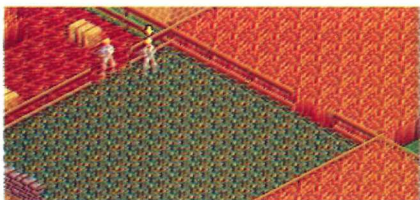
16. Der Rang eines Soldaten kann während eines Spiels geändert werden. Am Ende jeder Mission erhält man einen Report über die Vorkommnisse. Der beste Soldat wird dann höchstwahrscheinlich befördert.



17. Falls ein Soldat alleine gelassen wird und seine Moral unter 50 % fällt, ist es möglich, daß er in Panik ausbricht. Dann wird er entweder vor Angst stehenbleiben, wegnrennen oder total verrückt Amok laufen.



18. Möglicherweise wird ein Soldat in einem Einsatz durch eine spezielle Waffe oder Rauch betäubt. Auch Aliens können betäubt werden, so daß man sie lebend einfangen kann. Man sollte aber sicherstellen, daß sie nicht plötzlich aktiv werden und davonlaufen.



19. In der eigentlichen Kampfphase erhalten die Soldaten automatisch ein gutes Training, so daß diese Spezialeinheit von Mal zu Mal besser wird. Zum Beispiel steigt die Treffsicherheit eines Soldaten im Werfen von Granaten wahrscheinlich an, wenn er diese Fähigkeit oft einsetzen konnte.



20. Sobald ein Soldat verwundet wird, verschlechtern sich seine Fertigkeiten. Erlittene Schäden sind dem Datenbildschirm zu entnehmen. Je nach Wunde kann dies verschiedene Auswirkungen haben, eine Schußwunde am Arm würde zum Beispiel die Fähigkeit, Granaten zu werfen, stark beeinträchtigen.



UFO ENEMY UNKNOWN

Allgemeine Tips



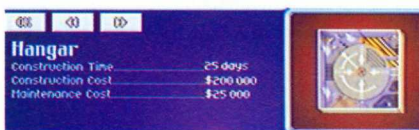
1. Das Spiel enthält ein Nachschlagewerk, genannt die UFOpedia, in dem sämtliche zugänglichen Informationen aufgelistet sind. Zum Beispiel kann man so die technischen Daten des schweren Maschinengewehrs abrufen und dann entscheiden, ob man diese Waffe einsetzen möchte oder nicht.



2. Die UFOpedia wird sich mit der Zeit selbst vervollständigen, immer wenn etwas Neues gefunden wird, sollte man den Nutzen dieser Entdeckung auf diese Art prüfen. Sobald man also zum Beispiel Laserwaffen erfunden hat, kann man das Nachschlagewerk befragen, jedoch nicht zuvor.



3. Die Abfangjäger sind vermutlich die wichtigsten Flugzeuge im Spiel. Man sollte immer einen in Reserve haben. Ihre Bewaffnung sollte nicht zu schwer sein, schließlich will man die UFOs nicht atomisieren, sondern nachher noch ausschlichten.



Each hangar can accommodate one craft. There are facilities for maintenance, refuelling and repair of XCOM craft. Each craft stationed at a base must have a free hangar assigned to it which cannot be used by other crafts.

4. Damit wird auch der Hangar zu einem sehr wichtigen Gebäudeteil. Falls nicht genügend Hangars zur Verfügung stehen, können nur unzureichend Flugzeuge aufbewahrt werden. Aus dem Hangar bewaffnet und startet man sämtliche Flugzeuge nach Wahl.



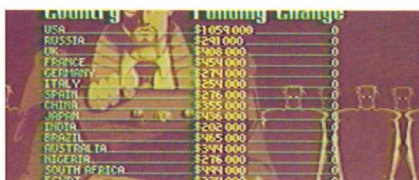
5. Ein weiterer wichtiger Aspekt liegt im verwendeten Zeitsystem von UFO. Wenn auf das nächste Ereignis gewartet werden soll, springt man ganze Tage nach vorne, fliegt man hingegen nur eine weitere Strecke, sollte man nur fünf Minuten verstreichen lassen.



6. Während des Spiels wird werden Überfälle der Aliens auf eine kleinere oder größere Stadt erfolgen. Es muß sofort gehandelt werden. Man schickt einen Sky Ranger zu der Stadt, um das Problem zu beseitigen, oder das Land wird seine Zuwendungen erheblich kürzen.



7. Im späteren Spiel wird man verschiedene Taktiken beim Luftkampf anwenden müssen. Außer dem Standardangriff läßt sich eine vorsichtige Attacke auf das UFO aus größerer Distanz ausführen oder man wählt den aggressiven Angriff, mit dem Ziel das UFO zu zerstören.



8. Die finanziellen Mittel sind besonders wichtig für XCOM. Die Zuwendungen kommen von vielen unterschiedlichen Ländern und verändern sich je nach den zu verzeichnenden Erfolgen. Um insgesamt gut abzuschneiden, müssen alle Länder bei Laune gehalten werden.



KID CHAOS

Kid Chaos ist ein extrem schweres Plattform-Smash `em Up von Ocean. In dieser Ausgabe geben wir Euch Tips und Tricks zu jedem Level des kompletten Spiels.

Stage 1 - The Secret Garden



1. In diesem Level sind die roten und gelben Blumen das Angriffsziel von Kid. Zerschlage so viele wie du kannst, und wenn der Zähler Null erreicht hat, öffnet sich der Ausgang, aber paß auf die Killerbienen Schwärme auf.



2. Wenn du getroffen wirst, kannst du Äpfel einsammeln, um Deine Lebensenergie wiederherzustellen. Nutze die Katapulte auf dem Boden, um an unerreichbare Stellen im Level zu kommen. Wähle Deinen Landepunkt aber sorgsam aus.



3. In diesem Level kommst du auf morsche Brücken. Um sie zu überqueren, mußt du unbedingt springen, da Rennen hier nicht ausreicht. Unter einigen Brücken befindet sich Wasser, unter anderen liegen gefährliche Speere.



4. Um auf die schwingenden Plattformen zu gelangen, ist es am besten, möglichst früh auf sie zu springen. Läßt man sich zuviel Zeit, so verpaßt man den richtigen Zeitpunkt für die nächste Plattform. Wer will, kann allerdings auch die gefährliche Wasserstrecke unter den Plattformen nehmen.



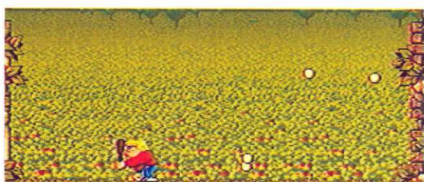
5. Im unterirdischen Teil von Sektion 3 triffst du auf Plattformen, die urplötzlich unter Dir verschwinden. Wenn du auf die allererste springst, kannst du in der linken oberen Ecke ein Zusatzleben ergattern.



6. Falls du in die Mulde dieses Morgensterns fällst, wird es sehr schwer, wieder herauszukommen. Die beste Taktik ist es, schneller zu werden, indem man der Kugel folgt und am höchsten Punkt abspringt.



7. Es ist sehr gefährlich, wenn man auf den schwingenden Plattformen gegen Ende der Sektion 2 eine falsche Bewegung macht. Unter der ersten und dritten Plattform sind wiederum Spieße, und in der Mitte unter der mittleren gibt es einen Punkt, um Luft zu holen.



8. Die letzte Sektion von Level 1 ist ein Spiel ganz im Stile von Breakout. Du mußt jeden einzelnen Stein in der Wand über Dir zerstören. Dabei kannst du Power Ups wie Extrabälle oder Laserpistolen auf sammeln. Du solltest nur auf die Eier, die der Vogel fallenläßt, aufpassen.



KID CHAOS

Stage 2 - The Toxic Wasteland



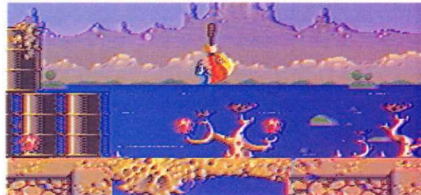
1. In Level 2 sind die roten Pilze an der Reihe. Die Gegnerschaft besteht jetzt aus Mutanten, die sogar fliegen können, Skeletten und ätzenden Tropfen, die von Plattformen über dir herunterfallen.



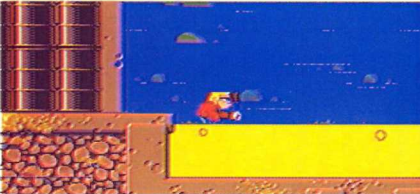
2. An den meisten Steigungen rollen dir Fässer entgegen. Nur mittels schnellen Sprüngen kannst du dir hier helfen. Zusätzlich stecken noch Rasierklingen im Fußboden, die oft nur schwer zu erkennen sind.



3. Zwischen den ganzen Bösewichten dieses Levels mußt du dich ganz besonders um die Schlangenwesen kümmern. Wenn sie auf dich schießen, verfolgt dich der Schuß einige Zeit wie eine Klette.



4. An einer Stelle, in der unzählige Rasierklingen im Boden stecken, ist guter Rat teuer. Man könnte doch zum Beispiel auf die Spitze des dort herumstehenden Pilzes springen, ihn zerstören und so den Weg über diese schwierige Stelle meistern?



5. Am Anfang von Sektion 3 solltest du nach rechts unten gehen. Dort befinden sich große Bassins, die mit giftigem gelbem Abfall gefüllt sind. Da man hier erst größeren Schaden erleidet, wenn auch der Kopf von Kid versinkt, kann man sie durch andauerndes Betätigen des Feuerbuttons leicht überqueren.



6. Nach dieser Mühe erreichst du eine Stelle, die wie eine Sackgasse aussieht. Hier mußt du nur auf die Plattformen links über dem Schlamm. Vorsicht ist aber angesagt, da man die Plattformen leicht verfehlen kann und dann im Schlick landet. Ist man auf der ersten sich gelandet, muß man nur eine Stufe nach oben springen.



7. Wenn sich die Möglichkeit bietet, einen Sprung nach oben und dann nach rechts zu gehen, so nutze sie. Du wirst dann an eine Stelle kommen, an der ein Schild auf das nahe Maze hinweist. Dort gibt es leider viele Rasierklingen und giftige Regenschauer.



8. Im letzten Stück von Level 2 mußt du neun schwarze Tonnen zerschließen, die zwischen jeder Menge anderer Trümmer von oben herabfallen. Wie schon am Ende von Level 1 gibt es auch hier zahlreiche Power Ups, die dich dabei unterstützen.

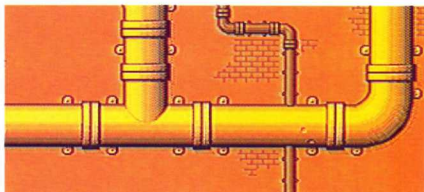


KID CHAOS

Stage 3 - The Toy Factory



1. In der Spielzeugfabrik mußt du die ganzen Straßenlaternen zertümmern. Deine Feinde sind kleine Flugzeuge und Autos. In der Nähe der Kisten unter den ersten beiden Flugzeugen versteckt sich außerdem noch ein geheimer Raum.



2. Einige der Röhren spülen dich in einen Raum voller Spitzen. Um dies zu verhindern, kannst du genau steuern, wo Kid in so eine Röhre hineinspringt. Siehst du eine Abzweigung nach oben, so drücke kurz vorher den Joystick nach oben und Kid wird diese Richtung einschlagen.



3. Begib dich gleich zu Beginn nach rechts. Gehe nach oben und wenn du am ersten Aufzug bist, dann spring mitten in die Wand. Nach dem folgenden Sturz durch einen Schacht landest du in einem geheimen Raum, in dem es ein Extraleben und Energie zu finden gibt.



4. Erreichst du den Punkt mit den Aufzügen, solltest du deinen Weg oben und rechts herum fortsetzen. Mit den Schaltern bringst du den Aufzug in Position. Um die Plattformen zu erreichen, mußt du nach oben springen, falls diese nicht hoch genug fahren.



5. Leg dich lieber nicht mit den hüpfenden Bällen am Anfang von Sektion 3 an, denn die sind ziemlich gefährlich. Bei Berührung wird jede Menge Energie abgezogen.



6. Der Gang, der rechts unten in diesem Level liegt, ist ganz besonders knifflig. Du mußt deine Sprünge über die Spitzen genau mit der Auf- und Abbewegung der Pfeiler abstimmen.



7. Dein ganzes Sprüngevermögen wird dir gegen Ende dieser Sektion abverlangt. Bevor du nicht die drei Blöcke passiert hast, kannst du nicht weitermachen. Spring aber nicht zu schnell, damit du nicht über einen der Blöcke hinauschießt.



8. Das letzte Stück in Level 3 ist schon fast eine Erholung. Alles was du tun mußt, ist, auf die Teddybären auf dem Förderband zu schießen. Lediglich die Enten solltest du unbedingt verschonen. Wie immer gibt es auch hier Power Ups und noch eine tolle Dreifach-Pistole.



KID CHAOS

Stage 4 - The Techno Fortress



1. Nun werden gnadenlos die Computermonitore zertrümmert. Paß besonders auf die UFOs am Anfang auf, denn den Raketen, die sie abfeuern, kann man nur schwer ausweichen. Achte außerdem unbedingt auf die Laserschütze.



2. Ein Teil dieser Sektion ähnelt sehr dem guten alten Space Invaders. Wenn du mit hoher Geschwindigkeit durch die Space Invaders hindurchspringst, machen sie schon bald keinen Muckser mehr. Kurz danach kommt auch noch eine schwierige Stelle mit Plattformen.



3. Ein Hochgeschwindigkeitsrennen mit einem sehr knappen Zeitlimit steht in Sektion 2 an. Am Anfang sollst du die Panzer meiden und möglichst über jede Senkung springen, um Zeit zu sparen. Achtung: hier gibt es keinen Restart-Punkt.



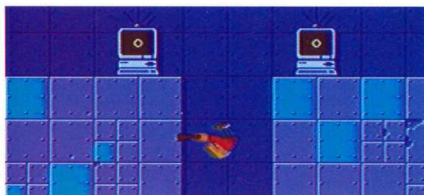
4. An ziemlich vielen Stellen dieses Levels gibt es Punkte, die mit normalen Sprüngen nicht zu erreichen sind. Nimm einfach ein paar Speed Ups auf und nutze die Steigungen für höhere und weitere Flüge.



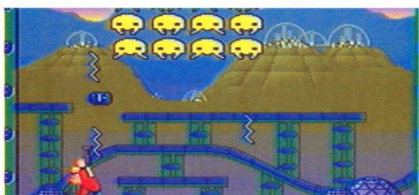
5. In Sektion 3 sind gleich ein paar verzwickte Plattformen zu überwinden. Es ist besser, du gehst sicher, daß die Plattformen sich dorthin bewegen, wo du hinspringst, sonst wirst du von der unterhalb knisternden Hochspannungsleitung gebraten.



6. Nun fallen die Plattformen dir auch noch zu allem Übel unter den Füßen in die Tiefe. Hier hilft nur die nötige Reaktionsschnelligkeit und das richtige Timing der Sprünge, um die nächste Plattform nicht zu verfehlen.



7. Wenn du den mit Monitoren überfüllten Raum gefunden hast kannst du auf deinem Weg nach unten nicht mehr umkehren. Nach der Vernichtung aller Space Invaders, muß sich Kid nur noch mit einem Spin durch die Wand auf der rechten Seite von hier verabschieden.



8. Um in den fünften Level zu gelangen, muß Kid sich noch einmal mit den Space Invaders herumschlagen. Einfach alle Aliens erledigen und dabei immer schön auf die fliegenden Untertassen achten. Nimm die Quad Gun mit, damit sich deine Schußkraft vervierfacht.



KID CHAOS

Stage 5 The Ruined City



1. Hier gibt es noch mehr Plattformen, unter denen sich Wasser oder Spitzten befinden. Kommst du an die Stelle mit den zwei Plattformen, dann solltest du dich auf das Stückchen Land über dir begeben.



2. Wenn du dann weiter nach oben gehst, wirst du an eine auf den ersten Blick unpassierbare Stelle gelangen. Mittels der Sprungfeder kommst du hier weiter. Springe hier weiter über das Wasser und die Klippen nach oben.



3. In der Nähe des Startpunkts von Sektion 2 befindet sich ein versteckter Raum. Nachdem du über ein paar Löcher nach rechts gelangt bist, mußt du nur auf den Felsen über dir springen. Der Raum verbirgt sich dann im zweiten Loch des Ganges, in dem du dich gerade befindest.



4. Wieder eine scheinbare Sackgasse. Hier solltest du vom Restart-Punkt ausgehend (siehe Bild) nach rechts unten rennen. Wenn du dann nach links gehst, stehst du unter der Brücke. Nun nur noch nach rechts rennen und mit einem Spin durch die Wand brechen.



5. Um vom Startpunkt von Sektion 3 wegzukommen, solltest du die Hügel zu deinem Vorteil nutzen. Wenn du an der oben abgebildeten Stelle bist, versteckst sich wieder einmal ein Raum in der Wand. Mit der Sprungfeder bei der Brücke kannst du durch die Wand springen.



6. In diesem Raum mußt du dann besonders auf Spitzzen achten, die urplötzlich aus dem Boden schießen. Um zur Sprungfeder zurückzukommen, gehe nach rechts und spring vom Hügel aus nach oben. Das Water-Maze solltest du übrigens nur mit voller Energie ausgerüstet betreten.



7. Im letzten Level mußt du die Wand über dir zerschießen. Daran hindern dich Möwen, die Trümmer und Eier fallen lassen. Die aus dem Boden kommenden Spieße erscheinen nie zweimal hintereinander an derselben Stelle, so daß du da am sichersten stehst, wo sie gerade zuvor erschienen sind.



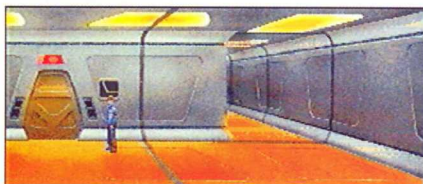
8. Um das Spiel jetzt komplett zu beenden, mußt du nur noch die Kammer mit der großen Maschine hinter dich bringen. Es sieht zwar so aus, als ob Kid sterben würde, aber er wird nur nach Hause gebeamt, und deine Mission ist erfüllt.



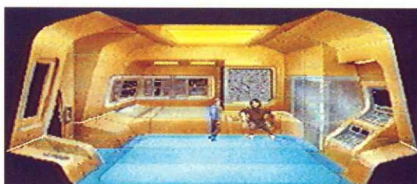
AMIGA 330 AMIGA UNIVERSE

Herzlich willkommen zu Teil 2 unserer Komplettlösung zu Core Designs grafisch aufwendigem Point & Click-Adventure.

Player's Guide



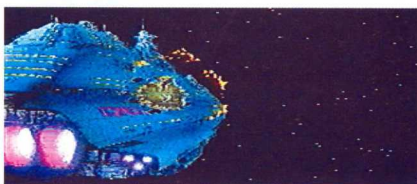
1. Gehe zurück zum Lift und fahre in den dritten Stock. Wenn du auf dieser Etage alle Intercoms an den Türen ausprobierst, stößt du nach einiger Zeit auf Myrells Zimmer.



2. Gehe hinein und sprich mit ihm. Nach dieser Unterhaltung wirst du von ihm ein weiteres Stück der Sternenkarte bekommen. Setze es an das Stück an, welches du bereits besitzt, und verlasse Myrell.



3. Sobald du draußen auftauchst, steht ein Attentäter vor dir und versucht, dich zu erledigen. Rede ein wenig mit dem weiblichen Attentäter, um genügend Zeit zu gewinnen, bis...



4. ...die Bombe im Raumschiff in die Luft geht. Der Attentäter und du werden auf den Boden geworfen, und nur du kannst wieder aufstehen. Nimm ihm alles ab, was du finden kannst.



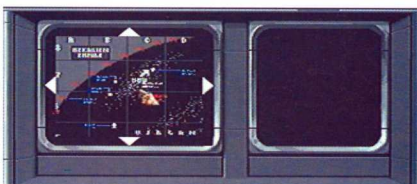
5. Zurück zum Lift. Mit Hilfe des Schaltpults begibst du dich zu Raumschiffstartplätzen (Launch Bay). Nimm das kleine blaue Raumschiff und starte damit sofort durch.



6. Entfernst du dich vom Schiff, stellst du den Kurs auf Arkalon 5 ein. Wenn du auf dem Planeten ankommst, dann wähle den oberen linken Quadranten auf der Karte. Nun siehst du ein riesiges Gefährt, einen Kampf-Crawler.



7. Lauf nach links unter dem Crawler, und du wirst ein Objekt vor ihm finden. Nimm den langen Metallstab heraus und verbinde ihn mit der Sternenkarte für spätere Zwecke.



8. Begib dich vom Planeten weg in Richtung Daarlor Korv. Da dies für Dein Raumschiff zu weit ist, mußt den Weg über die Mekanthallor-Galaxie nehmen.



UNIVERSE

Player's Guide



9. Nachdem du im Quadranten rechts oben auf Daarlör Korv gelandet bist, findest du dich in einer unfruchtbaren Landschaft direkt neben deinem P.T.V. wieder. Gehe nach rechts, um zum Schrein zu gelangen.



10. Nun verbinde den Metallstab und die Sternenkarte mit dem Schrein. Ein Portal erscheint und saugt dich ein, so daß du an dem oben abgebildeten Punkt wieder auftauchst.



11. Wenn du über die Brücke gehst, betrittst du den Knightmare Tempel. Der dort liegende Power Gem wird durch die Laserstrahlen geschützt. Schau auf die Steinstruktur links am Tempel.



12. Dadurch erscheint eine Karte, die den Grundriß des Tempels zeigt. Um die Laserstrahlen abzustellen, mußt du die Platten, die durch einen Diamanten gekennzeichnet sind, in folgender Reihenfolge betreten: unten rechts, oben rechts, oben Mitte, oben links, unten links, unten Mitte.



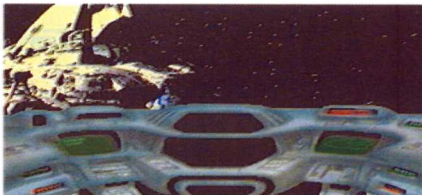
13. Sobald die Laserstrahlen ausgeschaltet sind, mußt du den Stein nach dem Power Gem werfen und es dann mitnehmen. Um das Portal zu erreichen, mußt du über die Lücke, die in der zusammenstürzenden Brücke entstanden ist, springen.



14. Flieg zurück nach Arkalon 5 und begib dich wieder an die Vorderseite des Crawlers. Öffne das Panel mit dem Metallstab. Mit dem Power Gem als Energiequelle und dem Waffencomputer zur Steuerung kannst du den Teleporter kontrollieren.



15. Wenn du nun den Teleporter benutzt, befindest du dich danach im Crawler von Angesicht zu Angesicht mit einem Alien wieder. Nach einer Unterhaltung bekommst du ein Abschiedsgeschenk: einen Schutzschild, den du noch später im Spiel benötigst.



16. Verbinde den Power Gem mit dem Schutzschild. Geh zurück zum Schiff und nimm Kurs auf die Mekanthallor-Galaxie. Auf dem Weg dorthin wirst du vom Traktor-Strahl des Gefangnissschiffes Colossus angesaugt.



AMIGA 332 AMIGA UNIVERSE

Player's Guide



17. Sprich im Schiff gleich mit dem Man Brute. Er wird seine Identität als Führer der Rebellion zu erkennen geben. Nach der Unterhaltung erlaubt man dir zu verschwinden. Dies tust du auch sofort mittels des Teleporters.



18. Nun wirst du in deinem P.T.V. automatisch auf Coros direkt landen. Sprich mit dem Typen, der den Droiden dabei hat. Wenn er nach dem Fahrzeug fragt, dann laß es ihn nehmen, denn dein Leben hängt davon ab. Nun gehe nach oben zur Brücke.



19. Nun bist du am Rande der Stadt. Sprich mit dem Mann, der hier wartet, und er wird dir einige Durchgangsstellen zeigen. Rede dann mit den großen Wachdroiden einen Screen weiter unten. Als nächsten solltest du ein paar Worte mit dem Zier-Droiden.



20. Schick den Zier-Droiden zu den Wachen. Wenn er zurückkommt, gib ihm ein Paßwort und schicke ihn nochmal weg. Warte die Explosion ab und gehe dann zu dem Wachposten. Sammle die Batterien ein und verbinde sie mit dem Schutzschild.



21. Benutze den Waffencomputer mit dem Schutzschild und laufe dann hinter den Wachdroiden nach links. Dort triffst du Baron Kaleev, der versucht, dich zu eliminieren. Dummerweise erwischt es ihn bei diesem Versuch aber selbst.



22. Benutze den Schutzschild, um zurück durch die Wachen zu kommen, und begib dich in der Stadt zu dem Platz mit den Droiden, den dir Dorshiv gezeigt hat. Sprich mit dem Droiden rechts.



23. Befiehl dem Droiden, ein Loch in die Wand zu schießen, und er wird gehorchen. Sobald du das Loch betrittst, erscheint Baron Kaleev auf der Bildfläche und schickt die Droiden hinter dir her.

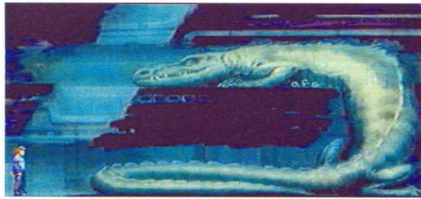


24. Halte dich rechts auf dem Weg durch die Gänge. Dann klettere hoch in den Schacht. Gehe weiter rechts an dem Stein und der Tür vorbei, bis du nach unten gelangen kannst (für Boris eine Rechtsdrehung). Nun halte dich weiter rechts, bis du beim Drachen angelangt bist.

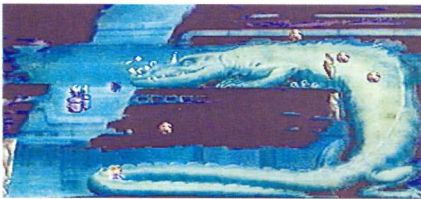


UNIVERSE

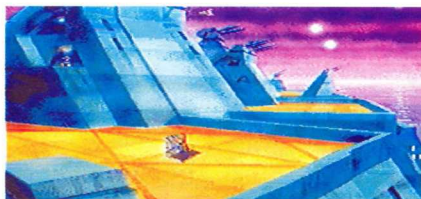
Player's Guide



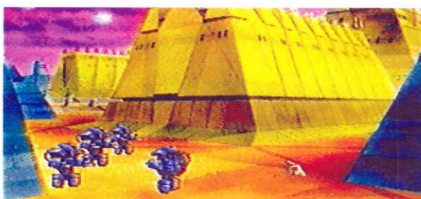
25. Versuche nicht, am Drachen vorbeizukommen, wenn doch, so wirst du sterben. Wirf den LD Chip, den du vom Baron hast, auf den Kopf des Drachens. Er wird im Maul des Drachen landen und ihn sehr erfreuen.



26. Nun spring über den Schwanz des Drachen, um dich vor dem Droiden verstecken zu können. Wenn der Droid nun in den Raum kommt, wird er vom Drachen gefressen.



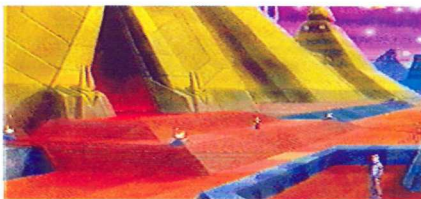
27. Nun kannst du aus deinem Versteck kommen und die Batterien aus dem verbliebenen Schutt nehmen. Springe dann an den Rand unterhalb des Drachenkopfes. Nun mußt du aus dem Schacht heraus aufs Dach klettern.



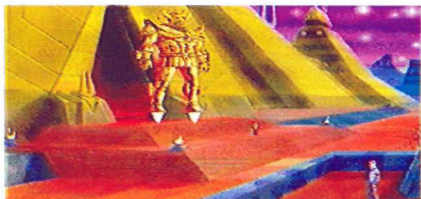
28. Wenn du auf dem Dach ankommst, eröffnet man sofort die Feuer auf dich. Benutz den Schutzschild, um nach links zu entkommen. Während du weiter durch den Schutzschild geschützt bist, mußt du den Droiden, der dir am nächsten steht, drücken und ziehen.



29. Gehe nach oben und dann links. Dort wirst du in der Ecke den verletzten Man Brute finden. Wenn du mit ihm redest, wird er dir erzählen, daß der Power Gem der Schlüssel zur Lösung des ganzen Abenteuers ist. Danach gibt er dir noch eine Power-Waffe.



30. Links erblickst du dann den Palast und den Baron. Tausende von Menschen haben sich versammelt, um dem Endkampf zwischen dir, dem Baron und dem verrückten Herrscher beizuwohnen.



31. Dann erscheint der Herrscher in einem großen Metallanzug. In der nun folgenden Unterhaltung mit ihm und dem Baron erzählt du ihm, daß der Baron sich gegen ihn verschworen hat.

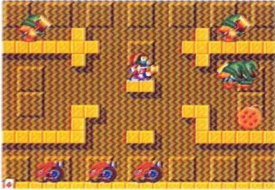


32. Gegen Ende des Gesprächs fällt das Thema auf den Power Gem. Wenn der Herrscher von dir will, daß du ihn hinwerfen sollst, dann tue dies nicht. Wirf es auf ihn, um ihn zu besiegen und das Spiel zu beenden.



Diesen Monat stellen wir in unseren Super Methane Bros.-Tips die letzten 50 Levels detailliert vor.

Player's Guide



1. In diesem Level wird man mit „Hammer Throwers“ und „Speed Demons“ konfrontiert. Man sollte seine Sprünge zeitlich auf die „Speed Demons“ abstimmen und nicht zu lange auf der selben

Plattform wie die „Hammer Throwers“ bleiben.

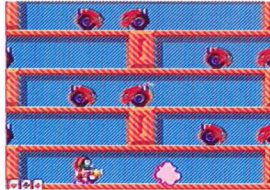


2. Man beginnt auf der Spitze des Baums, und alle Bösewichter laufen unter einem hin und her. Einige werden jedoch hinunterspringen, so daß man sie in der Luft fangen muß.

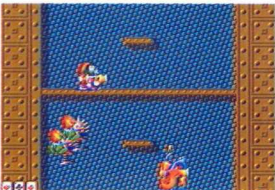


3. Dieser Level trägt den Namen „Do not enter“. Er ist eigentlich gar nicht so schwierig, wenn man sich an diese Anweisung hält und nicht in den Bereich über einem eindringt, wenn sich viele

Monster darin befinden.



4. Jede Menge „Speed Demons“ machen dieses Level unsicher. Man sollte versuchen das Power Up in der Mitte des Levels zu bekommen, aber die Zeit ist etwas knapp, sodaß man sich beeilen sollte, ansonsten verliert man ein Leben.



5. Hier sollte man sich in den Raum mit der Maschine begeben, die Monster, die sie produziert, einsammelt und auf sie zurückschießt. Besondere Vorsicht ist beim Betreten des

Raums empfehlenswert.



6. Um den Level überhaupt richtig zu beginnen, muß man die Blöcke aus dem Weg räumen. Dabei auf die kleinen Monster achten, die von den Sprungfedern fallen. Eventuell muß man mit den Blöcken eine

Rampe bauen, um die anderen Bösewichter zu erreichen.



7. Ein Power Up wird unten erscheinen, aber man sollte auf die Monster aufpassen, die aus den Löchern kriechen.



8. Zuerst schnappt man sich die „Hammer Throwers“, die am Anfang des Levels stehen. Um auch die „Speed Demons“ zu erreichen, muß man sich auf die Säule stellen, den Knopf drücken, um zu springen und sie

sich so packen, ohne daß man auf ihre Plattform springt.



SUPER METHANE BROS

Player's Guide



9. Damit man die Schatzkiste ohne Probleme leerräumen kann, sollte man alle bis auf ein Monster einfangen. Dann schnappt man sich das letzte und springt durch die Kiste. Dabei sollte man nicht vergessen, das Monster wieder loszulassen.



10. Nahezu der gesamte Boden dieses Levels ist von Sprungfedern bedeckt. Über diese erreicht man auch die Monster, aber Vorsicht, man springt ziemlich leicht in sie hinein.



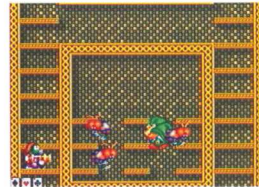
11. Auf diesem Level gibt es wieder eine Maschine, aber diesmal bewegt sie sich. Man sammelt wieder die „Speed Demons“ ein, die sie produziert, und wirft sie zurück. Dabei sollte man auf freie „Speed Demons“ achten.



12. Der dritte Wächter des Spiels befindet sich im 70. Level. Er sieht aus wie ein gigantischer Wecker. Mit der Bowlingkugel wirft man nach dem Wecker. Wenn man nahe genug daransteht, kann man sie gleich wieder einsaugen und wieder abschließen.



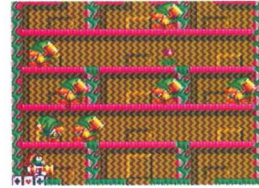
13. In diesem Level muß man über die Sprungfedern zur Maschine gelangen und wieder die Monster auf sie abfeuern. Der sicherste Platz ist übrigens ganz oben links und rechts.



14. Hier müssen als erstes alle Monster befreit werden, bevor man mit ihrer Vernichtung beginnen kann. Man bewegt sich nach ganz oben, dann zur Mitte und springt. Dadurch werden die gefangenen Monster befreit.



15. Die Roboter werfen Bomben auf die Plattform unter ihnen. Unter diesen erschweren Bedingungen muß man nach den kleinen Sprungfedern Ausschau halten, die nach und nach erscheinen.



16. Dieser Level benötigt viel Zeit. Hier müssen die Monster erwischt werden, ohne daß man in ihren Bereich springt. Dazu drückt man den Feuerknopf, dann den Sprungknopf. Oben läßt man dann den Feuerknopf los.

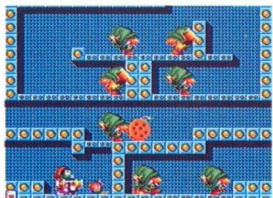


SUPER METHANE BROS

Player's Guide



17. Ein Power Up wird rechts und über einem erscheinen, wenn der Level beginnt. Auf die Spring-Monster sollte man aufpassen, sie versuchen, immer auf einen herunterzuspringen, wenn man sich unter ihnen befindet.



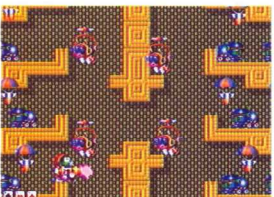
18. Die „Hammer Throwers“ in diesem Level sind viel schneller als gewohnt. Man sollte den Level von unten nach oben entmonstern, ist man nämlich erst nach oben gesprungen, kommt man nicht mehr so leicht auf die unteren Plattformen.



19. Bomben werfende Roboter und „Hammer Throwers“ machen aus diesem Level eine schier unlösbare Aufgabe. Zuerst sollte man sich um die Hammerwerfer kümmern, dann nach ganz oben springen und die Roboter abfertigen.



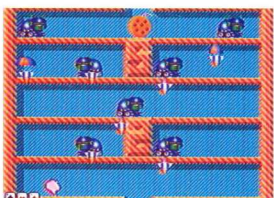
20. In diesem Level laufen die Roboter von ganz oben nach unten und werfen dabei Bomben. Um Zeit zu gewinnen, solltest du hierauf und runterspringen, wenn die Roboter den Level verlassen haben.



21. Dieser Level ist nicht ganz so schwer, auch wenn es dort Roboter gibt. Wichtig ist nur, schnell zu den Robotern zu gelangen, da es kaum möglich ist, sich irgendwo vor den Bomben zu verstecken.



22. Gehe nun zuerst in die oberste Etage, um die Jumper zu erledigen. Dazu mußt du nur in das Loch links hineingehen, da die Jumper kleine neue Jumper produzieren, wenn du sie vernichtest, solltest du immer nur einen angreifen.



23. Die Roboter dieses Levels sind sehr schnell. Trotzdem solltest du nicht in Hektik geraten, du mußt diese Stage aber zügig durchspielen, da man sich vor so schnellen Bomben nur schwer verstecken kann.

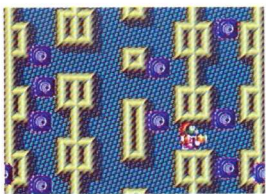


24. Damit du an die Bösewichte gelangst, müssen die Blöcke aus dem Weg geräumt werden. Schieb sie einfach alle in eine Ecke, so daß sie dir später beim Kampf nicht in die Quere kommen.



SUPER METHANE BROS

Player's Guide



25. Die ganzen Blöcke dieses Levels stehen in ständiger Bewegung. Such dir erst einen günstigen Ausgangspunkt, um die Blöcke zu beobachten und deren Bewegungen zu erlernen.



26. Am Start bist du unter einigen Blöcken gefangen. Wenn du dich hier befreit hast, wirst du sofort mit den B o m b e n konfrontiert. Mit den Blöcken mußt du dann eine Treppe nach oben bilden.



27. Wenn du nur einen Block von oben entfernst, kannst du deine Gegner in einem Aufwasch erledigen. Stell dich einfach in die entstandene Lücke und schieß, was das Zeug hält.



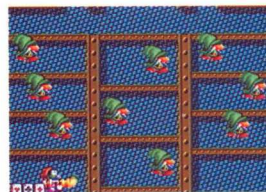
28. Die zwei Maschinen müssen zerstört werden, willst du hier weiterkommen. Sammle dazu die Käfer auf und feuere sie auf die Geräte. Bleib dabei aber ständig in Bewegung.



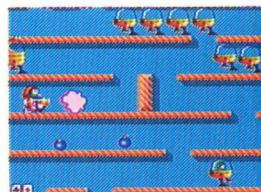
29. Die neuen Gegner in diesem Level folgen dir auf Schritt und Tritt, sind dafür aber nicht sehr gefährlich. Kümmere dich lieber um die Springer, die gleich am Anfang auf dich zukommen.



30. Hier mußt du wiederum zwei M a s c h i n e n vernichten. Paß beim Schießen darauf auf, daß du keine Blöcke aufnimmst. Bilde damit einen Turm auf einer Seite der Maschinen, um auf gleiche Höhe zu kommen.



31. Keine Panik bei dieser Stage, du hast genügend Zeit für eine Strategie. Gehe Stück für Stück vor und bereinige immer erst einen Teil des Levels. Achte auch auf Gegner, die von u n t e n hochspringen.



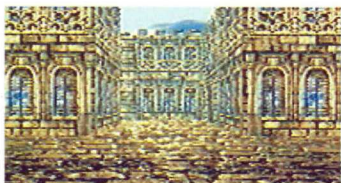
32. Dies ist der letzte Level des Spieles, und er unterscheidet sich gegenüber den anderen total. Die Gegner greifen in Reihen an, du solltest dich aber auf das grüne M o n s t e r konzentrieren. Wenn du es erledigt hast, ist das Spiel komplett gelöst.



ISHAR 3

In der letzten Ausgabe war der erste Teil der Komplettlösung zu dem gehässig schwierigen Rollenspiel Ishar 3. Im zweiten und letzten Teil weisen wir den Weg durch „The Seven Gates of Infinity“.

Player's Guide

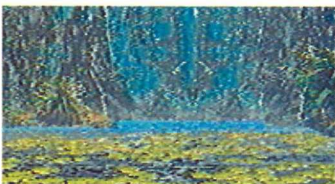


Nachdem man das Theater verlassen hat (man kam aus dem Dschungel zurück und hat dort hoffentlich den Kristall gefunden und den Stammeshäuptling besiegt), muß man nach einem Stück eines Meteors in einer Sackgasse suchen, die sich im Norden, dem Viertel der Reichen nahe der Stadtmauer befindet. Man wird feststellen, daß sich die Stadt verändert hat, einige neue Bezirke sind aufgetaucht. Im Nordwesten hat sich die Stadt ausgedehnt



und auch im Süden gibt es einige neue Gärten. Diese Veränderung passiert erst nachdem man den Häuptling im Dschungel eliminiert hat. Ansonsten ist es nicht möglich, das Spiel weiterzuführen.

Im Stadtviertel der Reichen im Norden steht eine Bücherei, in der man sich über die „Time Gates“ informieren kann. Sobald man den Meteor gefunden hat, muß man zurück in den Dschungel, indem man das Tor im Theater benutzt. Zuvor sollte man aber seine Party in Hochform bringen. Nachdem man das Tor passiert hat, findet man sich im Dschungel wieder, allerdings dem der Zukunft. Das



gesuchte magische Schwert liegt auf einer Lichtung im Süden.

Das Schwert sollte man nur mit Vorsicht benutzen, es kann nämlich nur von einem rechtschaffenen Charakter geführt werden. Es bietet sich an, allen Leoparden im Dschungel ihr Fell über die Ohren zu ziehen, die Pelze lassen sich nämlich ziemlich gut in der Stadt verkaufen. Danach folgt man dem Weg nach Nordosten von der Lichtung aus. An den nächsten Kreuzwegen läuft man nach Norden, Osten, Osten, Norden, Norden, Westen und



Süden. Man sollte dann wieder in einer Sackgasse stehen, in der ein Stück des Meteors liegt.

Schließlich kehrt man zur Stadt zurück, indem man in Richtung Nordwesten durch den Dschungel geht. In der Stadt angekommen, sucht man die neuen Gärten auf. Dazu muß man sich erst nach Norden und dann Richtung Südosten bewegen. Unterwegs will man vielleicht noch die Leopardenfelle verkaufen, den Proviant aufstocken und einige Waffen besorgen. Um in den Bergen bestehen zu können, benötigt man außerdem Pelzmäntel, das es dort extrem kalt ist. Diese kann man in einem Geschäft westlich des Reichen-Viertels kaufen.



ISHAR 3

Player's Guide



In den Gärten findet man ein paar Schätze. Damit sich das „Gate“ im Garten öffnet, verbindet man die beiden Meteorstücke. Sobald das Tor erschienen ist, bewegt man sich hindurch, und man teleportiert sich durch Zeit und Raum in die Berge. Falls noch nicht getan, zieht man jetzt jedem Partymitglied einen Pelzmantel an, um sich vor der Kälte zu schützen. Dann läuft man nach Süden, bis man ein Kliff erreicht. Dort wird man auf einen Bär stoßen, den man töten muß. Es wird eine ganze Menge Kraft und gute Waffen brauchen, für die man hoffentlich vorher gesorgt hat.



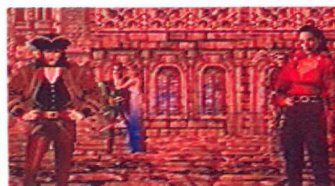
Rudel Wölfe begegnen, die auch getötet werden müssen.

Nachdem der Bär sein Leben aushaucht, geht man nach Norden, bis man auf einen Riesen trifft. Auch dieser muß besiegt werden. Ebenfalls ein ziemlich schwerer Kampf, aber mit einigen Fernwaffen durchaus zu schaffen. Nun folgt man den Serpentinaen den Berg hinauf. Danach muß man nach Osten, ein Stück nach Norden und schließlich nach Westen laufen. Falls man richtig liegt, sollte man einem



muß der Generator gefunden werden.

Der Kampf gegen die Wölfe ist äußerst schwierig. Wenn ein Wolf auf einen zuspringt und scheinbar verschwindet, so steht er nun hinter der Party und greift sie weiterhin an. Man muß sich ständig im Kreis drehen, um die Wölfe im Rücken loszuwerden. Vorsicht ist angesagt, ein Kampf, in dem man umzingelt ist, stellt eine große Herausforderung dar. Sollte einem die Puste ausgehen, ist er des Todes. Nachdem die Wölfe vernichtet sind,



Dieser befindet sich im Nordwesten der Berge. Vom jetzigen Standpunkt aus läuft man nach Norden, dann nach Westen und schließlich in südliche Richtung. An der Wegzweigung biegt man nach Westen ab. Nach einiger Zeit findet man dort den Generator, auf den man den Kristall stellt und ihn so aktiviert. Jetzt läuft man zurück zum „Gate“ und teleportiert sich wieder in die Gärten des reichen Stadtviertels.



ISHAR 3

Player's Guide



auf. Zurück geht's in die Stadt.

Nun läuft man in den Nordwesten des Stadtteils der Reichen, wo man ein gerade erst erschienenes „Gate“ vorfindet. Bevor man hindurchgeht, sollte man sicherstellen, daß es vor 12 Uhr ist. Schließlich steht man in einem Verlies, aus dem man die Prinzessin befreien muß. Diese befindet sich in dem Raum mit der Lava. Um den Käfig herunterzulassen, muß man über drei Bodenplatten laufen. Man spricht mit der Prinzessin und nimmt sie in die Party



Wieder in der Stadt, geht man in die nächstbeste Taverne und ruht sich dort etwas aus. Während man schläft, passiert etwas Merkwürdiges. Jemand gibt den Befehl, in ein bestimmtes Haus zu gehen, welches auch auf der Karte markiert ist. Den Schlüssel findet man in einem Brunnen. Im Haus entdeckt man schließlich einige Uniformen, die man benötigt, um in den Palast zu kommen.



Mathers Haus und läuft durch das „Gate“, wodurch man wieder im Wald erscheint.

Nachdem man das Haus verlassen hat, geht man zum Palast, der in Form eines großen „E“ im Zentrum des reichen Stadtviertels zu finden ist. In den Palast kann man aber nur gehen, wenn vorher die Uniformen angezogen wurden. Der Prinzessin setzt man einen Helm auf. Sobald man vor „Zoltar“ steht, spricht man mit ihm und nimmt der Prinzessin den Helm ab. Danach kann man Zoltar in die Party aufnehmen. Schließlich bewegt man sich zu



Dort angekommen, verläßt Zoltar die Party, und man sollte wieder zurück zur Stadt laufen zu Mathers Haus. Von Mather bekommt man einen zweiten Kristall. Nun muß man wieder in die Berge zurück, dazu benutzt man das Tor in den Gärten der Reichen. Dort stellt man den zweiten Kristall auch noch auf den Generator und läuft dann zurück zum Tor, das einen zur Stadt teleportiert. Auf keinen Fall die Pelzmäntel vergessen!



ISHAR 3

Player's Guide



Sofort macht man sich wieder auf in die Berge, wo man auf der Nordseite den Gürtel findet. Nachdem man den Gürtel mitgenommen hat, muß man durch das Tor zurück zur Stadt. In der Stadt legt man den Gürtel an und betritt das „Gate“ in Mathers Haus, worauf man in bereits wohlbekanntem Gefilden wieder erscheint. Man läuft nach Osten, so weit es nur geht, dann hält man sich in südlicher Richtung, wo man auf ein Haus im Wald stößt.



Dieses Haus gehört Zoltar und seiner Familie. Wenn man mit ihnen spricht, greift ein Drache an. Zoltars tapfere Frau wird einen beschützen während Zoltar einen Schlüssel übergibt. So schnell wie nur möglich läuft man zurück zur Stadt und geht zu dem Tor, das in das Verlies führt. Allerdings darf man erst nach 12 Uhr eintreten. Im Dungeon muß nur noch der Drache aufgespürt und vernichtet werden, und Ishar3 ist gelöst.



Allgemeine Tips

Zusätzlich zur Komplettlösung wollen wir Euch noch ein paar Tips mit auf den Weg geben.

Shield Archer Elf	
Level : 16	
Experience : 10000	
Vitality : 167	
Physical : 62	
Psychological : 100	
Cogeston : 71	

Sobald ein wichtiger Gegenstand einmal gekauft bzw. gefunden wurde, sollte man ihn nicht mehr aus den Augen verlieren. Hat man zum Beispiel die Halskette für das Stadtviertel der Reichen, kann man kommen und gehen, wie es einem gefällt.



Falls man genügend Geld hat, sollte man immer eine wohlverdiente Mütze Schlaf seiner Gruppe gönnen, um etwaige Energieverluste wieder auszugleichen. Ähnliches gilt für die Nahrungsaufnahme, hungernde Helden neigen zu kränkeln.



Alle wertvollen Gegenstände sollte man einem Charakter geben, der sich aus den Kämpfen möglichst heraushält. Geht eine Schlacht nicht so gut aus, ist zumindest diesem Held nichts passiert.



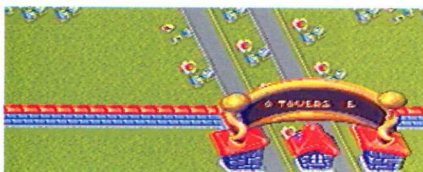
Bevor man ein „Time Gate“ betritt, sollte man immer prüfen, ob auch alle Mitglieder ausgeruht und gut ausgerüstet sind. Danach gibt es nämlich für längere Zeit keine Möglichkeit mehr, sich irgendwo Ausrüstung zu besorgen.



THEME PARK

Theme Park von Bullfrog ist das originellste aller Simulationsspiele bisher. Im ersten Teil unseres zweiteiligen Player's Guide wollen wir euch die Grundlagen aufzeigen.

Player's Guide



Zuerst müssen Fußwege für die Parkbesucher gebaut werden. Ohne diese Wege rennen deine Gäste in irgendeiner Richtung planlos durch die Gegend. Daraus resultiert dann automatisch, daß sich deine Gäste nicht wohlfühlen.



Beim ersten Park solltest du es nicht gleich übertreiben. Am besten du legst einen oder zwei Wege an, an denen du auf beiden Seiten Fahrgeschäfte errichtest. Achte darauf, daß der Ausgang des einen Fahrgeschäftes möglichst nah am Eingang des nächsten liegt, so daß die Besucher keine Zeit verlieren.



Der obige Screenshot zeigt dir den Grundriß eines aufstrebenden Parks. Zwar macht es mit Sicherheit viel Spaß, einen sehr großen Park mit vielen Attraktionen und Fahrgeschäften zu bauen, doch wird dann auch das Betreiben und Instandhalten recht schwierig.



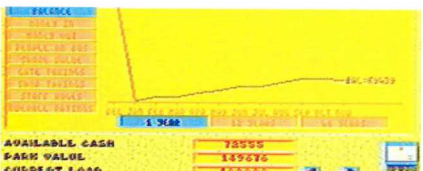
Wie man hier erkennen kann, ist es durchaus von Vorteil, die Imbiß- und Getränkebuden nah beieinander zu platzieren. Man bildet also richtige Eß- und Trinkareale, die gegenüber vielen verteilten einzelnen Shops große Vorteile bringen.



Um am Ende eines Jahres eine Prämie zu kassieren, sollte man dafür sorgen, daß ausreichend Waschräume und Toiletten auf dem Gelände vorhanden sind. Schließlich macht sich das immer gut, wenn man einiges an Serviceleistungen zu bieten hat.



Die Wichtigkeit von Parkanlagen, Bäumen und Bächen sollte man nicht unterschätzen. Sieht der Park nämlich ansehnlich aus, fühlen sich die Besucher gleich viel wohler. Man sollte sogar einen bestimmten Platz eigens dafür reservieren, den man mit LOG FENCING noch verschönern kann.



Den Informationsbildschirm für deine Finanzen erreichst du über die Iconleiste im Spiel. Dort kannst du Geld von der Bank einholen, deinen Gewinn und Verlust ansehen und dich über deine zur Verfügung stehenden Geldmittel informieren. Schließlich dreht sich ja alles um den schändlichen Mammon.

LOG TOWERS					
QTY	ITEMS	QTY	IN	BLANK	
1 000	MINIATURE GARD	1000000	1 000		73 2
1 000	MINIATURE SHOP	1000000	3 360		76 2
1 000	MINIATURE SHOP	1000000	2 600	1 000	76 2
1 000	MINIATURE SHOP	1000000	1 000	1 000	76 2
1 000	MINIATURE SHOP	1000000	2 600	3 218	76 2
1 000	MINIATURE SHOP	1000000	1 000	1 000	76 2
1 000	MINIATURE SHOP	1000000	1 000	1 000	76 2

Im Bilanzscreen bekommt man noch genauere Infos über sein Geld. Zum Beispiel ist es möglich, sich die genauen Daten über eine bestimmte Bude geben zu lassen, so daß man dann bei Bedarf Änderungen an den dort verlangten Preisen vornimmt.



THEME PARK

Player's Guide



Wie im richtigen Leben kann man sich auch im Spiel auf nichts wirklich verlassen. Deshalb schau dir vor dem Kauf eines Fahrgeschäftes sicherheitshalber an, wie verlässlich es funktioniert. Sollte während des Betriebs ein Defekt auftreten, musst du einen Mechaniker anstellen. Behalte ihn aber im Auge, die Kerle machen oft zuviel Pausen.

	THIS YEAR	LAST YEAR
PARK VALUE	157,331	149,076
SHARE VALUE	10,000	10,000
SALAGE	37,408	74,491
LOAN	100,000	100,000
EMERGENCY FUND	200,000	100,000
PAID OFF	0,000	0,000
UNPAID	100,000	100,000
DIVIDENDS OUT	0,000	0,000
DIVIDENDS IN	0,000	0,000
TAXES	0,000	0,000
NET PROFIT	0,000	0,000

CLICK HERE TO SELL OFF YOUR PARK SHARES

Am Ende jedes Jahres erhältst du eine Aufstellung über deine Fortschritte im Parkbau. Du musst dich allerdings gegenüber vierzig anderen Parkbetreibern behaupten. Preise und somit Gratifikationen bekommt man z. B. für zufriedene Kunden.



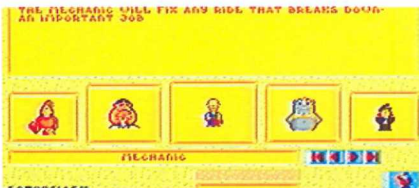
Logische Kombinationen von Geschäften bringen dir mehr Geld und Zufriedenheit bei Kind und Kegel. Ein Ballonladen neben dem Eingang bringt logischerweise höhere Verkaufszahlen als einer irgendwo weit hinten.



Beim Bau von Fahrgeschäften, die aus einem Parcours oder einem Schienenweg bestehen (Wasserrutsche, Achterbahn), kannst du die Gehwege und die Pflanzen in die Planung mit einbeziehen. Dies ist für Fahrgäste wie Besucher bei weitem interessanter.



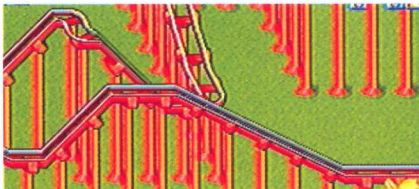
Die harmlosen und langsameren Fahrgeschäfte sollte man auch beseitigen aufstellen. Da diese sich mehr für kleine Kinder eignen, haben die Eltern so die Chance, in einem nahen Café zu warten, ohne die Bälger aus den Augen zu verlieren.



Das Personal ist für deinen Parkeinfach unerlässlich. Zuvieler Angestellte sollten es aber nicht sein. Postiere Hilfskräfte in der Nähe von Imbißbuden. Für viele Fahrgeschäfte benötigt jeweils nur einen Mechaniker.



Die Alleinunterhalter wie z. B. der Haiischmann bringen jedermann zum Lachen und kosten dich vergleichsweise wenig. Stell ein paar am Eingang auf und einen auf jedem langen Weg. Somit erreichst du eine größere Zufriedenheit bei jung und alt.



Um wirklich erfolgreich zu sein, musst du unbedingt irgendwann eine Achterbahn und ein paar andere Attraktionen mit viel Nervenkitzel kaufen. Die Achterbahn wirkt wohl die größte Anziehungskraft aus. Ist sie jedoch zu verrückt, wird es bald vor todesmutigen Idioten wimmeln.



THEME PARK

Player's Guide



Den Park sollte man übrigens sofort eröffnen. Auch wenn noch so gut wie nichts steht, werden trotzdem einige ihr Geld am Eingang lassen. Zu lachen gibt es für die dann wahrscheinlich nichts, dafür hast du aber ein paar Mark dazuerdient.



Die Attraktionen, die die meisten Leute anziehen, benötigen unbedingt genügend Platz für die Warteschlange. Deshalb rechtzeitig Wege am Eingang erweitert werden, weil sonst alle, die keinen Platz mehr finden, weitergehen. Ist noch was frei, stellen sie sich jedoch hinten an, und du hast wieder einen Kunden mehr.



Scheue dich nicht, Sachen einzukaufen, für die du offensichtlich keinen Kundenstamm erwartest. Denn auch wenn du glaubst, ein Baumhaus wäre nichts Besonderes, ist es besser, so viele verschiedene Objekte wie möglich zu besitzen.



Die kleinen Buden gehören zu den günstigsten Unterhaltungsgelegenheiten. Eine von jeder Art sollte allerdings völlig ausreichen. Die Gewinnchancen, die Preise und auch die Kosten für ein Spiel sollten allerdings fair aufeinander abgestimmt werden.



Immer wenn du ein neues Fahrgeschäft dazukaufst, wird dein Park automatisch interessanter. Deswegen ist es nur recht und billig, wenn du den Eintrittspreis um ca. fünf bis acht Einheiten erhöhst. Solltest du den Helfer eingeschaltet haben, wird er dir ein paar Tips hierzu geben können.



Damit man es nicht so merkt, daß du zweimal das gleiche Fahrgeschäft in deinem Park hast, solltest du die beiden möglichst weit voneinander entfernt platzieren. Somit bleibt dein Park attraktiv, und niemand kommt auf die Idee, daß es hier langweilig wäre.



Unmengen von Müll auf den Wegen ist kein Grund traurig zu sein. Dies beweist, daß die Leute viel essen und trinken. Deswegen müssen die Preise gleich ein bißchen erhöht werden. Trotzdem sollte der Dreck mittels Aushilfen schnell wieder verschwinden.

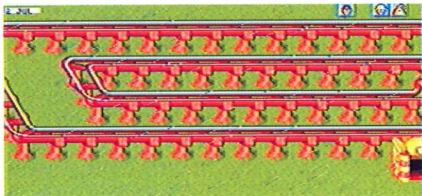


Sobald ein neuartiges Fahrgeschäft zur Verfügung steht, sollte man keine Zeit verlieren, es zu erwerben. Erstens vergißt man dann später nicht, es zu kaufen, und zweitens entgeht einem ja jede Menge Geld während der Bauzeit. Also schnell aufstellen und Geld verdienen.

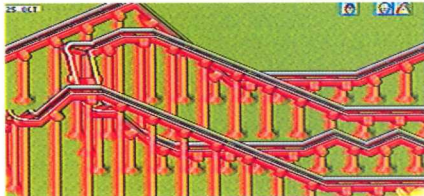


THEME PARK

Player's Guide



Sobald eine Achterbahn zum Kauf angeboten wird, sollte man sich so ein Ding anschaffen. Der Bau ist ein wenig knifflig, man kann sich die Sache aber erleichtern, indem man erst die Strecke auf der untersten Ebene verlegt und danach die Steigungen einsetzt.



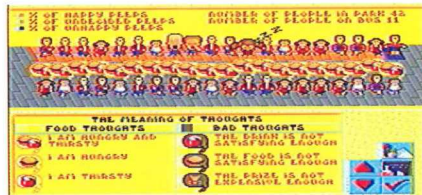
Da die Achterbahn zweifellos zu den Hauptattraktionen jedes Parks gehört, sollte sie am besten in der Mitte platziert werden, damit sie für alle leicht zu finden ist. Wie schon erwähnt, sollte man sie aber nicht zu aufregend gestalten, sonst wird den Benutzern übel.



Wenn man Auszeichnungen einheimst, kann man sich jede durch Anklicken genauer ansehen. Diese hier wurde für den hohen Sicherheitsstandard im Park vergeben. Wer so eine verliehen haben will, der muß genug Mechaniker beschäftigen und unreparierbare Fahrgeschäfte ersetzen.



Nicht nur die mit Geldpreisen dotierten Auszeichnungen sollte man sich ansehen. Diese hier z. B. gibt einem Aufschluß darüber, daß die Besucher mit den Attraktionen nicht zufrieden sind. Daraus muß man folgern, daß man nächstes Jahr ein paar neue, aufregenden dazukaufen muß.



Auf diesem Bildschirm erfährt man genau, wie viele Besucher gelangweilt oder zufrieden sind, und welche Bedeutung die Sprechblasen über ihren Köpfen eigentlich haben.



Wenn eine Attraktion geschlossen wurde und eine Reparatur nicht mehr möglich ist, so ersetze sie sofort. Das kostet zwar im ersten Moment viel Geld, es ist aber besser, als den Park mit solchen Wracks zu verschandeln.



Falls du versehentlich ein Objekt einmal falsch platziert hast, kannst du vor Ablauf eines Monats nach Errichtung diese Entscheidung von irgendwelche Kosten rückgängig machen. Dazu mußt du einfach mit dem rechten Mausbutton auf den Eingang des Fahrgeschäftes klicken und dann noch bestätigen.



Bist du der Meinung, daß dein persönlicher Theme Park nun richtig in Schwung ist und eigentlich nichts mehr zu verbessern ist, dann versteigere ihn doch ganz einfach. Am Ende des Jahresberichtes wählst du dazu die Versteigerung an, lehnest dich zurück, und schaust zu, wie der Preis in die Höhe getrieben wird.



THEME PARK

Stände

COFFEE SHOP



TYPE OF GOODS SOLD	DRINK
CUSTOMERS SO FAR	757
STOCK PRICE	10

1. Damit beginnt die Verköstigung der Besucher. Zwar ist Cola viel beliebter bei den Gästen, dafür ist dein Aufwand jedoch sehr gering, und es kommen genügend Kunden.

MR WALLEY ICES



TYPE OF GOODS SOLD	SOFTY
CUSTOMERS SO FAR	757
STOCK PRICE	50 AY 20

2. Besonders die Kinder holen sich immer wieder gerne ein Eis. Am besten am Eingang aufstellen und den Preis gleich um 20 Einheiten erhöhen.

BIG TIME FRIES



TYPE OF GOODS SOLD	FAST FOOD
CUSTOMERS SO FAR	502
STOCK PRICE	50 AY 25

3. Haut man mächtig viel Salz auf die Pommes und stellt gleich nebenan eine Colabude auf, wird sich vor allen Dingen diese kaum vor Kunden retten können.

POKEY COLA



TYPE OF GOODS SOLD	DRINK
CUSTOMERS SO FAR	243
STOCK PRICE	50 AY 30

4. Colabuden kann man ruhig ein paar über den Park verteilen. Da sie aber nichts zu essen anbieten, sollte immer eine entsprechende Bude in der Nähe sein.

BALLOON WORLD



TYPE OF GOODS SOLD	YOU
CUSTOMERS SO FAR	52
STOCK PRICE	10

5. Wie schon erwähnt, verkaufen sich Ballons am besten am Eingang. Den Preis sollte man vorsichtig ein klein wenig erhöhen.

BIG TIME BURGER



TYPE OF GOODS SOLD	FAST FOOD
CUSTOMERS SO FAR	182
STOCK PRICE	50 AY 20

6. Was wären Hamburger ohne Pommes. Deshalb immer in Kombination mit einer Pommesbude aufstellen. Auch hier sollte man den Preis gleich anheben.

Fahrgeschäfte...

BOUNCY CASTLE 0 0



SIDE COST	2000
PEOPLE BEEN ON RIDE	70
EXCITEMENT	3000

1. Mit der Hüpfburg lässt sich prima beginnen. Da sie aus Luftkammern besteht, hat sie keine besonders hohe Lebensdauer. Den Preis für den aufregendsten Park gewinnt man damit außerdem auch nicht.

MERRY GO ROUND 0 0



SIDE COST	2000
PEOPLE BEEN ON RIDE	123
EXCITEMENT	200

2. Ebenfalls eine der eher ruhigeren Attraktionen, aber für den Anfang absolut genug. Leider nicht besonders zuverlässig und genau wie die Hüpfburg nur jeweils von vier Personen gleichzeitig zu benutzen.



THEME PARK

...Shops



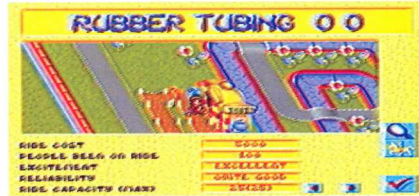
3. Die Geisterbahn ist ein immer wieder gern gesehener Klassiker. Sie ist schon etwas verlässlicher als die Hüpfburg und kann auch mehr Personen aufnehmen. Dafür muß aber auch gleich ein wenig tiefer in die Tasche langen.



4. Das Baumhaus ist eigentlich ziemlich langweilig und macht sich somit am besten in der Nähe eines Sees. Es eignet sich als Mittelpunkt eines Kinderspielplatzes und ist dafür wenigstens billig und sehr verlässlich.



5. Hier bietet sich ein teures, aber dafür recht interessantes Fahrgeschäft an. Zwar immer noch harmlos genug für die ganze Familie, dafür aber fast nie kaputt.



6. Hier kann man seiner Kreativität freien Lauf lassen. Einziger Knackpunkt ist hier der eigene Geldbeutel. Einfach beim Kauf das Icon für den Streckenbau anklicken und einen Rundkurs abstecken.



7. Diese Rutschbahn kann nur von jeweils einer Person benutzt werden. Sie ist nicht gerade aufregend und paßt so am besten in die Nähe anderer Kinderspiele. Eine dieser unzuverlässigen Rutschen pro Park ist völlig genug.



8. Die Vorführungen (Ritterspiele, Westernshow, Clowns) geben dem Park den Hauch eines Varietés. Besonders die Bühne für die Clowns ist günstig, zuverlässig und faßt besonders viele Zuschauer.



9. Endlich mal etwas Aufregendes, das allerdings dafür wiederum fast zu teuer ist. Ein sehr ähnliches Fahrgeschäft wie z. B. die Teetassen würde darunter leiden, wenn man dieses hier nebenan aufstellt.



10. Die Achterbahn ist das absolut Größte für jeden Parkbesitzer. Einweihen kann man sie leider erst nach sechs Jahren Spielzeit. Das nötige Kleingeld sollte für den Bau aber auf jeden Fall vorhanden sein.

Fortsetzung folgt ...

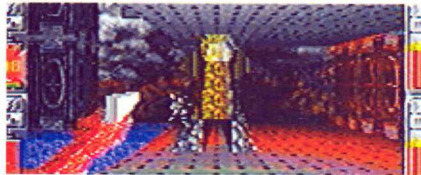


Im zweiten Teil der Tips für Liberation auf dem CD 32 erklären wir detailliert das Kampfsystem und darüber hinaus auch noch, wie man seine Roboter verbessern kann.

Player's Guide



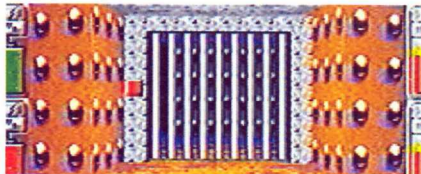
1. In einer Schlacht sollte man niemals vergessen, nicht nur einem Roboter den Schießbefehl zu erteilen. Vielmehr ist es ratsam, jeden Roboter feuern zu lassen, da auch jeder Schuß ein bißchen Energie kostet.



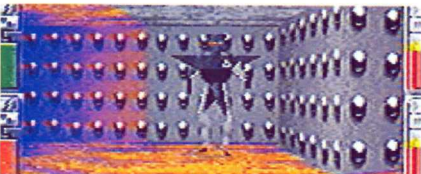
2. Falls man irgendwo im Spiel auf irgendein Tier trifft, wird es vermutlich wild und äußerst aggressiv angreifen. Also entweder jedem Tier ausweichen oder es sofort abschießen.



3. In der Stadt gibt es sehr viele unterschiedliche Feinde. Damit sind sowohl humanoide Roboter als auch wirkliche Menschen gemeint. Vor allem sollte man auf die Polizei-Roboter aufpassen, die eine Zwillingsskanone tragen.



4. Einige Dinge im Spiel helfen, bestimmte Feinde zu vernichten oder schützen einen selbst. Zum Beispiel kann man in der Polizeistation als einziger eine Zelle öffnen und sich darin verstecken.



5. Bevor eine Schlacht beginnt, versetzt man am besten alle Droiden in den Kampfmodus, indem man den Startknopf drückt. Dadurch kann man erst mit LINKS und RECHTS ausweichen. Danach sollte man den Kampfmodus aber wieder deaktivieren.



6. Wenn einem im Kampf die Waffen ausgehen, ist man nicht komplett aufgeschmissen. Viele Gegner lassen sich durch Türen zerquetschen, mit den bloßen Fäusten besiegen oder man nimmt einfach die Beine in die Hand.



7. Sollte man irgendein Haus betreten, ist man nicht automatisch sicher. Oftmals wartet ein K9-Droide, der bei Sichtkontakt sofort angreift. Wenn jemand zu Hause ist, werden wahrscheinlich auch diese angreifen, also Vorsicht.

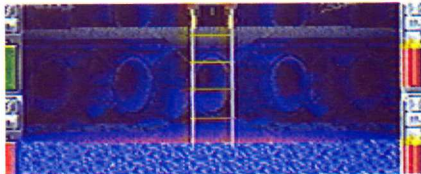


8. In der Stadt hat man mehr als ausreichend Gelegenheit, Waffen zu kaufen, auch die Auswahl ist ziemlich groß. In den tieferen Levels findet man bald einen Händler, oder man stattet einfach dem Büchsenmacher einen Besuch ab.

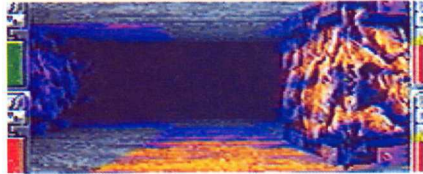


LIBERATION

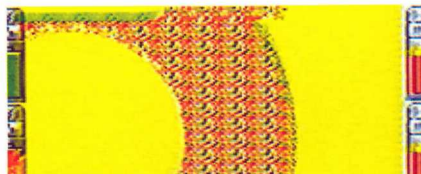
Player's Guide



9. Falls man einmal einen Kampf auf den tieferen Levels verlieren sollte, gibt es einen einfachen Weg, sich aus dem Staub zu machen. Man flüchtet zur nächsten Leiter, die ja sämtliche Gegner nicht benützen können. Diese müssen nämlich erst zu einer Treppe gehen.



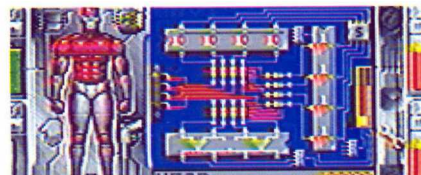
10. Es gibt noch eine weitere Lösung, wie man einen Kampf ohne Waffen gewinnen kann. Man sucht den nächsten „Power Point“ auf und vervollständigt seine Energie. Wenn dann der Funke erscheint, kann man ihn mit der Hand auf den Feind richten.



11. Man sollte immer vor Angriffen auf der Hut sein. Verschimmt das Bild oder wird es kurz verzerrt, so wird man vermutlich von hinten attackiert.



12. Alle Waffen haben bestimmte Vor- und Nachteile. Einige Kanonen haben eine enorme Durchschlagskraft, aber sie benötigen auch Unmengen an Munition. Mit einem Schwert wird man nicht halb soviel Schaden anrichten, aber dafür wird es immer einsatzbereit sein.



13. Je weiter man voranschreitet, desto notwendiger wird es, die Fähigkeiten seiner Roboter zu verbessern. Dazu benötigt man gekaufte bzw. gestohlene Chips, die man dann mit Hilfe des passenden Werkzeugs aus dem Rucksack (Schraubenzieher) zu einer sinnvollen Anwendung bringt.



14. Verschiedene Fähigkeiten werden in unterschiedlichen Körperteilen verändert. Hier die Liste der Fähigkeiten, die im Kopf der Bots stecken. Dazu gehört „Bestechen“, „Computing“ (zum Hacken), „Mechanik“ (um Rüstung zu reparieren), „Zielen“, „Straßenwissen“ (um nicht ausgeraubt zu werden) und „Verhör“.



15. Die Fähigkeiten der Arm-Chips: „Schwertkampf“ (falls man ein Schwert hat, kann man so besser damit umgehen), „Slug Gun“ (verbessert Umgang mit allen Feuerwaffen, die Kugeln abschießen), „Energy Gun“ (für alle Laser), „Werfen“ und „Raketen“.



16. Die Fähigkeiten der Bein-Chips: „Dodge“ (um Kugeln auszuweichen), „Climb“ (damit man nicht von Leitern fällt), „Jump“ (verringert Schaden beim Fallen), „Hide“ (andere finden einen nicht so schnell), „Run“, „React“ (schnellere Schußfolge möglich), „Lift“ (wieviel man tragen kann) und „Multistage“ (alle übrigen Fähigkeiten).



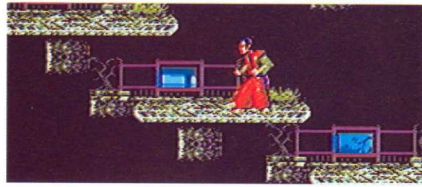
SECOND SAMURAI

In unserem letzten Teil des Player's Guide zu Second Samurai werden wir uns neben ein paar nützlichen Tips und Tricks auch ganz speziell des letzten Levels und des extrem gefährlichen Endgegners annehmen.

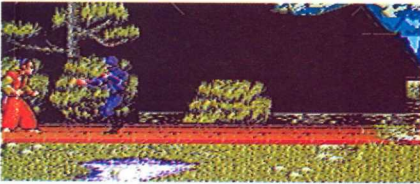
Player's Guide



1. Nachdem du den Sumoringer am Ende des letzten Levels erledigt hast, findest du dich an dieser Stelle wieder. Gehe rechts zu den Büschen und springe auf sie. Wenn du nun noch auf das Gebäude hüpfst, wirst du einen geheimen Raum entdecken.



2. Hier solltest du dich nach oben vorarbeiten, wo du einen Unsichtbarkeitsicon findest. Heb dir das Ding bis zum Endgegner auf, denn du wirst es dort noch nötig brauchen. Der Ausgang aus diesem Raum ist ganz oben.



3. Auf dem Weg nach rechts triffst du auf den ersten von zwei Ninjas, die sich dir in den Weg stellen. Wenn er seine Arme ausstreckt, dann versuche er einen Feuerball auf dich zu schleudern, und du solltest dies mit einem Sprung kontern. Achte auch auf seine Flugkicks.



4. Nach den zwei Ninjas legt sich ein schwertschwingender Samurai mit dir an. Als Taktik solltest du mit einem Flugkick zu ihm springen, ihm einen Schlag versetzen und wieder zurückspringen. Wiederhole dies, bis er zu Boden geht.



5. Jetzt gehe nach rechts und begib dich in das oben gezeigte Gebäude. Um den chinesischen Wachposten zu besiegen, mußt du die herumliegenden Dolche einsammeln und in kurzen Abständen auf ihn schleudern.



6. Der Wachposten schleudert in gleichmäßigen Intervallen sein Feuer auf dich. Schau erst ein paarmal, damit du den richtigen Zeitpunkt für deinen Angriff mit den Dolchen ermitteln kannst.



7. Nun hast du das Ende des Spieles erreicht. Wenn du nach rechts gehst, siehst du einen gigantischen Sumoringer, der die letzte Hürde für dich darstellt.



8. Fürs erste sollte man ihn seiner Arme entledigen. Ein Schwert wäre dafür am besten geeignet. Ist keines vorhanden, dauert es halt nur länger.



SECOND SAMURAI

Player's Guide



9. Nun dringen Maden aus seinem Mund, die du natürlich auch vernichten mußt. Weiche ihnen aus und wende den Floor Kick an. Die, die du überspringst, verschwinden hinter dir aus dem Bildschirm.



10. Der Sumo gibt aber noch lange nicht auf. Nun versuchst er es mit einem Paar schwebender Augen, die Energiebälle auf dich abfeuern. Wenn du dich zwischen die beiden Augen stellst und dich mit ihnen bewegst, hast du hier am meisten Erfolg.

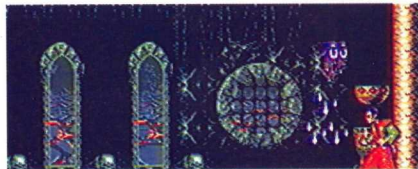


11. Als letzten Versuch schießt der Sumo höchstpersönlich Feuerbälle und jeweils einen Energieball nach dir. Du mußt allen geschickt ausweichen und den am Boden liegenden Energieball mit einem Kick zu dem Sumo zurückbefördern. Wiederhole dies, bis der Sumo für immer erledigt ist.



12. Nun hast du es endlich geschafft und kannst dich, sofern du genügend Sterne eingesammelt hast, an einer schönen langen Endsequenz erfreuen. Ist die Endsequenz recht kurz ausgefallen, brauchst du ja nur einen neuen Versuch starten.

Generelle Tips



1. Denk immer daran, daß es für jede Situation eine logische Lösung gibt. Wenn dir irgendetwas sonderbar vorkommt, dann kann es dir trotzdem helfen. Um z. B. die Flammen an dieser Stelle zu löschen, klickt man einfach eine der Kreaturen, die zu Wasser werden, in diese Richtung



2. Das Tor am Boden ist geschlossen und versperrt so den Weg weiter durch den Level. Wenn du dich ein bißchen weiter rechts umsiehst, wirst du einen Magneten entdecken, der, wenn du dich über das Tor stellst und ihn fallen läßt, den Weg freimacht.



3. Am Anfang dieses Levels triffst du auf dieses seltsame schlangenartige Wesen. Da es zu groß ist, um darüber hinwegzuspringen, wartest du einfach auf der Blume links ab, bis es verschwunden ist.



4. Hier siehst du unseren Samurai mit einem Flugmaschine. Irgendwo wird auch für so etwas eine Verwendung sein. An dieser Stelle kann man auch den Orb benutzen, um weiterzukommen. Wenn man aber den Flugmaschine verwendet, kann man sich in einen weiteren Orb begeben



CODES

Zu guter letzt haben wir natürlich wieder eine ganze Reihe von Tips, Codes und Cheats für viele eurer Amiga 500/600/1200 und CD32-Spiele.

Alle Formate

BUMP 'N' BURN

Um jede Menge Extraknete zu erhaschen, mußt du nur folgenden Cheat anwenden. Wenn du das Spiel einlädst, solltest du nach dem Optionsscreen, wenn das Logo erscheint, folgendes eintrippeln: **ZKR7507**. Wenn du dich damit ein wenig beeilst und der Bildschirm danach aufblinkt, hast fürs nächste Mal 10.000 Pfund mehr.

GLOBDULE

Für alle, die ihre Probleme mit Psychosis' Globdule haben, gibt's auch hier ein paar nützliche Tips. Wenn du schon ein paar Paßwörter von späteren Levels zusammengetragen hast, gib irgendetwas am Anfang des Spieles ein. Nun spiele eine der ersten Welten und sammle so viele Sterne wie möglich ein (denk daran, daß du für 50 Sterne ein Extraleben bekommst). Beende den Level und wiederhole diesen Vorgang so oft du möchtest. Wenn du dann Escape drückst, kannst du das Spiel in der nächsten Welt fortsetzen und behältst all die eingesammelten Extraleben. Dieser Trick funktioniert auch beim Beenden jedes anderen Levels. Einfach zurück in die erste Welt, Extraleben einsammeln und dann wieder zurück zu deinem Level.

HEIMDALL 2

Dieser Cheat für Heimdall 2, das aufregende Adventure von Core Design aus der isometrischen Sicht, ist äußerst effektiv und bringt dir soviel Boni, wie du willst. Wenn du einen Level beendet hast, ist es besser du nimmst nicht den Restart auf. Stattdessen begibst du dich direkt in den nächsten Level, sammelst viele Boni ein und gehst zurück in die „Hall of Worlds“, wo du nun den Restart aufnehmen kannst. Jetzt absaven und sofort diesen Spielstand wieder neu laden. Du wirst bemerken, daß du dich an dem Punkt befindest, bevor du alles eingesammelt hast, aber alle Sachen noch besitzt. Dieser Trick kann ebenfalls so lange wiederholt werden, wie man will.

HIRED GUNS

Mit unendlich Energie und Munition kommt man hier viel besser vorwärts. Tippe an jeder beliebigen Stelle des Spieles das Wort „Amiga“ ein, und schon kannst du darüber verfügen. Übrigens gehören bei Hired Guns Bananen zu den effektivsten Waffen.

ISHAR 3

Zwar haben wir uns mit unserer zweiteiligen Komplettlösung viel Mühe gegeben, wir aber trotzdem noch nicht so ganz zurechtkommt, der kann auch folgendes ausprobieren. Man muß nur gleichzeitig **CTRL**, **ALT** und **V** drücken, mit der Maus an den linken Bildschirmrand fahren und den linken Button betätigen. So erholt sich der Gesundheitszustand jedes Charakters auf mysteriöse und gespenstische Weise.

KID CHAOS

Da es bei Kid Chaos nicht immer ganz einfach ist, auch wenn man unseren Player's Guide besitzt, haben wir hier für alle Jump & Run-Fans ein paar Tips auf Lager. Ein verstecktes Cheat-Menü offenbart sich euch zum Beispiel, wenn ihr als Paßwort im entsprechenden Screen „**HARDASNAIS**“ eingibt. Nun erscheint „**Cheat activated**“ auf dem Schirm. Wenn man jetzt auf das Hauptmenü schaut, hat man eine neue Option zur Verfügung, in der man unter anderem unendliche Leben einstellen kann. Falls du nur die jeweiligen Endlevel spielen möchtest, hilft dir das Paßwort „**ARCADEGAMES**“ weiter. Im Cheat-Menü kannst du damit nämlich jeden einzeln anwählen.

LEMMINGS 2

Auch hier kann man mit ein paar Klicks große Erfolge erzielen. Wähle das Optionsmenü an und klicke mit der linken Maustaste ganz links oben einmal an. Nun solltest du einen Lemmings „Let's Go“ schreien hören. Jetzt steht für dich eine komfortable Möglichkeit, die Levels anzuwählen, bereit. Um den Talisman zu bekommen, mußt du trotzdem alle Levels spielen und beenden.

LIBERATION

Uch dieser Cheat erlaubt es dir, jeden Level im Spiel anzuzwählen. Bevor du den ersten Gefangenen in Level 1 befreist, mußt du absaven. Dann befreist du ihn und begibst dich zur zweiten Mission. Wenn du jetzt den Spielstand wieder lädst, den Gefangenen befreist und den Level beendet, kommst du automatisch in Level 3. Wiederum kannst du den Vorgang mit Level 1 wiederholen und wirst jedesmal in einen Level höher gelangen.

LIONHEART

Valdyn muß gleich am Anfang in die Knie gehen (Joystick nach unten) und du mußt die Pausetaste drücken. Drücke jetzt **CTRL** und **HELP** gleichzeitig, und der Bildschirm wird kurz aufleuchten. Das bedeutet, daß dir eine endlose Anzahl an Leben geschenkt wurde. Drückst du nochmals **CTRL**, verwandelt sich Valdyn in den Mauszeiger. Jetzt kannst du ihn plazieren, wo du willst, und wenn du beide Mausbuttons drückst, dort mit ihm weiterspielen.

MICROCOSM (CD 32)

Möchtest du hier auf jede nur erdenkliche Waffe zurückgreifen, gehe folgendermaßen vor. Während der Flugsequenz nach dem Intro drückst du diese Kombination: **grün, blau, gelb, rot, gelb, unten, grün, rechts, rot und dann oben**. Außerdem kannst du jetzt bis zum Spielende durchschalten.

RUFF 'N' TUMBLE

Solltest du an deinem Joystick das Dauerfeuer eingeschaltet haben und bemerkst, daß dir im Spiel die Power deiner Waffe zu schnell

nachläßt, dann schalte es sofort wieder ab. So verliert man nie die Energie bei der eigenen Waffe. Eigentlich einfach, oder?

SECOND SAMURAI

Wer einzelne Level von Second Samurai ausprobieren will, für den haben wir hier die Levelcodes.

- Level 2 **RFBW1CA1**
- Level 3 **UH2RWWEYM**
- Level 4 **B4XUDVVY**
- Level 5 **ZHT4IOTI**
- Level 6 **5ALIC1JF**

SUPER METHANE BROS (cd32)

Um die nachfolgenden Codes einzugeben, mußt du das Spiel stoppen und mit dem Pad die Buchstabenkombinationen eingeben.

- Scrap** Ein Essenskampf entbremt im Zwei-Spieler-Modus am Ende von Level 2
- Shiny** Eintritt zum Juwelenraum am Ende eines Levels
- Coins** Eintritt zum Münzenraum am Ende eines Levels
- 2hard** Du bist für kurze Zeit immun gegenüber allen Angriffen
- Next Prev** Sprung zum nächsten Level
- Manic** Die Gegner sind schwerer zu erledigen
- Speed** Beschleunigt das Spiel (auf schnellen Amigas sinnvoll)
- Slow** Bremst den Spielablauf
- Squashy** Credits werden um 1 erhöht
- Porche** Die Power Ups des nächsten Spiels sind Turbos
- Chock** Die Power Ups des nächsten Spiels sind Smart Bombs

SYNDICATE

Tippt man die untenstehenden Wörter als Firmennamen ein, so ergeben sich die unterschiedlichsten Resultate.

MARKS TEAM

Du erhältst 100.000.000 Dollar und die komplette Ausstattung für dein Team.

MIKES TEAM

Hier bekommt ihr einfach „nur“ 100.000.000 Dollar.

WATCH THE CLOCK

Damit verstreicht die Zeit im Spiel sehr schnell. Dies kann durchaus von Vorteil sein.

ROB A BANK

Wie schon bei Mikes Team, bekommt man Geld schier ohne Ende.

DO IT AGAIN

Ermöglicht es, jedes beliebige Land anzuzwählen.

OWN THEM

Bringt alle Länder bis auf ein einziges in deinen Besitz.



THEME PARK

plus 12 x

AMIGA Games Discs & Mag

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **AMIGA GAMES** oder **AMIGA FUN/ AMIGA GAMES - Kombi** gewinnt, bekommt **THEME PARK** (mit Zuzahlung) als Prämie.

Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!



...eine der innovativsten Wirtschaftssimulationen der letzten Jahre..“
AMIGA GAMES 10/94

87%

Einfach Abokarte im Heft nutzen!

- Ja, ich will das **AMIGA GAMES-Abo** (DM 79,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr **A1 1194**
- Ja, ich will das **AMIGA FUN/ AMIGA GAMES Kombi-Abo** (DM 17,-/ Monat; Halbjährliche o. jährliche Berechnung) **AF 1194**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **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!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von AMIGA GAMES. Bitte schicken Sie **THEME PARK (Art.-Nr.: 1034)** so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung von DM 59,-: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Nachnahme

Widerrufsbelehrung:

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

Pizzafahrer auf Abwegen

Marvin's Marvellous Adventure



Die Jump & Run-Szene bringt wohl die meisten Spiele hervor. So wird es auch immer schwieriger, einen markanten Charakter zu finden. Zum Glück kann der Held wenigstens so ziemlich aus

jeder Berufsgruppe stammen.

Daß man als Pizzafahrer vielleicht einmal jemanden mit Lockenwicklern überrascht oder eventuell eine unaufgeräumte Wohnung erblicken muß, das dürfte wohl zum Alltag gehören. Daß man aber seine Pizza in ein Labor liefert, in dem gerade ein Scannerstrahl unkontrolliert durch die Gegend wütet, in dem man direkt hineingezogen

wird, das passiert natürlich wieder einmal nur Marvin. Und so beginnen auch seine wundervollen Abenteuer.

Pizza Plagiata

Diese sind aber eher wundersam als wundervoll. Denn irgendwie läßt einen das Gefühl nicht los, daß man lauter alte Bekannte wiedertrifft. Das Leveldesign erinnert recht stark an einen gewissen Klempner aus Nintendoland.

Die Raketen-Clowns (rechts im Bild) starten unvermittelt ihre Angriffe und überraschen Marvin oft.



Unüberwindbar scheinende Höhen überwindet man durch zweifaches Drücken des entsprechenden Buttons.

Alles genauso bunt, und auch die versteckten Items, die man durch einen „Kopfstoß“ erscheinen läßt, hat man dort schon gesehen. Wenn man weiter spielt, so hat man noch einige kleine Déjà Vu-Erlebnisse. Gerade weil es so viele gibt, erwartet man von Jump & Runs einfach mehr. Zwar sind



die Levels sehr übersichtlich geraten und auch nicht allzu schwer, jedoch reicht dies bestimmt nicht für einen Hit!

■ Michael Erlwein

COMMENT



Eigentlich ist alles drin in MMA, was sich vor allen Dingen der jüngere Spieler wünscht. Leider holt sowas jedoch in der heutigen Zeit niemand mehr hinter dem Stuhl hervor.

FACTS

Hersteller: 21st Century ■ Spieler: 1 ■ Disks: 4 ■ CD: 1 ■ Preis: ca. DM 80,- 120,- ■ Englisch nötig: nein

GAMEPLAY 69%

GRAFIK 69%

SOUND 58%

MOTIVATION 58%

GESAMT 69%

- + große Übersicht dank kleiner Sprites
- äußerst kurze Levels mit wenig Witz, keine Effects, nur Musik

INFO

Coverversion oder?

Bei Marvin's Marvellous Adventure fließen offensichtlich viele Ideen aus anderen Spielen mit ein. Dies bedeutet zwar nicht automatisch, daß das Spiel schlecht wäre, aber der Käufer muß sich trotzdem wohl ein wenig betrogen fühlen.



Ob Klempner oder Pizzabäcker, beide scheinen wohl aus der gleichen Gegend zu kommen.



In einer anderen Dimension sollten doch auch die Tiere ein wenig anders aussehen.





Ein Freund, ein guter Freund!

Bubble & Squeak

Interplays Lost Vikings brachte einen völlig neuen Aspekt in das Jump & Run-Genre: Teamwork. Seltsamerweise wurde diese gute Idee bisher nicht neu aufgegriffen. Bis zum heutigen Tag!

Bubble ist eine Art Charlie Brown-Verschnitt, der allerdings in diesem Spiel das Sagen hat. Squeak kommt von einem anderen Planeten, sieht wie ein blauer Hund aus und braucht die Hilfe von Bubble, um sein Volk zu befreien. Dazu stürzen sich beide in eine andere Dimension (wie immer also).

automatisch nach. An einigen Passagen scheidet jedoch Squeak, und auch fürs Betätigen von Schaltern ist er nicht gemacht. Mittels Joypad-Button teilt Bubble nun Squeak mit, so lange zu warten, bis er z. B. einen Aufzug herbeiholt, mit dem Squeak nun in höhere Gefilde gebracht werden kann. Denn das Levelende muß immer gemeinsam erreicht werden. Stürze aus noch so großer Höhe sowie ein längerer Aufenthalt unter Wasser stören Bubble dabei überhaupt nicht. Die genreüblichen Aufgaben wie Springen, Rennen oder Einsammeln von Gegenständen bringen B & S keine Bonuspunkte. Zudem bewegen sich die beiden Kerls ein wenig steif durch die Gegend. Was zählt

ist die angenehme Kombination von Denkspiel und Jump & Run (Verhältnis ca. 1 : 3), die nie zu schwer wird und genügend Spielraum für Joystick-Akrobaten läßt.

■ Michael Erlwein



So sieht der Endpunkt aus, den Bubble & Squeak erreichen müssen. Nach einem Handschlag geht's dann zum nächsten Level.

Geteiltes Leid ist halbes Leid

Bubble wird vom Spieler gesteuert und Squeak folgt



Auch wenn sich die Grafiken leicht gleichen, bleibt das Spiel trotzdem abwechslungsreich.

COMMENT



Wenn auch nicht durch Grafik oder Levelaufbau, so hebt sich Bubble & Squeak wenigstens vom Gameplay her erheblich von der Masse ab. An die Klasse der Lost Vikings kommt B & S aber trotzdem nicht hin.

FACTS

Hersteller: Audiogenic Software ■ Spieler: 1 ■ CDs: 1 ■ Preis: ca. DM 70,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: - ■ Steuerung: Joypad ■

GAMEPLAY	76%
GRAFIK	70%
SOUND	68%
MOTIVATION	74%
GESAMT	73%

- + kein Einheits-Spiel, zum Denken
- teilweise langweilige Grafik

Der Flop des Jahres?

Rise of the Robots



Time Warner und Mirage ließen für dieses Spiel die Medienmaschinerie heißlaufen. Das größte Spiel aller Zeiten, das Beat 'em Up des Jahrhunderts, die Sensation schlechthin sollte auf uns zukommen! Was ist daraus geworden?

Es wäre so schön gewesen! Endlich ein neuer Megahit für den Amiga. Die nun vorliegende Endversion reizt uns kaum zu Jubelgeschrei. Doch Rise of the Robots ist nur ein grafisch eindrucksvoll gelungenes Beat 'em Up mit schrecklicher Spielbarkeit und anfängerhaftem Kämpfer-Design. Wer heutzutage die Prügelspiel-Freaks auf seine Seite bringen will, muß ausgeklügelte Extraschläge, raffinierte Hitcombos und abwechslungsreiches Kämpferdesign bringen. Die schönen FMV-Sequenzen

Das war's! Da nützt auch dieser Blick nichts, der Roboter war stärker.

der CD-Version und die aufwendige Präsentation, die nur den Spielfluß stört, bringt für den Spielspaß reichlich wenig. Sieben verschiedene Roboter-Typen, die alle einzeln vorgestellt werden, warten in Rise of the Robots. Jeder davon weist angeblich ganz eigene Taktiken auf, die sich spielerisch letztendlich als absolut identisch herausstellen. Wer Beat 'em Up-Freak ist, greift zu Elfmania, und wer keiner ist, wird auch mit der angeblich so einfachen und unkomplizierten Spielbar-

keit nicht bekehrt werden. Dazu kommt noch, daß die Versionen für den Amiga 1200 und den Amiga 500 dank der über zehn Disketten zu unsäglichen Wechselorgien werden, bei denen der Spielspaß sofort verpufft. Darüber hinaus nerven technische Schwächen wie der Schatten des Roboters direkt auf den Sprites des Gegners und unge-

naue Kollisionsabfrage. Fakt ist: Body Blows und Elfmania sind die einzigen wirklich guten Beat 'em Ups auf dem Amiga, und Rise of the Robots wirklich gut zu finden, fällt mir reichlich schwer.

■ Hans Ippisch



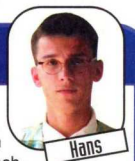
Queen-Gitarrist Brian May steuerte einen Titel zur CD-Version bei, übrig geblieben sind jedoch nur ein paar kümmerliche Gitarrenriffs.



Vorsicht! Das sieht vielleicht beeindruckend aus, ist jedoch kaum unterhaltsam und elend langsam.



COMMENT



Hilfe! Rise of the Robots ist kein Beat 'em Up, sondern nur ein wunderschönes Grafikdemo! Mit mickrigen Standardschlägen und den äußerst stupiden Taktiken der Blechdosen jagt man jeden Beat 'em Up-Freak davon.

FACTS

- Hersteller: Time Warner ■
- Spieler: 1-2 ■
- Disks: 1/10/13 ■
- Preis: ca. DM 99,95 ■
- Englisch nötig: nein ■
- Festplatte: wird unterstützt ■
- 2. Laufwerk: wird unterstützt ■
- Steuerung: Joystick ■

GAMEPLAY	41%
GRAFIK	88%
SOUND	75%
MOTIVATION	33%

GESAMT 47%

- + tolle Grafiken
- anfängerhaftes Gameplay, Diskettenwechselorgien

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeierte wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

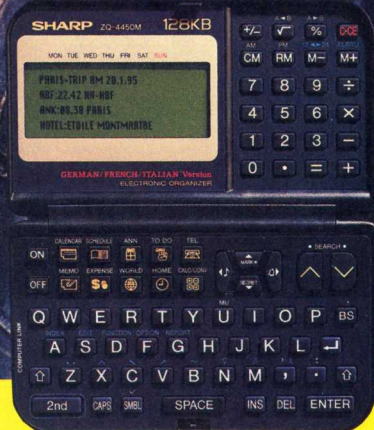
Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!

DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY



Infoline: 040/2376-2188 · Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

Rasputin preist sein neuestes Werk auf der Packungsrückseite mit den tollsten Superlativen an. Die Rede ist von unglaublicher 24 Bit-Grafik und fast 200 zu erfüllenden Missionen. Ist Jetstrike der Ballerhit für CD 32?



Auf dem Rollfeld lassen sich langsame Transportflugzeuge leicht überholen.

Nur Fliegen ist schöner...

Jetstrike



Bemerkenswert sind zumindest die vielen Spielmodi. Neben einem Kampfmodus, in dem man seine Mission selber leiten kann und mit der Steuerung des Fluggefährts vertraut sein sollte, gibt es noch zahlreiche Trainingsmodi. Hier läßt sich von der sicheren Landung bis hin zu Zweikampfbungen alles trainieren. Die große Auswahl an Flugzeugen und Hubschraubern ist ebenfalls erstaunlich. Ganze 60 (!) Vehikel stehen für Euch bereit. Das Waffenarsenal besteht aus ebensovilen Raketen und Bombentypen. Nicht einmal auf die gute alte Atombombe

muß man hierbei verzichten! Ein spezielles Gimmick für alle CD 32-Besitzer stellt der eigens für die CD-Version komponierte Soundtrack dar. Während seiner Flugphasen wird man somit von geistreichen Refrains wie: „Drop the bomb!“ motiviert. Die Musik stört zwar nicht, ist aber nicht viel mehr als ein Flug-Einheitsgeplänkel.

Und ab in die Lüfte...

Hat man sich dann nach einigen Steuerungsproblemen in die Lüfte erhoben, so lassen sich sogleich seltsame Flugbewegungen des Düsenjägers bestaunen. Der rechte Knopf ist das Gaspedal und der linke die Bremse. Wie — ein Flugzeug mit Bremse? Nichts ist unmöglich! Gefährlich wird es nur, wenn man aufgrund eines menschlichen Bedürfnisses

den Pausenknopf drücken will, diesen im Startknopf vermutet, und dann mitsamt seinem Sitz in luftige Höhe katapultiert wird. Ach, da ist der Schleudersitz! Die Fingerverknechtungen, die der Spieler zur Steuerung seines Fliegers vollziehen muß, sind komplizierter als in einem echten Tornado. Bis zu drei Tasten gleichzeitig sind zu drücken! Nur Mörtel Kompott kann dies noch überbieten. Von der „unglaublichen 24 Bit-Grafik“ habe ich während der Test-

phase nicht viel mitbekommen. Auf dem Bildschirm bot sich mir ein Gezuckel sondergleichen. Langweilige Oberflächengrafik, von den Feinden kaum eine Spur, und die Hintergrundgrafik trägt nicht umsonst ihren Namen. Lediglich die Sounduntermalung fällt positiv auf. Echtes Düsenjägerfauchen gepaart mit Funksprüchen und relativ fetziger Musik.

■ Roland Gerhardt



Nicht nur tagsüber darf man Feinde bekämpfen, sondern auch während des Nachtfluges. Radar und Höhenmesser helfen einem dabei bei der Orientierung.

COMMENT



Die vielen Optionen trösten leider nicht über den peinlichen Spielverlauf hinweg. Ballerspaß will bei einer überkomplizierten Steuerung logischerweise auch nicht aufkommen. Jetstrike ist eine große Enttäuschung.

FACTS

Hersteller: Rasputin ■
 Spieler: 1 ■ CD: 1
 Preis: ca. DM 60,- ■
 Englisch nötig: nein ■
 Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: - ■ Steuerung: Joypad ■

GAMEPLAY 37%

GRAFIK 43%

SOUND 63%

MOTIVATION 42%

GESAMT 48%

- + große Optionsvielfalt
- unterdurchschnittliche Grafik, komplizierte Steuerung

Matt war ziemlich deprimiert. Er hatte sehr klein angefangen und sich nach und nach immer größere Fische vorgeknöpft. Schließlich war es ihm sogar gelungen, die britischen Kronjuwelen zu rauben. Was blieb ihm jetzt noch in seinem Einbrecherdasein? Er hatte sein Lebensziel erreicht. Ihm fehlte das aufregende Kribbeln im Bauch beim Planen eines neuen Bruchs, der Kontakt zu seinen ehemaligen Komplizen war abgerissen und die Brechstange lag nutzlos im Keller herum.

Matts Verzweiflung war so groß, daß man sie sogar in Österreich noch spüren konnte. Und dort ist das NEO-Programmerteam beheimatet. Die Leute von NEO hatten Mitleid mit Stuvysunt. Sie schickten ihm ein Paket mit dubiosen Inhalt: Getarnt als „Profidisketten“ übermittelten sie ihm zwei Datenräuber, die mit Anregungen zu neuen Raubzügen prall gefüllt waren. Matt nahm die Disketten aus der Verpackung

Meistereinbrecher Matt Stuvysunt glaubte schon, London würde seiner kriminellen Energie keine Herausforderung mehr bieten. Doch er hat nicht mit NEO gerechnet!

Der Clou - Die Profidiskette

und installierte sie zusammen mit seinem Lieblingsspiel Der Clou auf seinem Amiga. Als er dann wieder einmal Der Clou spielte, um nostalgische Erinnerungen an seine kriminellen Großtaten hochleben zu lassen, stützte er. In dem Spiel tauchten plötzlich Personen auf, die er noch nie zuvor gesehen hatte - und was noch wichtiger war: sie schienen sich förmlich darum zu reißen, mit ihm auf Diebestour zu gehen! Nach und nach stellte Matt außerdem fest, daß er auf seinen Streifzügen bei weitem noch nicht ganz London kennengelernt hatte. Plötzlich verspürte er neuen Elan, und Ideen zu neuen Schanddaten sprudelten nur so aus ihm hervor! Wäre es nicht herrlich dreist, einmal in die Wohnung des Meisterdetektivs Sherlock Holmes einzubrechen oder die Privatgemächer der Queen im Buckingham Palace unsicher zu machen? Und dann gibt's da noch den Postzug, der jeden Tag randvoll mit Gold die Victoria Station ver-

läßt. Den sollte man sich unbedingt vornehmen, bevor einem ein gewisser Ronald Biggs alles vor der Nase wegschnappt... Insgesamt hat Matt nun acht neue, interessante Bruchprojekte auf der Pflanze. Dazu ste-

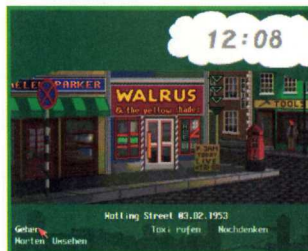
hen ihm auch neue Fahrzeuge zur Verfügung. Matt ist glücklich. Sein Leben hat wieder einen Sinn.

■ Herbert Aichinger



Der Postzug in der Victoria Station ist prall gefüllt mit Gold (oben)!

Im Walrus trifft Matt einige interessante Personen, die ihm nützlich sein können.



COMMENT

Neue Schauplätze, Charaktere und Ausrüstungsgegenstände sowie mehr Farbe in den Grafiken bekommen Clou-Spieler mit der Profidiskette. Die Musik vermittelt zudem gekonnt das passende 50er Jahre-Flair.



FACTS

Hersteller: NEO ■
Spieler: 1 ■ **Disks:** 2
Preis: ca. DM 60,- ■
Englisch nötig: nein ■
Festplatte: wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** ja
Steuerung: Maus ■

GAMEPLAY 81%

GRAFIK 64%

SOUND 78%

MOTIVATION 79%

GESAMT 78%

+ Fortsetzung des Clou-Spielprinzips

- Etwas „altbacken“

Die besten Spiele des Jahres

Best

Das Jahr 1994 wird bei vielen Usern zweifellos als das Katastrophen-Jahr in die Geschichte eingehen. Commodore machte Pleite, Firmen wie LucasArts und Sierra verabschiedeten sich von der Traummaschine, und das CD 32 wurde Opfer des Commodore-Konkurses. Nichtsdestotrotz wollen wir feierlich die besten Spiele der letzten zwölf Monate küren. Im Vergleich zum Vorjahr muß-

Adventures

Klarer Spitzenreiter unter den Adventures ist das enorm witzige Meisterwerk von Adventuresoft. Mit diesem Spiel gelang ihnen endlich der lange herbeigesehnte Riesenerfolg, den sie mit den Horror-Rollenspielen rund um die Erotik-Queen Elvira nie landen konnten. Knapp dahinter setzt sich Virgin mit dem hervorragend eingedeutschten Zukunftsabenteuer Beneath a Steel Sky, während Universe von Core Design aufgrund fehlender Komplexität und spielerischen Mängeln schon deutlich abfällt. Für nächstes Jahr dürfen wir übrigens Simon the Sorcerer 2 erwarten, das wohl für lange Zeit die Maßstäbe im Adventure-Genre setzen wird.

1. **Simon the Sorcerer**
Adventuresoft
2. **Beneath a Steel Sky**
Virgin
3. **Universe**
Core Design



Sportspiele

Das war zu erwarten! Im Jahr der Fußball-WM beherrschten Fußballspiele in allen Variationen das Sportspiel-Genre, glücklicherweise waren mit Lothar Matthäus Super Soccer und FIFA Soccer gleich zwei Titel dabei, die für einen frischen Wind sorgten. Beide Spiele überzeugten mit der ansehnlichen isometrischen 3D-Darstellung des Spielfeldes, wobei das Krisalis-Spiel aufgrund der besseren Übersicht spielerisch die Nase vorn hatte. Nur rekordmäßige Verkaufszahlen von FIFA Soccer bringen EA übrigens zum Amiga zurück! World of Soccer blieb es verwehrt, den folg des Vorgängerprogramms Sensible Soccer zu wiederholen.

1. **Matthäus Soccer**
Krisalis
2. **FIFA Soccer**
E.A.
3. **World of Soccer**
Sensible Software



Jump & Run

Einst verging kaum eine Woche, wo nicht irgendein belangloses Jump & Run in den Diskettenschacht des Amigas hüpfte. Andauernde Erfolglosigkeit in diesem Bereich ließ die Softwarehersteller jedoch ihr Augenmerk auf andere Genres werfen, und übrig blieb am Ende nur eine Handvoll wirklich guter Spiele. Mr. Nutz vom deutschen Programmiererteam Neon markierte die obere Leistungsgrenze und ermöglichte den Programmierern den Einzug in die Elite der Entwickler. Die Umsetzung des Konsolenhits Cool Spot überzeugte mit tollen Grafiken, während Brian the Lion vom Shadow of the Beast-Team eine Reihe technischer Tricks zu bieten hatte.

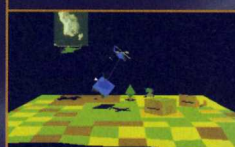
1. **Mr. Nutz**
Ocean/Neon
2. **Cool Spot**
Virgin
3. **Brian the Lion**
Psygnosis



Arcade Action

Herrlich! Einst war der Amiga berühmt für seine brillanten Action-Spiele, doch seit gut zwei Jahren herrschte hier gepflegte Langweile. Durchschnittliche Qualität und Ideenmangel waren an der Tagesordnung, zumindest bis zur Mitte des Jahres. Dann legten die englischen Softwarehäuser jedoch erst so richtig los. Zuerst setzte Elfmania von Renegade neue Maßstäbe im Bereich Grafik und Technik, während Core Design mit Banshee einen Vertikalscroller bester Qualität in die Lüfte entließ. Den absoluten Höhepunkt setzte Newcomer Binary Asylum am Ende des Jahres mit seinem brillanten 3D-Hubschrauber-Action-Hammer Zeewolf.

1. **Zeewolf**
Binary Asylum
2. **Elfmania**
Renegade
3. **Banshee**
Core Design



of '94

ten wir mangels Alternativen sogar die Rubriken Rollenspiele und Simulationen aus der Wertung nehmen, denn hier hatte es wahrlich kein Spiel verdient, zum besten Spiel des Jahres gekürt zu werden. In die Wertung kamen übrigens nur Spiele, die in den Ausgaben 1/94 bis 12/94 getestet wurden, weshalb Spiele wie Die Siedler oder Anstoß nicht mehr genannt wurden.

Von Hans Ippisch

Strategiespiele

Das war ja reichlich dünn letztes Jahr! Kaum verabschiedet sich Blue Byte aus dem Amiga-Markt, muß man satte neun Monate eines Jahres verstreichen lassen, bis man einen neuen Hit entdeckt. Offensichtlich wollte niemand dem am Ende des Vorjahres erschienenen Die Siedler Konkurrenz machen. Die urkomische Rummelplatz-Simulation Theme Park kam gerade noch rechtzeitig, um die Amiga-User einigermaßen noch bei Laune zu halten. MicroProse versuchte sich mit Fields of Glory an einer Schlacht-Simulation rund um Napoleon, während Neo die Spielidee des guten alten C64-Klassikers They Stole a Million wieder aufgriffen.

1. Theme Park
Bullfrog
2. Fields of Glory
MicroProse
3. Der Clou
Neo/Max Design



Wirtschafts-simulation

Die guten alten Zeiten waren noch besser. Früher hatte man bei den Wirtschaftssimulationen die Wahl zwischen Titeln wie Oil Imperium, Ports of Call, Winzer, Patrizier oder Black Gold, doch mittlerweile bestimmen die jährlichen Manager-Hattrick und Anstoß auch sind, es wäre wieder einmal Zeit für etwas wirklich Neues. Pizza Connection beispielsweise war außerordentlich gut gelungen und darf den Titel „innovativste Wirtschaftssimulation des vergangenen Jahres“ einheimsen. Nichts für ungut, doch mehr Abwechslung wäre nicht schlecht.

1. BM Hattrick
Software 2000
2. Anstoß WC Ed.
Ascon
3. Pizza Connection
Software 2000



Bestes CD 32-Spiel

Spiele ohne Ende gab's für das CD 32 zweifellos, die speziellen CD-Entwicklungen lassen sich jedoch an einer Hand abzählen. Aus diesem Grunde küren wir Microcosm von Psygnosis zum Spiel des Jahres für das CD 32, weil es als einziges Spiel die überragenden technischen Fähigkeiten des CD 32 zeigte. Simon the Sorcerer, das Adventure des Jahres, begeisterte in der CD 32-Version mit aufwendiger, wenn auch englischer Sprachausgabe, während Gunship 2000 ein schickes Intro und verbesserte Spielbarkeit vorzuweisen hatte. Insgesamt hatte man sich mehr versprochen.

1. Microcosm
MicroProse
2. Simon the Sorcerer
Adventuresoft
3. Gunship 2000
MicroProse



INFO 1995

Es wäre gelogen, wenn man die Zukunft des Amiga mit grenzenlosem Optimismus sehen würde. Bevor nicht endlich wieder Amiga 1200 und CD 32 produziert werden, werden sich die großen Softwarehäuser nicht wieder auf die einstige Vorzeigemashine konzentrieren. Dadurch wäre es durchaus möglich, daß der Amiga-Markt zur Budget-Bühne mit qualitativ mittelmäßigen Spielen verkommt. Eine positivere Zukunft darf man erwarten, wenn sich endlich ein neuer finanzstarker Investor findet.

Wie sieht's nun spielermäßig aus? Im Bereich Simulationen dürfte das langerwartete T.F.X. von Ocean für Furore sorgen, während mit Amazon Queen und Caribbean Disaster zwei heiße Adventure anstehen. Whale's Voyage 2 wird die Rollenspiel-Freaks fesseln. Sportliche Unterhaltung garantieren Sensible Golf von Sensible und World Cup Golf von U.S.Gold. Strategie steht im Mittelpunkt von Zeppelin und All New World of Lemmings.

Wir zählen auf Dich!

Leserumfrage

Das neue Jahr steht vor der Tür, und wir wollen von Dir wissen, wie wir die AMIGA Games noch besser machen können. Was gefällt Euch, was findet Ihr überflüssig, was wollt Ihr in Zukunft lesen! Zückt den Bleistift und sagt uns die Meinung!

1. Dein Geschlecht

- männlich
- weiblich

2. Dein Alter

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

3. Deine Tätigkeit

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

4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Deines Wohnortes? _____

5. Amiga Games hältst Du im allgemeinen für:

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

6. Welche Schulnote erhält die vorliegende Ausgabe der Amiga Games?

7. Seit wann liest Du Amiga Games? Ausgabe ___/9 ___

8. Was gefällt Dir besonders?

9. Was findest Du weniger gut?

10. Wie viele Seiten liest Du in Amiga Games?

- alle/fast alle
- etwa drei Viertel
- etwa die Hälfte

11. Wie lange liest Du die Amiga Games?

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

12. Sammelst Du Amiga Games-Ausgaben?

- ja
- nein

13. Wie nahe steht dir Amiga Games? (Zwischen 1= steht mir sehr nahe und 7= steht mir überhaupt nicht nahe)

14. Wie beurteilst Du das Verhältnis von Anzeigen zu redaktionellem Teil?

- ausgewogen
- zu viele Anzeigen
- zu wenig Anzeigen

15. Welche Informationen entnimmst Du den Anzeigen?

- Anregungen für Kaufentscheidungen
- Preise
- News über Produkte
- keine
- andere, nämlich: _____

16. Welche Rubriken liest Du? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
| immer | häufig | selten | nie | |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> News |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Reviews |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Specials |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Rossi's Mailbox |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Demoservice |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Charts |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Amiga Box |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Userbox |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> PD-Corner |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Helpline |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Tips & Tricks |

17. Welche anderen Magazine liest Du regelmäßig?

- Play Time
- Amiga Magazin
- Amiga Plus
- Amiga Special
- Amiga Joker
- Mega Fun
- Video Games
- Game Pro
- Power Play
- ASM
- PC Games
- Power Play

18. Wie kommst Du an Deine Amiga Games?

- Abo
- Zeitschriftenhandel

- Supermarkt
- Bahnhofskiosk
- andere, nämlich: _____

19. Welche sonstigen Zeitschriften liest Du?

- TV Spielfilm
- TV Movie
- Gong
- Hörzu
- Max
- Bravo
- Micky Maus
- Limit
- Popcorn
- Pop Rocky
- McDonald's KinoNews

20. Wo spielst Du am häufigsten?

- zu Hause
- bei Freunden
- Schule

21. Wie lange spielst Du durchschnittlich in einer Woche?

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

22. Welche Hardware besitzt Du?

- Amiga 500
- Amiga 1200
- Amiga 600
- CD 32
- Amiga 4000

23. Welche Hardware-konfiguration besitzt Du?

- 1 MByte RAM
- 2 MByte RAM
- mehr als 2 MByte RAM
- 2. Laufwerk
- Festplatte
- A570 CD-ROM
- sonstiges CD-ROM
- Turbokarte

24. Beabsichtigst Du, in den nächsten sechs Monaten Hardware zu kaufen?

- nein
- ja

INFO SPIELE, SPIELE, SPIELE

Daß Ihr Euch die Mühe nicht umsonst macht, dürfte klar sein. Unter den schnellsten Einsendern verlosen wir satte



Schnippelt die Umfrage aus dem Heft (oder macht eine Kopie davon) und schickt sie bis spätestens

25. Januar 1995 an nachfolgende Adresse:

AMIGA Games
Kennwort: AG 95
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlages dürfen nicht teilnehmen.

- wenn ja, welche?
- A1200
 - A500
 - A4000
 - CD 32
 - 2.Laufwerk
 - Festplatte
 - Turbokarte
 - CD-ROM
 - PC
 - Amiga
- anderes, nämlich:
-

- Strategie (Die Siedler)
- Simulation (Gunship 2000)
- Wisim. (Pizza Connection)
- Manager (BM Hatrick)
- Beat 'em Up (Body Blows)

- 29. Wo bezieht Du Software?**
- Versandhandel
 - Fachhandel
 - Kaufhäuser

30. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflusst durch:

- | | |
|--|--|
| <p>stark</p> <p>teilweise</p> <p>gar nicht</p> | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Amiga Games-Artikel <input type="checkbox"/> Produktanzeigen <input type="checkbox"/> Messebesuche <input type="checkbox"/> Mund-zu-Mund-Propaganda <input type="checkbox"/> Preis <input type="checkbox"/> Qualität <input type="checkbox"/> Service |
|--|--|

31. Welche sonstigen Hobbys hast Du?

32. Welche Fernsehsender siehst Du?

- ARD
 - ZDF
 - RTL
 - SAT1
 - PRO 7
 - RTL 2
 - VIVA
 - MTV
 - Kabelkanal
 - DSF
 - Eurosport
 - Vox
 - andere, nämlich:
-

25. Wie hoch ist Dein Nettoeinkommen?

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 500
- DM 500 bis DM 1.000
- DM 1.000 bis DM 2.000
- DM 2.000 bis DM 3.000
- DM 3.000 bis DM 5.000
- DM 5.000 und mehr

26. Wieviel gibst Du monatlich für Spiele aus?

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 199
- DM 200 und mehr

27. Wieviel gibst Du monatlich für Hardware aus?

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 199
- DM 200 und mehr

28. Nenne Deine liebsten drei Genres!

- Jump & Run (Mr. Nutz)
- Shoot 'em Up (Banshee)
- Sportspiel (FIFA Soccer)
- Arcade Action (Zeevolt)
- Geschicklichkeit (Benefactor)
- Rollenspiel (Ambernoon)
- Adventure (Simon the Sorcerer)

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

AMIGA 1MB Preis

Armouredgedon 2 DH	47.900M
Banshee AGA DH	47.900M
Battle Isle 2 DV *	79.900M
Battle Team DH	47.900M
Benefactor DH	47.900M
Brian the Lion DH	47.900M
Burden DH	32.900M
Bump'n' Burn DH	63.900M
Bulima 3 Hatrick DV o.AGA	79.900M
Cannon Fodder 2 DH*	59.900M
Chaos engine DH AGA	53.900M
Christoph Kolumbus DV	69.900M
Cyberspace DH *	74.900M
Das schwarze Auge DV	69.900M
Death or glory DV	64.900M
Delphine Classics DH	49.900M
Der Clou DV	64.900M
Die Siedler DV	47.900M
Dogfight DH	39.900M
Doppelpaß DV	79.900M
Dreamweb DV	69.900M
Dune DH	34.900M
Elimania DH	49.900M
Eye of the beholder DV	34.900M
F-17 A Nighthawk DH	39.900M
F-19 Stealth Fighter DH	34.900M
FIFA Int. Soccer DV	47.900M
Fields of glory DH	59.900M
Fire & Ice DH	49.900M
Formula One Grand Prix DH	34.900M
Goblins 3 DV	64.900M
Gunship 2000 DH	34.900M
Hansa Die Exp. DV o.AGA	41.900M
Imp. Mission 2025 DH	64.900M
Indiana Jones 3 DV	34.900M
Indiana Jones 4 DV	34.900M
K 240 DH	49.900M
King's Quest VI DV	69.900M
Lemmings 3 DH*	49.900M
Lion King DH A1200 *	59.900M
Lord of the realm DV o. AGA	59.900M
Lost Vikings DV	64.900M
Lucas Arts Classic ADV DV	79.900M
M1 Tank Platoon DH	29.900M
Mad TV DV	34.900M
Maniac Mansion DV	34.900M
Marvin's Marv. Adv. DH*	54.900M
Mini Machines DH	54.900M
Mr. Nutz DH	49.900M
On the road DV	69.900M
O'Rehagel W. of SoccerDV*	59.900M
Overlord DH A1200 *	59.900M
PGA Tour Golf Plus DH	59.900M
Pizza Illusions DH*	59.900M
Pizza Connection DV	79.900M
Populous 2 DV	39.900M
Prince of Persia DH	32.900M
Railroad Tycoon DH	34.900M
Reach for the skies DH	34.900M
Rings of Medusa Gold DV	64.900M
Rise of the robots DH	64.900M
Rise of the robots DH AGA	69.900M
Robinson's Req. DV o.AGA	59.900M
Ruff 'n' Tumble DH	47.900M
Rüsselheim V1.1 DV o. AGA	59.900M
Secret of monkey isl. DV	34.900M
Secret of monkey isl.2 DV	47.900M
Sierra Soccer DH	49.900M
Silent Service 2 DH	34.900M
Sim City Classic DV	34.900M
Sim City 2000 EV A1200	59.900M
Sim Classics DH	67.900M
Sim Earth Classic DV	34.900M
Simon the Sorcerer DV	64.900M
Software Manager DV	64.900M
Spaceward Ho! DV	74.900M
St. Thomas DV	47.900M
Star Trek 25th AGA DV	64.900M
Street Fighter 2 DH	29.900M
Super Stardust DH	64.900M

Syndicate DV	59.900M
Team 17 Compilation DH	54.900M
Theme Park DV	49.900M
Theme Park DV AGA	59.900M
Tornado DH	59.900M
Tower Assault DH	34.900M
UFO DV AGA	34.900M
Zak McCracken DV	34.900M
Zool 2 DH	47.900M

AMIGA CD 32 Preis

Arabian Nights DV	47.900M
Arcade Pool DH	27.900M
Banshee DH	49.900M
Battletoads DH	47.900M
Battle Chess EV	49.900M
Beneath a steel sky DH *	49.900M
Big Six Dizzy EV	34.900M
Brian the Lion EV	44.900M
Bubba 'n' Six & Prem. DH	49.900M
Bubble 'n' Squeak EV	59.900M
Brutal Football EV	59.900M
Castles 2 EV	54.900M
Chuck Rock 1 & 2 DH	39.900M
D-Generation DH	39.900M
Deep Core DH	47.900M
Der Clou DV	64.900M
Donk DH	49.900M
Elite 2 DH	59.900M
Emerald Mines DH	29.900M
Fields of Glory DH	59.900M
Fire & Ice DH	49.900M
Fury of the furies DH	34.900M
Global Effect DH	59.900M
Guardian EV	64.900M
Gunship 2000 DH	49.900M
Imp. Mission 2025 DH	59.900M
James Pond 3 DH	64.900M
Jet Strike EV	59.900M
Kid Chaos DH	54.900M
Labyrinth of time EV	49.900M
Legacy of Sorasil DH	69.900M
Lemmings DH	47.900M
Liberation EV	59.900M
Liti Divil EV	49.900M
Lost Vikings EV	49.900M
Megaware EV *	59.900M
Microcosm DH	44.900M
Out to Lunch DH	47.900M
Pinball Fantasies DH	59.900M
Prirates Gold DH	59.900M
Prey EV	59.900M
Rise of the robots DH	59.900M
Seek & destroy DH	34.900M
Sensible Soccer Ltd. Ed. DH	47.900M
Simon the sorcerer DH	67.900M
Striker DH	49.900M
Superfrog DH	29.900M
Top Gear 2 DH	49.900M
Total Carnage DH	56.900M
U.F.O. DH	59.900M
Ultimate Body Blows DH	49.900M
Universe DH	59.900M
Vital Light EV	54.900M
World Cup Golf DH	49.900M
Zool oder Zool 2 DH	49.900M

Zubehör Preis

Joystick Competition Pro	24.900M
Joystick Competition Star	24.900M
Joystick Com. Pro mini	24.900M
Joystick Com. Pro mini Star	34.900M
Joypad Honeybee CD 32	39.900M
Maus Alfa Power	39.900M
Festplatten für Amiga500 ab	598.000M
Festplatte A1200 210MB	598.000M
Final Writer DV	349.000M
Siegfried Antivirustools DV	69.900M
X-Copy DV	79.900M

Esgelinnere:AGB. Versand erfolgt per Post, zzgl. DM 7,- Porto/Verpackung. + NN + 3DM Zahlscheingebühr, oder Vorbestellung per Eurocheck/Überweisung (Konto: 40068200 bei Sparfasse, Aachen, BLZ 3905000) zzgl. DM 7,-. AB DM 100,- Warenwert Porto. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug (Überweisung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- BÜg. Viele weitere Titel sindig verfügbar. Ladungspreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postbaranweisung + DM 28,-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktionsänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. AGA=Amiga 1200

1 BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK-CHEATS

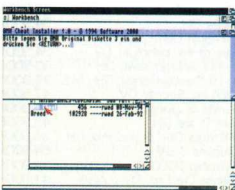
Ihr wollt schon immer einmal ein voll ausgebautenes Stadion haben? Dann nutzt den Cheat auf unserer Coverdisk!

So geht's!

Um diesen Cheat anwenden zu können, benötigt Ihr die Version V.1.3. von Bundesliga Manager Hat Trick. Welche Version Ihr habt, könnt Ihr im Menüpunkt „Einstellungen“ erkennen. Um diesen Cheat zu installieren, müßt Ihr zunächst einmal die Workbench-Oberfläche laden. Legt anschließend die Coverdisk ins Laufwerk und klickt sie zweimal an. Nun solltet Ihr unter dem Menü „Windows“ die Option „View by Name“ auswählen. Im Disketten-Directory sollte nun das File „BMH-Cheat“ auftauchen. Klickt diesen Namen zweimal an und folgt von nun an den Anweisungen am Bildschirm. Klickt nun das File BMH-Cheat



Mit der Option „View by Name“ taucht das Cheat-Programm im Directory der Diskette auf.



zweimal an und folgt den Anweisungen am Screen.

2 TOWER ASSAULT Alien Breed 3

Im letzten Teil der Alien Breed-Saga läßt es Team 17 noch einmal so richtig krachen. Ein oder zwei Spieler dürfen den furchteinflößenden Geschöpfen den Garaus machen. Ein kompletter Level wartet auf der Coverdisk!

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0. Nun kannst Du den Computer wieder einschalten. In etwa einer Minute dürfte das Spiel geladen sein. Den Joystick stöpselst Du in Port 2 ein. Ein eventueller zweiter Joystick findet am Port 1 seinen Hafn. Lauffähig ist das Spiel auf allen Amigas mit mindestens 1 MByte Speicher.



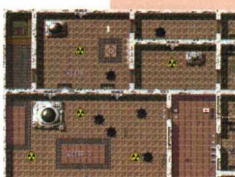
Hier kann man auswählen, ob ein oder zwei Spieler teilnehmen.



Das Spiel

Die Geschichte des Spiels wird im Introscreen erzählt. Wenn man diese Sequenz abkürzen will, sollte man den Feuerknopf drücken. Die vorliegende Demoversion kann von einem oder zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden. Drückt man die Taste „1“, wird die One-Player-Version gestartet, während mit der Taste „2“ zwei Spieler die Erlaubnis zum Losballern erhalten. Grundsätzlich geht es in diesem Spiel darum, den Ausgang eines Levels unbeschadet zu erreichen. Dazu sollte man die herumlungernenden Aliens eliminieren oder ihnen zumindest ausweichen. In Räumen mit dem gelbschwarzen Atomkraftsymbol darf man nicht allzulange ver-

In Räumen mit diesem Symbol verliert man ständig an Energie.



Die Karte läßt sich über die Taste 'M' aufrufen.

weilen, da dort die Lebensenergie vermindert wird. Mit der Taste 'M' läßt sich eine Karte aufrufen, mit der man sich eine Übersicht verschaffen kann. Viel Spaß!



ASTAT MEDIA
Reklamation
Amiga Games 1/95
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Garantie AMIGA GAMES 1/95
 AMIGA KOMBI 1/95

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

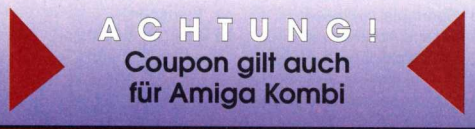
Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INFO DISKETTE DEFEKT?

Sollte die Diskette nicht funktionieren, dann fülle einfach nebenstehenden Coupon sorgfältig aus und schicke ihn an die angegebene Adresse.



Neulich auf dem Weg zum Zeitschriftenladen...



COMPUTEC
EIN
ZEITUNG

Zockerregel 3: Kriegt der Zocker PLAY TIME nicht - der Joystick in den Eimer bricht.

Mit PLAY TIME „into the future“.
+++ PLAY TIME kennt die
Highlights und Projekte der
Zukunft. +++ PLAY TIME - das
NEWS Magazin. +++

Wieder mit 32 Seiten
Tips&Tricks zum Heraus-
nehmen und Sammeln.



Das Computer- und
Videospielemagazin
für alle, die mehr
wissen wollen.

Für nur
DM 5,90

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Beliebt wie eh und je! In unserem Demoservice bieten wir Monat für Monat aktuelle Demos, komplette Werbespiele und fesche PD-Games zum Preis ab DM 2,- an! Unbedingt zugreifen!

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Was? Ihr habt unsere Ausgabe 9/94 versäumt? Hier könnt Ihr das spielbare Demo von Bundesliga Manager Hattrick nachbestellen.



RUFF'N'TUMBLE

Das neueste Jump & Run von Renegade und Wunderkind überzeugt mit detaillierten Grafiken, flottem Gameplay und tollem Sound. Unbedingt antesten!



X-MAS LEMMINGS

Die kleinen grünen Nager schmelzen sich wieder in die Weihnachtskluft und wuseln mit Selbstmordabsichten über den Screen. Nettes Demo der '95er Version.



ALADDIN (NUR A1200)

Ihr besitzt einen Amiga 1200 und wollt einmal in das Referenz-Jump & Run hineinschnuppern? Dieses spielbare Demo gibt Euch die Gelegenheit!



CEDRIC

Demnächst will uns Max Design mit einer komplexen Jump & Run-/Adventure-Mixtur überzeugen. Stundenlangen Spielspaß und genialen Sound bietet das Demo.

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegeldbühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt dieses Coupon mit ausgefüllter Einzugs ermächtigung an uns zurück.

Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein Megabyte an Speicher!

Ja, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 2,- pro Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Kreuzen Sie an, falls Sie die folgende(n) Verpackung und Versandart(en) wünschen: Standard Luftpolster Express)

1. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
 2. RUFF'N'TUMBLE
 3. X-MAS LEMMINGS
 4. ALADDIN (nur A1200)
 5. CEDRIC

Name, Vorname _____
 Nachname _____
 Straße, Hausnummer _____
 PLZ, Ort _____
 Telefon _____
 Datum _____

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

Rechtsverb. Unterschrift _____
 Datum _____

Zahlungsweise:

Bankinzug
 Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab
 Konto: _____
 BLZ: _____
 Bank: _____
 Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
 Scheck, Bargeld liegt bei _____

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH
AMIGA Games Demoservice
Kobergerstraße 41
90408 Nürnberg

COMPUTER Vesalia

Bestellannahme: 02852 / 9140-10
 Bestellannahme: 02852 / 9140-11

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

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
 Geschäftszt.: Mo.-Fr. 8.00-13.00 Uhr / 14.00-18.30 Uhr
 Sa. 9.00-13.00 Uhr
 Nachnahme-Vers. mit Post oder UPS ab 10,- DM.
 Großräte nach Gewicht. Ausland: Vorkasse

Disk-Software allgemein

AD-Pro PAL V2.5	349,-	Final Writer V2.1	249,-
Brilliance V2.0	239,-	PC Task PC-Emulator	89,-
CD32 Emulator Tandem	79,-	Piegraf Copy	59,-
CD32 Emul. SCSI-Contr.	89,-	Siegfried AntiVirus	59,-
Diavolo Backup	99,-	TechnoSoundTurboII	149,-
Directory Opus	119,-	Turbo Print Prof.	149,-

Musik/Video CD's für CD 32 u. Philips CDi

Aktuelle Titel auf Anfrage!

A 570 - CDTV - CD's

17 Bit Collection	69,-	DemoMania I	29,-
17 Bit Continuation	39,-	Desktop Video CD	49,-
17 Bit Phase 4	45,-	Deutsche Edition	49,-
Amiga Tools CD	59,-	Dtschl. 150 Städte Info	25,-
Aminet II	35,-	Die Stadt der Löwen	29,-
Aminet III Share	19,-	DTP Collection (R-S-H)	69,-
Aminet IV Share	19,-	Euroscene 1	39,-
Amos PD	45,-	Express CD Galore	59,-
AniMazing (PC) / II	je 24,-	Fresh Fish 3 (März '94)	49,-
Arktis Edition Vol.1	19,-	Fresh Fish 4 (Mai '94)	49,-
Asim CDFS 2.0	149,-	Fresh Fish 5 (Aug. '94)	49,-
Auge / Cactus	49,-	Fresh Fish 6 (Okt. '94)	49,-
Audio R. Library	45,-	Fresh Fish 7 (Dez. '94)	55,-
Berliner Spielekiste	45,-	Gamers' Delight	59,-
CDPD 1-4	je 39,-	Gift Galaxy (PC)	79,-
Clip Art GIF/PCX Prof.	je 45,-	Gift's Galore	35,-
Compendium Deluxe I	45,-	Giga Grafik CD	29,-
DemoCollection 1+2	je 39,-	Giga-PD V.3.0 dt. 3 CD's	89,-

A 570 - CDTV - CD's

Gigantic Games	39,-	Ultimedia I-II	49,-
Gold Fish 2 CD's	59,-	Utilities 1-1500 Prof.	45,-
Gold Fish II 2 CD's	59,-	Visions, July '94	59,-
Grafik CD Vol. 1+2	je 29,-	Weird Science Clipart	39,-
Hottete 4 Professional	45,-	Weird Science Fonts	39,-
Imagine V2.0 (PC)	69,-	W. S. Sounds 2 CD's	59,-
Imagine V3.0 (PC)	119,-	Women of Venus	49,-
Lechner Collection	45,-	Xetec CDX D-Set A 2000	89,-
Media Graphics	45,-		
MegaHits Vol. 1-3	je 49,-		
MegaHits Vol. 4-5	je 69,-		
Meeting Pearls	55,-		
Multimedia Toolkit	39,-		
Network CD	39,-		
Pandora	29,-		
Professional CDROM	59,-		
Prof. Fonts & Cliparts	45,-		
Playboy, Photo-CD	29,-		
Power Games	49,-		
QuickForms	43,-		
Ratraycing 2 CD's	89,-		
Saar / Amok I	29,-		
Saar / Amok II	39,-		
Shiftrix / Lettrix	29,-		
Space & Astronomy	59,-		
Sunfly Karaoke 1-6	je 99,-		
Town of Tunes	29,-		
Travel Adventure	45,-		
Ultimate MOD (PC)	49,-		

CD's für AMIGA CD 32

Deep Core / Dennis	je 59,-	Naughty Ones	49,-
Der Clou	75,-	Nick Faldo Golf	75,-
Disposable Hero	65,-	Nigel Mansell Gr. Prix	59,-
Donk!	65,-	Now that's what I 1-2	je 47,-
Elite II Frontier	55,-	Overkill / Lunar C	40,-
Emerald Mines	39,-	Photolite	95,-
Exchange Vol. 1	42,-	Pinball Fantasies	40,-
Fire & Ice	55,-	Pirates Gold	69,-
Fields of Glory	65,-	Power Games	49,-
Fimbo's Quest	49,-	Premiere	39,-
Fly Harder	45,-	Prey an A. Encounter	55,-
Fury of the Furies	65,-	Proj. X / F17 Challenge	49,-
Games & Goodies	47,-	Ryder Cup Golf	57,-
Global Effect	69,-	Sabre Team	67,-
Guardian	69,-	Sensible Soccer	40,-
Gulp/Gunship 2000	je 59,-	Simon the Sorcerer	69,-
Heimdal 2	69,-	7 Gates of Jambala	59,-
Humans I & II	je 59,-	Sleepwalker	69,-
Impossible Mission	79,-	Striker	55,-
Insight Dinosaur	99,-	Summer Olympix	49,-
Insight Technology	89,-	Super Putty	39,-
International Karate +	39,-	Superfrog	35,-
James Pond II / III	40,-/65,-	Surf Ninjas	55,-
JetStrike	55,-	The Lost Vikings	39,-
John Games Football	55,-	Total Carnage	a.Anfr.
Kid Chaos	59,-	Trop. Persuit	49,-
Labyrinth of Time	49,-	Trivial Pursuit	69,-
Legacy of Sorasil	69,-	Trolls / UFO	je 59,-
Lemmings	55,-	Ultimate Body Blows	55,-
Liberation/Litil Devil	je 59,-	Video Creator	69,-
Lotus Triton 1,2,3	69,-	Vital Light	59,-
Mean Arenas	59,-	Wentley Int. Soccer	59,-
Microcosm	39,-	Whales Voyage	39,-
Morph	55,-	Wild Cup Soccer	59,-
Multimedia Toolkit	59,-	Zool / Zool II	39,-/55,-
Nasa - The 25th Year	59,-		

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46 499 Hamminkeln

Fax: 02852 / 1802

Autobahn A3
Ausfahrt
Wesel-Hamminkeln

Autorisiertes
Commodore **AMIGA**
SERVICE-CENTER

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Bestellannahme: 02852 / 9140-14

A 500 und Erweiterungen

A 500 mit 1.3 ROM und 2 Spiele	339,-
A 500 mit 1.3 und 2.0 ROM, 2 Spiele	429,-
AMIGA 500 2.0 Desktop u. Tower	ab 699,-
A 570 CD-ROM-LW u. 5 CD's	199,-
A 570 SCSI-Controller	149,-
A 570 2-MB-RAM-Modul	269,-
AT-Bus-Contr., RAM/ROM-Opt. ext.	189,-
AT-Bus-Controller intern	149,-
240 MB-HD und Controller intern	399,-
240 MB u. Controller, RAM-Opt. extern	469,-
512 KB Karte Uhr/Akku, 2 Spiele	59,-
1.0 MB Karte für A 500Plus, 2 Spiele	79,-
2.0 MB mit Uhr/Akku, auch für REV 8a	189,-
2/8 MB Box, durchgeführter Bus	299,-
1.0 MB 68020 Turbo-Board, Copro.-S.	289,-
4.0 MB 68020 Turbo-Board, Copro.-S.	499,-
1.0 MB 68030 Turbo-Board, Copro.-S.	449,-
4.0 MB 68030 Turbo-Board, Copro.-S.	629,-

A 600 und Erweiterungen

AMIGA 600 Tower-Gehäuse	ab 429,-
A 600 CD-ROM-LW, Software, 1 CD	449,-
Overdrive CD-ROM-LW, Software, 1 CD	469,-
PCMCIA 3.5 AT-Controller extern	199,-
240 MB-HD und AT-Controller ext.	499,-
1.0 MB-RAM-Karte, Uhr/Akku	109,-
2.0 MB PCMCIA-Karte	259,-

A 1200 und Erweiterungen

AMIGA 1200 260 MB-Harddisk	1199,-
AMIGA 1200 Tower-Gehäuse	ab 298,-
CD 1200 CD-LW, CD32-Emulator, 1 CD	449,-
Overdrive CD-LW, Software, 1 CD	469,-
PCMCIA 3.5 AT-Controller extern	199,-
240 MB HD inkl. AT-Controller extern	499,-
1/8 MB Memory Master, Copro.-S.	159,-
4 MB RAM-Karte, Coprozessor-S.	399,-
1 MB 68EC30/28 Turbo-Board, C.-S.	299,-
4 MB 68EC30/28 Turbo-Board, C.-S.	498,-
1 MB 68030/28 MHz Turbo-B., Co.-S.	398,-
4 MB 68030/28 Turbo-Board, Co.-S.	598,-
1 MB 68030/42 MHz Turbo-B., Co.-S.	498,-
4 MB 68030/42 MHz Turbo-B., Co.-S.	698,-

CDTV, CD 32 und Erweiterungen

CDTV Set: A 500/CD-LW, Fernbed.	299,-
CDTV Set: zusätzl.m. Tastatur u. 3.5 LW	399,-
CD-32 u. TV-Kabel, 2 CD's, Tastatur	339,-
CD-32 u. Scart-Kabel, 2 CD's, Tastatur	359,-
CD-32 u. 1084S-Kabel, 2 CD's, Tastatur	369,-
SX-1 CD-32 Erweiterungsbox	ab 449,-
SX-1 inkl. 3.5 LW, Tastatur, Maus	599,-
Joypad von Honeybee / Competition	49,-
CD-32 Emulator für SCSI-Controller	89,-
CD-32 Emulator für Tandem-Controller	79,-
CD-32 Connector f. Amiga-Verbindung	59,-

A 2/3/4000 und Erweiterungen

AMIGA 2000 inkl. WB und Zubehör	449,-
A 2065 Ethernet, orig. Commodore	499,-
A 2632-0 MB 112 MB max. für A 2630	399,-
A 2000 Tower-Gehäuse	ab 298,-
A 3000 u. A 4000 Tower-Gehäuse	ab 298,-
A 2088 PC-Karte, 5,25 LW, Handb. 4 Disk	49,-
2.0 MB RAM-Karte, bis 8 MB möglich	269,-
A 2081 SCSI-Contr. 2 MB-RAM-Option	129,-
A 2098 AT-Bus-Controller RAM-Opt.	149,-
20 MB HD u. A 2090 Contr., 2.1 Bootdisk	79,-
20 MB HD u. A 2091 autob. Controller	169,-
240 MB HD inkl. AT-Bus-Controller	449,-
Tandem-Contr. für AT-HD u. CD-ROM	149,-
Falcon SCSI-Contr. inkl. CD-32 Treiber	289,-

AMIGA-Laufwerke

3.5 HD-LW -extern (880 KB/1,44/1,76MB)	189,-
3.5 HD-LW -intern (880 KB/1,44/1,76MB)	169,-
3.5 WINNER-Drive alle Amiga extern	109,-
3.5 Promigos Drive, alle Amiga extern	99,-
3.5 LW-intern kompl. mit Zubehör	je 89,-
A 500 / 600 / 1200. Für A 2000 / 3000 plus 10,-DM	

Nützliches Zubehör

DTV-Commodore Desktop-Video	219,-
Genlock, Digitizer u. RGB. Splitter in einem Gehäuse, mit umfangreicher Software und deutschem Handbuch	
1.3 ROM mit Umschaltung	69,-
2.0 ROM mit Umschaltung	89,-
Mit WB-, APlex-, DOS-Handbücher und 4 Disk's	
Workbench 2.1: 5 Disk., 2 Handbücher	49,-
AS 320: Workbench 3.1 A 500 / A 2000	169,-
WINNER Stereo-Sound-Sampler	79,-
WINNER Midi-Interface	59,-
WINNER-Maus, sw, weiß, gelb, blau	39,-
autom. Mouse / Joystick - Umschalter	29,-
Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic)	69,-
Kabellose Maus inkl. Ladestation	99,-
Crystal Trackball, 3-fach leucht. Kugel	79,-
Handy-Scanner mit Parallelinterface	179,-
400 dpi, 64 Graustufen, Touch Up-Software	
Handy-Scanner 800 dpi (Alfa Data)	269,-
COLOR-Handy-Scanner mit Parallelinterface	389,-
inkl. Software: Repro Studio, 4 Disk, dtsh. Handbuch	
OCR-Software f. Amiga-Scanner ab	89,-
25 V u. 12 W Stereo-Boxen u. Netzteil	79,-/55,-
25 W Stereo-Boxen inkl. Netzteil	119,-

2.5 Harddisk für A500-A1200 int.

84 MB-HD	389,-	130 MB-HD	449,-
250 MB-HD	499,-	340 MB-HD	579,-
2.5 HD-Set A 600 o. A 1200 u. Software	19,-		

Monitore

AKF 52 alle A 500- A 4000 Modi.	499,-
Autoscan 1438 alle A 1200-4000 Modi.	649,-
Philips TV-Monitor, Amiga-RGB-Kabel	399,-
A 1084S Moni. Mono o. Stereo-Ton a. Anfr.	

TIPS DES MONATS

AKF 52 Monitor für A 1200 / A 4000	499,-
A 500 Set mit CD-ROM-LW u. 2 CD's	499,-
A 500 Tower oder Desktop	ab 699,-
CD-32 mit 1084 S-Anschluß, 2 CD's	369,-
240 MB-HD inkl. Contr. A 500-int.	399,-
A 2065 Ethernet-Karte orig. Commodore	499,-
20 MB SCSI-HD u. A 2000 Controller	79,-

PC & Risc PC

Acorn Risc PC600 420 MB-HD, CD-ROM	3999,-
PC 486/386 div. Konfigurationen	ab 499,-
sat-surfer pc-Einsteckkarte NEU!	499,-
für TV- / Audio- / Satelliten- Empfang (950-2050 MHz)	

Drucker

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 J. Gar.	329,-
240 Z / sec., Einzelblatt-E., Farb-Option, Amiga-Treiber	
Citizen Swift 200 2 Jahre Garantie	449,-
24 Nadel-Matrix, 216Z / sec., 8 KB Speicher, Farb-Option	
Epson Stylus 800+	649,-
Tintenstrahldrucker, 48 Düsen, 360 dpi, 32 KB Speicher	
Canon BJC-600 Tintenstrahldrucker	999,-
Color, 240 Z / sec., 360x360 dpi	
Panasonic KX-P4400 LED-Drucker	979,-
Laser Qualität, 4 S/min., Einzelblatt-E., 300 dpi, extrem leise	

3.5 AT-Harddisk 3.5 SCSI Harddisk

260 MB Seagate 299,-	270 MB Quant	359,-
420 MB Seagate 429,-	540 MB Quant	489,-
540 MB Seagate 479,-	730 MB Quant	699,-
1.0 GB Microp. a. Anfr.	1.0 GB Quant	1169,-

Ersatzteil-Service

ROM 1.3	49,-	ROM 2.04	49,-
ROM 2.05	69,-	ROM 3.0	99,-
IC 8520 Portb.	49,-	IC 5719 Gary	33,-
IC 8362 Denise	39,-	IC 8373 Denise	59,-
IC 8364 Paula	39,-	IC 8372 B 2 MB	49,-
IC 8375-16 1 MB	49,-	IC 8375 B 2 MB	49,-
Coproz. mit Quarz 25 / 33 MHz	89,-/129,-		
Coproz. mit Quarz 40 / 50 MHz	179,-/199,-		
3.5 DD Marken-Disketten	100 Stück	69,-	
3.5 HD Marken-Disketten	100 Stück	89,-	
Amiga 500 Board		249,-	
Amiga 500 Tastatur		89,-	
Amiga 500 Tastaturgehäuse		79,-	
Amiga 600 oder A 1200-Tastatur		je 59,-	
4.3 A oder 3.0 A Netzteil A 500-1200	79,-/59,-		
A 2000 / A 3000 / A 4000 Tastatur		je 99,-	
Amiga 2000 Gehäuse		179,-	
AMIGA 2000 Gehäuse komplett		49,-	
C 64 neu, mit Software usw.		149,-	
C 128 inkl. Netzteil usw.		169,-	
C 64/C 128 Parallel-Interface		49,-	
CDTV-A 570 Caddy	2 Stück	18,-	
CDTV Tastatur dtsh., franz., spain		99,-	
CDTV Trackball / Fernbedienung		179,-	
CDTV Scart-TV-Modul mit Kabel		49,-	
CDTV 2.0 Upgrade mit 2.04 ROM		149,-	
CDTV Umschaltplatine für 1.3 / 2.0 ROM		49,-	
CDTV 3.5 Laufwerk extern, schwarz		99,-	
Farbband sw für MPS 1224, MPS 1230,			
MPS 1500C, Man.-Tally 226	6 Stück,	je 23,-	
Farbband sw/color Citizen ABC		18,-/33,-	
Tintenpatrone für A 1270		29,-	

Irtrümer und Preisänderungen vorbehalten!

Geschäftszt.: Mo.-Fr. 8.00-13.00 Uhr
14.00-18.30 Uhr
Sa. 9.00-13.00 Uhr

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str.386
Tel.: 0203 / 495797

Nachnahme-Versand mit Post oder

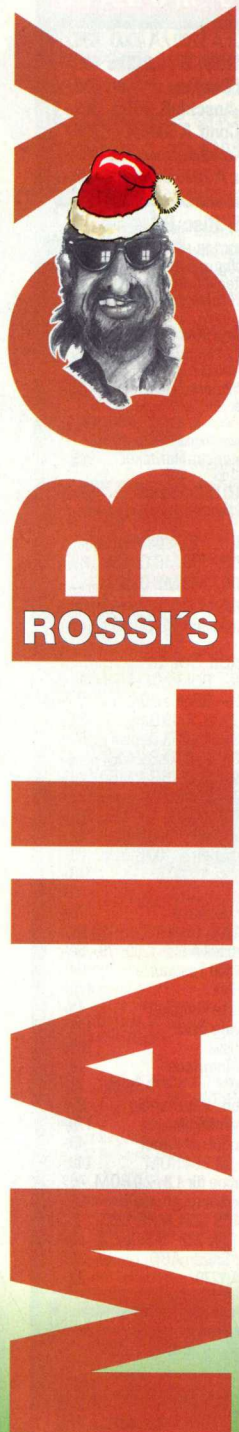
UPS ab 10-DM.
Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altpferstraße 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 Tage sind inzwischen merklich kürzer und kälter geworden, der Weihnachtsschmuck prallt einem an allen Orten entgegen, und ich sehe mir Horrorfilme an, um mich auf mein Weihnachtsgeld vorzubereiten. Wenn wir schon beim Thema sind: Darf ich mir auch von Euch was wünschen? Bitte keine Babyfotos mehr! Ich kann nicht mehr... Gnade! Rückblickend auf das alte Jahr kann ich eigentlich nur sagen, daß es auch viel schlimmer hätte kommen können. Wegen kitschiger Tendenzen Vorwort vorzeitig abgebrochen. I'll be back: Rainer Rosshirt

WOHLTÄTER

Hallo Rainer, hast Du den Kalender beiseitegelegt? Hast Du Dich vom Herzrasen erholt und ist die Atmung wieder normal, oder hyperventilierst Du noch? Du hast mir mit Deinen witzigen, frechen Antworten auf die seltsamsten Leserbriefe schon so oft Freude gemacht. Darum dachte ich mir, ich mache Dir auch mal eine Freude. Auch auf die Gefahr hin, daß ich der 3-4000ste bin, der die „originelle“ Idee hatte, Dir einen Claudia-Schiffer-Kalender zu schicken. Aber ich dachte mir, man(n) kann nie genug Claudia im Haus haben. Außerdem erfährt Dein Arbeitskeller nie wieder so eine Aufwertung. Und überhaupt: Keller an sich ist ja schon schlimm genug, aber dann auch noch darin arbeiten? Das hast Du nun wirklich nicht verdient! Ich glaube, daß Dein „leidender“ Redakteur Hans diese Aussage etwas verdreht: Er findet, daß Du es nicht verdienst, etwas zu verdienen. Aha! Also darum wird Dein gehalt nicht nur klein, sondern sogar winzig geschrieben. Aber lassen wir dieses schmerzliche Thema links liegen und wenden wir uns dem Leserbrief von Ralf aus der 11/94 zu. Ralf ist gefrusteter Amiga-User und will anscheinend auf den PC umsteigen. Naja, sicher

gibt es einige unerfreuliche Fehler auf dem Amiga, aber die gibt es auf jedem System. Gerade der PC glänzt nicht mit Fehlerfreiheit. Man braucht ja nur die Leserbriefe in PC-Zeitschriften zu lesen: „Dieses Spiel verweigert völlig die Zusammenarbeit, obwohl ich die Super-Soundkarte mein eigen nenne, für die ich meine Großmutter verkauft habe. Aber eben jene Soundkarte ist die Ursache für Totalverweigerung“. Damit jetzt niemand glaubt, daß ich den PC niederzermalen möchte, nein, ich möchte damit nur sagen, daß es auf jedem System zu Problemen kommt und daß es noch lange kein Grund ist, das System zu wechseln. Ralf, Du wechselst ja auch nicht die Freundin, wenn sie einen Pickel hat oder wenn sie unter einer Festplatte ein Silbertablett mit Fressalien zu irgendeinem Fest versteht. Also werde ich dem Amiga die Treue halten, bis man ihm durch pessimistische Unkenrufe den Spieleschub abdreht. Seit ich vom A500 zum A1200 mit Festplatte aufgestiegen bin, ist das Spielen wieder zum reinen Vergnügen geworden. Sicher gibt es Festplatteninstallationsprobleme (was für ein Wort!), aber sie halten sich doch in Grenzen. Und Ralf, wo kaufst Du Deine Software? DM 119,- für Pizza Connection??? Ich habe DM 69,- dafür gezahlt! Warum günstig, wenn man sich für viel Geld

ärgern kann? Bevor ich irgendwem auf die Nerven gehe, höre ich lieber auf zu schreiben. Rainer, behalte Deinen lockeren Schreibstil bei, er macht die Mailbox zum Besten der Amiga Games. Tschüß:

Christian Walchshäusl

Mein lieber Freund, entgegen Deinen Erwartungen warst Du der erste und einzige, der mich mit einem Stück Lebensqualität in Form des wundervollen C.S.-Kalenders beglückt hat. Endlich habe auch ich einen schönen Ausblick. Hoffentlich macht Dir das postwendend zugesandte Päckchen auch etwas Freude - obwohl das Game nicht mit C.S. mithalten kann (wie denn auch). Themawechsel:

Jeder, der den Amiga kennt, wird etliche kummervolle Geschichten über dessen Macken vortragen können. Wer denkt, daß es dem durchschnittlichen PC-User besser geht, ist merklich schiefer gewickelt. Man denke nur an dessen (des PCs - nicht des Users) unmögliche, fürchterlich umständliche Art, seinen Speicher zu verwalten. Wer einen Rechner sucht, der wirklich keine Probleme macht, sollte sich nach einem Taschenrechner (möglichst nur mit den Grundrechenarten) umsehen. Aber Probleme sind zum Lösen da. Wichtig ist doch, was eine Maschine leisten kann - und zu welchem Preis! Womit wir ganz klar bei den Vorzügen des Amigas wären. Klar hat er Nachteile. Na und?

NACHSCHLAG

Hi Rainer!

Erst einmal einen Gruß an die gesamte Redaktion. Sei schön lieb und grüße auch Hans, ja?! Ich nehme es nicht so ernst, wenn Du meinen Brief nicht veröffentlichtest, aber trotzdem wäre ich Dir sehr dankbar, weil ich meinen Brief für interessant halte.

1. Wo soll man denn Codes, Cheats, Lösungen etc. hinschicken? Nehmt Ihr sie noch an?

2. Diese Karikatur soll wohl Dein Gesicht sein?! Komisch, ich sehe auch so aus! Ist Dir aufgefallen, daß sich keiner bei Dir für das Bild bedankt hat, obwohl so viele Typen Dein Gesicht sehen wollten? ICH bedanke mich hiermit bei Dir!

3. Wer hat eigentlich mit dem ganzen Gesichts-Quatsch angefangen? Die Ausgaben fehlen mir, weil ich die Amiga Games erst seit einem Jahr lese.

4. Commodore bringt einen ganz schön ins Grübeln. Ich möchte mich gerne den Briefen von Ralf (11/94) und Al, dem Jäger des verlorenen Schatzes (10/94), anschließen! Al hat Glück. Er darf die Silberschüssel (CD 32) bewundern, ja sogar anfassen! Ich lebe in einer größeren Stadt und habe das Ding noch nie gesehen. Es hört sich jetzt vielleicht so an, als ob ich dem Amiga sehr feindlich gegenüberstehe und versuchen würde, Euch zu einem anderen System zu überreden, aber das stimmt nicht. Ich besitze selbst einen Amiga. Großmäuler lungern Tag und Nacht in Kaufhäusern herum, wo ihr Gesicht an einem Riesenschirm klebt, und sind gierig auf SNES- und Mega-CD-Zocken. Aber kein -ZENSIERT- klebt an einem CD 32! Warum? Commodore fragen! Rolf hat voll recht. Nirgends gibt es CD 32-Software. Das CD 32 lebt

nur in Versandhäusern, wo es das Ding schon für lausig wenig Geld (DM 300,- - 350,-) gibt. Commodore macht nur Werbung in Computerzeitschriften. Nützt das was?

NEIN! Denn jeder Leser einer Computerzeitschrift weiß ja, daß es das Ding gibt, und er hat sein eigenes System - braucht also nicht unbedingt ein neues. Aber die anderen, die es nicht lesen? Die wissen nichts! Fernseh- oder Plakatwerbung ist gefragt. Commodore hat das zwar schon mal gemacht (do you remember?), aber was fehlt? Richtig - die Software! Softwarewerbung für das CD 32 muß gemacht werden. Dann wird das Ding endlich bekannt! Vielleicht fehlt Commodore der nötige Cashflow, aber in Werbung investieren ist, glaube ich, immer gut.

5. Mir ist aufgefallen, daß sich viele darüber beklagen, daß LucasArts nicht mehr für den Amiga produzieren will. Mein Gott, ist DAS schlimm! Findet Ihr Day of the Tentacle so geil? Befriedigt Euch doch mit Spielen wie: Simon the Sorcerer, Universe, Beneath a Steel Sky oder von mir aus auch mit einem Mädchen! Und wenn Ihr so scharf auf tolle Grafiken seid, holt Euch Grafik-Demos und D-Paint ins Haus!

Das war's für dieses Jahr:
Dwayne Divainy

P.S. Meine Oma ist in Dich verknallt!

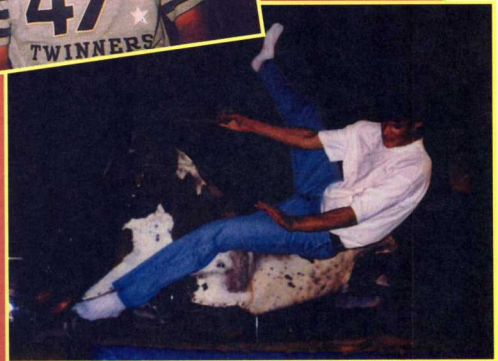
Soll ich nun wegen jedem Brief extra drei (!) Stockwerke hochklettern und Hans grüßen? Kann ich nicht die ganzen Briefe sammeln und sie ihm (sagen wir mal nach ca. drei Jahren) gesammelt nachwe... äh... übergeben? Nun aber schnell und unauffällig ein Themawechsel:

1. Man kann alles an die

ROSSI'S JAILHOUSE



Mona Lisa? Nein - Jakob Lötze.



Für seine Flughaltung bekommt Bastian Sillner zwar ein Spiel, aber höchstens 9,3 in der B-Note.



Florian (Elwood) Taubert träumt von „Minnie the Moocher“.



Patrik Hartfil bekommt statt eines Spieles eine Banane.

MAILBOX



ROSSI'S

Anschrift der Redaktion (steht im Impressum) schicken. Außer Rechnungen nehmen wir auch alles an.

2. Igitt, bist Du häßlich!

3. Der Anfang dieser Geschichte liegt nun schon so weit zurück, daß er wirklich beginnt, im Nebel der Unklarheit zu verschwimmen.

4. Die Marktpolitik von Commodore war schon immer verworrener als eine Portion Spaghetti. Der Volksmund sagt ja, daß neue Besen besonders gut kehren. Hoffentlich kehren englische Besen noch besser. Warten wir es ab und geben den Jungs eine Chance. Zu Deinem softwarenachschiebetechnischen Problem möchte ich Dir den nächsten Brief ans Herz (oder sonstwohin) legen.

5. Obwohl ich Lucas vermissen werde (ich finde Day of the Tentacle geil!), sehe ich mich gezwungen, Dir weitgehend rechtzugeben, obwohl ich das Wort „befriedigen“ doch durch ein anderes ersetzen würde - gar zu leicht tauchen hier schmutzige Mißverständnisse auf.

Meine Verehrung an die geschätzte Frau Großmutter.

CD 32

Havadere Rossiboy! Zuerst ein bißchen schleimen. Eure Zeitschrift ist echt affensuperspitzengeil. So - das reicht! Nun will ich mal zum CD 32 meine Meinung loswerden.

HELMi



Es ist nicht überall so, daß die Geschäfte das CD 32 nicht kennen. Im Gegenteil! Der Noch-Amiga-Anhänger aus 11/94 sollte doch mal nach Weiden in der Oberpfalz kommen. Da gibt es nämlich zig Geschäfte, bei denen man aufpassen muß, wenn man die Ladentür öffnet, da man sonst von den hervorragenden Amigas erschlagen würde. Auch CD 32-Soft in rauen Mengen. Wieso regt er sich über drei Wochen Wartezeit so auf? Was soll denn ich da sagen? Meine längste Wartezeit betrug (das ist kein Witz) 13 Monate!

So, das war es dann: Schnebi der Cracker P.S. Wenn Du diesen Brief abdruckst, kaufe ich mir von der nächsten Ausgabe der AG drei Exemplare!

Nein! Nicht Rossiboy. Und auch nicht Schnäuzelbärchen! Lassen wir das und kommen zur Sache.

Ich kenne Deine Wohnung recht gut (geile Autobahn, selten Radarfallen), aber von hervorragenden Amigas bin ich dort noch nie erschlagen worden. Offenbar war ich in den falschen Geschäften. Wenn Du das Essen bezahlst, werde ich Dich das nächste Mal heims.. besuchen und wir lassen uns zusammen Amigas entgegenquellen. Deinen Brief habe ich somit abgedruckt - wenn auch etwas gekürzt. Einigen wir uns auf zwei Exemplare?

PAPIER-FLIEGER

Hallo Rossi!

Heute möchte ich Dir mal schreiben. Zu Eurer Zeitung möchte ich nur folgendes sagen: Ihr habt besseres Papier als (Nö - wir wettern nicht auf unsere Mitbewerber! Anm. v. RR), den Rest kannst Du Dir denken. Nun zu Dir, Rossi. Wie Du in der Amiga Games 7/94 schreibst, besitzt Du einen „häßlichen, schwarzen, zweirädrigen Metallhaufen, der hinten stinkt und qualmt und vorne übel Krach macht“ (Meinung des Chef Red). Wir haben etwas gemeinsam! Zwar ist mein „Metallhaufen“ grün und ein paar Nummern (und PS) kleiner, aber von ihm wird oft das gleiche behauptet. Aber so schlecht sieht er gar nicht aus, und fahren tut er auch noch! Jetzt aber meine Fragen:

1. Wieso könnt Ihr Euch so tolles Papier leisten, wo - ZENSIERT-rumjammern, es wäre sooo teuer?

2. Gibt es ein externes CD-Laufwerk für den Amiga 500?

3. Hast Du das Spiel Apocalypse rumliegen (lechzt)? Das war's von:

Denny Wachtmann

Endlich mal jemand, der unsere wundervolle Papiermischung gebührend würdigen kann. Laß Dir Dein Schnauferl (ein Dosenhalter fehlt!) nicht madig machen! Wenn Du das putzige, grüne

dynamic soft

AMIGA

Alien Olympics DV 58,95
All Terrain Racing DA * 49,95

AMIGA

Lords of the Realm DV 61,95
Mad TV DV 38,95

Amiga Zeewolf DA 65,95

Alien Breed 3 DA 39,95
Anstoss & World C. DV 77,95
Aufschwung Ost DV 55,95
Arcade Pool DV 29,95
Beneath a Steel Sky DV 60,95
Benefactor DA 50,95
Body Blows DA 34,95
Body Blows Galactic DA 49,95
Brain the Lion DA 49,95
Bump 'n' Burn DA 56,95
Bundesl. Manag. Hatrick DA 82,95
Cannon Fodder 2 DA 60,95
Caribbean Disaster DV 66,95
Chartbreaker DV * 61,95
Christoph Kolumbus DV 69,95
Conquestador DA 66,95
Cool Spot DA 53,95
Crash Dummies DA 39,95
Crazy Sports Football DA 55,95
Cyberpunk DA 53,95
Death or Glory DV 83,95
Delphine Classic Col. DA 56,95
Deluxe Paint 5 / Jan. DV * 147,95
Der Clou DV 66,95
Der Clou-Profidisk DV * 44,95
Die Box Vol. 1 DV 49,95
Die Siedler DV 49,95
Dracula DA 38,95
Dreamweb DV 67,95
Evasive Action DA 56,95
Fields of Glory DV 67,95
FIFA Intern. Soccer DV 49,95
Flashback DV 60,95
Flight of t. Amazon Q DV * 71,95
Fury of the Furries DA 55,95
Goblins 3 DV 66,95
Hanse-Die Expedition DV 47,95
Hatrick! DV * 67,95
Indiana Jones 3 DV 58,95
Indiana Jones 4 DV 77,95
Jonathan DV 60,95
Kick Off 3 DV * 55,95
Kid Chaos DA * 55,95
King's Quest 6 DV 61,95
Kingdoms of Germ. DV 66,95
Kingpin-Arcade Bowl. DA 34,95
Lemmings 3 DA 56,95
L. Matthäus Super S. DV 65,95

Mad News DV * 66,95
Mad News Extrablatt DV * 38,95
Marvin's Marvellous DA 60,95
Monkey Island 2 DV 58,95
Mortal Combat II DA 55,95
Mr. Nutz DA 47,95
Oldtimer-Erlebte Ges. DV 66,95
Olto R. World Soccer DV 61,95
Overlord DA * 61,95
Pinball Illusions DA * i.V.
Pinball Spec. Edition DA 60,95
Premier Manager 3 DA * i.V.
Quarter Pole DV 61,95
Quik DA * 56,95
Rise of the Robots DA 67,95
Rings of Medusa Gold DV 67,95
Reunion DV 60,95
Robinson's Requiem DV 42,95
Ruff 'n' Tumble DA 69,95
Rüsselshelm DV 60,95
Sensible Golf DV * 66,95
Siegfried Anti Virus DV 60,95
Siegfried Copy DV 56,95
Simon the Sorcerer DV 64,95
Skat Royal DV 45,95
Softwares Manager DV 66,95
Space Quest 4 DA 39,95
St. Thomas DV 49,95
Star Crusader DV * 61,95
Stardust Spec. Edition DA 34,95
Starlord DV 67,95
S.U.B. DV 56,95
Team 17 Collection DA 53,95
Theme Park DV 53,95
Top Gear 2 DA 49,95
Tower Assault DV 39,95
UFO-Enemy U. im Jan. DV * 66,95
Universe DV 59,95
Winter Olympics DA 60,95
World Cup USA 94 DV 55,95
X-Mas Lemmings DA 38,95
Zeppelin DV * 66,95

Zonked DA * 44,95
Zeewolf DA 65,95

A 1200

Anstoss & World C. DV 77,95
Aladdin DA 54,95
Arcade Pool DA 29,95
Banshee DA 51,95
Body Blows DA 34,95
Body Blows Galactic DA 55,95
Bump 'n' Burn DA * 56,95
Bundesl. Manag. Hatrick 82,95
Christoph Kolumbus DV 71,95
Der Clou DV 66,95
Der Clou-Profidisk. DV * 44,95
Die Box Vol. 1 DV 49,95
Dreamweb DV 67,95
Fields of Glory DV 67,95
Hanse-Die Exped. DV 47,95
Hatrick! DV 67,95
Heimdall 2 DV 61,95
Ishar DV 60,95
Ishar 2 DV 55,95
Ishar 3 DV 61,95
Lemmings 3 DA 56,95

CD 32

Alien Olympics DV 49,95
All Terrain Racing DA * 49,95
Arcade Pool DA 33,95
Banshee DA 56,95
Beneath a Steel Sky DV * 55,95
Bump 'n' Burn DA * 56,95
Battelotads DA 49,95
Cannon Fodder DA 55,95
Castles 2 EV 56,95
CyberWar * i.V.
Deep Core DA 39,95
Der Clou DV 66,95
Donk DA 56,95
Elite 2-Frontier DV 58,95
Emerald Mines DA 39,95
Evasive Action DA 56,95
Fields of Glory DV 61,95
Fire Force DA 55,95
Fury of the Furries DA 56,95
Gunship 2000 DA 66,95
Heimdall 2 DA 61,95

CD 32

Mega Race DA 60,95

Lion King DA 60,95
Lord of the Realms DV 61,95
Magic of Endoria DV * i.V.
Marvin's Marvellous DA 60,95
Morph DV 60,95
Oldtimer-Erlebte Ges. DV 66,95
Overlord DA 61,95
Pinball Fantasies DA 55,95
Pinball Illusions DA 60,95
Reunion DV * 60,95
Rise of the Robots DV 67,95
Robinson's Requiem DV 62,95
Rüsselshelm DV 60,95
Sim City 2000 DV 75,95
Simon the Sorcerer DV 75,95
Star Trek-25th Anniv. DV 66,95
S.U.B. DV * 56,95
Subwar 2050 DV 66,95
Super Stardust DA 55,95
TEX DA * 64,95
Theme Park DV 66,95
Top Gear 2 DA 49,95

Impossible Mis. 2025 DA 61,95
James Pond 3 DA 60,95
Kick Off 3 DV 61,95
Kingpin DV * i.V.
Litil Devil EV 56,95
Marvin's Marvellous DA 60,95
Mega Race DV * 60,95
Morph DA 49,95
Naughty Ones DV 49,95
Oldtimer-Erlebte Ges. DV * 71,95
Out to Lunch DA 49,95
Pinball Fantasies DA 60,95
Pinball Illusions DA * 60,95
Project X & F17 Ch. DA 49,95
Quik DA 61,95
Rise of the Robots DA 61,95
Seek & Destroy DA 49,95
Simon the Sorcerer EV 66,95
Soccer Kid DA 60,95
Striker DA 55,95
Subwar 2050 DV * 60,95
Super Stardust DA * 55,95
Superfrog DA 33,95
Top Gear 2 DA 49,95
Tower Assault DA 55,95
UFO-Enemy Unknown DV 61,95
Ultimate Body Blows DA 55,95
Universe DV 55,95
Word Cup Golf DA 56,95
Zool 2 DA 55,95

Amiga 1200 Lion King DA 60,95

UFO-Enemy Unkn. DV 67,95
Zool 2 DA 47,95

Verandkosten: Nachnahme nur 9,50 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Express plus 8,00 DM
Vorkasse nur 6,50 DM • Ausland nur Vorkasse (EC-Scheck) plus 25,00

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Verandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen
Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Laden: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/HwL.

Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren



ROSSI'S

Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:



CompuTec Verlag
Redaktion "Amiga Games"
Kennwort: Rossi
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Ding ordentlich gießt und endlich einen Dosenhalter anbringst, kann sogar etwas daraus werden.

1. Weil unser Chef keine Mark in die Löhne steckt, sondern alles in das Papier.
2. Aber wie kannst Du zweifeln? Nennen tut sich das Teil „A570“ und sollte schon seit ca. 85 Jahren (dezent überleben) im Handel erhältlich sein.
3. Leider nicht. Was willst Du damit andeuten?

QUERSCHLÄGE

Ave Rossi!
Tja, ich habe mir gedacht, ich entstaube einfach einmal mein Textverarbeitungsprogramm und schreib Dir einen Brief... mit Fragen natürlich.

1. Was ich schon immer wissen wollte: Was bekommt man eigentlich, wenn man Euch einen Leserbrief schickt, der auch abgedruckt wird?
2. Versetze Dich einmal in die Lage eines Amiga-Freaks (ich), der jeden Monat sehnsüchtig auf die neue AG wartet, und sie, wenn sie endlich da ist, mit einem Mal verschlingt. Nun muß er (ich) wieder 29-30 lange qualvolle Tage auf die neue AG warten. Langer Rede kurzer Sinn: Könnt Ihr nicht die Amiga Games zweimal im Monat herausbringen?

3. Gibt es ein Buch/Heft nur mit Helmi?
4. Warum wurde mein letzter Brief nicht abgedruckt? Tschüßchen mit Küßchen: Michael H.

1. So etwas von gierig! Wenn Du für Deine Schreiberei auch noch etwas haben willst, muß Du aber noch viel, viel üben.
2. Vielleicht könnte es Dir helfen, wenn Du die Amiga Games einmal lesen würdest, statt sie zu verschlingen? Wir haben eigentlich nicht vor, die AG mehr als einmal im Monat herauszubringen.
3. Würde bisher noch nicht angedacht.
4. Wenn er sich auf dem gleichen Niveau bewegt hat, ist mir schon klar warum. Was mir nicht klar ist: wie ich Dir schonend beibringe, daß der Unterhaltungswert Deiner Korrespondenz weit unter dem Durchschnitt liegt.

LEBENSHILFE

Hallo Rainer!
Ach Du Armer. Immer nörgelst Du über Dein be... Leben als Briefonkel. Aber da gibt es Abhilfe! Also opferte ich ganze DM 5,50 für die Post (nun kann sie sich endlich wieder ein paar Angestellte leisten) und schickte Dir einen marokkanischen Zauberdolch. Der Händler, von dem ich diese Antiquität habe, meinte, sie könne in den Händen eines untadeligen, aufrichtigen und ehrenhaften Briefonkels (ich nehme einmal an, Du bist ein solcher) wahre

Wunder vollbringen. Der Händler meinte auch, der Dolch würde seinem Besitzer unter anderem die perfekte Frau über den Weg laufen lassen (120, 60, 100 - blond - blauäugig - stumm). Ich hoffe, ich bringe damit ein bißchen Farbe in Deinen grauen Alltag. Außerdem habe ich Dir noch etwas gezuckerte Brause beigelegt. Wenn Du diese in den Kaffee Deines Vorgesetzten schummelst, wird er Dir nichts mehr abschlagen können.

Bis auf weiteres:
Markus van Ihringen

Vielen Dank für Deine Lebenshilfe. Fangen wir mit der gezuckerten Brause an, die ich in den Kaffee meines Chef Reeds schmuggelte. Da er liebt, seine Koffeinbombe sonst ohne Zucker zu trinken, klebt das Gebräu nun auf dem Teppich und gibt ein bezauerndes Muster ab. Allerdings hat er mir wirklich nichts abgeschlagen! Blau schon - aber nicht ab. Nun zu dem „Zauberdolch“. Ich lernte wirklich sofort eine Frau kennen. Allerdings stimmt die Beschreibung nicht so besonders überein. Sie redet wie ein Wasserfall (genauso viel und feucht), blau sind nur die Ringe unter Ihren Augen und die Maße sind auch in der Reihenfolge etwas anders (60, 100, 120). Es hätte mich mißtrauisch machen sollen, daß der „Wunderdolch“ wie ein Brieföffner aussah. Aber immerhin hast Du es gut gemeint. Du hast das doch gut gemeint?

HELMI



V.m. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Amiga

- Alien Breed 2 /dt 46,95
- Antermoon /dt 74,95
- Anstoss /dt 67,95
- Anstoss World Cup Edition /dt 53,95**
- Apocalypse /dt 47,95
- Aufschwung Ost /dt 59,95
- Battle Field Creator /dt 86,95
- Battle Isle & Data Disk. /dt 47,95**
- Battle Isle Data Disk 2 /dt 47,95
- Beneath a Steel Sky /dt 57,95**
- Brian the Lion /dt 51,95
- Bundesliga Manager Hattrick /dt 74,95**
- Cannon Fodder 2 /dt V.m.
- Cedric /dt V.m.
- Christoph Columbus /dt 74,95
- Civilization /dt 74,95
- Cool Spot /dt 53,95
- Darkmere /dt 56,95
- Das Schwarze Auge /dt 74,95
- Death or Glory /dt 79,95**
- Der Clou /dt 67,95
- Der Clou - Die Profi Disk. /dt V.m.
- Der Patrizier /dt 36,95**
- Die Box Vol. 1 /dt 49,95
- Die Siedler /dt 46,95**
- Doppelpass /dt 79,95**
- Dream Web /dt V.m.
- Dune 2 /dt 52,95
- Elfmania /dt 46,95**
- Elite 2 /dt 36,95
- Fields of Glory /dt 67,95**
- FIFA Soccer /dt 54,95**
- Flight of the Amazon Queen /dt V.m.
- Hanse - Die Expedition /dt 41,95**
- Heimdall 2 /dt 67,95
- Historyline 1914-1918 /dt 46,95
- Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt 52,95
- Ishar 3 /dt 61,95
- K240 /dt 53,95
- Kick Off 3 /dt 43,95
- Kid Chaos /dt 49,95**
- King's Quest 6 /dt 59,95**
- Mt. Nutz /dt 46,95
- Oldtimer /dt V.m.
- Pinball Dreams & Fantasies /dt 61,95
- Pizza Connection /dt 79,95**
- Rings of Medusa Gold /dt 53,95
- Robinson's Requiem /dt 52,95**
- Ruff n' Tumble /dt 46,95**
- Russelsheim /dt 61,95
- Schatz im Silbersee /dt 79,95
- Secret of Monkey Island 2 /dt 52,95
- Sensible Soccer International /dt 34,95
- Sensible World of Soccer /dt V.m.
- Sim Classics /dt (Sim Ant. City & Earth) 71,95
- Simon the Sorcerer /dt 71,95**
- Simon the Sorcerer 2 /dt V.m.
- Skidmarks /dt 47,95
- Stardust /dt 29,95
- Syndicate /dt 61,95
- Theme Park /dt 64,95**
- Turrican 3 /dt 51,95
- UFO /dt 67,95**
- Universe /dt 64,95**
- Zool 1 + 2 /dt 29,95

Amiga 1200

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



- Aladdin /dt V.m.
- Alien Breed 2 /dt 51,95
- Anstoss /dt 67,95
- Anstoss World Cup Edition /dt 53,95
- Banshee /dt 53,95**
- Battle the Lion /dt 47,95
- Bubble & Squeak 53,95
- Bundesliga Manager Hattrick /dt 74,95**
- Christoph Columbus /dt 74,95
- Civilization /dt 67,95
- Der Clou /dt 67,95
- Doppelpass /dt 79,95**
- Fields of Glory /dt 67,95**
- Hanse - Die Expedition /dt 41,95
- Heimdall 2 /dt 71,95
- Lion King /dt V.m.
- Pinball Illusions /dt V.m.
- Robinson's Requiem /dt 52,95**
- Russelsheim /dt 61,95
- Sim City 2000 /dt V.m.
- Simon the Sorcerer /dt 85,95
- Star Trek /dt 71,95**
- Super Stardust /dt 53,95**
- Theme Park /dt 61,95**
- UFO /dt 67,95**

CD 32

- Alien Breed & Qwak /dt 44,95
- Arcade Pool /dt 29,95
- Banshee /dt 53,95**
- Beneath a Steel Sky /dt 53,95
- Brian the Lion /dt 36,95**
- Bubble & Squeak 55,95
- Chaos Engine /dt 46,95
- Chuck Rock 2 /dt 53,95
- Der Clou /dt 67,95
- Disposable Hero /dt 53,95
- Elite 2 /dt 53,95
- Emerald Mine /dt 85,95
- Fields of Glory /dt 58,95**
- Fire & Ice /dt 46,95
- Guardian 55,95
- Gunship 2000 59,95
- Heimdall 2 /dt 61,95
- Megarace /dt V.m.
- Pinball Illusions /dt V.m.
- Project X & F17 Challenge /dt 44,95
- Sensible Soccer International /dt 59,95
- Simon the Sorcerer /dt 71,95**
- Superfrog /dt 29,95
- UFO /dt 59,95**
- UFO /dt 53,95**
- Ultimate Body Blows /dt 64,95**
- Universe /dt 64,95
- Zool 2 /dt 46,95

Sonder-Angebote:

- A-Train /dt 35,95
- Alien Breed Special Edition 21,95
- Assassin Special Edition /dt 21,95
- Body Blows /dt 23,95
- Cadaver /dt 27,95
- Daylight /dt 29,95
- Dune /dt 35,95
- Eye of the Beholder 1 /dt 36,95
- F-19 Strike Eagle 2 /dt 29,95
- F-19 Stealth Fighter /dt 29,95
- Formula 1 Grand Prix /dt 29,95
- Great Courts 2 /dt 21,95
- Gunship 2000 /dt 29,95
- Indiana Jones 3 /dt 36,95
- King's Quest 1 - 4 /dt je 25,95
- Leisure Suit Larry 1 - 3 /dt je 25,95
- Mt Tank Platoon /dt 21,95
- North & South 21,95
- Pirates! /dt 24,95
- Police Quest 1 - 3 /dt je 29,95
- Project-X 23,95
- Railroad Tycoon /dt 29,95
- Secret of Monkey Island /dt 36,95
- Silent Service 2 /dt 29,95
- Sim Ant oder Earth /dt je 35,95
- Space Quest 1 - 3 /dt je 29,95
- Speedball 2 /dt 19,95
- Street Fighter 2 /dt 25,95
- Turrican 1 oder 2 /dt je 20,95
- WWF European Rampage Tour /dt 21,95
- Wing Commander /dt 28,95

MEGA - HITS

- Banshee /dt A1200-CD 32 54,-**
- Bundesliga Manager Hattrick /dt A500-1200 75,-**
- FIFA Soccer /dt A500 55,-**
- Ruff n' Tumble /dt A500 47,-**
- Theme Park /dt A1200 62,-**
- UFO /dt A500-1200 68,-**
- CD 32 59,-**

Zubehör

- 1 MB-Erweiterung für Amiga 500 49,95
- 2. Laufwerk 3,5" 139,00
- Gravis Game Pad Amiga 34,95

So

könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Inserentenverzeichnis

Arktis	15
Bachler	95
Call & Play	103
Centaurus	97
El Dorado	17
EMP	101
Comptec75, 87, 111, 113	
Computer Center	2,3
Dynamic Soft	37
Grothe	111
HK Computer	115
ICP	33
Joysoft	11
Judgment Day	12
Mallander	116
Media Point	21
MicroMagic	39
Mirox	105
MLC	109
Pawlowski	23
M & S Com	111
Sharp	79
Silver	8
Software 2000	4
Software Corner	85
Sparschwein	105
TS Datensysteme	105
Verkosoff	111
Versand 99	19
Vesalia	88,89

SOFTWARE

Verk. orig. Amiga-Spiele: Syndicate, Ambermoon u. a. Tel. 036840/30941. Bitte erst nach 16 Uhr anrufen.

Verk. B.A.S.S. DM 50,-, Simon t. S. DM 60,-, Lost Vikings DM 55,-, Maniac Mansion DM 20,-, alle deutsch! Tel. 033451/6244 Sa. u. So. Ronald

Biete: Pirates, Fire & Ice, A-Train, Transworld, Muds, 1869, Elite 2, SimAnt, suche: Regent, Hannibal, Chaos Tel. 034743/61713

Verkaufe Beneath a Steel Sky u. Istar 3 für je DM 45,- Carsten Bothe, Albert Einstein Str. 10, 06122 Halle

Verk. Desert Strike DM 50,- u. The Humans DM 60,- (beide für Amiga) Michael Kessler, Steinhübel 13, 66424 Homburg

Verkaufe Top-Spiele zwischen DM 10,- und DM 40,- oder 11 Spiele für DM 280,- Tel. 0711/6409688

Achtung verk. Elfmania DM 25,-, Mr. Nutz DM 25,-, Pizza Con. DM 45,- bei 3 Spielen gibt's James P. 2, Outrun und Megatwins gratis. Tel. 05601/8208

Biete Amberstar DM 25,-, Dungeon Master DM 15,-, King's Quest 4 DM 20,-, Carsten Tel. 02353/4714 ab 17 Uhr

Verk. Beneath a Steel..., Simon t. S. je DM 40,-, Miro Reiche, Pfarrhäuse 9, 04688 Mutzschen Tel. 03438/552727

Verk. Spiele wie z. B. Pizza Connection, Patrizier, Mad TV, Jonathan, Goal und, und, und. Alle billig Tel. 07123/34617

Verkaufe verschiedene Originalspiele (DM 10,- bis DM 35,-). Liste anfordern: M. Zimmermann, Porsestr. 27, 06862 Roßlau/Elbe

Verkaufe/tausche Mr. Nutz DM 30,-, Kick Off 3 DM 30,-, Gunship 2000 DM 40,-. Alle Originale mit Anleitung u. Verpackung Tel. 07723/3569

Patrizier DM 40,-, Indy 3 DM 25,-, BC Kid DM 25,-, Aquatic Games DM 25,-, Bund. Man. Pro DM 30,-, Urban Bares, Altheimerstr. 43, 72160 Horb

Suche Help aus Amiga Games für 5 SF pro Blatt, außerdem Mr. Nutz DM 20,- gesucht. Tel. 02452/63993 (für A500)

Tausche Monkey 2 o. Ween gegen Theme Park. Meldet Euch unter Tel. 0345/7820763 für Amiga 2000 (A500).

Suche Street 2 für Amiga 500, kaufe nur Originalspiele, zahle gut. Andreas Stollenwerk Tel. 06131/361582 ab 19 Uhr

Suche dringend Conquest of the Longbow für Amiga 500

nur kompl. deutsch und Original. Tel. 05187/7347

Verk. Amiga-Originale 100% OK. Cool Spot, Cannon Fodder je DM 45,-, Dune II, Lionheart je DM 20,-. Tel. 05154/1037 Kai ab 14 Uhr

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale. Liste gg. DM 1,-. DM. T. Horeth, Langobardenstr. 96, 01239 Dresden

Robozone, Shiftrix u.a. DM 10,-, Chess Champions u.a. DM 20,-, Loom, Black Gold u.a. DM 30,-. Tel. 036338/40309

Suche dringend Russisch-Übersetzer. Bitte anrufen. Tel. 03925/624053

Stardust DM 25,-, Space Crusader + Data DM 25,-. Für CD32: Universe DM 40,-, Disposable Hero DM 30,-. Tel. 0201/772643

Suche Castles u. Powermonger zu kaufen oder zu tauschen. Biete 1869, Hannibal etc. Dringend! Tel. 09441/81421

Verk. Original-Spiele wegen Systemauflösung. Liste gg. DM 1,-. Rückporto: S. Weingarten, Gebbertstr. 96, 91058 Erlangen

Suche Dark Queen of Krynn (engl. Version) DM 30,- Michael Büchner, Charles Roß Ring 108, 24106 Kiel

Verk. Vokabeltrainer Engl. Green Line 2 (Klasse 6) für Gym-

nas. NP DM 98,- für DM 45,-. M. Mencyzyk, Huser Feld 61, 58313 Herdecke

Verk. Turrigan 3 u. Elfmania zus. DM 60,-! Suche TV Sports Basketball! Tausche auch gegen z.B. Globb. Tel. 036961/31687

Verk. für A500: Siedler, Lords o.t.R. Sun, Street Fighter II, Eye o.t. Beholder, Amberstar und mehr, ruf an! Tel. 08773/860 Robs

Verk. Spiele für A1200 (DM 10,- bis DM 30,-): Jurassic Park, AB 2, 1869, Civilization, Zool; CD 32: UFO, Fields of Glory, Castles, Tel. 02053/48200

Tau./verk. Orig. DM 10,- bis DM 30,- u.a. Pinball Fant., Gunship 2000, Sen. Soccer, T2, A-Train, Liste g. Rückporto. Suche Orig. u.a. Skidmarks, MicroMachines, Syndicate, Dune II, R. Nowak, Klötzerstr. 18 B, 01587 Riesa

Railroad Tycoon, Chaos Engine, Eishock. Manager, Civilization, Battle Isle + Data I, Monk. Isl. 1 je DM 30,-. Tel. 07171/86642

Verk. BMH DM 60,-, Anstoß WC DM 50,-, Die Siedler DM 60,-, Software Manager DM 45,-, Burntime DM 50,-, The Lost Vikings DM 50,-, Elite II DM 45,- und viele mehr. Tel. 07577/1234

Verkaufe 2. Lfwk. für DM 70,-, Kyrandia, Lionheart, Body B. Gal., Siegfried Copy je DM 30,- (alles für DM 150,-) Tel. 07742/6514

HARDWARE

Amiga 2000, 3 MB RAM, 52 MB HD, Maus, KS 1.3/2.0, 2 x 3,5", 1 x 5,25" LW, A2088 PC XT, Drucker, 1084S, Genlock, Bücher und Software DM 1.300,- ab 18 Uhr Tel. 0881/41557

Suche Amiga 500, 1 MB RAM, entweder mit Drucker und HF Modulator oder mit Monitor für DM 200,- bis 300,-. Benny Hel-

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Amiga CD 32 Software Hardware Clubs Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen in bar als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in
FRÜHER Games Disc 8 1989

Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

ler, Am Zschöllauer Berg 31,
04758 Oschatz/Sa.

Scanner HT105 DM 100,-, TV
Modul 520 DM 30,-, Action
Replay MK II DM 100,-, X
Copy Tools DM 50,-, Speicher-
erw. 512 KB DM 30,-, Amiga
auf Video, Workbench 1.3 Teil
1 + 2 DM 60,-,
Tel. 07577/1234

Zu verkaufen: Amiga 2000, 4
Laufwerke, 75 MB Software
DM 670,-, Tel. 0041/28522343
Fordern Sie nähere Infos an.

Biete HF Modulator & Spiel
Burntime. Preis VHB. Nico
Jeschar, Waldenburger Str.
25, 09337 Falken

Suche 40 MB Festplatte mit
Controller für A500, bis DM
150,-, Tel. 02238/3883

A500+, 2MB, H. Platine neu,
H. Denise, WB 1.3 + 2.0, 2.
Lfwk., A570 + 9 CDs, Monitor,
Drucker, 200 Disks, DM 900,-
Tel. 0203/4061400

Amiga 2000, Monitor, 3 Lauf-
werke 3,5", Action Replay, PC
Karte mit 5,25 Laufwerk, Soft-
ware DM 600,-
Tel. 02871/37248

Verk. A500, 2MB, 2. Lfwk.,
Monitor 1084S, Drucker Star
LC 20, Zubehör, Software, FP
DM 1.000,- Tel. 07577/1234

Verkaufe A1200, 2MB, mit
Maus und Handbüchern, DM
500,- Manuel Graf Tel.
017231/92759 Nur nach 19 Uhr

Verk. 1085 Monitor, wie neu
und Originalverp. Topspiel z.B.
Burntime, Dune 2. Suche
Gunship AGA,
Tel. 0711/542207

Amiga 1200, 80 MB Festplatte.
Haufenweise Disks. Zubehör
und Software, ev. orig. Spiele.
Alles neuwertig, Preis VS Tel.
08261/4356

A500 leicht defekt VB DM 150,-,
Speichererweiterung 1 MB DM
70,-, Tel. 02269/57044

Verk. A 570 CD-ROM DM 125,-,
Orig.-Spiele-Liste DM 1,-
anfordern K.-U. Rother, Spi-
chernstr. 12, 47137 Duisburg

Verk. Amiga 500 (1 MB RAM) +
150 Disks + 1084 S Farb. +
80 Fachz. + 13 Orig. (BMH,
Anstoß W.C.): neu DM 2.800,-
nun nur DM 400,-
Tel. 06221/10400

CD 32

Amiga CD 32 mit 12 Spielen
und vielen Zeitschriften für DM
500,- zu verkaufen
Tel. 06046/559

Suche für CD 32 deutsche
Anleitung für Liberation. Bitte
anrufen. Zahle gut Tel.
09292/5347 oder 09286/8476

CD32 + Oscar, Diggers, Bans-
hee, Ult. Body Blows, Zool 2 u.
Demodisc VB DM 450,-
Tel. 09761/2727 ab 18 Uhr

Verkaufe Grundgerät mit 3
CDs. Sprecht Eure Telefonnum-
mer und Preisvorstellungen auf
den AB: Tel. 0421/357265

CLUBS

Amiga Brief-Mailbox. Werde
User! Ohne Modem & Telefon!
Schreib an: BMB-Zentrale,
Schillerstr. 7, 38470 Parsau

Will Amiga-Club gründen. Ein-
fach Postkarte mit Absender an

meine Adresse schicken. Dar-
auf erhält man eine Info-Bro-
schüre. Markus Behr, Hombur-
gerstr. 3, 66539 Welbsweiler

Amiga Club sucht Mitglieder!
Infos anfordern beim RN Amiga
Club, Postfach 1850, 26813
Rhauderfehn

Privater Spielclub sucht neue
Mitglieder. Infos gegen DM 1,-
bei T. Meyer, Fraunhoferstr. 15,
47057 Duisburg

Wir haben über 200 Mitglieder.
Warum? Verlange doch mal die
Infos! Heading, Oberweg 1,
CH 3360 Herzogenbuchsee

Treffclub Europaweit für jeden.
Unterlagen gegen RP o. IRC.
Hans Kurz, 665 Finchley Road,
London NW2 2HN England

SONSTIGES

Tips und Tricks Privatsamm-
lung für 154 Spiele für DM 10,-
(bar/Briefm.). Detlev Georg,
Boddinstr. 1, 12053 Berlin

INFO

So geht's!

Um die Abwicklung der Amiga Box so einfach wie
möglich zu halten, bitten wir Euch, folgende Regeln
zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der Hundertste,
der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden
nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen Ihr auch die Rech-
te besitzt.
4. Wenn Ihr angesprochen werden wollt, dann müßt Ihr Eure
Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den
Kästchen nennen. Die darunterstehende Anschrift wird nicht
veröffentlicht.
5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck bei-
gelegt werden.
7. Wenn Ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch
zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt.
Schickt Eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

AMIGA Games • Amiga Box
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

CENTHAURUS DESIGN

AMIGA - PC

Hardware - Software - Service - Werbung - Versand
Friedrichstr. 65 -- 69221 Dossenheim

TEL.: (06221)-864061

ALLE GUTEN AMIGA - VORSÄTZE FÜRS NEUE JAHR !!!

CYPERSTORM 68060/50 Mhz	1.605.-
Tandem CD/IDE Controller inf. A 2/3/4000	161.-
Blizzard 1220 - 28 Mhz 4/8 Mb A 1200	529.-
Super Stardust A 1200	79.95
Rise of the Robots	99.95
Bubble + Squeak	69.95
Subwar 2050 CD32	89.95
AT-Bus Controller 2.5" A500(+) inf.	190.-
Clarissa 3.0 (Nur Solange Vorrat)	459.- (!)
PC Task V2.0 Emulator (VGA, HD-Disk, Festplatte, CD-Rom)	99.-
Apollo 520 Turbobox 68020/68881 inkl.	
Ram option	435.-

Reparaturen ? - Ersatzteile ? - Kein Problem !

- Andere Hard - und Software bitte erfragen ! -

Wir führen auch 3DO, Jaguar, Nintendo & Sega !

ATTACK

Welche

Sachen sind am Ende eines Jahres besonders beliebt? Richtig! Rückblicke. Wir blicken auf das Software-Jahr 1994 zurück und forschten nach, welche Spiele 1994 zu den absoluten Bestsellern wurden. Bei unserer Erhebung über Judgment Day kamen einige erstaunliche Dinge zutage. Nicht nur, daß sich der Strategieknaller Die Siedler und der Fußball-Manager Anstoß in den Top 3 befinden, sondern daß mit Microcosm und Prey gleich zwei CD 32-Titel in den Top 5 rangieren, sorgt für ein erstautes „Oha!“. Bundesliga Manager Hatrrick arbeitete sich in nur drei Monaten bis auf Platz 16 vor, während Turrican 3 den Jump & Run-Konkurrenten Mr. Nutz deutlich abhängte. Was wird uns wohl nächstes Jahr erwarten?

DIE HITS DES JAHRES

ERMITTLUNGSZEITRAUM: JAN. - DEZ. '94

BESTSELLER 1994

	Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Dauer
	1.	(-)	PLATZ 1 Die Siedler	Blue Byte	11
	2.	(-)	PLATZ 2 Microcosm	Psygnosis	0
	3.	(-)	PLATZ 3 Anstoß	Ascon	12
	4.	(-)	Prey	Almathera	0
	5.	(-)	Der Clou	Neo	7
	6.	(-)	Turrican 3	Rainbow Arts	10
	7.	(-)	Jurassic Park	Ocean	6
	8.	(-)	Pirates! Gold	MicroProse	0
	9.	(-)	Ambermoon	Thalion	3
	10.	(-)	Skidmarks	Acid	1
	11.	(-)	Elite 2	Gametek	5
	12.	(-)	Star Trek	Interplay	3
	13.	(-)	Simon the Sorcerer	Adventuresoft	8
	14.	(-)	Civilization	MicroProse	0
	15.	(-)	Mr. Nutz	Ocean	7
	16.	(-)	Bund. Manager Hatrrick	Software 2000	4
	17.	(-)	Burntime	Max Design	4
	18.	(-)	Dune II	Virgin	12
	19.	(-)	Eishockey Manager	Software 2000	3
	20.	(-)	Banshee	Core Design	0

AMIGA GAMES EMPFIEHLT

A1200

Pinball Illusions

Einen grafisch erstaunlich guten Nachfolger der Pinball-Serie legte 21st Century hin. Amiga 1200-Besitzer müssen zugreifen! Flipperspaß pur!



ACTION

Cannon Fodder 2

Sensible Software hat wieder ganze Arbeit geleistet. Niedliche Pixel-Soldaten sorgen für Blutorgien im Monty Python-Stil. Spannend!



SIMULATION

SimCity 2000

Der Klassiker von Maxis im neuen Gewande dürfte sich zum Bestseller entwickeln. Tolle Grafiken und neue Features begeistern.



CD 32

Litil Divil

Man glaubt es kaum! Endlich wieder einmal ein Spiel, welches das CD 32 so richtig ausreizt. Fließende Animationen und knifflige Ideen inklusive!



AMIGA GAMES LESERCHARTS

Ermittelt von Judgment Day im November '94

CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(4)	Microcosm	84%	9
2.	(1)	Banshee	83%	4
3.	(-)	Pirates! Gold	91%	8
4.	(10)	Prey	78%	11
5.	(Neu)	Litil Divil	86%	1
6.	(5)	U.F.O.	74%	2
7.	(Neu)	Rise of the Robots	47%	1
8.	(Neu)	Brian the Lion	88%	1
9.	(-)	Elite 2	94%	3
10.	(Neu)	Top Gear 2	-	1

A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(2)	Banshee	83%	5
2.	(1)	Bund. Man. Hattrick	91%	4
3.	(5)	Star Trek	78%	7
4.	(9)	Gunship 2000	84%	4
5.	(-)	Anstoß	91%	9
6.	(4)	U.F.O.	74%	2
7.	(Neu)	Top Gear 2	-	1
8.	(3)	Simon the Sorcerer	88%	7
9.	(Neu)	Alien Breed 3: T. A.	85%	1
10.	(Neu)	Rise of the Robots	41%	1

OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer	System
1.	(1)	Bund. Manager Hattrick	91%	5	500/1200
2.	(2)	Banshee	83%	5	1200/ 32
3.	(Neu)	Ruff n Tumble	79%	1	500
4.	(11)	Die Siedler	95%	13	500
5.	(4)	Microcosm	84%	9	32
6.	(Neu)	Alien Breed 3: T. A.	85%	1	500/1200
7.	(-)	Pirates! Gold	91%	8	32
8.	(19)	Gunship 2000	84%	4	32/ 500/1200
9.	(7)	Elfmania	90%	6	500
10.	(-)	Anstoß	91%	9	500/1200



Neue Drucker!

High-End-Gerät von HP!

Wer mal eben DM 14.000,- auf der hohen Kante hat und viel in



Sachen Grafik experimentiert oder sogar seine Brötchen mit dem Gestalten von Techno-Flyern verdient, dürfte beim neuesten Knüller aus dem Hause Hewlett Packard aufhorchen. Die präsentieren nämlich den HP Color Laserjet, der zwar nur eine Auflösung von 300 x 300 dpi bietet, aber mit dem bereits bewährten Kantenglättungsverfahren „RET“ brillante, von Profidruckern nicht mehr zu unterscheidende Resultate liefert. PCL 5 ist bei dieser Preisklasse bereits obligatorisch, Postscript Level 2 gibt's dagegen nur auf Anfrage. Die übrigen Leistungsdaten können sich sehen lassen. So soll der Farbdrucker zehn Seiten im Schwarzweiß- und zwei im Farbmodus in der Minute schaffen. Da scheinen die mit-

gelieferten 8 MByte fast zu wenig, doch HP benutzt eine spezielle Speicherverwaltung, die aus dem vorhandenen RAM natürlich noch mehr herausholt.

Für DM 5.000,- bzw. DM 5.700,- gibt's dagegen schon die neuen 600 dpi-Laserjets 4V und 4MV (letzterer ist mit Postscript und daher mit zusätzlichen 12 MByte ausgerüstet, der 4V benötigt nur 4 MByte RAM).

Auch hier ist PCL 5 Standard, die 16 Seiten pro Minute versprechen aber einiges an Leistung.

Infos bei: *Hewlett Packard, Hewlett-Packard-Str., 61352 Bad Homburg*

Canons Tinten-Highlight

Das neue Flaggschiff von Canon ist der BJC-4000, der dem bescheidenen BJ-200 täuschend ähnlich sieht, für knapp 1.000 Mark aber das Neueste an Tintenspritztechnik bietet. 64 Düsen übernehmen den Schwarzweiß-Druck, für die drei Grundfarben stehen noch mal jeweils 24 Düsen zur Verfügung.



Vorteil des BJC-4000 ist die Geschwindigkeit des Druckers; etwa vier Seiten rasen in der Minute über die Walzen. Die neue Kantenglättungstechnik ermöglicht übrigens eine theoretische Auflösung von horizontal 720 dpi, ähnlich wie beim Epson Stylus Color. Einziges Manko: Die Tinte ist nicht wasserfest.

Infos bei: *Canon Deutschland, Hellersbergerstr. 2, 41460 Neuss, Tel. 02131/1250, Fax: 02131/125211*

Was ist Commodore wert?

Die Situation um die Zukunft von Commodore oder dem Amiga bleibt nach wie vor im Ungewissen. Bislang wurde noch keinerlei Vertrag unterzeichnet. Es scheint kein genaues Verzeichnis aller Dinge zu geben, die sich in den Produktionsstätten auf den Philippinen befinden. Solch ein Verzeichnis ist allerdings dringend notwendig, um den genauen Wert zu bestimmen, um den gerade verhandelt wird. CEI arbeitet an einem Vertrag, der ihnen erlaubt, einen bestimmten Betrag für die Technologie und einen weiteren für die Einzelteile, nachdem ihr Bestand aufgenommen wurde, festzusetzen. Auch nach solch einem Vertrag wird immer noch die Auktion abgehalten, bei der alle interessierten Parteien ihren Betragsvorschlag abgeben und gegeneinander weiterbieten, bis schließlich einer gewinnt.

Midi für Profis!

Das AM-Mx ist ein komfortables, wenn auch nicht billiges MIDI-Interface, das musikbegeisterte Amiga-Komponisten sich für DM 180,- leisten können. Es verfügt über drei MIDI-Out bzw. Through-Anschlüsse und bietet eine kleine Besonderheit: Wenn der Amiga ausgeschaltet ist, wird das bei

MIDI-In eingehende Signal sofort an einen OUT-Signal durchgeschleift. Das hat den Vorteil, daß man auf Master-keyboards die ans Interface angeschlossenen Synthesizer auch ohne Amiga-Sequencer ansprechen kann. *Infos bei: Axel Dahmen Soft- und Hardware, Rhedung 1a, 41352 Korschenbroich*

Tower-Power

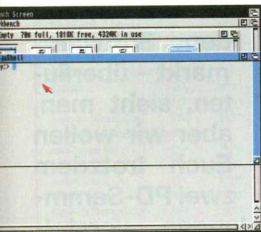
Nachdem der kurzzeitig angekaufene Amiga 4000 Tower von Commodore nun etwas länger auf sich warten lassen wird, gibt es die ersten Tower-Lösungen für Desktop-Amigas von Drittanbietern. Die Firma Micronik ComputerService bietet für DM 500,- bis DM 700,- einen kompletten Umbausatz für Amiga 500, 600, 1200, 2000, 3000 und 4000 an. Vorteilhaft besonders für die kleineren Tastaturcomputer sind zusätzliche Zorro-Steckplätze, die nun mit Steckkarten belegt werden können. Der 3000er und 4000er erhalten insgesamt sieben, der Amiga 500 drei Zorro-Steckplätze. Daß das stärkere Netzteil eines Towergehäuses auch mehr Geräte (Festplatten, CD-ROM- und Diskettenlaufwerke, etc.) mit Strom versorgen kann, ist selbstverständlich. Zu guter Letzt sehen die Towergehäuse auch einfach toll aus und verleihen dem Amiga ein ganz besonders edles Outfit. *Infos bei: Mikronik Computer Service, Tel. 0271/2838688*

Was ist DOS?

Amigakenner wissen, daß Commodore neuerdings auf eine Dokumentation des Ami-

gallte DOS-Infos über Version 2.0 und 3.0. Ganz besonders ausführlich werden die zahlreichen DOS-Befehle behandelt, die man im C:-Verzeichnis findet. Aber auch die Workbench und die vielen Feinheiten der Oberfläche kommen nicht zu kurz. Wer mit ARexx bislang nichts anzufangen wußte, erhält hier nun endlich einen ersten Einstieg in die Makrosprache. Der auf vielen Computersystemen verbreitete Editor EMacs wird natürlich auch nicht vergessen und wird in einem eigenen Kapitel ausführlich erklärt. Für knapp DM 40,- erhält man sogar noch eine Diskette, auf der allerlei interessante und nützliche Tools enthalten sind.

Infos bei: *media Verlagsgesellschaft, Waldweg 5, 88175 Scheidegg, Tel. 08387/8052, Fax: 08387/8355*



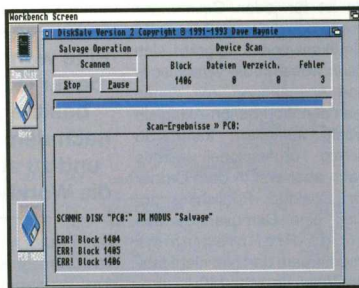
Wer nicht weiß, was Shell ist, sollte sich das neue Buch vom media-Verlag holen.

ga-DOS verzichtet. Viele Amiga-Neulinge wissen nicht einmal, daß es eine Shell gibt. Grund genug für andere Verlage, ein entsprechendes Referenzwerk herauszugeben. Der media-Verlag aus Scheidegg bietet 550 Seiten

Disk Salv nun von Ossowski!

Der Programmierer des berühmten DiskSalv, das als ultimatives Diskettenretterprogramm gilt, steht ab sofort bei Stefan Ossowskis Schatztruhe unter Vertrag. Konkret heißt das: die neue Version 3 findet sich im kommerziellen Markt wieder. Das mindert den Wert des Programms aber keinesfalls. Komplette Volumes können repariert und wiederhergestellt werden, gerettete Daten einer defekten Diskette lassen sich beispielsweise auf der Festplatte zwischenspeichern. Eine schnelle Backupfunktion bereichert

den neuesten Teil der Disk-Salv-Saga, und mit DM 80,- ist es als kommerzielles Tool auch nicht zu teuer.



Disk Salv II, das wir in Ausgabe 10 ausführlich vorstellten, erhält einen Nachfolger.

Info bei: *Stefan Ossowski Schatztruhe, Veronikastr. 33, 45131 Essen, Tel. 0201/788778, Fax: 0201/798447*



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

**Jetzt
aktuelles
Spiele-
Mailing
anfordern!**

Spiele für je 15,00 DM

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

Spiele für je 20,00 DM

Knights o. l. Sky (DA) Art.-Nr.: 650026
Lotus III A500 (DA) Art.-Nr.: 650053

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

Genereller 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**

FIFA Soccer* (KD)

Der Fußballkaller von Electronic Arts

650080 66,99 DM

Flight Of The Amazone Queen*

Renegades Rollenspielerdebüt in bester Indy-Manier (DA)

650173 84,99 DM

Fußball Total (KD)

Ungeheuer realistische Fußballsimulation

650171 74,99 DM

Mortal Kombat 2

Es darf weiter geprügelt werden (DA)

650175 66,99 DM

Otto Rehagel Soccer*

Wurde als "Sensible World of Soccer" angekündigt (DA)

650174 74,99 DM

Rise Of The Robots

Toll animiertes Roboterprügelspiel (DA)

**650172 A500 79,99 DM
650170A1200 79,99 DM**

Theme Park* (ML)

Sim-Vergnügungspark

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

UFO* (KD)

Rettet die Erde vor der UFO-Invasion

**650128 A500 74,99 DM
650160 A1200 79,99 DM**

Aladdin (ML)

Art.-Nr.: 650162* A1200 66,99 DM

All Terrain Racing (DA)

Art.-Nr.: 650178 66,99 DM

Alien Breed: Tower Assault (DA)

Art.-Nr.: 650167* 39,99 DM

Anstoss WM-Edition (KD)

Art.-Nr.: 650154 A500 49,99 DM

Banshee (DA)

Art.-Nr.: 650155 A1200 64,99 DM

Bump 'n Burn (DA)

Art.-Nr.: 650157 A1200 59,99 DM

Cannon Fodder 2*(KD)

Art.-Nr.: 650177 74,99 DM

Dream Web (KD)

Art.-Nr.: 650163* 66,99 DM

Intern. Sensible Soccer (DA)

Art.-Nr.: 650165* A500 79,99 DM

Lion King (ML)

Art.-Nr.: 650161 44,99 DM

Ruff 'n' Tumble* (DA)

Art.-Nr.: 650164* A1200 66,99 DM

Schatz im Silbersee (KD)

Art.-Nr.: 650176 66,99 DM

Starlord (KD)

Art.-Nr.: 650148* 89,99 DM

Universe (KD)

Art.-Nr.: 650019 69,99 DM

Zeewolf (DA)

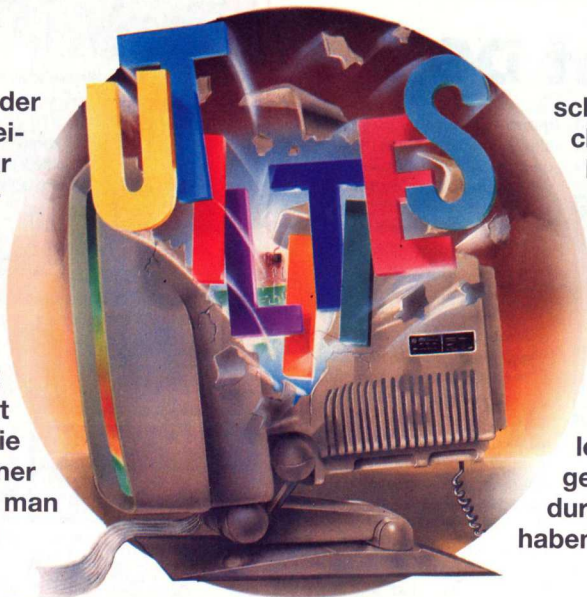
Art.-Nr.: 650169 74,99 DM

Art.-Nr.: 650180 66,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder Versand per Vorauskaasse zzgl. 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie alle anderen Computerspiele vom Umtausch ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhalten Ihr regelmäßig unser Newsmailing, prallgefüllt mit Neuigkeiten, aktuellen Hits und Sonderangeboten, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Mit einem * gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht erschienen.

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

Das Zeitalter der silbernen Scheibe hat nicht nur Vorteile. 600 M-Byte sind nicht leicht vollzuzukriegen. So manche Hersteller mühen sich arg damit ab - das merkt man leider. Sie denken, mit einer CD-ROM kann man ohne viel Arbeit



schnelles Geld machen. Daß so viele lieblos bestückten CD-ROMs den Softwaremarkt überfluten, sieht man, aber wir wollen Euch trotzdem zwei PD-Sammlungen vorstellen, die einen genaueren Blick durchaus verdient haben.

SOFTWAREFLUT DANK CD-ROM!

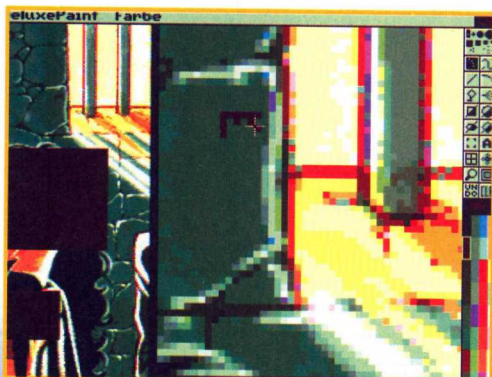
Amiga-Tools

CVS bietet mit den Amiga-Tools eine wahre Fundgrube für Amiga-Anwender. Die gesamte CD ist nach Themen geordnet, meist findet man in

sinnvoll benannten Schubläden die Creme de la Creme der entsprechenden PD-Titel. Fangen wir bei den Stärken des Amigas an, z. B. die Grafikfähigkeiten. Auf der CD-ROM befinden sich neben Demoversionen, also benutz-

baren Anwendungsprogrammen mit eingeschränkten Speicher- oder Druckfunktionen, von Deluxe Paint, ImageFX, Scala und MaxonPaint auch unzählige Bildvorlagen in allen denkbaren Auflösungen - da ist für jeden Geschmack etwas dabei. Der ambitionierte Grafikanwender vergräbt sich dann weiter in die verschiedenen Animationen, mit denen man den Workbench-Alltag ein wenig aufheitern kann. So richtig professionell geht's dann aber erst in dem Ordner für Desktop Publishing zu. Klar, eine Demoversion des Amiga-Profiprogramms Pagestream darf hier nicht fehlen. Zwanzig satte MByte skalierbare und farbige Schriften erfreuen dann aber jedes Layouterherz; genauso wie die Cliparts - die kleinen Bildchen, mit denen man viele Eigenproduktionen wie Glückwunschkarten oder Partyeinladungen illustrieren kann.

Aber auch im Bereich Musik gibt's viele MByte Leckereien. Bei 40 MByte Sampledaten ist sicher irgend etwas für den zukünftigen Chartbreaker dabei. Für bereits fertige Hits (aus denen man sich ja auch noch Samples herausklauen



Eine Demoversion von D-Paint befindet sich auf der Amiga Tools-CD.

Eine wahre Fundgrube für jeden Amiga-besitzer, der sich nach dem Spielen ab und zu auch mal in die Workbench traut.

kann) wurden gute 100 MByte veranschlagt. Mit fünf Dutzend Anrufbeantwortersprüchen (extrem witzige Sachen dabei) kann man den familieneigenen Labermat besprechen lassen. 100 dazu passende Faxvorlagen, die man mit Grafikprogrammen selbstverständlich nachbearbeiten kann, gibt's dazu. Um das Angebot im

CALL AND PLAY

FAX - 02803 - 8161

Versand: 1359 oder
02803 - 8530 oder
719

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



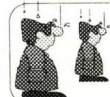
Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr
Ladenlokale Softwarehouse:
46483 Wesel / Duedelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
Ab Februar '95 Ladenlokal in Dortmund - Hörde

Ladenpreise Variieren!!!!

Amiga Amiga Amiga

1869	DV	64,95	Jurassic Park	DV	49,95
7h Sword o. Magic	DA	59,95	K240 / Utopia 2	DA	54,95
Alien 3	DA	47,95			
Allenbreed 2	DA	47,95			
Allenbreed 3 / Tower-					
Assault	DA	39,95			
Anstoss	DV	67,95			
Anstoss World Cup	DV	49,95			



Lemminge 3
x54,95
deutsche Anleitung

Anstoss und Anstoss World Cup	DV	79,95	Lord of Realms	DV	59,95
Zusammen für	DA	29,95	Lolly Pop	DA	x59,95
Arcade Pool	DA	29,95	Lukas Arts Classics -		
Aufschwung Ost	DV	57,95	enthält in deutsch:	DV	79,95
Battle Team	DV	47,95	o Indiana Jones 3		
Big Four Sammlung -	DV	59,95	o Loom		
enthält:			o Marisa's Mansion		
o Hamnball			o Monkey Island 1		
o Boxing Manager			o Zack Mc Krakken		
o Hill Street Blues			o Lethal Weapon		
o J.K. Squash			o Lord Mathaus	DA	59,95
Body Blows Galactic	DA	47,95	Lothar Mathaus 2	DA	i.v.
Brian the Lion	DA	47,95	Mad News	DV	x67,95
Buba'n Sixx	DA	49,95	Manchester United -		
Bump'n Burn	DA	54,95	P.L. Champions	DA	59,95
Bundesl. Manager 2.0	DV	67,95	Missio Maschines	DA	47,95

o Marisa's Mansion			Sierra Soccer	DV	47,95
o Monkey Island 1			Simon the Sorcerer	DV	64,95
o Zack Mc Krakken			Simon the Sorcerer 2	DV	x67,95
o Lethal Weapon			Spaceward HO!	DV	67,95
o Lord Mathaus	DA	59,95	St. Thomas	DV	47,95
Lothar Mathaus 2	DA	i.v.	Star Crusader	DV	x59,95
Mad News	DV	x67,95	Starlord	DV	67,95
Manchester United -			Surf Ninja	DA	54,95
P.L. Champions	DA	59,95	Syndicate	DV	59,95
Missio Maschines	DA	47,95	Team 17 Collection -		
Mierlos over Xenion	DA	44,95	enthält:	DA	54,95
Monkey Island 1	DV	35,95	o Body Blows		
Monkey Island 2	DV	47,95	o Superfrog		
Morph	DA	47,95	o Overdrive		
			Terminator 2/Arcade	DA	49,95
			Theatre of Death	DA	x59,95
			Theme Park	DV	x54,95
			Top Gear 2	DA	49,95
			U. F. O.	DV	69,95

Bundesliga Manager	DV	74,95	Universe	DV	59,95
Manager Hatrick	DV	74,95	Vital Light	DA	x59,95
Campaign 2	DA	64,95	Oldtimer	DV	x67,95
Cannon Fodder 2	DA	59,95			
Chaos Engine	DA	47,95			
Chartbreaker	DV	x57,95			
Christ. Kolombus	DV	74,95			
Cool Spot	DA	54,95			
Crash Dummies	DA	39,95			
Das schwarze Auge 1	DV	69,95			
Dawn Patrol	DV	x69,95			
Death or Glory	DV	79,95			
Deep Core	DA	54,95			
Dennis	DV	49,95			
Der Clou	DV	64,95			
Der Penzler	DV	64,95			
* Die Box * Compilation					
enthält in deutsch:	DV	47,95			
o Burntime					
o Dymatch					
o Whales Voyage					



Mortal -
Combat 2
54,95
deutsche Anleitung

Mr. Nutz	DA	47,95	Universe	DV	59,95
Overlord	DA	x59,95	Vital Light	DA	x59,95
Oldtimer	DV	x67,95			

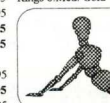


Otto Rehagel
Soccer 59,95
deutsche Version
Nachfolger von Sens. Soccer 93/94



Die Siedler 47,95
deutsche Version

Diggers	DV	64,95	Pherihelion	DA	47,95
Dragonstone	DA	x59,95	Pinball Special Edition enthält:		
Dreamweb	DV	x67,95	Dreams and Fantas.	DA	59,95
Eishockey Manager	DV	69,95	Pinkie	DA	x49,95
Elite 2	DV	52,95	Ran Trainer	DV	x74,95
Empire Soccer	DV	49,95	Kings o. Med. Gold	DV	67,95
Eye o. l. Storm	DV	39,95			
Fields of Glory	DV	67,95			
FIFA Intern-Soccer	DV	x49,95			
Flight of the -					
Amazon Queen	DV	x74,95			
Form One Grand Prix	DA	34,95			
Goal	DA	29,95			
Goblins 3	DV	66,95	Robins. Requiem	DV	59,95
Gunship 2000	DA	34,95	Ruff & Thumble	DA	47,95
Hanse deluxe	DV	39,95	Rüsselsheim	DV	59,95
Heimdal 2	DV	62,95	S. U. B.	DV	x54,95
Hired Guns	DA	59,95	Secound Samurai	DA	59,95
History Line 14 - 18	DV	47,95	Sensible Golf	DA	x69,95
Impossible Mission	DA	64,95	Sim Classics enthält:	DV	67,95
Indiana Jones 4	DV	47,95	o Sim City		
Ishar 3	DV	59,95	o Sim Ant		
Jungle Strike	EV	i.v.	o Sim Life		



Rise of the Robots
deutsche Version
69,95
läuft ab 500 plus



Kings Quest 6
59,95
deutsche Version

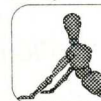
Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM/Zustellgebühr incl. / zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt / i.v. = Spiel in Vorbereitung



In letzter Minute
Canon Fodder 2
59,95
Amiga 500
deutsche Anleitung

Amiga 1200 Amiga 1200

1869	DV	67,95	Mutant League -	DA	i.v.
Aladdin	DA	x59,95	Hockey	DA	44,95
Alfred Chicken	DA	49,95	Naughty Ones	DA	44,95
Allenbreed 2	DA	49,95	Oldtimer	DV	x67,95
Allenbreed 3	DA	x49,95	Oscar	DA	44,95
Anstoss	DV	64,95	Out to Lunch	DA	47,95
Anstoss World Cup	DV	49,95	Overkill	DA	44,95
Anstoss und Anstoss -			Pinball Fantasies	DA	49,95
World Cup	DV	79,95	Reunion	DV	i.v.



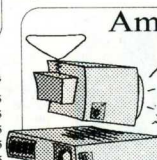
Rise of the Robots
deutsche Version
A1200
69,95

Arcade Pool	DA	29,95	Robinsons Requiem	DV	49,95
Banshee	DV	49,95	Rüsselsheim	DV	59,95
Body Blows Galac.	DA	49,95	S.U.B.	DV	x49,95
Brian the Lion	DA	44,95	Sabre Team	DA	i.v.
Bump'n Burn	DA	x59,95	Second Samurai	DA	54,95
Bundesliga Manager -			Sim City 2000 - benütigt 4 MB	DV	67,95
Hatrick	DV	77,95	Arbeitspeicher	DV	69,95
Burning Rubber	DA	54,95	Simon the Sorcerer	DV	69,95
Chaos Engine	DA	44,95	Skitchin	DA	i.v.
Christ. Kolombus	DV	69,95	Soccer Kid	DA	54,95
Civilisation	DV	59,95	Star Trek	DV	64,95
Dennis	DA	57,95	Subway 2050	DV	x69,95
Der Clou	DV	59,95	Super Stardust		54,95
Dungourous Street	DA	49,95	Surf Ninja	DA	54,95
Dreamweb	DV	x67,95	T.F.X.	DV	x59,95
Eltfama	DA	x42,95	Theme Park	DV	59,95



Fields of Glory
deutsche Version
A 1200
64,95

Gunship 2000	DA	67,95	Top Gear 2	DA	49,95
Hanse deluxe	DV	34,95	Total Carnage	DA	49,95
Heimdal 2	DV	59,95	U.F.O. Enemy Unkn.	DV	67,95
Impossible Mission	DA	67,95	Wing Commander	DV	x54,95
Ishar 3	DV	59,95	Zool 2	DA	44,95
Jungle Strike	EV	i.v.			
Jurassic Park	DV	49,95			
Kick Off 3	DV	47,95			
Lemminge 3	DA	x54,95			
Lion King	DA	x59,95			
Lord of Realm	DV	59,95			
Mighty Max	DA	x59,95			
Morph	DA	x59,95			



Amiga Laufwerk
extern
99,95
Metallgehäuse / abschaltbar und
durchgeschliffener Bus
solange Vorrat reicht!!!

Speicherweiterung
512 KB für A 500
49,95

Mouse für
Amiga/Atari
29,95

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

Bereich Telekommunikation komplett zu machen, sind natürlich lauffähige Versionen der Terminalprogramme auf der CD. Trotz der zahlreichen Sparten schaffen es die Jungs von CVS, die Amiga-Tools-CD-ROM mit quantitativ und qualitativ guter Software zu bestücken. Eine wahre Fundgrube für jeden Amigabesitzer, der sich nach dem Spielen ab und zu auch mal in die Workbench traut.

Megahits 2

Nicht ganz so hitverdächtig sind die Megahits-CD-ROMs, die von Rhein-Main-Soft aus Oberursel vertrieben werden. Während sich auf der zweiten CD hauptsächlich Zusammenstellungen verschiedener Public Domain-Serien, also auch Tools, Utilities und Anwendungen befinden, kann man sich auf der dritten Scheibe dieser CD-ROM-Serie mit über 600 MByte PD-Spielen amüsieren. So findet man auf der Megahits 240 Disketten des Fließbandprogrammierers Henry König, der hauptsächlich registrierten Benutzern seiner Programme Support auf dieser CD-ROM zukommen läßt. Die Taifun-Serie, die Amigakenner ein Begriff ist, befindet sich in kompakter Form in einem eigenen Verzeichnis. Hier kommt der auf dem Amiga bekannte Diskettenpacker DMS zum Einsatz, denn jede PD-Disk dieser Serie will vorher auf eine physikalische Diskette entpackt werden. Die Implementierung der Time-Serie ist dagegen eine Schlampe, denn diese

INFO CD-ROM Was ist erlaubt?

Mit den Public-Domain-CD-ROMs ist das so eine Sache. Viele Anbieter pressen lieblos die neuesten (oder auch ältesten) PD-Serien auf die Scheiben und verkaufen das Ganze zu einem völlig überteuerten Preis. Denn die Produktion einer CD liegt bei etwa DM 2,- und außer einer geringen Bearbeitungsgebühr dürfen die meisten PD-Programme sonst gar nicht an den Mann gebracht werden. Die Bearbeitungsgebühr einer CD liegt dann also bei DM 48,-, geht man vom Durchschnittspreis einer CD-ROM von DM 50,- aus. Deshalb sollte man die Augen offen halten, ob die CDs auch tatsächlich ihr Geld wert sind.

ist nur bis Diskette Nr. 200 vorhanden, obwohl wir bereits bei Diskette 339 sind. Dennoch kann man hier einige sehr nützliche Tools finden.

Term

Das Angebot an Terminalprogrammen auf dem Amiga ist inzwischen ungeschlagen. Das besondere dabei ist, daß

vielen anderen Terminalprogrammen kopiert: Das Geheimnis liegt im modularen Aufbau, der es jedem Benutzer erlaubt, seine Term-Version jederzeit auf den neuesten Stand der DFÜ-Technik zu bringen. So wurden mit Term erstmals die Übertragungsprotokolle als Amiga-Libraries integriert. Übertragungsprotokolle sind kleine Programm-Module, die einen reibungslo-

Das Konzept des Klassikers Term war von Anfang an genial und wurde inzwischen von vielen anderen Terminalprogrammen kopiert: Das Geheimnis liegt im modularen Aufbau,

die meisten und besten Programme sogar kostenlos als Public-Domain-Software vertrieben werden. Tatsächlich ähneln sich die meisten Programme jedoch derart, daß wir uns hier nur auf die Vorstellung des von den meisten Amiga-Benutzern angewandte Term konzentrieren. Das Konzept des Klassikers Term war von Anfang an genial und wurde inzwischen von

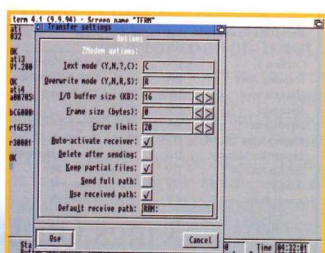
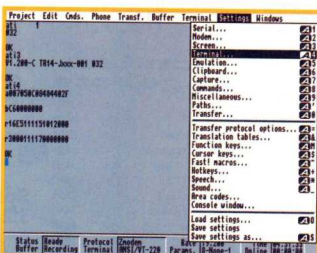
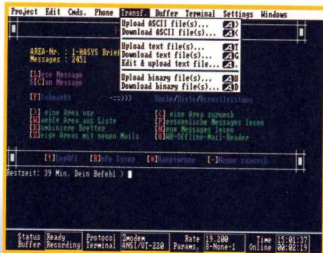
sen Transfer von Daten zwischen beiden Computern gewährleisten. Geschwindigkeit, Flexibilität und Fehlerkorrekturen zeichnen die neuesten Versionen dieser Protokolle aus. Alle wichtigen Übertragungsprotokolle gibt es inzwischen als Library, die sich problemlos in Term einklinken läßt: XModem, YModem, ZModem, JModem, Compuserve B, BiModem sind die wichtigsten

und häufigsten verwendeten Vertreter. Ebenso verhält es sich mit den sog. Terminalemulationen, obwohl man sich hier eigentlich auf einen Standard, nämlich die MS-DOS-PC-Textbildschirmnorm ANSI (Erweiterung der VT-Emlationen) geeinigt hat. Trotzdem sind natürlich alle noch verwendeten VT-Emlationen als Library verfügbar. Es ist abzusehen, daß sich hier in Zukunft noch einiges tun wird. Ein 16-farbiger Textbildschirm ist nicht mehr letzter Stand der Technik.

Term besticht weiterhin durch ein Voreinstellungsmenü, das seinesgleichen sucht. Hier kann man wirklich alles bis ins kleinste Detail einstellen: Emulationen, Bildschirmmodi, Modembefehle, Farben, Protokolle, Funktions- und Cursorarten, serielle Schnittstelle und sogar digitale Sprachausgabe - wer es braucht. Daß Term in einer gesonderten Version für schnellere Prozessoren existiert, spricht für die kompakte Bauweise des Programms und die Geschwindigkeit, was man gerade bei Dateiübertragungen und Bildschirmdarstellungen zu spüren bekommt.

Mit Term, derzeit in der Version 4.1, erhält sowohl der einsteigende (ausführliche Guides dabei) als auch der erfahrene DFÜ-Benutzer ein mächtiges Tool, um bequem und komfortabel in fernen Datenbanken herumzuschüffeln und nächtelange Konferenzen durchstehen zu können.

Term findet man auf jeder gut sortierten PD-CD-ROM (auch AmigaTools) und in fast allen PD-Serien - natürlich auch in allen Amiga-Mailboxen.



Die Texte und Grafiken können im ASCII-, Text- oder Binärformat verarbeitet werden.

So schlicht wie die Präsentation ist, so umfangreich sind die Optionen.

Bevor man eine Modemsitzung startet, müssen noch allerlei Details eingestellt werden.

Produktname	Art.	Anl.	Preis	Produktname	Art.	Anl.	Preis
ANSTOSS	SIM	57	68	LUCAS ARTS CL. ADV.	SAM	57	68
ANSTOSS WORLD CUP	SIM	57	68	(Indiana Jones 3, Loom, Moose Marbles, Monkey Island 1, Zak McKracken & Alien Resurrection)	SAM	57	68
ARMED & DANGEROUS	SIM	57	68	MAC NEWS	SIM	57	68
ATR-ALL TERRAIN RACI	SIM	52	47	MAICHOPTER UNITED	SPO	57	68
AUTOCROSS	SIM	57	68	MARVIN'S MARY AD.	ADV	57	68
BATTLEBOUNDS	GES	52	42	MICRO MACHINES	SIM	57	68
BENEFIT A STEEL SKY	GES	52	42	MIGHT & MADNESS	ROL	57	68
BENEFIT A STEEL SKY	ADV	52	42	MIGHT & MADNESS	ADV	57	68
BODY BLOWS	ACT	54	54	MR. NUTZ	ACT	52	47
BODY BLOWS GALAC.	ACT	54	54	MR. NUTZ	ADV	52	47
BRIAN THE LION	SIM	52	47	OVERDRIVE	SIM	57	68
BUNDESLIGA MA. 3	SIM	52	47	OVERDRIVE	ADV	57	68
BUMP 'N' BURN	SPO	57	68	OSCAR	GES	54	44
BUNDESLIGA MA. 3	SIM	52	47	OSCAR	ADV	54	44
CARIBBEAN DESASTER	SIM	57	68	OVERLORD	SIM	52	47
CARIBBEAN DESASTER	ADV	57	68	OVERLORD	ADV	52	47
CHRISTOPHER COLUMB.	SIM	52	47	PHANTASIES	SIM	52	47
CHRISTOPHER COLUMB.	ADV	52	47	PHANTASIES	ADV	52	47
COOL SPOT	GES	55	45	PHANTASIES	SIM	52	47
COOL SPOT	ADV	55	45	PHANTASIES	ADV	52	47
CRASH DUMMIES	ACT	45	45	PICZA CONNECTION	ACT	54	54
D-DAY	STR	62	62	PIZZA CONNECTION	ADV	54	54
DEATH OR GLORY	ACT	62	62	QUARTER POLE	STR	64	64
DER CLOU-PRODRISK	ZUS	48	48	QUARTER POLE	ADV	64	64

PREISLISTE
kostenlos anfordern!

DER SCHATZ IM SELB.	SIM	57	68	REUNION	STR	64	64
DIE SIEDLER	SIM	57	68	RINGS-D.T. MEDIA	STR	64	64
DISPOSABLE HERO	ACT	50	50	RISE OF THE ROBOT	ACT	62	62
DOPPELPAK	SIM	80	80	ROBONSON'S REGUL.	ADV	62	62
DREAMWORLD	ADV	68	68	ROBONSON'S REGUL.	STR	62	62
ELFMANIA	ACT	52	52	RUSSELSHIM	STR	62	62
ELITE 2 - FRONTIER	SIM	52	47	RUSSELSHIM	ADV	62	62
ELITE 2 - FRONTIER	ADV	52	47	RUSSELSHIM	STR	62	62
EMERALD MINE 1	SIM	52	47	RUSSELSHIM	ADV	62	62
EMERALD MINE 2	GES	38	38	RUSSELSHIM	STR	62	62
EMERALD MINE 3 PR.	GES	38	38	RUSSELSHIM	ADV	62	62
EVILACT ACTION	ACT	52	52	RUSSELSHIM	STR	62	62
EYE OF THE BEHOLD.	ROL	82	82	RUSSELSHIM	ADV	62	62
FAHNTASTIC DIZZY	ACT	52	52	RUSSELSHIM	STR	62	62
FIELDS OF GLORY	STR	68	68	RUSSELSHIM	ADV	62	62
FIFA INTERN. SOCCER	STR	62	62	RUSSELSHIM	STR	62	62
FIRE AND ICE	ACT	52	52	RUSSELSHIM	ADV	62	62
FLASHBACK	ADV	62	62	RUSSELSHIM	STR	62	62
FLORIANER ONE GRA.	SPO	57	68	RUSSELSHIM	ADV	62	62
FURY OF THE FURRIES	ACT	52	52	RUSSELSHIM	STR	62	62
GAULDRIF	ROL	82	82	RUSSELSHIM	ADV	62	62
GUNSHIP 2000	ACT	52	52	RUSSELSHIM	STR	62	62
HANSE - DIE EXPEDI.	SIM	52	47	RUSSELSHIM	ADV	62	62
HATTRICK	ADV	61	61	RUSSELSHIM	STR	62	62
HEMALL 2	ACT	52	52	RUSSELSHIM	ADV	62	62
IMPOSSIBLE MI. 2025	GES	54	54	RUSSELSHIM	STR	62	62
INDIANA JONES 4	ADV	62	62	RUSSELSHIM	ADV	62	62
INKERSKI UNTIL CAU	ACT	52	52	RUSSELSHIM	STR	62	62
ISHAR 3 - THE SEVEN	SIM	52	47	RUSSELSHIM	ADV	62	62
JAWBREAKER	GES	55	45	RUSSELSHIM	STR	62	62
K2HD	SIM	52	47	RUSSELSHIM	ADV	62	62
KID CHAOS	ADV	61	61	RUSSELSHIM	STR	62	62
KIND OF PASCAL	ACT	52	52	RUSSELSHIM	ADV	62	62
KINGMAKER	STR	68	68	RUSSELSHIM	STR	62	62
KULT OF SPEED	ADV	64	64	RUSSELSHIM	ADV	62	62
LEGEND OF KYRANDA	ACT	52	52	RUSSELSHIM	STR	62	62
LEMMINGS 3	GES	58	58	RUSSELSHIM	ADV	62	62
LEMMINGS 3	ADV	58	58	RUSSELSHIM	STR	62	62
LODS OF THE REALM	STR	62	62	RUSSELSHIM	ADV	62	62

Verpackungskosten incl. Nachnahme 10,50 DM. Vorkasse (EC-Scheck) 7,- DM. Lieferung Ausland erfragen.
 Einige Spiele (1) waren bei Anzeigenerstellung noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen! Da- und
 Anleitung (EA=engl.) Anleitung DV=dt. Version Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorkauf-
 von Spielen nehmen wir an. Kein Lateinverkauf. Abholung nach teuf. Absprache möglich! 148594

Centrefold Squares
 Sie streifen ein Fotomodell an.
 Mehr als 10 Fotomodell mit
 denen Staffeln für AMIGA 19.90

The Blues Brothers
 Der Arcade-Hit mit Jake und Elwood:
 Für 1 oder 2 Spieler simultan, mehr
 als 300 Screens, tolles Scrolling, ori-
 ginal Blues-Brother Soundtrack.
 Für PC oder AMIGA nur 19.90
 oder AMIGA nur 9.90

Brandnew
 Anstoß W.Cup DV... 49.90
 BuliMa Hatrick DV... 69.90
 Death or Glory DV... 75.90
 Elfmann DA... 49.90
 Fifa Soccer DV... 55.90
 Hanse Expedi.DV... 39.90
 Isha 3 DV... 55.90
 PIZZA Connect.DV... 69.90
 Russelshim DV... 65.90
 Ruff'n Tumble... 49.90
 Spacward HOI DV 65.90
 St. Thomas DV... 45.90
 Starlord DA... 69.90
 Theme Park DV... 75.90

OOOPS UP
 Der Hit-Titel von Demomare
 mit 100 Action-Screens jetzt
 für AMIGA nur 19.90

Black Shadow
 Action pack von Electronic
 Arts. Für AMIGA nur 9.90

Emlyn Hughes International Soccer
 Tolles Scrolling, spitzen Animation, Hit-Preis: 19.90

DISKETTEN

3.5"DD	10 Stck	6.40	3.5"HD	10 Stck	6.90
100 Stck	59.90	100 Stck	64.90	200 Stck	125.00
400 Stck	219.00	400 Stck	239.00		

Jede einzelne Diskette bekommt bei uns 1 Jahr Garantie.
 Wir arbeiten ohne Umwege direkt mit den Herstellern
 zusammen. Dadurch kaufen Sie sehr gute Qualität zu ab-
 solut günstigen Preisen.

Sofortbestellung per Tel. 0911 / 288286
 per Fax 0911 / 268973

oder einfach ankreuzen, Anzeige ausschneiden und einsenden an:
 Versandkosten nur DM 90 bei Nachnahme oder DM 6,50 bei Scheck. *Auslandbestellung nur mit Eurocheck
 (bis DM 4000) Versandkosten DM 25,00.

T.S. Datensysteme
 Denistraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/288286 Fax 0911/268973

SPARSCHEIN

AMIGA CD 32 Super Bundles

- Grundgerät + Master Blaster Bundle 570,-**
 = Oscar, Diggers, Alien Breed, Deep Core, Microcosm,
 Disposable Hero, Guardian + Zeitschrift CD32 Gamer
- Grundgerät + Plattform Panic Bundle 499,-**
 = Oscar, Diggers, Chuck Rock 1+2, Bubba n Stix, Brian the
 Lion, Superfrog + Zeitschrift CD32 Gamer
- Weitere Bundles auf Anfrage!**
- PARAVISION SX1 Erw. für AMIGA CD32 499,-**
- CD32 + SX1 + FDD 3.5" + Tastatur 999,-**
- AMIGA CD32 Communicator II 215,-**
- Honeybee Game Pad für CD32 49,-**
- CD32 RGB Umbau incl. Scart Kabel 85,-**
- Zeitschrift CD32 Gamer incl. DEMO CD 19,-**
- Gamer DEMO CD einzeln, Ausgabe 1-6 je 10,-**
- Große Auswahl an CD-ROM für alle Amiga! ab 19,-**
- CD32 Super StarDust 59,-**
- CD32 Rise of the Robots 89,-**

AMIGA CD 32 Software	Alfred Chicken	60,-	Donk I	65,-	Legacy of Soraal	75,-	Sim City	15,-
	Alien Breed / Quak	65,-	DGeneration	50,-	Lemmings	15,-	Simon the Sorcerer	79,-
	Arabian Nights	45,-	Edernal Mines	35,-	Liberation	75,-	Sensible Soccer Intl.	65,-
	****Indiziert****	69,-	Fields of Glory	75,-	Lot Vikings	69,-	Striker	60,-
	Battle Chess	65,-	Fire & Ice	65,-	Microcosm	39,-	Super Frog	39,-
	Battle Toads	65,-	Frontier Elite II	60,-	Morph	65,-	Super Methane Bros.	65,-
	Brian the Lion	60,-	Fury of the Furries	65,-	N.Mansell WCGP	60,-	Super Putty	45,-
	Bubba n Stix	60,-	Guardian	60,-	Naughty Ones	65,-	Super Ninjas	45,-
	Castles II	70,-	Gunship 2000	45,-	Nick Faldo Golf	75,-	The Chaos Engine	60,-
	Chuck Rock 1	35,-	Heimdat II	69,-	Pinball Fantasies	75,-	Ultimate Body Blows	65,-
	Chuck Rock 2	60,-	Impossible Mission 2025	69,-	Pirates Gold	70,-	Universe	69,-
	Deep Core	60,-	Inside Technology	80,-	Premiere	35,-	UFO - Enemy Unknown	65,-
	Dennis	55,-	James Pond II	65,-	Project X	45,-	Wild Cup Soccer	65,-
	Der Clou	85,-	James Pond III	69,-	Ryder Cup Golf	65,-	Zool	45,-
	Disposable Hero	60,-	Kid Chaos	65,-	Sabre Team	60,-	Zool 2	60,-



Tel. 0180 5346768 Fax. 0391 5419004
 ohne zusätzliche Gebühren BTX SPARSCHEIN #
 Bequeme Abrechnung über Kreditkarte möglich

- OVERDRIVE CD incl. Microcosm 465,-**
 Externes CD-ROM für Amiga 1200 mit PCMCIA Adapter
- Blizzard 1220/4 MB 475,-**
 Turbo Memory Board, 4 MByte bestückt!
- Blizzard 1230 II Turbo Board ab 475,-**
 40 MHz TurboKart 83030 mit RAM Clon + DMA Port für SCSI AddOn.
- Blizzard 1230 SCSI Adapter lieferbar! 155,-**
- Faxmodem 14400 extern mit BZT 225,-**
- HDD 3.5" 540MB SCSI II 420,-**
- HDD 2.5" 250MB A 600/1200 intern 590,-**
- HDD 3.5" 540MB Quantum für A1200 495,-**
- ALFA Power AT-Bus Controller A500 165,-**
- ALFA Power A500 + HDD 540MB 599,-**
- FDD 3.5" Amiga extern 105,-**
- DPaint 4.5 + AMIWRITE + N.Mansell 90,-**
- MAXON CINEMA 4D Preishammer! 145,-**
- Handscanner s/w bis 800 DPI 285,-**

AMIGA CD 32 Software	Alfred Chicken	60,-	Donk I	65,-	Legacy of Soraal	75,-	Sim City	15,-
	Alien Breed / Quak	65,-	DGeneration	50,-	Lemmings	15,-	Simon the Sorcerer	79,-
	Arabian Nights	45,-	Edernal Mines	35,-	Liberation	75,-	Sensible Soccer Intl.	65,-
	****Indiziert****	69,-	Fields of Glory	75,-	Lot Vikings	69,-	Striker	60,-
	Battle Chess	65,-	Fire & Ice	65,-	Microcosm	39,-	Super Frog	39,-
	Battle Toads	65,-	Frontier Elite II	60,-	Morph	65,-	Super Methane Bros.	65,-
	Brian the Lion	60,-	Fury of the Furries	65,-	N.Mansell WCGP	60,-	Super Putty	45,-
	Bubba n Stix	60,-	Guardian	60,-	Naughty Ones	65,-	Super Ninjas	45,-
	Castles II	70,-	Gunship 2000	45,-	Nick Faldo Golf	75,-	The Chaos Engine	60,-
	Chuck Rock 1	35,-	Heimdat II	69,-	Pinball Fantasies	75,-	Ultimate Body Blows	65,-
	Chuck Rock 2	60,-	Impossible Mission 2025	69,-	Pirates Gold	70,-	Universe	69,-
	Deep Core	60,-	Inside Technology	80,-	Premiere	35,-	UFO - Enemy Unknown	65,-
	Dennis	55,-	James Pond II	65,-	Project X	45,-	Wild Cup Soccer	65,-
	Der Clou	85,-	James Pond III	69,-	Ryder Cup Golf	65,-	Zool	45,-
	Disposable Hero	60,-	Kid Chaos	65,-	Sabre Team	60,-	Zool 2	60,-

SPARSCHEIN Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg . Tel. 0391 / 5419000 Fax. 0391 / 5419004
 Alle Preisang. in DM, zuzüglich Fracht-u. Verpackungs pausch.-Lieferung per PostNachnahme- Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere
 AGBs. * AMIGA, Communicator, Alfa Data, Blizzard, Eureka, Honeybee, OVERDRIVE und Paravision SX-1 sind eingetragene Warenzeichen.

Aktuelle
 Neuerscheinungen bitte
 telefonisch erfragen!



Composing: Michael Schmitt

IN 10 SEKUNDEN NACH NEW YORK!

Der Daten-Highway? Mit dem Amiga? Kein Problem, ist gleich die nächste Querstraße rechts, und dann immer der Nase nach. Wir geben Euch die ersten Fahrstunden im Bereich Modem-Driving!

Die Welt der DFÜ

Für viele Computeranwender ist der Begriff Telekommunikation noch Zukunftsmusik. Daß dem aber keineswegs so sein muß, zeigen wir Euch hier. Denn bereits mit einem

Sätzen wieder sinnvolle Aussagen macht. Ein Computer hat es da etwas schwerer. Ballast ist hier unerwünscht, und damit die Übertragung durchs Telefon trotzdem reibungslos abläuft, werden viele Modems mit den tollsten technischen Finessen ausgestattet.

Was macht das Modem?

Die eigentliche Aufgabe des Modems besteht darin, aus den elektrischen Signalen des Computers (Bits 1 und 0) Piepstöne zu machen, die gleich darauf ins Telefon hineingepfeifen werden. Früher gab es dazu sog. Akustikkoppler, in die man den Telefonhörer komplett vergraben mußte, heute schließt man das Modem einfach an die Telefonbuchse an. Das Modem auf der Gegenseite macht den Modulationsvorgang wieder rückgängig und schickt die elektrischen Signale bitweise an den Computer. Damit es hier zu keinerlei Mißverständnissen kommt, wird eine Reihe von Sicherheitsfunktionen eingebaut, z. B. die Fehlerkorrektur. Sollte einmal ein Ton wegen Leitungsstörungen im Telefonnetz vom

DFÜ ist der Beweis, daß Computeranwender durchaus kommunikativ sind. In den Nachrichtenbrettern von Mailboxen und Netzen geht die Post im wahrsten Sinne des Wortes ab.

empfangenden Modem falsch verstanden werden, so erkennt es den Fehler anhand einer Prüfsumme, also einem Wert, der einen mathematischen Zusammenhang mit den letzten Daten hat. Wenn der Wert nicht stimmt, wird das sendende Modem um erneutes Schicken des letzten Pakets gebeten. Tatsächlich

sind die wahren Vorgänge in der Fehlerkorrektur um einiges komplizierter, aber nur Programmierer müssen sich wirklich damit herummühen.

Warum aber sollte man sich damit herummühen? Das Modem – ein unnützes Stück Peripherie, eine Spielerei? Nein, denn ein Modem ist der Schlüssel zu einer völlig neuen Welt, in der man sich herrlich austoben kann. Für viele Anwender sind die unzähligen Programme, Dateien, Texte, Sounds und Grafiken, auf die man ab sofort Zugriff hat, eine wahre Fundgrube. Viele Mailboxen (die Gegenstellen, bei denen ein Amiga oder PC verschiedene Foren und Bretter verwaltet und Anrufe entgegennimmt) bieten ein reichhaltiges Angebot an Software. In den File-Areas findet man alles, was man zum Leben braucht, und noch viel mehr. Man denke z. B. an einen verzweifelten Studenten, der den Text seiner Diplomarbeit auf eine Diskette gesichert hat und diese nun nicht mehr lesen kann. Glücklicherweise hat er ein Modem und durchwühlt die

Dateibereiche aller Mailboxen seiner Umgebung nach Hilfs- und Rettungsprogrammen, um von den Diskettendaten noch etwas retten zu können.

DFÜ ist der Beweis, daß Computeranwender durchaus kommunikativ sind. In den Nachrichtenbrettern von Mail-

Das Modem - ein unnützes Stück Peripherie, eine Spielerei? Nein, denn ein Modem ist der Schlüssel zu einer völlig neuen Welt, in der man sich herrlich austoben kann.

boxen und Netzen geht die Post im wahrsten Sinne des Wortes ab. Mitmachen kann jeder Modembesitzer durch die Stamm-Mailbox, deren Verwalter und Anrufer man mit der Zeit kennenlernt. Der eigene Herrschaftsbereich weitet sich mit der Zeit immer mehr aus, und irgendwann hat man Zugriff auf die weitesten Net-

einfachen Amiga 500 kann man in der riesigen Welt der Datenfernübertragung mitmischen.

Datenübertragung ist eigentlich eine ganz einfache Sache. Man schließt zwei Computer zusammen (oft über den seriellen Port) und kann sofort Daten austauschen – vorausgesetzt man hat die richtige Software, um den Rechner des anderen anzusprechen. Bei der Datenfernübertragung ist lediglich ein Telefonkabel zwischen den Computern, und die Hürde, den Amiga ans Telefonnetz anzuschließen, ist niedriger, als manch einer befürchtet. Das Geheimnis liegt in einem kleinen Gerät, das man an den Amiga anschließt, und das die ganze Verbindungsarbeit mit dem Telefon übernimmt: das Modem. Problematisch ist, daß das Telefonnetz für akustische Übertragung ausgelegt ist. Die vielen Störsignale und die geringe Bandbreite werden von der Kunst unserer ballastreichen Sprache kompensiert. Der Ballast ist es nämlich, der aus teilweise unverständlichen

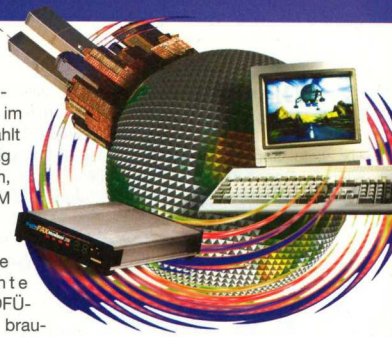
INFO Der Modemstandard

Die Welt der Modems scheint auf den ersten Blick wesentlich einfacher als die übriger Computerperipherie. Denn der Standard der sog. Hayes-Modems hat sich überall durchgesetzt. Von einem Modem, das nicht hayes-kompatibel ist, sollte man jedem DFÜ-Einsteiger abraten. Der Hayes-Standard formuliert die Befehle, die man an das Modem senden muß, damit es beispielsweise wählt, auflegt oder eine bestimmte Geschwindigkeit festlegt. Doch ein Modem hat noch wesentlich mehr Leistungsdaten, über die man Bescheid wissen sollte, bevor man sich eines zulegt.



Das Referenz-Modem Supra Fax Modem 288 jagt die Daten mit 28.800 Bit pro Sekunde durch die Kupferkabel.

Am wichtigsten ist die Geschwindigkeit, die nach vielen Faktoren bestimmt wird. Neben der theoretischen Geschwindigkeit, die das Modem schafft, kommen diverse Fehlerkorrektur-, Pack- und Übertragungsprotokolle hinzu, die die Dauer einer Übertragung entscheidend beeinflussen können. Gemessen wird die Geschwindigkeit in Bits/Sekunde (bps), mit Teilung durch acht kann man sich also leicht ausrechnen, wie viele Zeichen in der Sekunde übertragen werden.



ze. Da wird im Star-Trek-Forum diskutiert, was passiert, wenn man eine Galaxis wegbeamt – und wohin. Im Bilderforum sammeln die Jungs alle verfügbaren Bilder der Gesicht-94-Gewinnerin und im C-Programming-Forum sucht Jürgen D. aus M. nach einem einfachen Sortier-Algorithmus für sechzigstellige Zahlen. Irgendwas ist für jeden dabei! Manche Mailboxen verfügen sogar über mehrere Telefonanschlüsse, im System können also gleichzeitig viele Anrufer sein, die sich zu einer Konfe-

renz treffen oder Dateien und Texte austauschen. In manchen Kult-Konferenzen kann man schon viele Abend- und Nachtstunden verbringen. Sogenannte Links verbinden Mailbox-Konferenzen aus mehreren Ländern – so richtig interessant wird's aber bei einem Japan-Link.

Was kostet der Spaß?

Der telefonrechnungsgeplagte Selbstverdiener könnte jetzt

das Jammern anfangen. Denn im Billig-Ortstarif zahlt man 23 Pfennig für 12 Minuten, macht also DM 1,15 pro Stunde und gute DM 10,- für eine durchgezogene Nacht. Vom DFÜ-Virus Befallene brauchen jeden zweiten Tag eine Konferenz-Dosis, macht im Monat also zusätzliche DM 17,- - nur fürs Palavern. Bei einigen Ferngesprächen dann und wann und diversen Usergebühren, die viele Mailboxen für den Zugriff auf die Pro-

grammdatenbank verlangen, kann DFÜ doch einiges an Kosten verschlingen. Für DM 200,- im Jahr ist man jedoch weltweit dabei, hat immer die neueste Software, einen Haufen neuer Kontakte und eine Menge Spaß.

INFO ABKÜRZUNGEN

V.23

Dieser Standard ist wichtig für alle, die immer noch bei BTX mitmischen wollen. Mit 1.200 bps-Schneckentempo wird der BTX-Bildschirm dargestellt. Die Tastatureingaben des Benutzers werden dagegen nur mit 75 bps zurückgeschickt. Für professionelle DFÜ, bei der man MByte an Daten übertragen möchte, eine lächerliche, indiskutable Geschwindigkeit.

V.32

9.600 bps sind derzeit minimale Geschwindigkeit in der DFÜ, ein voller Textbildschirm ist in drei bis vier Sekunden übertragen. Wenn es etwas schlecht um die Verbindung steht, läßt sich die Geschwindigkeit auch mal auf 4.800 bps herunter-schrauben; dann ist die Übertragung etwas sicherer.

V.32bis

Eine Stufe schneller und jedem Neueinsteiger zu empfehlen sind 14.400 bps. Die Modems dieser Klasse sind erstaunlich preiswert geworden.

V.32terbo: Der letzte neue Geschwindigkeitsstandard, der eigentlich noch nicht offiziell verabschiedet wurde, bietet 19.200 bps. Langsam nähern wir uns der Grenze, was so ein älteres Kupferkabel der Telekom an Datendurchsatz verkraftet. Nach Terbo-Modems muß man aber ein wenig suchen, obwohl immer mehr Hersteller auf die Kundenwünsche nach Geschwindigkeit hören.

V.34

Die Creme de la Creme der Modemhersteller brüstet sich mit Beherrschung des V.34-Standards, der locker 28.800 bps durch unsere Leitungen bläst. Schneller dürfte es im derzeitigen analogen Telefonnetz in Deutschland kaum gehen.

V.42bis

Dies beschreibt ein Packverfahren, das oft Hand in Hand mit V.32bis Verwendung findet. V.42bis löst das weit verbreitete MNP-5 praktisch ab.

V.FastClass

Der renommierte Modem-ROM-Hersteller Rockwell greift mit dieser provisorischen Lösung dem V.34-Standard vor, der ja erst demnächst erwartet wird. DR kann man die ROMs im Modem gegen den neuen Standard auswechseln.



Erst mit einem Terminalprogramm, über welches das Modem gesteuert wird, eröffnet sich die Welt des Datenhighways.

Und Faxen kann man auch!

Ein weiterer Vorteil eines modernen Modems ist die Möglichkeit, Fax zu versenden und zu empfangen. Das ist deshalb möglich, weil die Übertragung von Faxdaten im Prinzip wie bei Computerdaten abläuft. Der Computer dient dabei zur Erstellung neuer und zur Darstellung empfangener Faxe, mit einem angeschlossenen Drucker sind die Ergebnisse von einem normalen Fax nicht mehr zu unterscheiden. Die Vorteile liegen auf der Hand: Die komplette Korrespondenz kann auf dem Computer verwaltet werden, und um ein Fax zu verschicken, muß man den Brief nicht erst ausdrucken, um ihn nach dem Verschicken wieder wegzurufen. Der Nachteil liegt beim Empfang von Faxen. Computer und Modem müssen 24 Stunden täglich am Telefon

Faxprogramm wie beispielsweise GPFax. Man kann Texte und Bilder einlesen und in Faxe umrechnen lassen – klar, denn Farbgrafiken müssen in Graustufen und Texte in Grafikdaten gewandelt werden. Das fertige Fax darf man sich sogar noch anschauen, damit man genau weiß, wie es beim Empfänger ankommt. Hinzu kommt natürlich ein komfortables Faxnummernverzeichnis, aus dem man bequem den Empfänger auswählen kann.

Terminalprogramme

Die Modemgegenstelle am Computer ist der serielle Port, der von einem sog. Terminalprogramm angesteuert wird. Erst das Terminalprogramm ermöglicht es dem Benutzer, mit dem Modem zu kommunizieren, sprich Befehle weiterzuleiten. So schickt man – ähnlich wie in der Shell – z. B. einen Befehl, der eine Telefonnummer enthält, die das

Modern anwählen soll. Kurze Zeit später schickt das Modem dann – sofern die Verbindung steht – die von der Gegenstelle empfangenen Daten auf den Bildschirm des Terminalprogramms.

Foren für alle denkbaren Themen und Computer bietet. Der eigentliche Vorteil des Fido-Netzwerks ist aber die flexible Verknüpfung der Computer untereinander. An erster Stelle steht der sog. Point, der

OHNE... findet sich gut
Bestell-Center
Eisenmarkt 54 41747 Viersen
TEL: 0 21 6 2 - 1 2 1 7 6
Einkaufs-Spaß
statt Einkaufs-Sträß
* 24-Stunden-Liefer-Service für über 1.300 Art., zeitw. Sa.-Lieferungen!
* Bequeme Bezahlung nach Wahl: 3, 6, 9 u. 12-Monatsbeträgen! IHRER NEUE ANGEBOTE!
! mach Kompost!
Ich freue mich auf Ihren Besuch/Anruf!
0 21 6 2 1 2 1 7 6

Irgendwann in der Zukunft wird es selbstverständlich sein, Einkäufe zu Hause zu machen.

Terminalprogramme gibt es natürlich auch mit unterschiedlicher Leistung. Entgegen den Vorstellungen, für die meisten Funktionen müßte man viel Geld ausgeben, sind die besten Terminalprogramme auf dem PD-Markt verfügbar. Das macht die Datenfernübertragung auf dem Amiga so einfach. Findet



Als aktuelle Informationsquelle leistet BTX ebenfalls hervorragende Dienste.

man angewähnt und erhält nun Dutzende oder Hunderte neuer Messagen von überall auf der Welt. Lokale Foren, wie Amiga-Deutschland können natür-

lich auch nicht zu kurz. Der Vorteil ist einleuchtend. Die Verbindung mit der Fido-Mailbox dauert nur wenige Sekunden oder Minuten, während

Das Fido-Net war ursprünglich ein amateurhaft betriebenes Nachrichtenetz, das sich inzwischen über die ganze Welt ausgebreitet hat und Foren für alle denkbaren Themen und Computer bietet.

die Nachrichtenpakete ausgetauscht werden. Nachdem die Übertragung beendet ist, kann man gemütlich die Nachrichten durchsehen und bei Bedarf Antworten schreiben – ohne der Telekom Geld in den Rachen zu werfen.

Das Fido-Net

Das Fido-Net war ursprünglich ein amateurhaft betriebenes Nachrichtenetz, das sich inzwischen über die ganze Welt ausgebreitet hat und

MLC Hard & Software GmbH

Im Ring 29 47445 Moers

MLC

02841-41686

Tip des MONAT'S

39.-

CD-32

CD-32 Games	CD-32 Games	Amiga CD's			
Alfred Chicken	50.00	Nigel Mansell	61.00	CDPD 2	42.00
Alien Breed/QWAK	50.00	Overkill/Lunar C	58.00	CDPD 3	42.00
Arabian Nights	41.00	Pinball Fantasies	75.00	CDPD 4	42.00
Arcade Pool	39.00	Pirates Gold	70.00	Demo Coll.	42.00
Banshee	59.00	Power Games	49.00	Demo Coll. 2	42.00
Battle Chess	61.00	Prey	58.00	Fresh Fish Vol. 1	25.00
Battle Toads	52.00	Project X/F17 Chal.	50.00	Dr. Edition	53.00
Beavers	54.00	Rise of the Robots	86.00	Dr. Karaoke Titel	112.00
Brian the Lion	29.00	Ryder Cup Golf	65.00	Euroscene	36.00
Brutal Football	58.00	Sabk Team	59.00	Fractal Universe	58.00
Bubba'n Stix	65.00	Seab & Destroy	59.00	Fresh Fish Vol. 3	46.00
Bubble & Squeak	69.00	Sensible Soccer	50.00	Fresh Fish Vol. 4	46.00
CD-32 Gamer	19.90	Seven Gates of J.	59.00	Fresh Fish Vol. 5	46.00
CD32 Gamer Issue 6	19.90	Simon the Sorcerer	69.00	Fresh Fish Vol. 6	47.00
Cannon Fodder	75.00	Spellwalker	72.00	Fresh Fish Vol. 7	47.00
Castles 2	68.00	Striker	58.00	GIF Galaxy	85.00
Chambers of Shaolin	59.00	Summer Olympix	47.00	Giga PD Upd. 1	25.00
Chaos Engine	55.00	Super Putty	35.00	Giga PD Upd. 2	25.00
Chuck Rock	62.00	Superfrog	39.00	Giga PD, v3.0	70.00
Chuck Rock 2	35.00	Surf Ninjas	30.00	GigaPanic Games	39.00
D-Generation	50.00	The big 6	29.00	GenMatrix	45.00
Dangerous Streets	63.00	Total Carnage	69.00	Gratik CD 1	25.00
Deep Core	59.00	Trivial Pursuit (engl.)	35.00	Gratik CD 2	25.00
Dennis	64.00	Trolls	35.00	Graphics 1	42.00
Der Clou	75.00	U.F.O.	85.00	Imagine CD v2.0	80.00
Disposable Hero	63.00	Ultimate Body Blows	58.00	Inside: Dinosaur	87.00
Donk!	62.00	Video Creator	74.00	Inside: Technology	87.00
Elite 2	57.00	Vital Light	59.00	Kit of Chaos	49.00
Emerald Mines	29.00	Wembley International	63.00	LSD and 17 Bit	49.00
Fire & Ice	48.00	Whales Voyage	35.00	Meeting Pearls	15.00
Fly Harder	41.00	Wild Cup Soccer	59.00	Megahits 1 - 4	je 69.00
Fury of the Furries	64.00	Zool 2	58.00	Multimedia Toolkit	53.00
Global Effect	67.00			NETWORK CD	35.00
Guardian	65.00	Amiga CD's		Pandora-CD	15.00
Gunship 2000	58.00	17 BIT Continuation	42.00	Photolite	43.00
Heimstall 2	68.00	17 Bit Collection	83.00	Prof. Clips&Fonts	43.00
Humans	57.00	17 Bit phase 4	49.00	Quickforms DTP	45.00
Impossible Mission 2	63.00	AMIGA Tools CD	46.00	RHS DTP Koll.	69.00
James Pond 2	63.00	Amnet 3 Gold CD	22.00	Fraytracing CD	88.00
Jet Strike	52.00	Amnet 3 Share	15.00	Saar / Amok	45.00
John Barns Football	61.00	Amnet CD	59.00	Saar / Amok II CD	34.00
Labyrinth of Time	50.00	Amnet Share 4	19.00	Sounds Terrific CD	43.00
Legacy of Sorasil	61.00	Animating 2	17.00	Spielekiste	49.00
Liberation	65.00	Animating CD	17.00	Town of Venus	30.00
Lost Vikings	61.00	Artis Edition 1	19.80	Travel Adventure	42.00
Lotus Trilogy	63.00	Audio Resources	42.00	Ultimedia	49.00
Mean Arenas	59.00	Auge 4000/Cactus	39.00	Visions GIF Bilder	53.00
Microcosm	39.00	CD Aufschw. Amiga	79.00	W. Science Clip Art	29.00
Morph	63.00	CD Exchange 1	42.00	W. Science Fonts	29.00
Naughty Ones	50.00	CD Lechner Coll.	59.00	Women of Venus	39.00
Nick Faldo Golf	79.00	CDPD 1	42.00		

CHINON CD-ROM SUPER BUNDEL

SCSI CD ROM Laufwerk Chinon CDS525, double Speed, 300KB/sec. PhotoCD tauglich.
incl CD32 Emulator + Amiga File System + Microcosm (CD32).

399,-

* beim Amiga 1200 oder 4000

CD32 kompatibel!

..... und sonst noch !!!

1.76 MB HD Floppy intern - Modell angeben	169,-
1.76 MB HD Floppy extern Metallgehäuse	189,-
880 KB Floppy intern - Modell angeben	89,-
880 KB Floppy extern Metallgehäuse	99,-
2MB Ramkarte Amiga 500 intern	179,-
0/4MB Ramkarte A1200 intern (SCSI opt.)	149,-
Apollo 1200 SCSI-0/8MB Ramkarte	259,-
Apollo 520-28MHz TurboBox für Amiga 500	399,-
Apollo 1230-28-28-SCSI2 Turbokarte A1200	449,-
Apollo 1230-50-0-SCSI2 Turbokarte A 1200	599,-
Apollo 2030-28-28-SCSI2 Turbokarte A1200	699,-

WARUM BAR BARZAHLEN ? Fordern Sie unsere Finanzierungsunterlagen an. Bequeme Ratenzahlungen von 12 bis zu 47 Monaten möglich. Außerdem akzeptieren wir ab sofort auch Ihre Euro- oder Mastercard als Zahlungsmittel.



Was der Weihnachtsmann vergessen hat.... Schenk Dir was!

Irgendwo beim Nordpol rüstete sich der allseits beliebte Weihnachtsmann zu seiner Wahnsinnstour - in acht Stunden um die ganze Welt. Dummerweise hat er die folgenden Artikel dabei komplett vergessen, doch es besteht ja immer noch die Möglichkeit, das Weihnachtsgeld von Omi sinnvoll anzulegen.

BACKUP MIT VIDEOTAPES!



Seinen gesamten Festplatteninhalt kann man auf Videokassetten sichern!

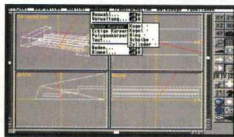
Mit dem Video-Backup-System können alle Amiga-Benutzer ihre kostbaren Festplatteninhalte auf praktische und billige Videokassetten sichern. Das Konzept ist einfach, aber genial: den Videorecorder via seriellen Port an den Amiga stöpseln, Software installieren und die Datenübertragung beginnt. Einziger Nachteil: Die Videorecorder

laufen nicht sonderlich schnell. Ein Backup kann durchaus mehrere Stunden brauchen - also am besten in der Nacht laufen lassen, aber nicht in der Heiligen!

Video-Backup-System,
Info bei Discount 2000

RAYTRACING AUF AMIGA!

In der neuen Version 1.5 des inzwischen berühmten MaxonCinema Raytracers findet man viele Funktionen in ihrer Vollendung, was man sonst nur aus Profi-Anwendungen kennt. Und das beste: bereits mit 2 MByte kann der Spaß beginnen - und die Bilder von Cinema 4D können sich wirklich sehen lassen.



Raytracing auf dem Amiga? Mit Cinema 4D kein Problem!

MaxonCinema 4D V1.5,
DM 250,-, Info bei
Maxon Computer

CD 32 ALS CD-ROM!

Für den Datenaustausch zwischen CD 32 und Amiga mußte bislang der Communicator erhalten. Inzwischen ist das



Der Communicator liegt mittlerweile in der zweiten Version vor.

Stückchen Hardware in Version 2 erschienen. Der Communicator II wird an den Auxiliärport des CD 32 angeschlossen und erweitert die Konsole um ein MIDI-Interface (Out, In und Through), einen seriellen Port

und die Möglichkeit, eine Tastatur vom Amiga 4000 oder sogar vom 2000er anzuschließen. Eine tolle Software zum Bearbeiten von Photo-CDs rundet das trotzdem kümmerlich ausgefallene Software-Angebot ab.

Communicator II,
DM 250,-, Info bei GTI

HIGHSPEED-CD-ROM FÜR AMIGA



Triple-Speed ist für das Mitsumi FX 300 selbstverständlich!

CD-ROM ist in! Wer noch kein Laufwerk hat und ein bißchen Wert auf hohe Geschwindigkeiten legt, darf sich das neue Mitsumi FX 300 ansehen. Das ist nämlich ein TripleSpin-Laufwerk, schafft also etwa 450 KByte pro Sekunde. Ein echtes Schnäppchen!

Mitsumi FX 300,
DM 400,-, Info bei Mitsumi

INFO

FÜNF HILFREICHE KAUF TIPS!

AMIGA-REFERENZ

Was einmal als Textverarbeitung begann, kann sich inzwischen durchaus zum Layouten von Broschüren oder zum Gestalten von Glückwunschkarten und Briefköpfen nutzen lassen. Der Final Writer in der Version 2.1 ist weitaus mehr als eine Textverarbeitung à la Word und mausert sich zum Amiga-Standard.

Final Writer 2.1, DM 350,-,
Info bei Amiga Oberland

PC-TASTATUR AM AMIGA

Wem die Amiga-Tastatur zu unprofessionell ist, der kann sich nun für seinen Amiga (jetzt auch Amiga 4000) eine schöne große erweiterte PC-Tastatur besorgen. Die sind nämlich nicht nur bequemer zu bedienen, sondern auch um einiges preiswerter. Möglich

wird das Ganze durch einen kleinen Adapter, der einfach zwischen Amiga und Tastatur gesteckt wird.

Tastatur-Interface mit PC-Tastatur/TastAmiga, DM 120,-, Info bei Golem Computer oder Discount 2000

RASANTES MODEM

Für die DFÜ-Freaks, die in unserem Schwerpunkt auf den Geschmack gekommen sind, gehört natürlich das beste erhältliche Modem auf den Wunschzettel. Wir haben uns für den letzten technischen Knüller von US-Robotics entschieden - das Courier V.FC (Fast Class). Mit 28.800 Bits pro Sekunde ist der vorerst schnellste Übertragungsstandard sicher, leider unterstützt das US-Robotics allerdings nur ältere Fax-Klassen-Kommandos, so

daß man die Fax-Software genau abstimmen muß.

US-Robotics Courier V.FC, DM 1.400,-, Info bei POINT Computer

DAS MAGISCHE AUGE

Einen AGA-Amiga sollte man schon haben, um die CD-ROM zu den ersten beiden „Magische-Auge“-Büchern genießen zu können. Die Bilder sind nämlich alle im BMP-Format abgespeichert - kein Wunder, soll die CD-ROM doch vornehmlich unter einer Windows-Oberfläche zum Einsatz kommen. Doch mit einem Advanced Amiga und einem Programm das BMP-Daten lesen kann, sollte das kein größeres Problem sein.

Das magische Auge, DM 50,-, ISBN 3-7607-1132-4

PROFIVIDEOS

Wer viel mit Video experimentiert und sich nicht scheut, seinen Amiga so richtig professionell dafür einzusetzen, ist mit dem Videoschnittsystem von VLab-Motion bestens bedient. Obwohl die Karte in alle Amiga 2000, 3000 und 4000 paßt, sollte man sich aber klar sein, daß zum Bearbeiten von Videos bestimmte Voraussetzungen, wie a) flotter Prozessor und b) viel RAM unerlässlich sind. Ein Beweis, daß man dem Amiga in diesem Bereich nicht so leicht etwas vormachen kann.

VLab-Motion, DM 2.000,-, Info bei MacroSystem

!! Neu !!
in
Sachsen-Anhalt
Halle (Saale)



Telephone: (0345) 667088 Fax: (0345) 667088
Rennbahring 34
Halle (Saale)

Spiele für
Amiga
Amiga 1200
PC
CDROM

Hardware & Zubehör

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00—18.00 Uhr
Samstag 10.00—13.00 Uhr

VERKOSOFT

21244 Buchholz / Nh.
Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str.81g
Tel. 04181 - 8892 Fax. 97868

	AMIGA	CD-32
Ambermoon	DV	80.98
Anastoss	DV	67.95
Arbiban Nights	DV	62.98 48.88
Battletoads	DA	34.78 48.88
Beneath a Steel Sky	DV	62.98 55.97*
Bundesliga M. Hattick	DV	80.98
Burntime	DV	67.95
Christoph Kolumbus	DV	74.48
Civilization	DV	77.60
Das Schwarze Auge	DV	74.48
Der Clou	DV	67.95 67.95
Der Schatz am Silbersee	DV	87.75*
Die Siedler	DV	48.88
Eishockey Manager	DV	74.48
Elite 2 - Frontier	DV	55.97 55.97
Fields of Glory	DV	67.95 62.98
Fire & Ice	DA	48.88 48.88
Flashback	DV	62.98
Fury of the Furries	DA	55.97 55.97
Goal!	DV	62.98
Goblins 3	DV	67.95
Gunship 2000	DA	67.95 62.98
Jurassic Park	DV	55.97 62.98*
Lemmings 1	DA	29.14 48.88
Lemmings 2	DA	62.98
Lemmings 3*	DA	55.97
Monkey Island 2	DV	80.98
Morph	DA	48.88 62.98
Mr. Nutz	DA	48.88
Oldtimer-Erleb.Gesch.*	DV	67.95 74.48
Pinball Fantasies	DA	55.97 62.98
Pirates Gold	DV	62.98
Pizza Connection	DV	80.98
Rise of the Robots	DA	67.95 62.98
Sin City Deluxe	DA	80.98
Simon the Sorcerer	DV	67.95 67.95
Syndicate	DV	62.98
The Lost Vikings	DV	67.95 55.97
Theme Park	DV	66.78
Turcino 3	DA	62.98
UFO - Enemy Unknown	DV	67.95* 62.98
Zeppelin - Giants of Sky	DV	67.95*
Zool	DA	31.00 55.97

Weitere Spiele vorrätig!
Druck und Preisrichter vorbehalten.
Telefonische Bestellung möglich von 10.00-22.00 Uhr
Versandkosten: Vorkaufspreis 12,- DM,
Nachnahme 10,- DM + 3 DM Zahlkarte

TIPS&TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:



COMPUTEC
VERLAG

M+S COMPUTER

Niedernstr.20
23212 Lübecke -
Tel.05741-297183 Fax.2971831



++Sonderangebote++
Modem 14400Bd postzu...299.-
2MB A500...188.-
Ext.3.5" Laufwerk "Metal"...109.-

A1200 Kickstart 1.3
Emulator (für Programme
die auf 3,0 nicht laufen) 19.-

X-Copy Tools mit Hardware
(zum Kopieren von Software
die einen Copierschutz hat) 69.-

DruckerTools
(zum Etiketten-Disketten-
Cassetten-u.v.m. zu Bedrucken) 19.-

Musikpaket Amiga 49.-
(Zum Sampeln: Editieren-u.s.w.
mit fertigen Stücken 10 Disketten)

AMIGA CD's

- 100 Spiele I 45.-
- 100 Spiele II 45.-
- 100 Spiele III 49.-
- Aminet Share 4 39.-
- Golden Fish 49.-
- CDPO 1 + 2 a. 89.-
- Saar/Amok 39.-
- MEGAHITS 500 Spiele 55.-
- Multimedia Toolkit 59.-

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

HARDWARE

426MB Festplatte
AMIGA 1200/600
incl. Kabelsatz /
Anleitung + Software I 53,-

426MB Festplatte
AMIGA 500
incl. Ext. Controller mit
Ramponen bis 8MB
Anleitung + Software I 65,-

540MB Festplatte
AMIGA 1200/600
incl. Kabelsatz /
Anleitung + Software I 53,-

540MB Festplatte
AMIGA 500
incl. Ext. Controller mit
Ramponen bis 8MB
Anleitung + Software I 79,-

Top 102 !!

102 ausgesuchte PD
Programme für den Amiga
aus allen Bereichen z.B.
SCHULE-MUSIK-GRAFIK-
DRUCKEN-COPIEREN-
SPIELE z.B.: Schach-
Action- Gesellschaft -
Geschicklichkeit und viele,
viele mehr -
50 Dienstprogramme+
52 Spiele !! nur:
incl. 100er Diskbox I 89.90

CD BUNDEL CDTV CD 32

4 gemischte CD's
für Amiga aus den Bereichen
SPIELE + GRAFIK (Foto CD)
auch CD 32+ nur 69.90

Druckerkabel 10.-
Nullmodem.....35.-
Serielles.....19.-
Maus Amiga.....49.-
1,3-2,0 Rom.....55.-
gebr. AMIGA's und
Monitore auf Lager !!

**Computersystem
PC 486DX166 Vlb**

410MB Platte +++ 4 MB Ram
1 MB Grafikk.Vlb +++ 3,5" Laufwerk
Mini Tower +++ Tastatur + Maus
++1Jahr Garantie++ **nur 2199.-**
incl. 14" Monitor

AMIGA

	500	1200 ^{CD32}	Preis:
Chartbreaker!	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	64.95
Deluxe Paint 5	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	189.95
Doppelpaß(Anstoss+Anstoss W.C.E.)	DV	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	89.95
FIFA International Soccer	DV	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	54.95
Hatrick!	DV	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	74.95
Lion King	DA	<input checked="" type="checkbox"/>	59.95
Mad News	DV	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	74.95
Mad News Extrablatt	DV	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	44.95
Oldtimer-Erlebte Geschichte Teil2	DV	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	74.95
Second Samurai	DA	<input checked="" type="checkbox"/>	59.95
Star Crusader	DV	<input checked="" type="checkbox"/>	64.95
Subwar 2050	DV	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	74.95
Stardust Special Version	DA	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	34.95
Theme Park	DV	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	74.95
Tower Assault(Alien Breed 3)	DA	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	59.95
World of Lemmings	DA	<input checked="" type="checkbox"/>	59.95
Zeppelin - Giants of the Sky	DV	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	74.95

PC

	HD CD-ROM	Preis:
Bioforge	DV	<input checked="" type="checkbox"/> 99.95
Cannon Fodder 2	DA	<input checked="" type="checkbox"/> 54.95
Wing Commander 3-Heart of Tiger	DV	<input checked="" type="checkbox"/> 119.95
Wings of Glory	DV	<input checked="" type="checkbox"/> 94.95

Preisliste mit **WIRKLICH** lieferbaren Titeln und Vorschau mit genauen Daten einfach bei uns anfordern !!!

Besondere Ratlosigkeit scheint im November bei den bundesdeutschen Amiga-Usern eingekehrt zu sein, anders können wir uns die plötzliche Flut an Briefen nicht erklären. Uns soll's recht sein, denn schließlich wollen wir Eure Probleme lösen!

3,5" intern!



In einer Werbeanzeige für verschiedene Amiga 1200-Modelle sind mir unterschiedliche Festplattenausstattungen aufgefallen, die mir allerdings nicht klar sind. Da ist u.a. die Rede von der Wahl zwischen einem 2,5" und einem 3,5"-Laufwerk. Letzteres ist doch ein sehr großes Laufwerk, paßt das überhaupt in den Amiga 1200? Gibt es da keine Hitze-Probleme? Oder ist das Laufwerk dann extern angebracht?

Andreas aus Schönfeld

Eine externe Lösung für den Amiga 1200 wäre schon mit äußerster Vorsicht zu genießen. Immerhin ist kein externer Anschluß für Festplatten vorgesehen. Der Händler muß also irgendeinen anderen Weg aus dem Gehäuse heraus finden. Daß darunter Kabel oder Gehäuse leiden, kann man sich vorstellen. Generell ist von der Anschaffung eines 3,5"-Laufwerks in einem Amiga 1200 abzuraten, da die Aussparung im Blech keine derartigen Festplattengrößen vorsieht. Hier schneiden viele Händler im Innern des Amiga mit Blechschere herum und dichten die kritischen Zonen mit Folien und Papier ab, nur damit die Festplatte hineinpaßt. Mit solchen 1200ern hatten wir jedenfalls schon eine Menge Ärger. Eine 2,5"-Festplatte ist der größeren also unbedingt vorzuziehen.

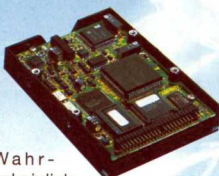
Die Redaktion

SCSI-Festplatte

Für meinen Amiga 3000 habe ich mir eine Maxtor-Festplatte

mit 200 MByte Speicher gekauft. Als ich die Platte aber anschoß, lief sie beim Anschalten des Amigas nicht an, ich konnte sie nicht einmal formatieren. Da ich außerdem noch einen PC besitze, habe ich auch hier mein Glück versucht. Die Festplatte startete auch, defekt kann sie also wohl nicht sein. Wo liegt der Fehler?

Stefan aus Bochum

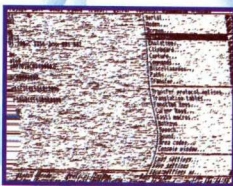


Wahrscheinlich gibt es auf der Festplatte einen Jumper, der regelt, ob die Platte sofort bei Stromzufuhr hochfahren oder warten soll, bis der SCSI-Controller einen bestimmten Befehl zum Hochfahren schickt. In der Dokumentation zur Festplatte müßt diese Jumper beschrieben sein.

Die Redaktion

Bildschirmmüll

Mit meinem Amiga 500 hatte ich noch nie irgendwelche Probleme. Ich kaufte mir nachein-



ander Speichererweiterung und zweites Diskettenlaufwerk dazu, bis mir jemand bei dem Einbau einer SuperDenise half. Mit meiner neulich erworbenen 1 Mbyte-Agnus wollte ich dann neue grafische Erlebnis-

se genießen. Stattdessen bekomme ich aber bei vielen Bildschirmmodi nur fürchterlichen Müll auf den Monitor. Ist mein Amiga kaputt oder vielleicht nicht kompatibel? Auf der Platine steht die Versionsnummer Rev 5.

Karin aus Berlin

Das Problem läßt sich nicht eindeutig eingekreisen, denn es gibt mehrere mögliche Ursachen für die Bildstörungen. Tatsächlich wissen wir von einigen Problemen von Revision 5 Boards des Amiga 500 mit den neuen Bildschirmmodi. Denkbar ist aber auch, daß die Agnus, die Du gekauft hast, defekt ist - das solltest Du auf jeden Fall ausschließen. Am wahrscheinlichsten ist jedoch, daß es Schwierigkeiten mit Deiner Speichererweiterung gibt. Probier doch einfach eine andere Erweiterung aus - vielleicht hast Du ja sowieso Bedarf für zusätzlichen RAM.

Die Redaktion

Amiga-Emulator

Gibt es für IBM-PCs einen Amiga-Emulator? Ich habe zwar einen Amiga, kann aber keine Disketten mit dem Laufwerk kopieren. Geht das vielleicht irgendwie mit meinem PC, es ist immerhin ein 486er mit 66 MHz?

Armin aus Kronburg

Einen Amiga-Emulator gibt es bislang nicht für PCs. Als es Commodore noch besser ging, waren Gerüchte im Umlauf, bei denen von einer AGA-Amigakarte für den PC die Rede war, also im Prinzip das, wonach Du suchst. Was jedoch aus diesen Plänen wird, ist angesichts der unklaren Zukunft um Commodore nicht sicher. Das Kopieren von Amiga-Disketten funktioniert

EXPERTEN antworten

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 Führung entstanden Spiele wie Battle Isle, Great Courts oder History Line. Michael Schmittner verdient sich seine Lorbeeren als Redakteur beim renommierten Amiga Magazin.

aufgrund des beschränkten File System-Handlings der PCs auch nicht. Es gibt aber

SPIELE	<DIR>	11-10-94	12:35p
WIKTOR	<DIR>	11-10-94	4:23p
BILDER	<DIR>	11-10-94	5:50p
UNIMOUSE	<DIR>	11-11-94	8:49a
DEU	<DIR>	11-14-94	11:52a
SCHNITT	<DIR>	11-22-94	9:12a
CD	<DIR>	11-17-94	10:16a
TEMP	<DIR>	11-20-94	11:58a
AUTOCHECK	<DIR>	11-04-94	8:22a
COINBASE	<DIR>	07:37:37 05-31-94	5:23a
COMP16	<DIR>	1:27 11-05-94	8:56a
FINCE	<DIR>	04:39:2 11-03-94	8:07p
FINCE	<DIR>	04:39:2 11-03-94	8:07p
HLRDR	<DIR>	04:39:2 11-03-94	8:07p
OS2CON	<DIR>	12 09-05-94	1:52p
START	<DIR>	98:686 08-16-94	12:00p
COMP16	<DIR>	333 12-05-94	11:28a
AUTOCHECK	<DIR>	098 11-17-94	5:58p
SYSTCH	<DIR>	12-04-94	5:54p
HLRDR	<DIR>	12-05-94	11:28a
CD2-95	TXT	3:185 12-05-94	2:21p
34	datef(enh)	407 478 Byte	
		175,663,712 Byte frei	

Diskettenkopierlaufwerke, die von einem PC gesteuert werden können, das bedeutet aber zusätzliche, nicht unerhebliche Kosten. Am besten wäre es, wenn Du Dein Diskettenlaufwerk im Amiga reparieren läßt. Vielleicht muß es nur neu justiert werden. Ignoriere Du die jetzigen Symptome, kriegst Du später vielleicht Probleme beim Lesen von Disketten, mit denen Du früher problemlos arbeiten konntest.

Die Redaktion

Umstieg

Zuerst einmal muß ich gestehen, daß ich schon einige Zeit einen alten Atari-Computer 1040 STF zum Spielen besitze.

Das Spielen steht bei mir in jedem Fall im Vordergrund. Da der Atari nun aber endgültig tot ist und mir meine Atari-Bekanntschäften auch ausgegangen sind, habe ich mich nun entschlossen, einen Amiga zu kaufen. Da ich fast ausschließlich spielen möchte, dachte ich an eines der folgenden Modelle: 500, 500+, 600, 1200 oder 2000 - natürlich spielt auch der Preis eine wichtige Rolle.

Mein Problem sehe ich aber in den neuen Betriebssystemversionen, die für mich einen undurchsichtigen Dschungel darstellen. Brauche ich spezielle Hardware oder Umschaltplatinen? Bitte helft einem zukünftigen Amiga-Freak.

Klaus aus Monheim

Deine Bitte können wir einfach erfüllen. Wenn Du ab sofort mit dem Amiga spielen möchtest, kannst Du beim Neukauf eines Amiga 1200 eigentlich nichts falsch machen. Auch wegen des Betriebssystems mußt Du Dir hier keine Sorgen machen,

da sich zum einen die Spielehersteller am Amiga 1200 orientieren und zum anderen sich der Trend zum sauberen Spieleprogrammieren deutlich abzeichnet, d.h. die Spiele sind zu mehreren Betriebssystemversionen kompatibel. Lediglich über die erweiterten Grafikfähigkeiten eines AGA-Amigas solltest Du Dir Gedanken machen, was mit dem Kauf eines 1200ers natürlich entfällt.

Die Redaktion

Raytracing-Voraussetzungen

Ich besitze einen Amiga 1200 mit 4 MByte Speicher und einem zusätzlichen Koprozessor und habe bislang aber nur mit dem Gerät gespielt. Da aber bekannt ist, daß man mit dem Amiga tolle Grafiken erstellen kann, möchte ich nun auch mit Raytracern experimentieren. Ein Freund zeigte einige beeindruckende Bilder, die mit Cinema 4D erstellt worden sind.



Nun meine Frage: Welche Hardware-Voraussetzungen gibt es, um vernünftig Raytracen zu können? Braucht man eine Festplatte?

Timo aus Chemnitz

Um vernünftig Raytracen zu können, müssen wir Dir schon zu einem 68030-Prozessor (mindestens) raten. Eine langsamere CPU zu kaufen, ist nicht sinnvoll, da sich die ohnehin schon recht langwierigen Berechnungen in die Stunden hinziehen können. Ohne Festplatte geht übrigens gar nichts. Bei einem komplexen Bild können schon einige MByte an Texturen Verwendung finden, ganz zu schwei-

gen von temporären Dateien, die das Raytracing-Programm zur Berechnung erstellt.

Die Redaktion

„Schreib mal wieder...“

Ist nicht nur der Slogan der gelben Post, sondern auch der unserer Leserbrief-Ecke.

Schickt Eure Fragen bitte an folgende Anschrift:



DER AMIGA-GAMES-SHOP

- ① **FUN-KOFFER: Rock'n Roll, Maniac Mansion, Circus Attraction**
min. 1MB RAM für A 500, A500+, A600, A1000, A2000 **DM 19.95**
- ② **HIT-KOFFER: Indiana Jones 3, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam** min. 1MB RAM, für A 500, A500+, A600, A1000, A2000 **DM 29.95**
- ③ **ALLZWECK-KOFFER: Mad TV, Death Knights of Krynn, Xenomorph** min. 1MB RAM, für A 500, A500+, A600, A1000, A2000 **DM 29.95**
- ④ **ISHAR - Legend of the Fortress. Ein starkes Rollenspiel mit tollen Grafiken.** für A 500, A 500+, A 600, A 1000, A 1200, A 2000 **DM 19.95**
- ⑤ **BATMAN RETURNS. GOTHAM CITY ist in NOT - ruft Batman!** min. 1 MB RAM, für A 500, A 500+, A 600, A 1000, A 1200, A 2000 **DM 49.95**
- ⑥ **LOTUS ABC - Lotus 1, 2 und 3 in einer Sammlung.** für A 500, A 500+, A 600, A 1000, A 2000 **DM 79.95**



Amiga

Diese Angaben gilt nur solange der Vorrat reicht!

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e):

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

FUN-KOFFER bestehend aus Rock'n Roll, Maniac Mansion, Circus Attraction zu **DM 19.95**

Name, Vorname

HIT-KOFFER bestehend aus Indiana Jones 3, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam zu **DM 29.95**

Straße, Haus-Nr.

ALLZWECK-KOFFER bestehend aus Mad TV, Death Knights of Krynn, Xenomorph zu **DM 29.95**

PLZ, Wohnort

ISHAR - Legend of the Fortress zu **DM 19.95**

BATMAN RETURNS zu **DM 49.95**

LOTUS ABC zu **DM 79.95**

Unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken.
Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: COMPUTEC VERLAG, Leserservice, Postfach, 90327 Nürnberg. **Bei Bestellung per Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 09111 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 3 bestellt werden.



Senkrechtstart oder Bruchlandung für den Desert Strike-Nachfolger?

Jungle Strike

Endlich! Ocean hat endlich die Umsetzung des Mega Drive-Hits auf die Amiga-Disketten gebannt. Kann die Hubschrauber-Hatz dem neuen Amiga-Referenz-Actionspiel Zeewolf Konkurrenz machen?



Top Gear 2

Rasante Rennspiel-Action oder Kolbertresser?

Rennspielmäßig sah es in letzter Zeit auf dem Amiga etwas sehr trist aus. Die Crew von Gremlin, die mit der Lotus-Serie nach wie vor als die Rennspielexperten schlechthin gelten, schalten nun einen Gang hoch.



Spielspaß auf Tauchstation oder spielerischer Tiefgang?

Subwar 2050

Na endlich! Simulationsfreaks dürfen sich auf ein brandneues Werk aus dem Hause MicroProse freuen. Gelingt ihnen nach Silent Service II eine weitere hitverdächtige U-Boot-Simulation?

TALKING HEADS!

Wie sieht es im Amiga-Markt aus? Wir fragen die Kenner!

USERBOX

Die neuesten CD-ROM-Produkte im Test!

COVERDISK-KNÜLLER!

Wir garantieren ein absolutes Top-Demo für nächste Ausgabe!

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

Anschrift der Redaktion:
CompuText Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "AMIGA Games"
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Gellenpoth (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: Rainer Rosshirt (rr),
Userbox, PD: RGB Media, Michael Schmittner,
Assistenz: Michael Ertwein (me),
Alexander Gellenpoth (ag)

Layout:

Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Bettina Kaim,
Simon Schmid, Michael Schraut, Sylvia Stenglein,
Gisela Tröger

Titelgestaltung:

Gisela Tröger

Grafisches Konzept:

Stefanie Gellenpoth, Sylvia Stenglein

Freie Mitarbeiter:

Gerhard Fleischmann (gf),
Lutz Mahle (lm), Oliver Pfeißner (op)

Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Gellenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenbüro:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47058 Duisburg
Tel. 02 03/3 05 11 11
Fax 02 03/3 05 11 34

Anzeigenleiter:

Thorsten Szameit

Verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thomas Kammer, Thorsten Szameit

Anzeigenposition:

Tanja Kaiser
Tel. 09 11/9 68 32 32
Fax. 09 11/6 42 78 60

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:

Amiga Games: Pinball Dreams (c) 21st Century
Amiga Fun Kombi: Wincer (c) Starbyte

Abonnement & ISSN:

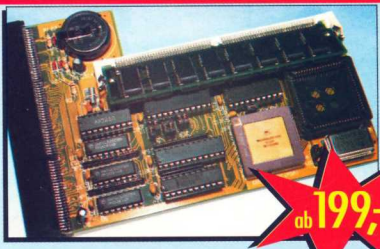
AMIGA Games (ISSN 0946-6339)
kostet im Abonnement DM 79,-
AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im
Abonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt
für mindestens ein Jahr.

Abobetreuung: Tel.: 0911- 5325 179
Hotlines: Tel.: 0911- 64 27 762
Leserservice: Tel.: 0911- 64 27 763

Manuskripte und Programme:

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

Simply the best



ab 199,-

TEST AmigaSpecial Ausgabe 6/94
Sehr Gut

Das VECTOR-RAM Board Max 8MB A1200i

- interne 32bit Speichererweiterung für den Amiga 1200 und 1200HD
- verwendet Standard PS2-SIMM (72 Pin) in den Kapazitäten 1MB, 2MB, 4MB oder 8MB
- optionaler mathematischer Co-Prozessor bis 50 Mhz, Sockel für PGA und PLLC-Typ vorhanden
- batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datum
- kompatibel zu Speichererweiterungen im PCMCIA-Slot, gleichzeitiger Betrieb ist möglich
- Speichererweiterungen und Co-Prozessor abschaltbar
- Preise für RAM und Co-Prozessoren auf Anfrage

mehr Speicher

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i

- intern mit Uhr/Datum • läuft mit 0,5/1MB Chip-RAM • incl. GARY-Adapter **DM 249,-**

Preise der Speichererweiterungen 512KB für A500, 1MB für A500plus bzw. A600 auf Anfrage

Sound-Sampler

VECTOR Sound-Digitizer

Metallgehäuse, Mono&Stereo, Chincheingänge, Je Kanal ein eigener, superschneller A/D-Wandler für sehr gute Klangqualität **DM 199,-**

Digitizer incl. Software "Samplitude Jr." **DM 249,-**

TEST AmigaSpecial Ausgabe 6/94
Sehr Gut

TEST AmigaSpecial Ausgabe 6/94
Gut

VECTOR Micro Sound

Superkompakter Stereo Sound-Digitizer, Chinchstecker, LED-PeakAnzeige, Eingangstregler **DM 99,-**

HD 1.76MB

externes Laufwerk im High-Density-Format für alle Amigas ab Kick2.x, Metallgehäuse, abschaltbar, durchgeführter Bus **239,-**

Disk-Laufwerke

extern **DM 129,-**
Metallgehäuse, abschaltbar

intern A2000 **DM 109,-**

intern A500 **DM 109,-**

intern A600/1200 **DM 119,-**
interne Drives incl. Anleitung

VECTOR Maus

•400dpi •inclusive Mauspad und Maushalter **DM 49,-**

HardDisk A500

•externer AT-Bus Controller für A500/500+ •Metallgehäuse mit Kontroll-LEDs •Optionale 8MB RAM-Erweiterung •Harddisk/RAM abschaltbar •incl. Handbuch und Installationssoftware **DM 199,-** (Festplatten und RAM auf Anfrage)

HardDisk A600/1200

•für die interne Montage im Rechner •geringe Stromaufnahme schon ab dem Netzteil •leise •incl. Kabel und Handbuch

40MB 2,5" DM 349,-

60MB 2,5" DM 499,-

VGA-Adapter

•Adapter von Amiga-Monitorport 23pol auf VGA15pol •für A1200/ A4000 an VGA- oder Multisync-Monitor **DM 29,-**

VECTOR-Clock

•interne Montage (einfach Einstecken) •batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datumfunktion für den Amiga1200 und 1200HD **DM 49,-**

Multi I/O-Karte

VECTOR Connection

- Multi I/O-Karte für Amiga2000/3000/4000
- vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud
- zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen
- MIDI-kompatibel • inclusive Portmanager für übersichtliche Schnittstellenzuordnung **DM 299,-**

Video-Digitizer

Graffiti™ 24

- Graffiti24 Echtzeit-Digitizer
- 24 Bit Farbtiefe
- Realtime-Digitizing
- bewegte Sequenzen können digitalisiert werden
- leistungsfähige Software mit vielen Filtermöglichkeiten
- ab Kickstart/Workbench 2.0
- Anschluß am Parallelport
- inclusive Kabel und Netzteil **DM 399,-**

Spielen Sie z.B. MicroCosm auf Ihrem A1200

CD-Drive am A600/A1200

•PCMCIA-Adapter zum Anschluß eines CD-ROM-Drives (AT-Bus) am A600/1200 •Metallgehäuse mit Stromversorgungskabel für ein CD-ROM Laufwerk •incl. Treiber- und CD32-Emulatorsoftware

PCMCIA-Controller komplett incl. CD-Drive **DM 249,-**
ab **DM 449,-**

CD32 am Amiga

Communicator **DM 249,-**
incl. PhotoLite, Midi- und Tastaturanschluß A2000/4000

Communicator Lite **DM 159,-**
incl. PhotoLite

Software auf CD

wir führen ständig eine große Auswahl der aktuellen CD-Titel für CD32, CDTV, A570 oder Amiga mit CD-Drive am Lager.

Für ältere Titel bieten wir einen Bestellservice - fragen Sie uns

WB 3.1

Workbench 3.1 für Amiga 500 bis Amiga 4000 auf Anfrage

Workbench 2.1
AS216 Upgrade-Kit

59,-

Ersatzteile

Wir führen fast alle gängigen Ersatzteile wie CIA8520, Gary, HiRes-Denise, Agnus usw. sowie Tastaturen und Netzteile für Ihre Amiga

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-. Filverschand und Großhandelspreise per Trans-0-Flex ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf vorbehalten.

MIDI-Interface

Das VECTOR MIDIplus

Metallgehäuse, 1*IN, 1*THRU, 3*OUT, Leitungstreiber für lange Anschlusskabel, 700% Optokoppler

MIDIplus incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." **DM 149,-**
DM 79,-

Das VECTOR mini-MIDI

Metallgehäuse, 1*IN, 1*THRU, 3*OUT

miniMIDI incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." **DM 129,-**
MIDI-Kabel 5pol DIN 2m **DM 14.50**
MIDI-Kabel 5pol DIN 5m **DM 22.50**

Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570i

interne FastRAM-Steckkarte **DM 249,-**

Der VECTOR-Falcon570

•Adapter für den internen Erweiterungsport des A570

•externer SCSI-Anschluß SUB-D 25pol •incl. Super-Handbuch und Installsoftware **DM 149,-**

Externes Gehäuse zum Falcon570

•zum Einbau einer SCSI-Festplatte •incl. Netzteil und Anschlusskabel SUB-D 25pol **DM 179,-**

Externes Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage

SCSI-Controller

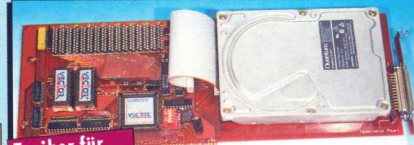
•Adapter für den internen Erweiterungsport des A570

•externer SCSI-Anschluß SUB-D 25pol •incl. Super-Handbuch und Installsoftware **DM 149,-**

Externes Gehäuse zum Falcon570

•zum Einbau einer SCSI-Festplatte •incl. Netzteil und Anschlusskabel SUB-D 25pol **DM 179,-**

Externes Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage



Treiber für Kodak FotoCD integriert

VECTOR FALCON 8000

•SCSI-Controller für Amiga2000/3000 und 4000 •Standard-Rigid-Disk Block •optionale 8MB RAM-Erweiterung •modernste Gate-Arroy Technologie

•externer SCSI-Anschluß in die Hardware integrierter Treiber für Kodak FotoCDs und CDTV/A570/CD32 Software •incl. Software und deutschem Handbuch

Der VECTOR Falcon8000 Controller solo **DM 249,-**
(incl. Install-Software, Handbuch, SCSI-Kabel und FotoCD-Treiber)

Die VECTOR Falcon8000 Filecard a.Anfrage
(Lieferbare Festplattengrößen und RAM-Bestückung auf Anfrage)

Der VECTOR Falcon8000 Controller mit CD ROM-Drive (Toshiba, Sony, NEC o.ä.) **ab DM 679,-**

VECTOR Distributor

HK-Computer GmbH
Hönninger Weg 220 • D-50969 Köln
Mo-Fr 10⁰⁰-18⁰⁰, Sa 10⁰⁰-14⁰⁰
Telefon : 0221 / 369062
Telefax : 0221 / 369065
Mailbox : 0221 / 369024

COMPUTER

Top 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten 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 Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

Anwenderprogramme
Szenen-Demos

Jede Disk nur 5,50 DM

Wir liefern die Software meist innerhalb von 24 Stunden auf farbigen Qualitätsdisketten aus. Alle Programme laufen auf allen Amigas! (A500, A600, A1200, A4000, ...) 1 MB Ram sollte jedoch vorhanden sein.

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Anschaffen Ihrer Traumsoftware!!!

Spiele, Spaß
und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Lini-Steuerung.
02 DFaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
003 Mektikus Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.
004 1000 starke Sprüche und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. **HIT 95!!!**
005 Deluxe Lotto Tipps, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags/Mittwochs-Lotto... und...
210 Address Master Mit Serienbrief-, Umschlag/etiketten-, Umweiserungsdruck... 10,- DM
211 Amiga Base Verwaltung Videos, Adressen, schriftl. Rechnungen usw... 10,- DM
026 Amiga Test Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
007 Astrofornie Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
212 Computer Lexikon Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
008 Cross Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER!!!
009 Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!!!
210 Deluxe Copy Wordbenutzerprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
001 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Szenen-Demos. 20,- DM
213 Anfänger Kurs Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
211 Komfort Wordbench Die besondere Wordbench 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-, Tordendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013 Bilanz Erfasst Bilanzen aller Art und rückt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
014 Autokosten Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Wordbench.
016 Juice Box Erstellen Sie Musiktitels mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
216 Game Maker Set Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM
215 Label Maker Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach WYSIWYG!** 10,- DM
017 Main Actor Erstellt komplette Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerefreundlich.
018 Disk Track Editor Spitzes Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019 VideoFilm Verwaltung Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.
020 Notizblock Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Hilfe und Druck-Funktion!!
021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
023 Kassabuch 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. Telefonos, Entlohnung, Abrechenummer! 10,- DM
005 C64 Emulator-Pack 100% kompatibel, mit 64 C64-Programmen, Konverter, Anti-Viren. 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
307 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
024 Diskettenverwaltung Terminkalender mit toller Grafik und Grafik zum Zeichnen. und...
025 Top Timer Für Multimedia, zum problemlosen Unterteilen von Videofilmen. Mit Zeitplan.
220 Turbo Title Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
221 3D Demo Wahrscheinlich der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
035 Alpha & Omega Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
022 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Little-Plus 3 Grafikkarten.
028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Zeichnen.
222 9 Fingers Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
223 End of Mission Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw. 12 Disks 10,- DM
224 Demo-Collection Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I & 3 weitere Demos! 10,- DM
029 Exodus Riesen Vektor-Vogel fliegen durch Berge. Mit sehr schönem Bildern.
030 ARTE Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zuhörerinnen.
031 Let's Party Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
025 Irak Demo **Saddam Hussein und die USA** begehen sich im lustigen Panzerkriegspiel!
226 Lernings werden auf der Bühne **„Zeitstrahl“**. Ab 18l. 10,- DM (1,5 MB)
228 Multi Megamix III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikkartenwerk.
024 Odyssey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielfzeit. 3 Disks 20,- DM
227 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Rauschspiel Enterprise und weiteren Amigans. 10,- DM
034 Protackter Racer 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
308 Skizzo Demo II Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikpower. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
035 Hoop Back Bräusante Musikern mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitze!
036 Substance High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
037 The End 30 Min. Kamerafahrt durch Computerstadt, Juggler, Fraktalbereich...
038 Trickfilme 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
039 Slide'n Musik 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Computerfiguren für Kinder und Erwachsene. Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

- 050, New Lernings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
051 Lernings Vom Himmel fallende Lemminge werden gradenlos abgeballert.
200 Limm Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
052 Operation Lemon Brutales Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene freigegeben!
053 Brettspiele II Mühe und Dame mit ansprechender und gemühtlicher Grafik.
300 Brettspiele II Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel! 15,- DM
054 Mensch ärgere... Riesen Abenteuererlebnis auf der Suche nach der BI-F-Produktion.
055 Scrabble Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter eintragen.
056 5 mal 5 Originalspiel der **Satt-TV-Show** Mit sehr schöner Grafik.
201 Power Pack Unglaublich: 5 starke Topspiele: Demmo, Poker, Teetravarianten für 10,- DM
057 Das PEPPI Game **Das neue Werbespiel: Känguru-Hennin, Oliber, Fischling, Ni-Überquerung.**
058 Punica Case Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinth und...
059 Snake Zone Riesen Abenteuererlebnis auf der Suche nach der BI-F-Produktion.
060 Karamalz Cup **Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.**
061 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
062 Memory Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
063 Aztec Challenge Die Umsetzung von C64's 7 Abenteuer-Geschicklichkeitsspielen.
064 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadien. Sehr realistisch.
065 Blocks Denkspiel: Ordnen und Schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
066 Bomb Pack Ein Pac-Man Spiel mit Bombenplätzen, Falltürren und div. Extrafunktionen.
067 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht, Krieg und totaler Eroberung.
202 System Defender Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltene Wesen sind abzubauen. 10,- DM
068 Das Erbe II Nachfolger des tollen Umweltspiels vom **Bundesumweltministerium**
069 Dr. Mario Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
069 Dragon Tiles Das Taxi im Weltraum. Geschichte Rauschspielsteuerung ist hier gefragt.
070 Space Taxi Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Rauschspiel in undurchsichtigen Labyrinth.
071 Quantum Wahnsinn-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
072 Megaball II Die Top Umsetzung: **Klassiker vom C64: Roter im Raumschiff.**
073 Parafroid II Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
074 Popeye Original RTL-**Gameshow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
204 Riskant Action-Flying-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
075 Sky Chase 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
076 Slot Cars Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
077 Shanghai '93 Traumvarianten mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
078 Super Pacman '92 Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
079 Super Puzzle Kniffliges Denkspiel rund um Atome und Elektronen, die sich verbinden.
080 X-Atoms Das beste Text, es was für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
205 Power Petris Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
081 D.E. Simpsons Lustiges Jump'n Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
082 Tonga 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
083 Top Secret Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
084 Ultima Mit Profigratik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
085 Willi Wurm Kinderspiel Ähnlich Super Mario mit sagenhaftem brillanter Grafik.
086 Wonderland Neokische Kartenspiel mit **erogatischen Motiven**. Ab 18l. 3 Disks 15,- DM
301 Erotika Cards Extreme Viti. (Anti-Kriegsspiel), Universal Conquest (Strategie) 15,- DM
302 Game-Pack 2 Bestreite (Action-Ballerspiel), Schlumpfjagd (blutig und brutal) 15,- DM
303 Game-Pack 3 Mit **Animationen** und echten **Stimmen**. Ab 18l. 2 Disks 20,- DM
304 Porno Poker Das bekannte Spiel mit neokischen Hintergrund. Ab 18l. 15,- DM
206 Sex Title Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix 10,- DM
087 Jurassic Parallax Wahnsinn Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Unterte.
088 AI Disk Perfekte, hochauflösende 100%-Erfolksfotos von Crindy. 10,- DM
207 Cindy Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Afi wie im Fernsehen.
089 Erotik Stories Perfekte, hochauflösende 100%-Erfolksfotos von Crindy. 10,- DM
090 LEGO Story Wahre Geschichten von ungläublichen Sex-Erlebnissen aller Art. **Ab 18l**
214 24 Bilder der Superpathe auf einer Diskette. Wunderbare Filmshow.
091 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
092 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
093 On the Tauschungen Sie werden die Verdrähltheit der Bilder nicht verstehen können.
208 Pomo Puzze Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18l. 10,- DM
209 Really Show Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM



Malander Computersoftware

Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt

Tel. 02871 / 185115
Fax 02871 / 185150

Die Nr. 1 für Deutschland im Computerum Bocholt
(Kompetent, freundlich, schnell, direkt, vielfältig, Top Beratung...)

Sofortbestellung
02871 / 18 51 15



Schnell-Lieferung bis direkt vor Ihrer Haustür

Ohne Preisaufschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!