

# AMIGA *Games* Disc & Mag



COMPUTEC  
VERLAG  
ISSN 0946-6339

**2/95**  
DM **7,-**

**Für alle AMIGAS & CD 32**

**ABHEBEN & ABTAUCHEN**

**Subwar 2050  
Overlord**

**BIRDIE & BOGEY**

**Sensible Golf  
PGA Golf 2**



**Theme Park**

**Fields of Glory**

**Aladdin**

**Zeewolf**

**Alien Breed 3**



**FÜR STRATEGEN**

**World Of Lemmings  
Lords Of The Realm**

**3 Knüller auf Disk!**

**Cannon Fodder II - Alien Disk  
4 brandneue Levels!**

**Holiday Lemmings  
4 spielbare Levels! (Nicht für A600)**

**Bundesliga Manager Hattrick  
2 geheime Cheats!**

**Lauffähig auf allen Amigas ab 1MB**

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





# CANNON FODDER



sensible  
SOFTWARE



# CANNON FO



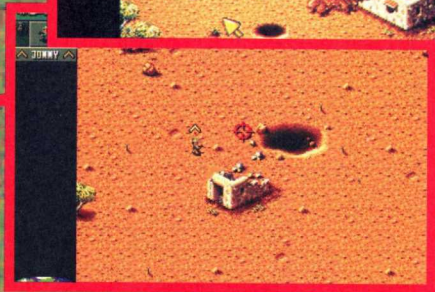
Endlich wird die Unsinnigkeit des Krieges mit skurrilem britischem Humor spielerisch und unterhaltsam deutlich gemacht, ohne daß man jedoch auf spannende Action verzichten muß!



Befreie Geiseln aus terroristischer Hand oder eine holde Jungfrau aus den Klauen einer teuflischen Hexe. Das sind nur zwei von 72 Level-Möglichkeiten, in denen Außerirdische eine große Rolle spielen.



Erfreue Dich an einer Vielzahl neuer Fahrzeuge, unterschiedlicher und abwechslungsreicher Kampfschauplätze, koordinierbarer Soldaten und Spielstrategien, aber auch an der legendären Iso-3D-Perspektive.



**85% - Amiga Games - Januar 1995**

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

**90% - Amiga Play - Januar 1995**

Der englische Humor ist berühmt und berüchtigt. CANNON FODDER 2 ist ein typischer Vertreter dieses Genres.

**82% - Play Time - Februar 1995**

Für unerschütterliche Fans von Action-Games mit taktischen Inhalten ist Sensibles neuestes Werk sein Geld wert! Ein Spiel für heiße Stunden!



# FODDER 2

Der neue Actionhit von Sensible Software!  
Jetzt erhältlich für Amiga und PC!

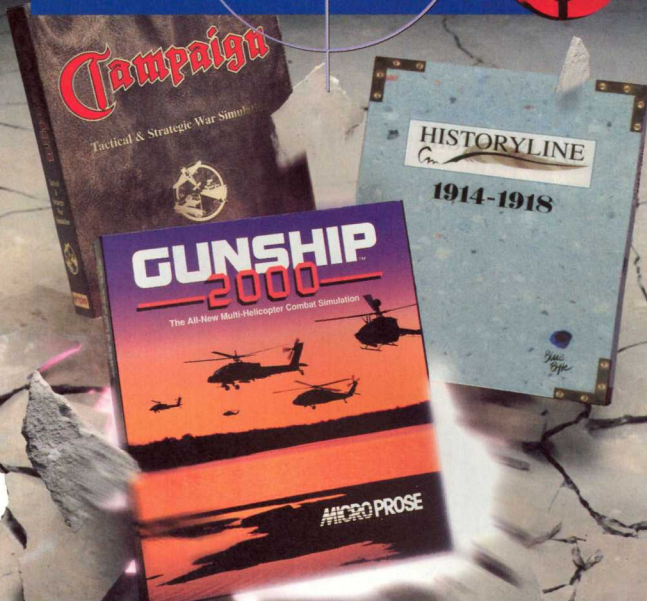
**Jetzt bestellen!**

Für DM 79,95 plus  
DM 7,- Nachnahmegebühr  
bei:  
CP/CT Leserservice  
Postfach  
90327 Nürnberg



# COMBAT 3

## classics



### EINJAHRHUNDERT UNÜBERTROFFENER MILTÄRISCHER KRIEGSFÜHRUNG.

VON DER VERBLÜFFEND AKKURATEN SIMULATION DES ERSTEN WELTKRIEGS IN HISTORYLINE, ÜBER DIE UMFASSENDE, RAFFINIERTE SIMULATION DES ZWEITEN WELTKRIEGS IN CAMPAIGN, ZUR HEUTIGEN AKTUELLEN HUBSCHRAUBER-FLUGSIMULATION IN GUNSHIP 2000 - COMBAT CLASSICS 3 IST EIN MUSS FÜR SPIELER IN ALLER WELT!

### GUNSHIP 2000

"Die definitive Helikopter-Simulation. Gunship vermittelt ein authentisches Fluggefühl, ohne jedoch die Spielbarkeit im geringsten zu beeinträchtigen." - (PC Review)

"Höllisch schwierig, sich einzuspielen, doch unheimlich lohnend, wenn man es geschafft hat." - (Amiga Power)

"...Ist der derzeit beste Hubi-Simulator für dieses System." - (ASM HI)

### Campaign

"Eines der ambitionsesten Kriegsspiele der letzten Jahre." - (PC Format)

"Das Spiel ist unglaublich detailliert und akkurat, wenn es zur militärischen Ausrüstung kommt ...es hat eine gut durchgeplante Benutzerschnittstelle." - (PC Review)

"Gelungene Mischung aus Strategie und Simulation." - (ASM HI)

### HISTORYLINE 1914-1918

"Historyline 1914 - 1918 ist ein Strategieknüller der ersten Güte. Der geschichtliche und technische Hintergrund wird so kompetent vermittelt, daß Blue Bytes Strategieperle wie ein interaktives Geschichtsbuch ammiel." - (Powerplay)

"Wem Battle Isle schon den Schlaf raubte, den wird die Historyline an den Abgrund der physischen Existenz bringen. Strategischer Spielspaß vom Feinsten!" - (Amiga Games)

### DIE ESSENTIELLE KRIEGSSPIEL-SAMMLUNG

**MICROPROSE**  
ENTERTAINMENT-SOFTWARE

**empire**  
INTERACTIVE

Blue Bytes

Empire Interactive, The Spires, 677 High Road, North Finchley, London N12 0DA. Tel: 081-343 9143 Fax: 081-343 7447 Modem: 081-343 7557

PC 3½, PC CD-ROM, & AMIGA



GUNSHIP 2000  
©1991 Microprose Ltd.



CAMPAIGN  
©1992 Empire Interactive  
J. Jonathan Griffin



HISTORY LINE - © 1993 Blue Byte



# Ballern ODER? denken



Die einen lieben rasanten Ballerspiele, andere können sich nur für Spiele mit mindestens zwanzig unterschiedlichen Menüs erwärmen. Diesen beiden Gruppen bei der Bewertung eines Spiels gerecht zu werden, ist nahezu unmöglich. Wir versuchen's jedoch jeden Monat!

Alleine die Reaktionen auf unsere Coverdisk könnten unterschiedlicher nicht ausfallen. Als wir auf der Ausgabe 9/94 das spielbare Demo zu Bundesliga Manager Hattrick angeboten hatten, trafen Dutzende von begeisterten Leserbriefen ein. Sie wollen mehr davon! Dieses Demo hat sie tagelang unterhalten! Auf der anderen Seite machten uns Action-Freaks das Leben schwer, die behaupteten, dieses Demo wäre absolut unbrauchbar. Man kann sich durch ein paar Menüs klicken, und das war's dann auch schon. Genau andersrum waren die Reaktionen auf das Zeewolf-Demo der Ausgabe 12/94. Die Ballerfestschichten konnten sich vor Freude kaum mehr halten. Ein

grandioses Spiel, das Demo ist genau richtig! Einladen und loslegen! Genau das wollen wir! Und was bekamen wir von Wirtschaftssimulationfans zu hören? Igitt! Das ist ja was für Kinder, wer will denn schon mit einem Hubschrauber herumfliegen und Panzer abballern. Ich erwarte anspruchsvolle Unterhaltung! Es gab sogar einen Leser, der Theme Park für ein Kinderspiel hielt! Ah, ja! Nun wußten wir also genau, was wir nicht auf die Diskette packen durften. Zum einen kein Spiel, das mit einem Haufen Menüs aufwartet, und zum anderen bloß kein Shoot 'em Up. Folglich dürfen wir auf der Coverdisk eigentlich gar kein Demo bieten, denn irgendjemand wird sich immer darüber beschweren. Diese Problematik ist übrigens nicht an den Haaren herbeigezogen, zahlreiche Leserbriefe, die insgesamt gesehen einfach keine eindeutige Vorliebe der Leserschaft erkennen lassen, waren der Grund für diese Abhandlung, mit der ich die alltäglichen Probleme eines Redakteurs deutlich machen wollte. Umso erfreulicher dürfte die aktuelle Coverdisk sein.

Diese Ausgabe haben wir nämlich den Spagat geschafft. Zum einen gibt's mit der Cannon Fodder II-Alien Disk ein waschechtes Shoot 'em Up, und zum anderen mit den Holiday Lemmings ein astreines Strategiespiel, das die grauen Zellen fordert. Und wer mit diesen beiden Demos auch noch nichts anfangen kann, dem bleiben immerhin noch die beiden Cheats zu Bundesliga Manager Hattrick. Gute Unterhaltung!

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

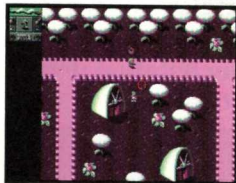
*Hans Ippisch*



## DEMO I

### CANNON FODDER II ALIEN DISK

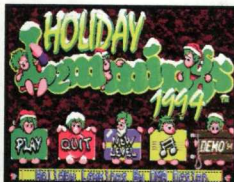
Diese vier voll spielbaren Alien-Levels gibt's nur auf unserer Coverdisk! Macht Jagd auf die Aliens und ballert aus allen Rohren in Sensibles neuem Actionhit!



## DEMO II

### HOLIDAY LEMMINGS '94

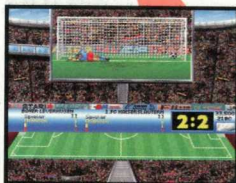
Die knuddeligen Suizidnager garantieren mit ihren vier neuen Winter-Levels stundenlangen Spielspaß, den man sich nicht entgehen lassen sollte.



## CHEAT

### BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK- CHEATS

Ihr wollt mehr Geld und stärkere Spieler? Wir haben auf der Coverdisk gleich zwei tolle Supercheats für den Hit von Software 2000!





# INHALT

Die Schöpfer von Gunship 2000 tauchten ab und kommen nun mit einer hervorragenden U-Boot-Simulation namens Subwar 2050 für Amiga 1200 und CD 32 wieder ans Tageslicht. Roland Gerhardt ging auf Tauchstation und enthüllt den MicroProse-Hit.

**38**



## INHALT 2/95

### RUBRIKEN

Impressum .....	114
Infotorial .....	5
Inserentenverzeichnis .....	95
Vorschau 3/95 .....	114

### SERVICE

Coverdisk .....	86
Demos zum Bestellen .....	88
Kleinanzeigen .....	96

### CHARTS

Judgment Day-Charts .....	99
---------------------------	----

### LESERBRIEFE

Helpline .....	112
Rossi's Mailbox .....	90

### USERBOX

Die besten Textverarbeitungen .....	104
Neue PD-Utilities .....	102
News .....	100
Stereobilder am Amiga .....	108

### SPECIALS

<b>Competition Biing!</b> .....	8
Magic Bytes schickt Euch nach Amerika!	
<b>Competition Oldtimer</b> .....	10
Max Design spendiert Automodelle!	
<b>Sensible Golf</b> .....	22
Putzige Pixelsprites auf dem Grün	
<b>Skeleton Krew</b> .....	20
Core schickt uns die Schlacht der Zukunft	
<b>Worm</b> .....	18
Witziges Actiongame von Team 17	
<b>Whale's Voyage 2</b> .....	14
Das exklusive Entwicklungstagebuch der Programmierer.	



## GAMES

### A500 & A1200

Doppelpaß	75
Jungle Strike	26
Lords of the Realm	30
Mr. Blobby	35
Overlord	78
PGA European Tour	84
Pinkie	34
Power Drive	36
Reunion	41
Sensible Golf	22
Skeleton Krew	20
Subwar 2050	38
Worm	18
World of Lemmings	76

### CD 32

Flink	80
PGA European Tour	84
Power Drive	36
Skeleton Krew	20
Subwar 2050	38
Worm	18

## SPIELETIPS

Aladdin	367
Alien Breed 3	357
Cheats & Codes	352
Fields of Glory	371
Matthäus Super Soccer	375
Super Stardust	361
Theme Park	353
Zeewolf	379

## SENSIBLE GOLF



Was passiert, wenn man die Knuddelsprites aus Cannon Fodder 2 in karierte Hosen steckt und mit einem Schläger bewaffnet? Sie schnappen sich den nächsten Ball und spielen Golf. Wir stellen das neue Werk von Sensible Software vor.

22

## JUNGLE STRIKE



Der Desert Strike-Nachfolger ist endlich da! Ocean liefert eine bravouröse Umsetzung des Konsolenhits ab. Kann es jedoch dem Referenz-Action-Spiel Zeewolf Konkurrenz machen? Wir wagten den Kampf gegen Ortega und stiegen in den Heli!

26

## WORLD OF LEMMINGS



Die kleinen, grünen Suizid-Nager von Psygnosis sind wieder zurück. Die ersten beiden Teile entwickelten sich zu echten Kultspielen und absoluten Bestsellern. Kann Psygnosis noch einen draufsetzen oder handelt es sich um einen öden Abklatsch?

76

## OVERLORD



Das Ende der Naziherrschaft wurde durch die legendäre Operation Overlord eingeleitet. Virgin und Rowan Software entwickelten zu dieser Thematik eine Flugsimulation mit multimedialen Geschichteseinlagen. Die neue Referenzsimulation?

78

## PGA EUROPEAN GOLF



Golfspiele gehören seit dem legendären Leaderboard zu den beliebtesten Beschäftigungen am Computer. Ocean setzte nun das Referenzgolfspiel der Sega Mega Drive-Konsole auf den Amiga um, sparte dabei jedoch nicht mit Verbesserungen!

84



# BIING!

Juhu! Endlich einmal ein Spiel, das Eure Festplatte so richtig fordert! Über zwanzig Disketten, erotische Grafiken ohne Ende und ein Gameplay, reif für die Klappsmühle garantiert Magic Bytes für die Krankenhaussimulation Biing!. Wir haben den Wettbewerb dazu!

## Was ist zu tun?

Ultrakompliziert, nur nach mehrjährigem Jura- und Medizin-Studium zu lösen! So stufen Experten unsere Preisfrage ein. Wir wünschen Euch viel Glück und geben Euch einen Tip. Die Frage ist nicht so einfach, wie sie aussieht, nehmt Euch also dafür Zeit!

## Preisfrage:

**Wie lautet der Vorname von Holger Gehrmann?**

Schickt eine Postkarte mit der Lösung bis spätestens 22.2.95 an folgende Adresse.

AMIGA Games  
Kennwort: Biing  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter des Computec Verlags oder von Magic Bytes sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Teilnehmer erklären sich mit der Art des Preises einverstanden.

Das gibt's zu gewinnen!

## 1. PREIS

Ein handsignierter Pümpel und Biing!

Was ist wohl ein Pümpel?



## 2. PREIS

Ein Schlemmerabend für 2 mit Schwester X

Was gibt's denn hier zu essen?



## 3. PREIS

1 Woche in Florida in einer Trauma-Unterkunft

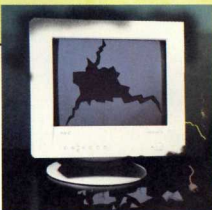
Und hier soll man wohnen?



## 4. PREIS

Ein garantiert unbrauchbarer, defekter XT-Computer. Ohne Biing!

Sinnloser geht's nicht!



## 5. PREIS

Monty Python-Video 'Sinn des Lebens' mit Biing!

Hilfe! Ich geb' mir die Kugel!



## 6. -10. PREIS

Absolute Überraschung!

Wir wissen es selber noch nicht!



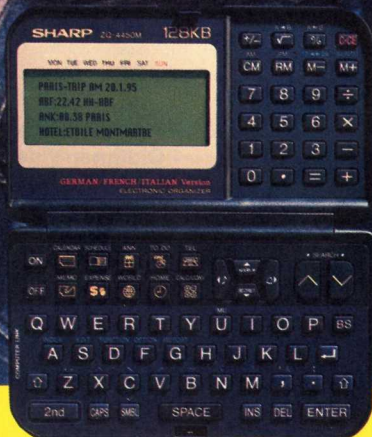


# I have it all!

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.



## OLDTIMER

# Das Gewinnspiel

Wirtschaftssimulationsfreaks dürfen sich freuen. Max Design beschert uns demnächst eine Simulation rund um das Automobil. Zur Einstimmung auf dieses Ereignis spendieren sie wertvolle Automodelle und haufenweise Zubehör!

## Was ist zu tun?

Daß wir die Spiele nicht einfach verschenken, dürfte klar sein. Nur echte Kenner der Softwarebranche haben eine Chance, einen der tollen Preise zu ergattern. Die drei folgenden Fragen müssen korrekt beantwortet werden.

### 1. Bei welchem Spiel drehte sich alles um die Seefahrt?

- (a) 1869
- (b) 1896
- (c) 1821

### 2. Wie hieß das erste Max Design-Spiel?

- (a) Whale's Voyage
- (b) Think Cross
- (c) Anstoß

### 3. Wo ist die deutsche Niederlassung von Max Design?

- (a) Paderborn
- (b) Gütersloh
- (c) Bielefeld

Schickt eine Postkarte mit der Lösungskombination bis spätestens **22. 2. 95** an folgende Adresse.

**AMIGA Games**  
**Kennwort: Oldtimer**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags oder von Max Design sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



## 1. Preis

**1 OLDTIMER-MODELL  
 „SONDERAUSFÜHRUNG“**  
 + 1 Spiel Oldtimer (A500 oder A1200)  
 + 1 Oldtimer-Mousepad  
 + 1 Oldtimer-Video

## 2.-5. Preis

1 Oldtimer-Modell 'normale Ausführung'  
 + 1 Spiel Oldtimer (A500 oder A1200)  
 + 1 Oldtimer-Mousepad  
 + 1 Oldtimer-Video

## 6.-10. Preis

1 Spiel Oldtimer (A500 oder A1200)  
 + 1 Oldtimer-Mousepad  
 + 1 Oldtimer-Video

## 11.-20. Preis

1 Oldtimer-Mousepad  
 + 1 Oldtimer-Video





## Anwendungen

- **Adreß/CD/Disk/Video** Vier bewährte Verwaltungsprogramme. Managen Sie einfach und sicher Ihre Daten! Nie wieder Chaos! (je 1 Disk, je 4,60 DM)
- **Amiga- und RoadRover** 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)
- **Bildschirm-schoner-Set** Neben SuperDark eine Auswahl der besten Bildschirm-schoner 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)
- **Clipart-Set 1 & 2** Verschieden 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 Wellen fantastischer Fraktale und generieren Sie Apfelmännchen, Künstliche Landschaften, Plasmawolken, Schneeflockenfraktale u.v.m.! (4 Disks, 18,40 DM)
- **Grafik-Pack** Alles, was das Grafikerherz begehrt: Software zum Malen und Morph von Bildern, zum Bearbeiten von Icons und zum Anspielen von Animationen. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf! (5 Disks, 23,- DM)
- **IntroMaker-Pack** Erstellen Sie ohne Programmierkenntnisse fetzige Intros mit Grafik, Sound und spitzenmäßigen Effekten! (2 Disks, 9,20 DM)
- **Kopierprogramme** Extrem schnell und sicher kopieren und formatieren. (2 Disks, 9,20 DM)
- **Musik-Set 1 & 2** ... und Ihr Amiga wird zum Synthesizer! Dank zahlreicher digitalisierter Sounds können Sie dutzende Instrumente per Tastendruck spielen. Erstellen Sie Ihre eigenen Songs! (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)
- **Schreibmaschinenkurs** Erlernen Sie Schritt für Schritt das Zehnringstypsystem! (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)
- **Vektorfonten 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)
- **Vokaltrainer** 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, Dreamventure 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 27,60 DM)
- **Autorennen** Meistern Sie schwierige Rennstrecken und überunden 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 spielstarkestem Computergegner: 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 kompletten Golfplatz in Ihren Amiga! (2 Disks, 9,20 DM)
- **Helicopter-Mission** Fliegen Sie mit dem Hubschrauber Ihrer Wahl reizvolle Einsätze! (1 Disk, 4,60 DM)
- **Jump & Run-Set 1 & 2** Gesammelte Hits des witzigen Genres mit flüssigem Spielablauf, farbenfroher Grafik und hörenswerterem 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 Patience sorgen für Spielspaß. (3 Disks, 13,80 DM)
- **Klassiker-Pack** Die Geschichte geschrieben, technisch auf dem neuesten Stand: Clones von Sokoban, Breakout, Asteroids, Minesweeper u.a. (5 Disks, 23,- DM)
- **Lemmin'-Set** Gewitzte Spiele mit den niedlichen Tierchen. Egal ob die Lemminge bei der Olympiade, durch Spiegelabyrinth oder als verkleidete Weihnachtsmänner durch Schneelandschaften steuern - diese Spiele sorgen für anhaltenden Spielspaß und unendliche Motivation. Eine hitverdächtige Spielesammlung, die sich kein Lemmingfang 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, spaßiger: tolle Neuauflagen des 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

- **Sportspiele-Pack** Mit dem Eishockeyspiel Karazol-Cup, Fußball- und Eishockeymanager, Karatespiel, Ligaverwaltung, Abfahrtslauf und einem futuristischen Football-Game. Eine aufwendige Sammlung ausgezeichnete Sportspiele für den Amiga. (4 Disks, 18,40 DM)
- **Star Trek-Set** Zwei äußerst umfangreiche Strategiespiele um die Enterprise mit Captain Kirk und seiner berühmten Crew. Games, die ein echter Geheimtip für jeden Star Trek-Fan sind und in keiner Sammlung fehlen sollten. Beam me up, Scotty! (5 Disks, 23,- DM)
- **Strategie-Set** Die Hits unter den Strategiespielen. Werden Sie Agent, Kaiser, Börsenmakler, Manager, Feldherr im US-Bürgerkrieg u.v.m. (6 Disks, 27,60 DM)
- **Telekommando 1 & 2** Bekannte Adventures mit Top-Grafik und spannender Story. (je 1 Disk, je 4,60 DM)
- **Tetris-Pack** Brillante Neuauflagen des Klassikers beweisen: Tetris ist und bleibt genial. (3 Disks, 13,80 DM)
- **Tony & Friends** ...in Kellogg's Land. Aufregendes Hüpfgame à la Mario. Der Megaspäß! (1 Disk, 4,60 DM)
- **The Shepherd** Strategiespiel der Extraklasse, das auffallend stark an Populous erinnert. (1 Disk, 4,60 DM)

## Ihre Vorteile bei El Dorado

- ★ Kostenloser Umtausch bei Defekten
- ★ Unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis
- ★ Telefonische Hilfe bei Problemen
- ★ Keine Demoversionen, 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 schreiben. Sie eine Karte oder einen Brief schreiben, der Ihr bezahlen bequem beim Briefträger, der Ihr Päckchen vorbeibringt.

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

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

## Versandkosten

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

El Dorado Softwareversand  
Christopher Münchhoff  
Brucknerstraße 47  
71640 Ludwigsburg

Direktversand und Beratung:

**07141/29 09 48**

Direktversand:

**07141/28 00 11**



Exklusiv! Folge 3

# WHALE'S VOYAGE II

Wie entsteht ein Computerspiel? Hannes Seifert und Niki Laber von Neo geben monatlich einen exklusiven Einblick in ihre Arbeit. Diesmal geht's es rund um das Thema Grafik.



Der Engländer David Rowe, hier im Bild mit Niki Laber auf der ECTS '94, übernimmt die Grafiken für den 3D-Teil.

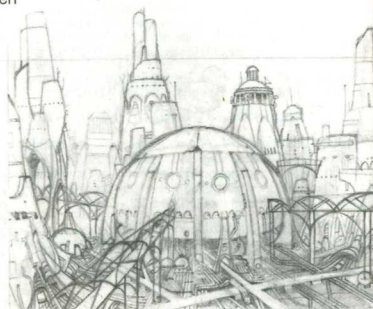
Da die Optik bei Computerspielen eine immer größere Rolle spielt, ist es ungeheuer wichtig, daß ein fertiges Programm nicht nur gut spielbar ist, sondern auch über

den richtigen grafischen Aufputz verfügt. Daher wollen wir im dritten Teil unseres Entwicklungstagebuchs die grafische Arbeit an unserem Projekt näher beleuchten. Wie schon erwähnt, ist es sehr viel Arbeit, bis alle Bilder für ein Projekt dieser Größe fertiggestellt sind, nicht zuletzt, weil jedes Bild eine Besonderheit aufweisen sollte. Aus diesem Grund arbeiten nicht weniger als drei Grafiker an unserem Spiel. Um die Zusammenhänge besser verstehen zu können, ist es wichtig, daß wir einen Abstecher in die Vergangenheit unternehmen und erklären, was die Grafik bei einem Computerspiel bewirken soll.

## Wieso Grafik?

Fast jedes Computerspiel besitzt eine grafische Grundlinie, ein Styling, das sich durch das gesamte Spiel durchzieht. So war dies auch bei Whale's Voyage I der Fall. Das gesamte Design und auch den Großteil der Grafiken zu diesem Spiel hat damals Peter Baustädter (siehe Foto) entworfen. Der gebürtige Grazer stammt aus der früheren Intro- und Demo-Szene und ist unter Insidern besser als J.O.E bekannt. Peter hat, genau wie beim ersten Teil auch, das

Verpackungscover entworfen. Gezeichnet wurde es auf einer Quantel Graphic-Paintbox, einem High-end Grafiksystem, das Bilder mit Auflösungen bis zu 5440 mal 3712 Pixel verarbeiten kann. Das Grundmodell der Whale und der Schriftzug wurden jedoch auf einem Macintosh gerendert und anschließend in die Grafik integriert. Für die Grafiken des 3D-Teils zeichnet der englische



Das grafische Grundkonzept half mir, möglichst stimmungsvolle, realistische Grafiken mit der Klarheit von Comiczeichnungen zu kombinieren, um eine etwas düstere Atmosphäre zu erzielen.



Das Coverartwork von Whale's Voyage II, erstellt auf einer Quantel Graphic-Paintbox.





**JUDGMENT DAY** Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

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

**JUDGMENT DAY**  
Hauptstr. 2  
78224 SINGEN

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

Bestellannahme von 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup> Uhr M. Rückl. PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

Sicherheitsverpackung +2,-

es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.



Terminator Lauf l. d. 99-

Terminator Lauf l. d. 99-

Titel	AMIGA 500	Preis	Titel	AMIGA1200	Preis	Preishits Amiga	AMIGA CD-ROM
1889	DV	64,90	1889	DV	64,90	2D Pool	DV 69,90
Alien 3	DA	47,90	Airbucks	EV	64,90	Arcade Pool	DV 69,90
Alien Breed II	DA	47,90	Alien Breed II	DA	54,90	Archer McLean Pool Billard	DV 69,90
Alien Breed 3 - Tower Assault	DA	39,90	Alien Breed 3 - Tower Assault	DA	39,90	Archie	DV 69,90
Apocalypse	DA	47,90	Alfred Chicken	DA	49,90	Archie Breed - Special Edition	DV 69,90
Armageddon 2	DA	47,90	Arcade Pool	DA	29,90	Aspic Games	DV 69,90
Aufschwung Ost	DA	54,90	Banshee	DV	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Battle Isle Data Disk 2	DA	47,90	Body Blows	DA	39,90	Aspic Games	DV 69,90
Beneath a steel sky	DV	59,90	Body Blows Galactic	DA	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Benefactor	DA	47,90	Brian the Lion	DA	49,90	Aspic Games	DV 69,90
Big Four	DV	59,90	Bubble & Squeak	DA	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Body Blows Galactic	DA	47,90	Bundesliga Manager Hatrick	DV	74,90	Aspic Games	DV 69,90
Brian the Lion	DA	47,90	Blaming Rubber	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Biebach Silk	DV	47,90	Burrito	DV	65,90	Aspic Games	DV 69,90
Bump'n Burn	DA	59,90	Chaos - Engine	DA	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Bundesliga Manager Hatrick	DV	74,90	Christoph Kolumbus	DV	74,90	Aspic Games	DV 69,90
Chaos - Engine	DA	47,90	Civilization	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Civilization	DV	74,90	D - Generation	DA	36,90	Aspic Games	DV 69,90
Cool Sports	DA	53,90	Dangerous Streets	DA	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Crazy Sports Football	DA	53,90	Dennis	DA	49,90	Aspic Games	DV 69,90
Chempop Kolumbus	DV	72,90	Der Clou	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
D - Day	DV	59,90	Diggers	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Darkmere	DV	59,90	Dont	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Das Schwarze Auge	DV	74,90	Doppelpass (Anstoss+Anstoss W.C.E.)	DV	79,90	Aspic Games	DV 69,90
Death or Glory	DV	79,90	Dreamweb	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Delphine Classics (mit Flashback)	DV	64,90	Dynaloch	DV	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Der Pathizier	DV	64,90	Falms	DA	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Der Clou	DV	69,90	Fields of Glory	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Die Box - Volume 1	DA	54,90	Gunship 2000	DV	47,90	Aspic Games	DV 69,90
Disposable Hero	DA	47,90	Hammer	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Doppelpass (Anstoss+Anstoss W.C.E.)	DV	79,90	Heimlad 2	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Dreamweb	DV	69,90	Impossible Mission 2025	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Eishockey Manager	DV	72,90	Int Golf Championship	DV	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Elite II - Frontier	DV	53,90	Int.Sensible Soccer	DA	39,90	Aspic Games	DV 69,90
Elmiana	DA	47,90	Ishar	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Empire Soccer	DA	53,90	Ishar II	DV	54,90	Aspic Games	DV 69,90
F 1	DA	59,90	Ishar III	DA	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Fatman	DA	47,90	James Pond 3	DA	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Fire and Ice	DA	47,90	Jetstrike	DA	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Fields of Glory	DV	69,90	Jurassic Park	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Globalute	DA	53,90	Kick Off 3	DA	47,90	Aspic Games	DV 69,90
Global Gladiators	DA	47,90	Lord of the Reales	EV	63,90	Aspic Games	DV 69,90
Goblins 3	DA	64,90	Morph	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Hanse	DA	47,90	Naughty Ones	DA	49,90	Aspic Games	DV 69,90
Hired Guns	DV	59,90	Oskar	DA	47,90	Aspic Games	DV 69,90
Impossible Mission 2025	DV	69,90	Overkill	DA	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Innocent until caught	DV	64,90	Out to Lunch	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Ishar 3	DV	64,90	Penhouse Hot Numbers Deluxe	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Jurassic Park	EV	49,90	Pinball Fantasies	DA	54,90	Aspic Games	DV 69,90
K249	DA	59,90	Rise of the Robots (endlich.....)	DA	74,90	Aspic Games	DV 69,90
Kick Off 3	DA	47,90	Robocod	DA	29,90	Aspic Games	DV 69,90
Kings Quest 6	DV	69,90	Robinsons Requiem	DV	64,90	Aspic Games	DV 69,90
Legacy of Soraci	DA	47,90	Rüsselsheim (Detroit)	DV	63,90	Aspic Games	DV 69,90
Lemmings 2	DA	59,90	Ryder Cup	DA	64,90	Aspic Games	DV 69,90
Lucar Arts Classic Adventure	DV	77,90	Sabre Team	DA	54,90	Aspic Games	DV 69,90
Micro Machines	DA	47,90	Seek & Destroy (Enhanced)	DA	49,90	Aspic Games	DV 69,90
Monopoly	DA	53,90	Second Samurai	DA	64,90	Aspic Games	DV 69,90
Mr. Nutz	DA	47,90	Sim City 2000	DA	47,90	Aspic Games	DV 69,90
Perihelion	DA	53,90	Sim II	DV	79,90	Aspic Games	DV 69,90
Pinball Compilation	DA	59,90	Simon the Sorcerer	DV	74,90	Aspic Games	DV 69,90
Pizza Connection	DV	78,90	Skidmarks (Enhanced)	DA	49,90	Aspic Games	DV 69,90
Rings of Medusa Gold	DV	69,90	Sleepwalker	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Robinsons Requiem	DV	64,90	Soccer Kid	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Ruff'n Tumble	DA	47,90	Star Trek	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Rüsselsheim	DV	63,90	Super Stardust	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Second Samurai	DA	59,90	Theme Park	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Sim Classics	DV	69,90	Top Gear 1	DA	49,90	Aspic Games	DV 69,90
Simon the Sorcerer	DV	67,90	Total Carnage	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Skidmarks	DA	47,90	Tornado	DV	79,90	Aspic Games	DV 69,90
Soccer Kid	DA	59,90	Transarctica	DA	64,90	Aspic Games	DV 69,90
Software Manager	DV	65,90	Troils	DA	29,90	Aspic Games	DV 69,90
Space Legends	DV	65,90	U.F.O. - Enemy Unknown	DV	69,90	Aspic Games	DV 69,90
Star Wars	DV	69,90	Wembley Int.Soccer	DA	59,90	Aspic Games	DV 69,90
Syndicate	DV	69,90	Whales Voyage	DA	49,90	Aspic Games	DV 69,90
Team 17 Collection - Volume 1	DA	59,90	Zool	DA	49,90	Aspic Games	DV 69,90
Top Gear 2	DA	49,90	Zool II	DA	49,90	Aspic Games	DV 69,90
Turix 3	EV	49,90	Schriftliche Bestellungen per Post oder Fax erhalten die Sicherheitsverpackung gratis und bekommen 2,-DM Abschlag auf die Portokosten (Sie sparen 4,-DM Pro Best.)				
Universe	DV	55,90					
Walker	DA	59,90					
Wonderdog	DA	49,90					

Titel	Preis
Photo CD - Software	34,90
Photofix fürs CD 32 109,-	34,90
Planet Film - Legenden, Mannim, Monnoe	34,90
Pluttenner House of Windsor 411 x 354	34,90
Schönen Hotel der Welt Traumziele der Welt Traumland Amethi a Elza-Mode 92/93	34,90
Amiga CD und CD-32	34,90
CD - Exchange	49,90
Goldfish	59,90
Sexual Fantasies ab 18 J	69,90
Video Creator	89,90
Demo Collection	49,90
Demo Collection 2	49,90
Fractal Universe	64,90
Games & Goodies	49,90
Now what I call Games	59,90
Now what I call Games 2	59,90
CDP 4	49,90
Insight Dinosaurs	84,90

Titel	Preis
Zubehör	
Joypad CD-32	59,90
Communicator	249,90
Communic.light	149,90
SX-1 Interface	499,90
Overdrive-CD	499,90

Titel	Preis
Deutsche MPEG-Filme	
Waynes World	DV 49,90
James Bond Jagt Dr No	DV 49,90
James Bond-Goldfinger	DV 49,90
Eine verhängnisvolle Affäre	DV 49,90
Ghost	DV 49,90
Star Trek 6	DV 49,90
Top Gun	DV 49,90
Nachte k anone 2	DV 49,90
Patriot Games	DV 49,90
Elac Rain	DV 49,90
Silver	DV 49,90
Ein Fisch namens Wanda	DV 49,90
Ein unmoralisches Angebot	DV 49,90
Der Prinz aus Zamunda	DV 49,90
Jagt auf Peter Oltuber	DV 49,90

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

Ankündigungen bis Dezember  
Amiga 500/600/2000

Cannon Fodder 2  
FIFA Int.Soccer  
Kingpin  
Marvin's Marvellous Adventure  
Oldtimer  
Overlord  
Pinball Illusions  
Sensible Golf

Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern



Stargrafiker David Rowe (siehe Foto) verantwortlich, der unter Computerspielern ebenfalls kein Unbekannter ist. Er hat schon einige Coverartworks für Psygnosis und Electronic Arts gestaltet, darunter Titelbilder wie Shadow of the Beast III und Populous. Seine letzte Arbeit war unter anderem das Titelbild zu „Der Clou!“. Alle verbleibenden Grafiken zeichnet unser Neuzugang Michael Sormann, der ebenfalls wie Peter aus Graz stammt. Aber lassen wir Michael nun selbst zu seinen Grafiken Stellung nehmen: Das grafische Grundkonzept, das hinter Whale's Voyage II steht, half mir, möglichst stimmungsvolle, realistische Grafiken mit der Klarheit von Comiczeichnungen zu kombinieren, um eine dichte, etwas düstere Atmosphäre zu erzielen. Besonders habe ich darauf geachtet, daß sich dieser Stil nahtlos durch das Gesamtdesign zieht und man stets das Gefühl hat, in das Spielgeschehen eingebunden zu sein. Um dieses Feeling zu erreichen, habe ich z. B. Menügrafiken so gestaltet,

daß man auch etwas von der Umgebung, in der sich die Spielfigur befindet, mitbekommt. Z. B. ist das Menü zum Anwählen des Zielplaneten so gestaltet, wie man sich eine Steuerkonsole eines kleinen Raumfrachters des 24. Jahrhunderts vorstellt. Dahinter öffnet sich der Ausblick in den Weltraum und auf den Planeten, in dessen Orbit man sich zur Zeit befindet. Besonders kraß kommt dieses Konzept bei der Explosionssequenz zum Tragen, wenn einem nach verlorener Raumschlacht das Cockpit buchstäblich um die Ohren fliegt. Aus demselben

ler aus seiner Stimmung reißen könnte. Darüber hinaus habe ich auch noch einige kleine animierte Details eingefügt, um das Bild am Bildschirm und somit die fiktive Umgebung des Spielers quasi immer 'lebendig' erscheinen zu lassen.

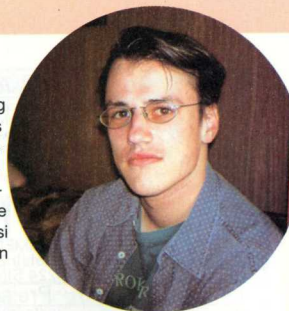
## Wie wird sie gemacht?

Wie entsteht aber jetzt eigentlich eine Grafik für Whale's Voyage II? Nun, zunächst fertige ich einige Skizzen des Motivs an, bis ich der Ansicht bin,

**Es war mir wichtig, daß sich das Intro sowie die Zwischensequenzen möglichst nahtlos in das Spiel einfügen und es nie zu einem Schnitt kommt, der den Spieler aus seiner Stimmung reißen könnte.**

Grund war es mir auch relativ wichtig, daß sich das Intro sowie die Zwischensequenzen möglichst nahtlos in das Spiel einfügen und es nie zu einem Schnitt kommt, der den Spie-

ler aus seiner Stimmung reißen könnte. Darüber hinaus habe ich auch noch einige kleine animierte Details eingefügt, um das Bild am Bildschirm und somit die fiktive Umgebung des Spielers quasi immer 'lebendig' erscheinen zu lassen.

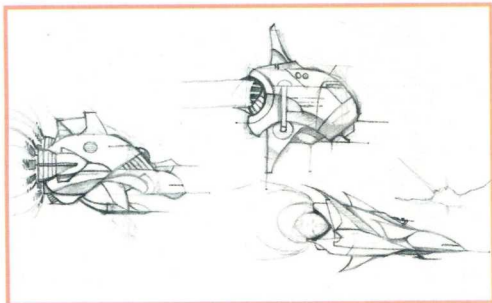


**Peter Baustädter, besser bekannt als J.O.E., hat das Cover für Whale's II entworfen.**

genauere und detailreichere Bleistiftzeichnung. Anschließend scanne ich die Zeichnung ein, um sie am Computer weiter bearbeiten zu können. Farben, Hintergründe (Wolkenhimmel usw...) und kleinere Details füge ich dann mit meinem Grafikprogramm hinzu... Fertig!

## INFO

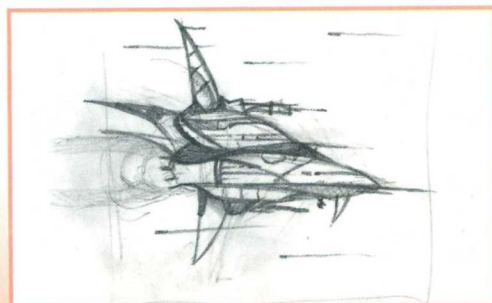
Nächsten Monat werden wir den Hauptteil des Spieles, die 3D-Rollenspielumgebung näher beleuchten.



Zuerst werden die Skizzen auf Papier entworfen,...



...danach eingescannt und auf dem Bildschirm überarbeitet.



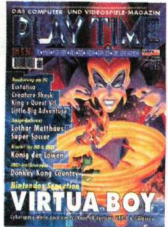




**TIPS & TRICKS**



**zum Sammeln in**



**allen Magazinen**



**des COMPUTE**



**Verlags.**

Aktuelle Ausgaben jetzt im Handel erhältlich!

**CALL AND PLAY**

Versandtelefon:  
02803 - 1359  
02803 - 8530  
02803 - 719  
Fax: +  
02803 - 8161  
Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift: S. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel

Unsere Ladenlokale "SOFTWAREHOUSE" befinden sich in:  
46483 Westl. - In der Duedelpassage - 0281 / 25922  
47533 Kleve - Carthausstr. 12 - 02821 / 14483  
47608 Geldern - Innenstadl Glockengasse 13 - 02831 / 87904  
61169 Friedberg - Marsch Computer - Kaiserstr. 53 / 06031 - 72050  
Neueröffnung 4. 2. 94 Dortmund - Hörde - Herrmannstr. 49  
Ladenpreise sind nicht mit Versandpreisen identisch !!!

**Amiga Amiga Amiga Amiga 1200**

7th Sword of Magic	DA	x59,95
Alien 3	DA	47,95
Alienbreed 2	DA	47,95
<b>Alienbreed 3 / Tower - Assault</b>	DA	<b>39,95</b>
Anstoss und Anstoss	World	
Cup zusammen	DV	79,95
Arcade Pool	DA	29,95
Aufschwung Ost	DV	57,95
<b>Battle Team</b>	DV	<b>47,95</b>
Body Blows Galac.	DA	47,95
Brian the Lion	DA	47,95
Bump'n Burn	DA	54,95



**Otto Rehagel Soccer**

deutsche Version  
ca. Anfang Januar  
bekannt als Sens. World of Soccer  
DA 59,95 U.F.O. DV x99,95

<b>Lothar Mathäus 2</b>	DA	<b>59,95</b>
Universe	DV	59,95
Vital Light	DA	x99,95
World Soccer	DV	69,95
World Cup Compilation - enthält:	DV	49,95

**A 1200 Lemminge 3**

DA	x54,95	
Lion King	DA	x59,95
Lord of Realms	DV	59,95
Mighty Max	DA	x59,95
Mutant League - Hockey	DA	i.V.
Naughty Ones	DA	44,95

**A 1200 Oldtimer**

DV	x67,95	
Oscar	DA	44,95
Out to Lunch	DA	47,95
Overkill	DA	44,95
Pinball Fantasy	DA	<b>49,95</b>
PCA Europ. Tour	DA	59,95

**Bundesl. Manager Hattrick**

DV	74,95	
Chaos Engine	DA	47,95
Chartbreaker	DV	x57,95
Chr. Kolombus	DV	74,95
Cool Sport	DA	54,95
Crash Dummis	DA	39,95
Dawn Patrol	DV	x69,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	64,95
Der Clou Data	DV	42,95
Der Patzner	DV	64,95
* Die BOX * Compilation - enthält:	DV	47,95

**Lothar Mathäus 2 World Soccer**

DV	69,95	
Lothar Mathäus	DA	59,95
o Goal	DA	19,95
o Sensible Soccer	DA	24,95
o Striker	DA	69,95
o Champ. Manager 94	DA	69,95
o WWF 1	DA	24,95
o WWF 2	DA	69,95
o Zeewolf	DV	x67,95
o Zeppelin	DV	x59,95
Zonked	DV	44,95

**PGA European Tour**

DA	54,95	
Aladdin	DA	59,95
Alfred Chicken	DA	49,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Alienbreed 3 / Tower - Assault	DA	x49,95

**Amiga 1200**

Simon T. Sorcerer	DA	x49,95
Simon T. Sorcerer 2	DV	i.V.
Skitchin	DA	i.V.
Soccer Kid	DA	54,95

**A 1200 Rise o. t. Robots**

DV	69,95	
Robinsons Requie	DV	49,95
Rüsselsheim	DV	59,95
S.U.B.	DV	x49,95
Sabre Team	i.V.	
Second Samurai	DA	54,95

**A 1200 Sim City 2000**

DV	67,95	
Benötigt 4MB Arbeitsspeicher		
Simon T. Sorcerer	DA	x49,95
Simon T. Sorcerer 2	DV	i.V.
Skitchin	DA	i.V.
Soccer Kid	DA	54,95

**Die Siedler**

DV	47,95	
solange Vorrat reicht		
Dragonstone	DA	x59,95
Dreamweb	DV	x67,95
Eishockey Manager	DV	69,95
Elite 2	DV	52,95
Empire Soccer	DV	49,95
Eye of the Storm	DV	59,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	34,95

**Rise of the Robots**

DV	69,95	
Ran Trainer	DV	x74,95
Reunion	DV	59,95
Rings o. Med. Gold	DV	67,95
Robins. Requiem	DA	44,95
Brian the Lion	DA	44,95
Bump'n Burn	DA	x59,95

**Amiga Laufwerk extern**

DA	99,95	
festlängig		
Abschaltbar und durchgeh. Bus		
Angebot solange Vorrat reicht !!!		
Burning Rubber	DA	54,95
Chaos Engine	DA	44,95
Chr. Kolombus	DV	69,95
Civilisation	DV	59,95
Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95
Dangerous Street	DA	49,95

**A 1200 Star Trek**

DV	64,95	
Subwar 2050	DV	69,95
Super Stardust	DA	54,95
Surf/Ninja	DA	54,95
T.F.X.	DV	x59,95

**Fields of Glory**

DV	64,95	
FIFA Soccer Internat	DV	x49,95
Flucht of the Amazon Queen	DV	x74,95
Formula One G.P.	DA	34,95
Shadow Fighter	DA	54,95
Sim Classics - Golbush 3	DV	66,95
Goblins 2	DA	34,95
enhält:		
o Sim City	DV	39,95
o Sim Ant	DV	62,95
o Sim Life	DV	47,95
Sierra Soccer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer 2	DV	x67,95
Spaceward HO !	DV	67,95
Impossible Mission	DV	47,95
Si. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	DV	67,95
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun beinhaltet:	DV	69,95
o Die Siedler		
o The Chaos Engine		
o Terminator 2 Arcade		

**Ruff & Tumble**

DA	47,95	
Rüsselsheim	DV	59,95
S. U. B.	DV	x54,95
Second Samurai	DA	54,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Simulation	DA	44,95
Sierra Soccer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer 2	DV	x67,95
Spaceward HO !	DV	67,95
Impossible Mission	DV	47,95
Si. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	DV	67,95
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun beinhaltet:	DV	69,95
o Die Siedler		
o The Chaos Engine		
o Terminator 2 Arcade		

**Bundesl. Manager Hattrick**

DV	77,95	
Burning Rubber	DA	54,95
Chaos Engine	DA	44,95
Chr. Kolombus	DV	69,95
Civilisation	DV	59,95
Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95
Dangerous Street	DA	49,95

**A 1200 Theme Park**

DV	59,95	
Top Gear 2	DA	49,95
Wing Commander	DV	x54,95
Zool 2	DA	44,95

**FIFA Soccer Internat**

DV	x49,95	
Flucht of the Amazon Queen	DV	x74,95
Formula One G.P.	DA	34,95
Shadow Fighter	DA	54,95
Sim Classics - Golbush 3	DV	66,95
Goblins 2	DA	34,95
enhält:		
o Sim City	DV	39,95
o Sim Ant	DV	62,95
o Sim Life	DV	47,95
Sierra Soccer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer 2	DV	x67,95
Spaceward HO !	DV	67,95
Impossible Mission	DV	47,95
Si. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	DV	67,95
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun beinhaltet:	DV	69,95
o Die Siedler		
o The Chaos Engine		
o Terminator 2 Arcade		

**Ruff & Tumble**

DA	47,95	
Rüsselsheim	DV	59,95
S. U. B.	DV	x54,95
Second Samurai	DA	54,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Simulation	DA	44,95
Sierra Soccer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer 2	DV	x67,95
Spaceward HO !	DV	67,95
Impossible Mission	DV	47,95
Si. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	DV	67,95
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun beinhaltet:	DV	69,95
o Die Siedler		
o The Chaos Engine		
o Terminator 2 Arcade		

**Bundesl. Manager Hattrick**

DV	77,95	
Burning Rubber	DA	54,95
Chaos Engine	DA	44,95
Chr. Kolombus	DV	69,95
Civilisation	DV	59,95
Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95
Dangerous Street	DA	49,95

**A 1200 Theme Park**

DV	59,95	
Top Gear 2	DA	49,95
Wing Commander	DV	x54,95
Zool 2	DA	44,95

**FIFA Soccer Internat**

DV	x49,95	
Flucht of the Amazon Queen	DV	x74,95
Formula One G.P.	DA	34,95
Shadow Fighter	DA	54,95
Sim Classics - Golbush 3	DV	66,95
Goblins 2	DA	34,95
enhält:		
o Sim City	DV	39,95
o Sim Ant	DV	62,95
o Sim Life	DV	47,95
Sierra Soccer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer 2	DV	x67,95
Spaceward HO !	DV	67,95
Impossible Mission	DV	47,95
Si. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	DV	67,95
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun beinhaltet:	DV	69,95
o Die Siedler		
o The Chaos Engine		
o Terminator 2 Arcade		

**Ruff & Tumble**

DA	47,95	
Rüsselsheim	DV	59,95
S. U. B.	DV	x54,95
Second Samurai	DA	54,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Simulation	DA	44,95
Sierra Soccer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer 2	DV	x67,95
Spaceward HO !	DV	67,95
Impossible Mission	DV	47,95
Si. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	DV	67,95
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun beinhaltet:	DV	69,95
o Die Siedler		
o The Chaos Engine		
o Terminator 2 Arcade		

**Bundesl. Manager Hattrick**

DV	77,95	
Burning Rubber	DA	54,95
Chaos Engine	DA	44,95
Chr. Kolombus	DV	69,95
Civilisation	DV	59,95
Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95
Dangerous Street	DA	49,95

**Angebote Amiga 500**

Budokan	DA	29,95
Dune 1	DV	34,95
Lure o. t. Tempress	DV	34,95
Populus 1+Data	DA	34,95
Populus 2	DV	34,95
Prince o. Persia 1	DA	29,95
Präsch for the Skies	DV	34,95
Sleepwalker	DV	24,95

**Fields of Glory**

DV	64,95	
Flucht of the Amazon Queen	DV	x74,95
Formula One G.P.	DA	34,95
Shadow Fighter	DA	54,95
Sim Classics - Golbush 3	DV	66,95
Goblins 2	DA	34,95
enhält:		
o Sim City	DV	39,95
o Sim Ant	DV	62,95
o Sim Life	DV	47,95
Sierra Soccer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer 2	DV	x67,95
Spaceward HO !	DV	67,95
Impossible Mission	DV	47,95
Si. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	DV	67,95
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun beinhaltet:	DV	69,95
o Die Siedler		
o The Chaos Engine		
o Terminator 2 Arcade		

**Ruff & Tumble**

DA	47,95	
Rüsselsheim	DV	59,95
S. U. B.	DV	x54,95
Second Samurai	DA	54,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Simulation	DA	44,95
Sierra Soccer	DV	64,95
Simon T. Sorcerer	DV</	



# Profi-Software ab 4,50 DM

Die gigantische Fundgrube für Anfänger und Profis

Computer Center  
Bocholt



**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)
- \* Umtauschgarantie bei Hard- und Software-Problemen.
- \* Überwiegend deutsche Programme mit deutschen Anleitungen.

Am alten Wehr 2  
46395 Bocholt

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

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 Werbespiel/Liveclub
- 504 Das Pepsi Game
- 505 Skat perfekt
- 506 Billard Perfekte Billardsimulation.
- 507 Telem Commander II
- 508 Energie Manager
- 509 Knax Promo-Spiel der Sparkasse.
- 510 Winning Post
- 511 Diplomacy Strategischeschlacht
- 512 Evil Tower Top Abenteuerspiel.
- 513 China Challenge
- 514 Tricky Quicky Nesquik-Game
- 515 Telemkommando
- 516 Bi-Fi II (Action in Hollywood)



Der Nachfolger ist da! Ein neues Grafik-Adventure!  
**517 Space Walker**  
Erkunden Sie mit einer Raumkapsel ein altes Raumschiff mit vielen Labormägen und Abenteuern.  
**518 Mine Trasher**  
Geschicktes Steuern eines Raumschiffes in verzwickten Labormägen. Spielt im Jahre 2008!  
**519 Boggle**  
Aus wildem Buchstabenarsenal sinnvolle Wörter zusammensetzen. 13 Spieler, 13 Musiktitel!!!  
**520 Insectoids 2**  
Gnadenloses Abtöten aggressiver Insektenscharen.  
**521 Hot Blox** Neuartige Tetris-Variante.  
**522 5 in a Row** 225 Felder, 1-2 Spieler.  
**523 Arena 2** Roboter bekämpfen sich.  
**524 Silver Blast**  
Ihre Aufgabe ist es im Jahre 2076 die eingedungenen außerirdischen Wesen z.B. mit dem Donsenjet zu erledigen! Top Abenteurgame.  
**525 Tony im Kellogg's Land**



Hat eine super Wertung in Amiga Games 9/94!!!  
**526 Zombie Apocalypse II**  
Neuaufgabe von 1984. Sehr reales Spiel wie im echten Videofilm. Versuchen Sie, alle Zombies zu erledigen. **Freigegeben ab 18 Jahren.**  
**527 Ghost Mines** Geisterhafte Boulderstadt.  
**528 Black Jack** Mit ansprechender Grafik.  
**529 ZEUS - The Game**  
Kniffliges Denkspiel mit bunten Spielsteinen.  
**530 Task Force**  
Strategisches Kriesspiel: Sie können Ihre Männer mit 10 Waffenarten, Messer oder Minenscharen ausrüsten.  
**531 CD Dreams**  
Videospielsimulator mit 4 tollen, lustigen Spielen: Octopus, Parachute, Fire Attack und Oil Panic!  
**532 Cookie**  
Lustiges Kinderspiel 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 Superlative.

## 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 Programm kann zum Kopieren von Files, Einlegen von Bildern, Fonts... Jedoch ohne Hochzahlungsverpackung, dafür aber nur 4,50 DM!!!  
**537 Astrologic**  
Horoskope, Analysen... Test Amiga-Magazin 3/94: gut  
**538 Bibel Quick**  
**539 Fahrshule**  
**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 Router\* ist der ultimative Shareware 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. Wüßten Sie eigentlich schon, auf welcher Frequenz die Space-Shuttle den Frequenzprüfer abwickelt. Nein? Diese Disk hilft!  
**549 Frustkiller** (Ab Kick 2.0)  
Auf Workbook zu installieren. Englisches/gerausche oder Maschinengewehrrealien beim Anlicken usw....

**550 Mini-Maxi-Video**  
Neuartige Shareware-Videoverwaltung.  
**551 Boot-Intro-Maker-Disk**  
Installiert die Text/Grafik-Intros im Bootblock.  
**552 Cover Master**  
Erstellt meisterhaft Aufkleber für Audio-Kassetten.  
**553 Kalender** Druckt beliebige Jahre.  
**554 Master Copy**  
Kopiert sogar tolle Disk usw. Festplatte. SUPER!  
**555 3D Icons** Über 50 Icons für die Workbench! Tolle 3D-Grafiken für alle Lecker für  
**556 Disk Arzt & Crack**  
Vielseitiger Diskettenreparierer und Diskmonitor.  
**557 Hardwarehaltpläne**  
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 Tapes**  
Spitzen DFÜ-Programm mit allen Profi-Funktionen.  
**560 Quadra Composer**  
Neuartiger Spitzenmusikeditor: 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  
Tollus Wörterarten. Mit Animis und Sprachausgabe.
- 601 Manager Simulator  
Komplexe, realitätsnahe Shareware-Simulation für Junior-Manager. Finanzierung, Produktion, Vertrieb, Erlöse, Marktanteile... Top Grafik, saubere Mimen.
- 602 Galaga Deluxe  
Das bekannte Weltraumballerspiel mit neuer Grafik, tollen Explosionseffekten, Top 20-Highscoreliste, Wappnung usw... Einfach ein SUPERSPIEL!
- 603 LED Clones  
Maschinengewehr-Straßen-Nahkampf. Ab 18 Jahre!
- 604 Pengo 2  
Als Pinguin durch Labyrinth. Ähnlich wie Pac Man.
- 605 Exit 13  
Gleiche Steine aufeinander schieben. Denkspiel.
- 606 Steinf Defender  
Flugzeugabwehr. Plus 3 Gratisispiele auf der Disk.
- 607 Numerix  
Ein First Class-Knobelspiel. 4 grafische Ebenen.
- 608 Universal Flier  
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 Spieler: 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 Weltraumballerspiel mit sagenhafter Grafik von Planeten, Raumstationen oder Meteoriten.  
**616**

**STARTRAK THE NEXT GENERATION**  
**617 Knights**  
Mittelalterlicher Kampf mit Schwert/Axt für 2 Spieler.  
**618 Dynamite Warriors**  
1-5 Spieler. Labyrinth, Bombenlegen, Mauersprengung.  
**619 Mega Bomber** Wie Bomb Pac.  
**620 Dämonen Frieden**  
Außerst gewisses Jump'n Run-Spiel mit Leichen, Zombies, Skeletten, Hexen, Hunde ohne Köpfe...!

**621 Crazy Cross Cars**  
1-3-Spieler, 10 Pistolen, Achterbahnen, Autosprünge.  
**622 Die spektakuläre Flucht**  
Fliehen Sie aus einem tödischeren Gefängnis.  
**623 Psycho Santa**  
Ein Psycho-Weihnachtsmann legt mit seinem Schlitzen über die Welt. Action/Geschick.  
**624 Wipe Out!**  
Eines der ausgefalltesten Ballerspiele mit Parallax-Scrolling, Rundumsteuerung, Radarschirm usw...!  
**625 Doom** Der PC-Renner jetzt für Amiga!  
**626 Mega Block II**  
Ein terrishähnliches Spiel mit selten professioneller, fetziger Musik und freundlicher, heller Supergrafik.  
**627 Aliens** Gefährliche Wesen besiegen.  
**628 Grit Actions** Kein Kommentar.  
**629 Karate Wurm II** Kampfspiel.  
**630 Harrier Attack** Raketenablenken.

## Top Szenen-Demos

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



Ray-Tracing-Bildern.  
**634 Sequential**  
Ein in der Amiga Joker 9/94 gekröntes Spitzendemo.  
**635 Rampage**  
Megademo mit Echtzeitbildern über Berge, tolen Grafik-Feuerwerke, Wasserwürfel, Top Musik usw...  
**636 Fatal Morgue**  
Fetzer Musik-Clip mit Plasma, verschiedenen netzenden Frauen, Uhren, Straußvogelanimation...!  
**637 Full Moon** (Nur A1200/A4000)  
Wohl bestes AGA-Megademo der neuen Zeit; Sprachausgabe, voll realistische Glettläufe über Kampfs, Labryrinthbegehung, Feuersimulator usw...!  
**638 Real** (Nur A1200/A4000)

Top AGA-Demo mit Würfelstrudel, Vektorobjekte mit Holz als Textur, Enterprise-Kanal, Flug über Raumstation, Flug über Schlucht, Erotik-Grafiken...!  
**639 Inter Outside** (Nur A1200/A4000)  
Anti-PC-Demo mit Videomaterial eines Kindes, Frauentisch-Zoomer, Comic-Bilder, Glasbruch...!  
**640 Das Intel WC**  
Nach einer PC-DOS-Simulation wird der Intel-Chip einfach im WC heruntergespült. Zusätzlich befinden 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 Grafikspielereien. Als kostenloses Zusatz gibt's noch 2 weitere Demos und 8 Lieder.

**642 Boggledrop**  
Demo mit Sprachausgabe, lustigen Configurations, die auch sprechen. Von der besten Demogruppe - Sanity.  
**Plus 7 weitere kostenlose Demos als Zugabe.**

**643 Horror Video Clips**  
Mortarsäge, Axt, Gewehr. Clips ab 18 freigegeben!!! Vorlauf, Rücklauf, Zeitlupe, Videorekorderbedienung.  
**644 Virtual Dreams II**  
Videos von der Diskette: Sie sehen einen echten Videoclip mit Aufnahmen von Computeranlagen und der Verfolgung von weglaufenden Personen.  
**645 In A Dream**

Demo mit Vector-Liebes-Szenen zweier Personen.  
**646 Twingo Home**  
Erster Computer-Werbespot - Wie im Fernsehen -  
**647 Amnesty International**  
Werbedemo mit Anti-grausigen Fotos von Menschen.  
**648 Neural Assault**



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







Würmer als Kanonenfutter?

# Worms

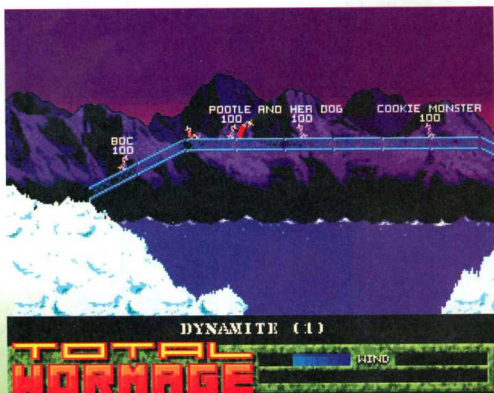
Die Amiga-Experten von Team 17 lassen es nach Alien Breed 3 und Super Stardust noch einmal so richtig krachen. Mit Worm nehmen sie sich wieder ein außerordentlich bekanntes Spiel zum Vorbild und produzieren einen abgedrehten Clone.



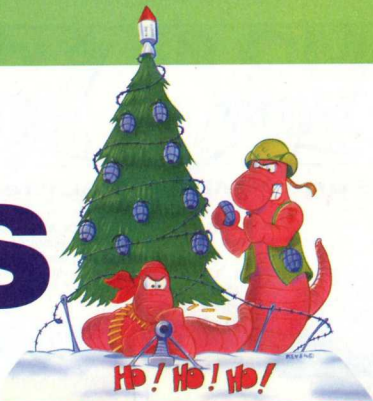
Die mächtig Punkte einbringende Queen-Mutter treibt sich gerade auf der Baumspitze rum, allerdings nur solange, bis der Spieler den Baum ummietet.



Besser gut kopiert als selbst schlecht gemacht! So oder ähnlich könnte das Motto von Team 17 lauten, wenn man einen Blick auf ihre Softgraphie wirft. Project X entpuppte sich als astreiner R-Type-Clone, mit Overdrive kopierten sie MicroMachines und mit Alien Breed lieferten sie ein eindeutiges The Chaos Engine-Remake ab. Ihr neuestes Projekt schließlich ist eine Lemmings-Kopie mit Cannon Fodder 2-Spielprinzip. Hunderte von niedlichen Würmern müssen in diesem Spiel als Rekruten für einen fürchterlichen Krieg im Wurmland erhalten. Sie lassen sich dabei nach Belieben als Hecken-schützen einsetzen oder graben auf Befehl ein Loch in die Landschaft, durch welches die



Die Würmer überqueren gerade noch friedlich die Brücke. Der Spieler ist mit Dynamit auf der Jagd nach der höchsten Highscore und versucht, möglichst viele auf einmal zu eliminieren.



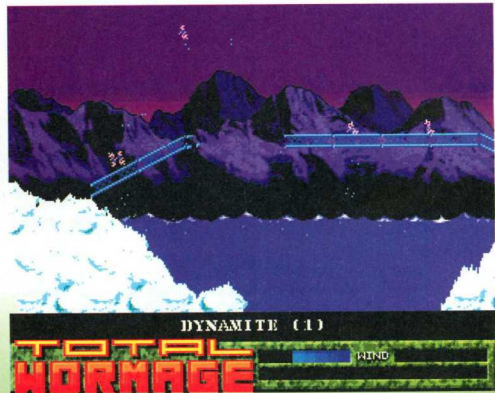
In dieser herrlichen Winterlandschaft mit dem schnuckeligen Schneemann ist man nur mit einem Gewehr bewaffnet, das eisige Gewässer links ist jedoch recht hilfreich.

Kumpanen dann nach Lemmings-Manier flüchten können. Die Grafik überzeugt dabei

**Hunderte von niedlichen Würmern müssen in diesem Spiel als Rekruten für einen fürchterlichen Krieg im Wurmland erhalten. Wenn das nicht putzig wird!**

durch ihre abwechslungsreiche Gestaltung und ihre witzigen Animationen, die den humori-

stischen und bestimmt nicht martialen Charakter des Spiels unterstreichen. Als Szenarien müssen übrigens Eis-, Zukunfts- und Grünlandschaften erhalten. Wenn die Würmer voller Inbrunst ihr Dasein beenden, verabschieden sie sich mit einem coolen Spruch auf den Lippen. Allerdings sparen sie auch während des Spiels nicht mit witzigen Anmerkungen in digitalisierter Form. Während die CD 32-Version mit über fünfzig Kommentaren unterhält, darf man die rund zwanzig Sprüche der Disketten-Version noch zu eigenen Slapsticks zusammensetzen.





# usbit.

Tel. 02547 1303  
Tel. 02547 1253

## GAMES FOR FUN!

- 1153 ACTION IN HOLLYWOOD**  
Die Fortsetzung des BFI Abenteuer Nr. 1 Hit!
- 1037 BAGCKAMMON**  
Das tolle Brettspiel in einer tollen Umsetzung.
- 1125 BIBEL KING**  
Das heitere Ratespiel rund um Bibelzitate!
- 1072 BILLARD**  
Comico Billardsimulation mit 3 Varianten.
- 1162 BLACK JACK**  
Das fesselnde 1744 in einer AMIGA Umsetzung.
- 1158 BLACK DAWN**  
Fesselndes 3-D Rollenspiel im Labyrinth!
- 1133 BOSSLEN**  
Das bekannte aufreißende Kegelspiel vom Autor des legendären "Flugger Dopper". Pflichtspiel!
- 1132 BROKER**  
Komplexes Börsenspiel für Börsianer!
- 1112 CHINA CHALLENGE**  
Gute Umsetzung des bekannten Shanghai Spiels. Bauen Sie den "Drachen" ab! Top Grafik!
- 1027 Chopper 2**  
In dieser Simulation erwarten Sie spannende Luftkämpfe. Tolle Grafik!
- 1014 DAS ERBE II**  
"Das schmutzige" Erbe ist noch komplexer!
- 1115 "DIE FIRMA"**  
Leiten Sie eine komplette Firma mit allem was dazu gehört. Komplexes Unternehmensplanung.
- 1035 DIE SIMPSONS**  
Bart Simpson in Aktion. Tolle Grafik!
- 1041 DONKEY KONG**  
Retten Sie Ihre Geliebte aus den Klauen von Donkey Kong. Spielklassikerklassiker.
- 1119 DOWNHILL**  
Spannender Skizabfahrtslauf.
- 1008 DUNGEON FLIPPER**  
Einer der fesselndsten AMIGA Flipper!
- 1040 EISHOCKEY**  
Im Karamzoo-Lage erleben Sie Eishockey hautnah. Torsszenen, Prügelszenen, Turniere, etc.
- 1044 ELEFANTENRI**  
Retten Sie den Elefantenbestand Ihres Nationalparks. Perfekte Animationen und tolle Grafiken

- 1004 JOKER POKER**  
Umsetzung des "Herz Ass" Automaten
- 1155 KELLOGS SPIEL**  
Das bombastische Werbespiel rund um Kornflakes
- 1126 KNAX**  
Sparksenspiel mit allen bekannten Figuren des Knickehasen/Fesselnde Story mit Aha-Effekt!
- 1010 MINGOLF**  
Tonnenschwere Kampfabenteuer vollgestopft mit High-Tech treten auf einem Schlachtfeld gegeneinander an! Strategie-Dauerbrenner!
- 1017 MECHORCE**  
Immer noch die besten 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Turniermodus!
- 1095 MONOPOLI**  
Die genaue Umsetzung des bekannten Brettspiels. Sehr spielerisch. Für 1-4 Mitspieler! Super!
- 1122 OKEY!**  
Rommy Variante im Comic Stil. TopHit!
- 1160 PEPSI SPIEL**  
Das legendäre Werbespiel von Pepsi.
- 1135 POPEYE**  
Wird es Popeye schaffen Oliva zu retten?
- 1020 RETURN TO EARTH**  
Das legendäre Weltraum Abenteuer im Elite-Stil.
- 1124 ROULETTE**  
Hier kommt echtes Casino Feeling auf. Gespielt wird nach den Originalregeln. Super Grafik!
- 1013 SACHMEISTER**  
Spielerisches Schachspiel mit perfekter Darstellung der Spielfiguren. inkl. zeitgenauer Schachuhr!
- 1113 SUPER BREAKOUT**  
Durchschlagen Sie die Mauer...
- 1036 SEE-WOLF**  
Steuern Sie ein komplettes U-Boot auf der Suche nach dem sogenannten Stadt Atlantis.
- 1020 SKAT**  
Spielt nach offiziellen Skatregeln. Tolle Grafik.
- 1168 SMURF HUNT**  
Balterspiel für Schlumpfhäuser.
- 1090 TELEKOMMANDO 2**  
Die Rückkehr. Ein neuer Job für Dich... Mit toller Grafik, kniffligen Aufgaben + fetziger Story.

### Kit Amiga 500/2000

179,-

### Kit Amiga 1200/3000/4000

209,-

**NEU FÜR AMIGA 1200**

- zeichnen dieses friedliche Spiel aus!
- 1089 ENERGIE MANAGER**  
Errichten Sie eine Fast-Food Restaurant Kette und arbeiten Sie dabei möglichst wirtschaftlich.
- 1005 FAR WEST**  
Eines der besten Wirtschaftssimulationen im "Wilden Westen". Superpreis! (3 Disks zum Preis von 1!) Unser absoluter TopHit! Megagrografik!
- 1042 FIGHTING WARRIORS**  
Das Super-Karatespiel für alle Fans des taktischen Kampfsports. Aktionen Animate pur!
- 1023 FUSSBALLMANAGER**  
Führen Sie einen zweiklassigen Verein an die Spitze der Bundesliga. Tolle Managersimulation mit allem was dazu gehört!
- 1034 GLÜCKSRAD**  
Das bekannte Spiel zur Fernsehshow!
- 1123 GRUFTII**  
Tolle Boulder Crash Variante. Suchen Sie im Erdreich nach Diamanten. Suchtgefahr!!!
- 1156 HIGH OCTANE**  
Fesselnde Automaten. Ist dem scharf geschossen wird - Mit modernen Waffensystemen.

- 1005 THINK!**  
Nach "OXYD" die neue große Herausforderung.
- 1146 TISCHNISSEN**  
Vorhand, Rückhand, angschnibbeln, etc. Mit Turniermodus. Sehr realistisches Gameplay!
- 1169 TOTAL FIRE**  
Brandhafte Helikopter Aktion. Super!
- 1071 PETER'S QUEST**  
Ein absolut friedliches Hüpf- und Sammelspiel. Der Spaß für die ganze Familie. Empfehlung!
- 1138 WAR**  
Das Weltraum-Strategie und Aktionspiel der Sonderklasse. Return to Earth halb groß!
- 1163 WRESTLING**  
Das beste Wrestlinggame für AMIGA. 2 Disks!

**AMIGA BOMBER (1049)**  
Zwei Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht mit Hi-Ho-Waffen (Fallbomben, Mörser, Granaten, etc.). Nach jeder Schlacht können sich die Gegner mit neuen Gemeinheiten ausrüsten. Das Originalspiel mit garantiert fesselnder Wirkung!

**MUSTERBRIEFE (3001)**  
Über 70 handliche Musterbriefe für alle Anlässe (Einladungen, Mahnungen, Behördenbriefe, Geburtstagsglückwünsche, Bewerbung, Lebenslauf, Kündigung, etc.) Dazu gibt es noch das passende Textprogramm mit dem Sie diese Briefe komfortabel bearbeiten und ausdrucken können.

**BAHNHOFF (3002)**  
Der Winter steht vor der Tür und wieder einmal ist es an der Zeit die Modelleisenbahn vom Dachboden zu holen. Doch halt! Jetzt gibt es doch die Möglichkeit komplette Gleisanlagen mit Rangierbahnhof auf dem AMIGA zu simulieren. Superhit!

## ARKTIS

179,-

DM

### Originalsoftware!

**5004 RAUM & DESIGN**  
Die 10000-fach bewährte Inneneinrichtungssoftware mit 2-D (Draufsichtplanung) und 3-D Darstellung (Kameratour durch den Raum). Stühle, Tische, Lampen, Steckdosen, etc. lassen sich beliebig platzieren und verschieben. Inser-Nr. 1 Besteller! Inkl. dt. Handbuch!

**5002 AIRPORT**  
Sie leiten den kompletten Flugverkehr eines der 8 bekannten Großflughäfen. Starben und landen. Sie Ihre Maschinen sicher und bewältigen Sie viele Notfallsituationen am Bord und auf Ihren Flughäfen. Mit digitaler Sprachrolle!

**5001 SKY ASTRONOMIE II**  
Komplett Astronomieprogramm mit wirklichkeithoher Sternstärkenskala, Sternbilder, Planeten und Nebel lassen sich per Mausclick rasch aufrufen. Tolle Animationen + Daten!

**5003 WOLF COPY**  
Das optimale Programm für Ihre Sicherheitskopien. Blitzschnell lassen sich einseitig/gerecht bis zu 3 Kopien gleichzeitig anfertigen. inkl. Errorcheck + optischer Fehlerkontrolle!

**5005 DROP OUT**  
Die beste Breakoutvariante die es für AMIGA gibt. Super Sound + Fetzigste Grafik! Super! Garantiert suchtfähig!

**5006 STEEL DEVI**  
Sichere Kampfaktionen müssen auf einem türkischen Schiffsfeld vollzogen werden. Läden gegenüber an der Spitze. Hier können sich 2 Gelehrer nach Herzenslust verlocken/Fetziger Sound!

**5007 SUDERCASH**  
Sie kennen Cynoid? SUDERCASH ist ähnlich aufgebaut, jedoch mit tollen Features mehr. Das fantastische Denkspiel. Top Hit!

**5008 WOLFEN**  
Sie wollen eigentlich nur Ihre Tante auf dem Land besuchen. Doch eine rätselhafte Mordserie wird Ihnen dunklen Schatten über die sonst so verschleierte Kleinstadt. Sie begehen sich auf die Suche nach dem Täter und machen eine grauenhafte Entdeckung...

**ARKTIS-Software GmbH**  
Schürkamp 24 • 48720 Rosendahl  
Bestelltelefon: 02547-1303  
Bestelltelefon: 02547-1353  
Bestelltelefax: 02547-1353  
BTX: ARKTIS#

Versandkosten (Versand erfolgt per Post).  
Nachnahme DM 7,- oder Vorkasse DM 5,- (Achtung DM 15,-  
Schwerrausgabe ab Lager. Auch Händler sind willkommen!

## HOTWARE!

DM 49,-

je Paket

8001 EROTIK 1  
8002 EROTIK 2  
8003 EROTIK 3

Sieben oder drei Pakete umfassen 10 randvolle Disketten mit den heißesten Girls in rezenten Posen! Das prickelnde Vergnügen. Top-Qualität! (ab 18 Jahren nur Gg. Ausweiskopie!)

8004 EROTIK AGA SPEZIAL  
25 Disketten speziell für Amiga mit AGA-Chipset bieten erotische Top-Models in höchster Auflösung. Mit oder ohne Dessous! (ab 18 Jahren nur Gg. Ausweiskopie!)

8005 R-H-S EROTIC COLLECTION  
3 CD für alle AMIGAs mit mehr als 2.500 ausgewählten erotischen Fotografien der schönsten Frauen. Top Qualität. Aufregend!

DM 59,-

## ANWENDERSOFT!

**1048 AUTO ROUTE**  
Dieser ultimative Streckenplaner zeigt jedem Autofahrer den richtigen Weg. Blitzschnell wird latabelisch und grafisch eine günstige Fahrtroute errechnen. (inkl. aller Abfahrten, Fahrtrichtungen und Straßenbezeichnungen. (ab 5,- Fr.)

**1159 FREE PAINT**  
Hervorragendes IFF Malprogramm mit allen wichtigen Features, wie z.B. brushes, Luge, Linien, Text, Füllungen, etc. Der Hit für Grafik!

**1120 FIX DISK**  
Der Diskettendoctor! Rettet defekte und versehrte Disketten zum geringsten Programm Aufwahr. Einführung!

**1015 GIROM**  
Verwaltet Ihr komplettes Girokonto inkl. grafischer Auswertung. Planen Sie Ihr Geld!

**1129 KURVENDISKUSION**  
Errechnet für beliebige Funktionen Wendepunkte, Extrema, Rotationskörper, Ableitungen, etc.

**1025 LOTTO**  
Verwaltet Samstags- und Mittwochslotto. Inkl. System! Damit ist die Berechnung für den Gewinn!

**1050 RECHTSCHREIBPRÜFER**  
Tippfehler adeln! Mit diesem Rechtschreibprüfer fällt garantiert jeder Fehler sofort auf. Das Programm läuft im Hintergrund!

**1127 SCHREIBMASCHINEN KURS**  
Übt in autorenübergabenden Lektionen das 10-Finger Schreiben. Inkl. Schnellschreibtest!

**1021 STAR TRANSLATOR**  
Übersetzt beliebige Texte (z.B. PD-Anleitungen) komfortabel von Englisch nach Deutsch!

**1067 STAR AM PLAN**  
Komplette Tabellenkalkulation für den AMIGA. 120 verschiedene Diagrammtypen. Frei definierbare Felder und Spalten! Top Hit!!!

**1152 STEUERFRAGEN 1993 PRO**  
Die Vollversion zum beliebigen AMIGA Steuerprogramm mit originaler Darstellung der amtlichen Bögen auf dem Bildschirm. Bestseller!

**1019 TERMINKALENDER**  
Als sehr hübsch. Sie alle Termine fest im Griff. Mit automatischer Alarmfunktion.

**1012 TEXT PLUS V3.0 N**  
Fantastische Textverarbeitung mit allen wichtigen Funktionen zum Bräutelschreiben!

**1073 VIRENKILNER**  
"VT" in der aktuellen Version ist eines der besten Virenkillerprogramme für den AMIGA.

**1003 YOKABELTRAINER**  
Der perfekte Trainer zum schnellen Erlernen der englischen Sprache. Inkl. erweiterbaren Grundwortschatz. Mit Vokabeltest!

**1165 WORLD ADDRESS**  
Kontakthilfe. Adress Datenbank mit frei definierbaren Feldern. Inkl. Serienbriefdruck, Briefumschlagdruck in beliebiger Größe. Je Datensatz lassen sich beliebige Bilder- und Kommentarte einfügen. Zum Homemachen von DM 5,- erhalten Sie fast eine Profi-Datenbank!



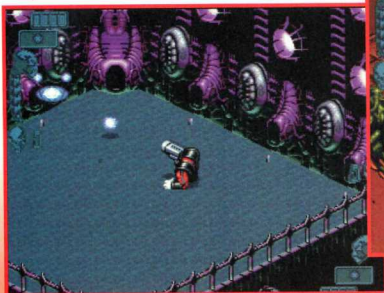
Action von Core Design



# Skeleton Krew

Irgendwie ist es schon merkwürdig: Erscheint ein Meilenstein eines Genres, wagen sich die Softwarefirmen eine ganze Zeit lang nicht mehr an ein ähnliches Spiel heran. Als Sensible Soccer erschien, gab es eine ganze Zeit lang keine wirklich guten Fußballspiele mehr, und als Ambermoon für neue Maßstäbe im Rollenspielbereich sorgte, gab es plötzlich keinen Nachschub mehr für RPG-Fans. The Chaos Engine von den Bitmap Bros. schließlich gilt noch heute als Referenzspiel im Bereich Multiplayer-Action im Gauntlet-Stil. Niemand mehr wagte sich an ein Spiel, in dem ein oder zwei Spieler aus der Vogelperspektive schwerbewaffnete Söldner durch actionreiche Levels steuern durften. Core Design beendet die actionarme Zeit nun mit seinem neuesten Projekt, das wie ihr Ballerhit BanShee nur für Amiga 1200 und CD 32 erscheinen wird.

Selbst wenn sie durch giftige Säure waten müssen, sind die Mitglieder der Skeleton Krew noch einsatzbereit.



**Blastar, Banshee oder Chuck Rock! Diese Spiele gelten unter Action-Fans als absolute Hits, und sie alle stammen von Core Design. Die fleißigen Engländer arbeiten nun eifrig an ihrem nächsten Projekt für Amiga 1200 und CD 32, das wir schon jetzt vorstellen. Von Hans Ippisch**

## Harte Zeiten!

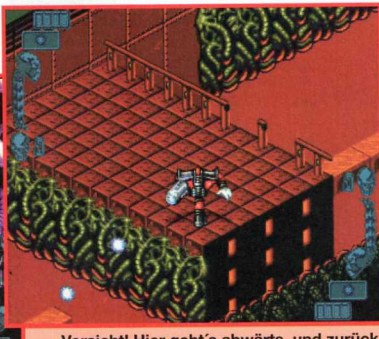
Die Zeiten sind schlecht! In den Außenbezirken von Monster City ist es gefährlich geworden. Die Mordbun-Kadaver treiben ihr Unwesen, und der MAD ist nun zum Han-

sogar zwei Spieler dürfen dank ihrer mächtigen Bewaffnung aufräumen. Um einer kritischen Beobachtung der BPS von vorneherein aus dem Wege zu gehen, machte man Skeleton Krew zum Show down von Künstlichen Termi-

**Er ruft die Elite Truppe- „Skeleton Krew“ zur Hilfe, die in sechs Levels und diversen Bonuslevels für Ordnung sorgen sollen. Ein oder sogar zwei Spieler dürfen mit ihrer mächtigen Bewaffnung aufräumen.**

deln gezwungen. Er ruft die Elite-Truppe „Skeleton Krew“ zur Hilfe, die in sechs Levels und diversen Bonuslevels für Ordnung sorgen sollen. Ein oder

natoren und furchterregenden Aliens in einer fernen, düsteren Zukunft. Zur Auswahl stehen drei verschiedene Robotertypen, die allesamt mit unter-



Vorsicht! Hier geht's abwärts, und zurückklettern kann man leider nicht mehr.



Alleine oder zu zweit darf man in Skeleton Krew antreten.

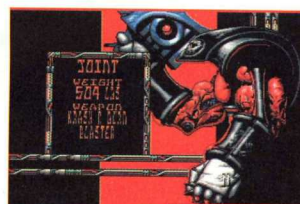
schiedlichen Eigenschaften aufwarten können. Während der eine besonders flink durch die Korridore düst, kann der andere eine bessere Bewaffnung einsetzen. Eine Gemeinsamkeit haben sie jedoch alleamt: Sie sind außerordentlich fließend animiert und bewegen sich ohne jegliches Ruckeln durch die aus der 3D-Iso-Perspektive dargestellten Levels, die mit einer Unmenge an grafischen Details aufwarten und eine gewisse Stilähnlichkeit mit den Aliens-Filmen nicht verleugnen können.

## Nicht nur ballern!

Core Design legte nicht nur Wert auf satte Action, sondern auch auf ausgetüfteltes Game-



**INFO Die drei Söldner**



**Joint**

Dieser schwere Bursche sorgt mit seiner Krash 'n' Burn-Waffe für ständige Unruhe.

**Spine**

Er könnte glatt einem Zombies-Film entsprungen sein. Bewaffnet ist er mit der Plasma-Beam-Knarre.



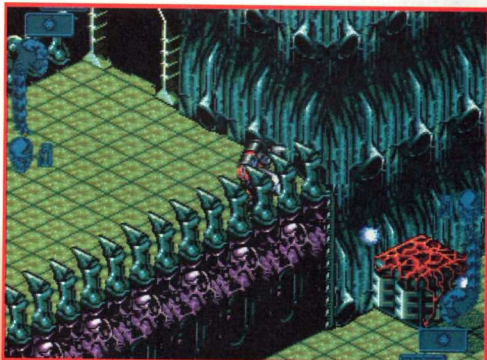
**Ria**

Ein flottes Mädels, das nicht zu unterschätzen ist, komplettiert die Skeleton Krew.



play. So wird man mit purem Ballern alleine nicht weit kommen, und wenn man zu zweit loszieht, muß man sich auch noch absprechen, um schnellstmöglich zum Ziel zu kommen. Außerdem kann man nicht immer durch geöffnete Türen laufen, ab und zu muß man erst die richtigen Schalter umlegen. Technisch wurde Skeleton Krew eindrucksvoll in Szene gesetzt. Egal, wieviel große Sprites durch die Stadt hetzen, Ruckeln oder Flim-

**Wenn Joint mit seiner Krash'n-Burn-Waffe losballert, hilft dem Gegner keiner mehr.**



mern wird man kaum zu Gesicht zu bekommen. CD 32-Besitzer dürfen sich sogar noch auf spektakuläre Zwischensequenzen freuen, die auf der CD abgelegt wurden. Abgedrehter Sound im aktuellen Techno-Stil mit atmosphärischen Samples läßt darüber hinaus noch die richtige Stimmung aufkommen. Erscheinen soll Skeleton Krew im Frühjahr, Action-Fans sollten sich ihre Kohle also aufsparen!

**!! Neu !!**  
in  
**Sachsen-Anhalt**  
Halle (Saale)

**Grothe's Gameshop**

Telefon: (03 45) 66 70 88 Fax: (03 45) 66 70 88

**Rennbahning 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

Ambermoon	DV	80.98	-----
Anstoss	DV	67.95	-----
Arbian 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 Kolumus	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 Frontiers	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
Sim 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	-----
Tunican 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 Pressemittriebe vorbehalten.  
Telefonische Bestellung täglich von 10.00-22.00 Uhr  
Versandkosten: Vorkasse/Scheck 8,- DM,  
Nachnahme 10,- DM + 3 DM Zustuhre.

**CD32-Hits**

Microcosm	39,-
Lost Vikings	29,-
Castles II	29,-
Gunship 2000	39,-

**CD32-Gamer**

Die ultimative Zeitschrift für jeden CD-32 User.  
Abomöglichkeit exklusiv bei uns.  
Probefehl nur 18,- DM

**Amiga-CD**

17 Bit Phase Four	44,-
Amiga Animation	39,-
Amiga Desktop Video	39,-
Aminet Share 4	19,-
Arktis Edition	18,-
Demomania 1	24,-
Fresh Fish 8	49,-
Games & Goodies	29,-
Giga PD 3.0 (3 CD)	79,-
Gigantic Games	39,-
Goldfish (2 CD) I + II	49,-
Hottfest For Professional	44,-
Lechner Collection	44,-
Megahits 1-3 je	49,-
Megahits 4	69,-
Pandora's CD	14,-
RHS Erotik-Collection	54,-
Sounds Terrific (2 CD)	49,-
Saar/Amok	19,-
Ultimedia 1 & 2	49,-

**CD32**

Super Starlust	59,-
Beneath A Steel Sky	79,-
Tower Assault	64,-
PGA European Tour	59,-
Subwar 2050	59,-
Rise Of The Robots	84,-
Litli Divil	59,-
Vital Light	59,-
UFO	59,-
Superfrog	33,-
Emerald Mines	34,-
Top Gear 2	64,-
Jungle Strike	59,-
Bump 'n' Burn	59,-
Roadkill	59,-
Power Games Vol. 1	49,-
Zool	29,-
Photo Lite	49,-
Mathe leicht gemacht	59,-

**MAIL**

Patra III  
Laser Druck Service  
Bancker Str. 27  
471 78 Duisburg  
Tel.: 0203-4791 607 (16-19 Uhr)  
Fax: 0203-4792255  
Versand: Post-NV 9,- DM  
VK(Scheck o. Bar) 6,- DM  
Ausland (nur VK) 18,- DM

**CD-Club**

**AMIGA - CD-Club**  
Infopaket gibt es gratis!!!





# Sensible Golf

daß man Ahnung vom Programmieren haben mußte. International Tennis, ihr zweites Sportspiel, war zwar innovativ, konnte jedoch die Fans nicht begeistern. Mega Lo Mania, ihr erstes 16Bit-Spiel, sorgte als Populous-Clone zwar nicht für Aufsehen, sollte aber durch das gelungene Grafiksystem mit den kleinen Sprites für Sensible Software sehr wichtig werden. Ende 1993 kam schließlich das legendäre Ballerspiel mit den witzigen Minisoldaten, das von der BPS mittlerweile indiziert wurde. Ihr neues Sportspiel greift wiederum auf dieses Grafiksystem zurück.

## Schläger statt Pistolen!

Die niedlichen Soldaten wurden in schicke Freizeitklamotten gesteckt, und statt der Maschinengewehre tragen sie nun Golfschläger mit sich herum. Wenn nun etwas von ihnen wegfliert, handelt es sich nicht mehr um Patronen, sondern um Golfbälle. Stellt man die Kerlchen nun nicht mehr auf ein Schlachtfeld, sondern auf einen Golfplatz,

**Der Abschlag erfolgt mittels des Halbkreises, auf dem eine Kugel auftaucht.**



**Schon wieder ein Golfspiel? Diese vor-eilige Reaktion ist verständlich, doch wenn das Sensible Software-Team etwas anpackt, dann wird es zum absoluten Hit! Man denke nur an Sensible Soccer oder Cannon Fodder 2! Wir enthüllen ihr neuestes Projekt! Von Hans Ippisch**



**Bis zu vier Spieler dürfen sich beim großen Sensible Golf-Turnier beteiligen.**

ist der ungewöhnliche Sportspielhit schon fertig. Selbst das Fadenkreuz wurde kurzerhand einfach umfunktioniert. Nun gibt man damit die Richtung an, in welche der Ball geschlagen werden soll. Mit dem Joystick kann man damit den Cursor auf einem Kreis um das Männchen rotieren lassen, das sich in entsprechende Richtung dreht. Tja, und was beim Vorgänger das Weltkarten-Icon bewirkte, macht bei Sensible Golf

die Leertaste. Damit kann man nämlich eine Karte abrufen, auf der man fast den ganzen Platz sieht. Soweit der grobe Ablauf, der sicherlich nicht auf einen ernsthaften Konkurrenzen für PGA European Golf schließen läßt.

## Witzig & unterhaltsam!

Sensible-typisch wurde hier das Ganze witzig und einfach spielbar in Szene gesetzt. Die verschiedenen Schläger kann man durch Rauf- und Runterdrücken des Joysticks auswählen, während selbstverständlich die aktuelle Entfernung zum Loch angezeigt

**Mit der Leertaste darf man eine Übersichtskarte abrufen.**





Wenn der Ball im Wald verschwindet, ist er meist von tiefem Gras umgeben, was man an der Ballseitenansicht erkennen kann.

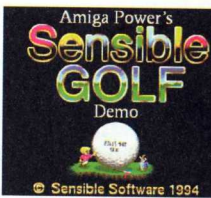
wird. Außerdem darf man noch die Lage des Balles bewundern, um Fehlschläge zu vermeiden. Der Schlag erfolgt mit Hilfe eines Halbkreises, das dem man durch zweimaliges

Spielfluß durch nichts unterbrochen wird, dann kommt wirklich Freude auf! Sensible Software hat uns bis zur Fertigstellung noch einige Gags versprochen, und wenn nichts

## Die niedlichen Soldaten wurden in schicke Freizeitklamotten gesteckt, und statt der Maschinengewehre tragen sie nun Golfschläger mit sich herum. Wenn nun etwas von ihnen wegfliegt, handelt es sich nicht mehr um Patronen, sondern um Golfbälle.

Drücken des Feuerknopfes die Stärke und den Effet festlegen kann. Beim Putten wird näher an das Spielfeld herangezogen, wodurch sich auf dem Grün Unebenheiten durch verschiedene große Dreiecke zeigen. Insgesamt gesehen kann man schon die frühe Entwicklung als äußerst fesselnd einstufen. Wenn die kleinen Männchen wie wild über den Platz wuseln, fein animiert den Schläger schwingen und der

schief läuft, dann dürft Ihr auf unserer nächsten Coverdisk sagen einmal drei Probelöcher anspielen!



Bei Putten wird die Oberfläche mit Dreiecken sichtbar gemacht.



Preislistenangebot	Art.	Anz.	DM	Preislistenangebot	Art.	Anz.	DM	Preislistenangebot	Art.	Anz.	DM
ALEX OLYMPIOS	SPO	DV	59	LOLLIPOP	SIM	DV	62	BODY BLOWS GALAC.	ACT	DA	55
ANETOSS	SIM	DV	68	LORDS OF THE REALM	SPO	DV	62	RUMP IN BUREAU	SIM	DV	58
ARMOUR WORLD CUP	ACT	DA	52	LOTH. MAT. SOCCER	SPO	DV	69	SUNDESLGA MAN. 3	SIM	DV	78
ATRAILL TERRAIN RACI.	SIM	DA	52	MAD NEWS	SIM	DV	69	CHALICE/CALICE	ACT	DA	68
AUSCHWUNG GUT	SIM	DV	57	MAD NEWS EXTRABL.	ZUS	DV	62	DER SCHATZ IM SILB.	ADV	DV	69
BATTLEDOGS	GES	DA	45	MARON'S MARY. AD.	ADV	DA	42	OSCHWELBUBCH	ACT	DA	68
BENKATI & STEEL SKY	ACT	DA	50	MARX MACHINES	SIM	DV	48	DREAMWEAVER	ADV	DV	68
BENEFACTOR	GES	DA	50	MORPH	GES	DA	42	RELS OF GLORY	GES	DA	64
BINDI (Toskammer)	ACT	DA	54	MURPHY	ACT	DA	52	HANSE - DE EXPEDIT.	SIM	DV	48
BLOODNET	ACT	DA	64	OLDTIMER 2	SIM	DV	59	HATTINGBUSH	ADV	DV	68
BOOY BLOWS	ACT	DA	52	OSCAR	ACT	DA	48	HEIMDAL 2	ADV	DV	68
BOOY BLOWS GALAC.	ACT	DA	52	OVERDRIVE	SIM	DA	48	KICK OFF 3 - E. CHALL.	SPO	DV	52
BRIAN THE LION	SIM	DV	78	OVERLOAD	SIM	DA	48	JAMES W. BURNS	ACT	DA	62
BUNDESLIGA MA. 3	SPO	DA	57	PERHELION	ROL	DA	48	LION KING	ACT	DA	62
BUMN'N BURN	SPO	DA	57	PIANETTI PARADISES	SIM	DV	55	MAGIC OF ENTHORA	STR	DV	62
CANNON FODDER 2	SIM	DV	69	PIANETTI PARADISES	SIM	DV	55	MAGIC OF ENTHORA	STR	DV	62
CARRIBAN DISASTER	SIM	DV	65	PIZZA CONNECTION	SIM	DV	59	MORPH	ACT	DA	62
CHARTRISER	SIM	DV	75	POWDERICE	SIM	DA	59	OVERLOAD - THE D-DAY.	ACT	DA	62
CHRISTOPH KOLUMB.	GES	DA	55	PUK	STR	DA	59	PGA EUROPEAN TOUR	SIM	DV	64
COOL SPOT	ACT	DV	65	QUANTER POLE	STR	DA	59	PHNALL ILLOUSION	SIM	DA	64
DEATH DR. GLORY	ACT	DV	65	RAUSCH	ACT	DA	62	PIANETTI PARADISES	ACT	DA	62
DEER CLAW-MORPHIC	ZUS	DV	48	REUNION	STR	DA	64	RISE OF THE ROOBOTS	ACT	DA	67
DER SCHATZ IM SILB.	ADV	DV	86	RINGS O.T. MEDUSA	STR	DA	62	ROBINSON'S REGR.	ACT	DA	62
DI SEELER	SIM	DV	52	ROBBER'S REGRUE.	ACT	DA	62	RÜSSEL-SHEIM	STR	DV	60
DISPOSABLE HERO	ACT	DA	48	ROUSSEL-SHEIM	STR	DV	62	S.A.B.	SIM	DV	59
DOPPELPAB	SIM	DV	80	RUFF & TUMBLE	STR	DV	59	SIM CITY 2000	SIM	DV	59
DREAMER	ADV	DA	68	SCORABLE GOLF	STR	DV	59	SUBWAN 2000	SIM	DV	69
ELFMAN	SIM	DV	52	SHADOWS FIGHTER	ACT	DA	48	SUPER STADIUM	SIM	DV	69
ELITE 2 - FRONTIER	SIM	DV	52	SHOT ROYAL	STR	DA	48	T.F.X.	SIM	DV	68
EMERALD MINE 1	SIM	DA	58	SIMON THE SOCCER	SIM	DV	59	THEME PARK	SIM	DV	68
EMERALD MINE 2	SIM	DA	58	SIMONY DELUXE	SAM	DA	58	TOTAL CARRIAGE	ACT	DA	55
EMERALD MINE 3	SIM	DA	58	SPACE MANAGER	ADV	DV	68	UNIVERSAL UNIQ.	STR	DV	68
EMERALD MINE 4	SIM	DA	58	SPACE MANAGER	ADV	DV	68				
EMERALD MINE 5	SIM	DA	58	SPECIAL FORCES	ACT	DA	79				
EMERALD MINE 6	SIM	DA	58	STAR CRUISER	SIM	DV	62				
EMERALD MINE 7	SIM	DA	58	STARBUSS SP. EXOT.	ACT	DA	54				
EMERALD MINE 8	SIM	DA	58	STRATEGY MASTERS	SAM	DA	68				
EMERALD MINE 9	SIM	DA	58	STREET FIGHTER 2	SIM	DV	62				
EMERALD MINE 10	SIM	DA	58	SYNDICATE	ACT	DA	62				
EMERALD MINE 11	SIM	DA	58	THEATRE OF DEATH	ACT	DA	62				
EMERALD MINE 12	SIM	DA	58	THEME PARK	ACT	DA	48				
EMERALD MINE 13	SIM	DA	58	THE CHOCO ENGINE	ACT	DA	48				
EMERALD MINE 14	SIM	DA	58	THE LAST VIKING	ACT	DA	68				
EMERALD MINE 15	SIM	DA	58	TOP GEAR 2	ACT	DA	48				
EMERALD MINE 16	SIM	DA	58	TORNADO	SIM	DV	62				
EMERALD MINE 17	SIM	DA	58	TOWERS ASSAULT	SIM	DV	62				
EMERALD MINE 18	SIM	DA	58	TRAPS 'N' TREASURES	SIM	DV	62				
EMERALD MINE 19	SIM	DA	58	TREK	ACT	DA	62				
EMERALD MINE 20	SIM	DA	58	UKO ENEMY UNKN.	STR	DV	68				
EMERALD MINE 21	SIM	DA	58	UNRAVING	ACT	DA	62				
EMERALD MINE 22	SIM	DA	58	WIZ'N' LIZ	ACT	DA	62				
EMERALD MINE 23	SIM	DA	58	WORLD OF LEGENDS	???	DA	68				
EMERALD MINE 24	SIM	DA	58	ZWELF	ACT	DA	68				
EMERALD MINE 25	SIM	DA	58	ZEPPELIN	SIM	DV	68				

kostenlos anfordern!				Handeltandergewünscht!				Handeltandergewünscht!			
BER CLAW-MORPHIC	ZUS	DV	48	SCORABLE GOLF	STR	DV	59	SIM CITY 2000	SIM	DV	59
DER SCHATZ IM SILB.	ADV	DV	86	SHADOWS FIGHTER	ACT	DA	48	SUBWAN 2000	SIM	DV	69
DI SEELER	SIM	DV	52	SHOT ROYAL	STR	DA	48	SUPER STADIUM	SIM	DV	69
DISPOSABLE HERO	ACT	DA	48	SIMON THE SOCCER	SIM	DV	59	T.F.X.	SIM	DV	68
DOPPELPAB	SIM	DV	80	SIMONY DELUXE	SAM	DA	58	THEME PARK	SIM	DV	68
DREAMER	ADV	DA	68	SPACE MANAGER	ADV	DV	68	TOTAL CARRIAGE	ACT	DA	55
ELFMAN	SIM	DV	52	SPACE MANAGER	ADV	DV	68	UNIVERSAL UNIQ.	STR	DV	68
ELITE 2 - FRONTIER	SIM	DV	52	SPECIAL FORCES	ACT	DA	79				
EMERALD MINE 1	SIM	DA	58	STAR CRUISER	SIM	DV	62				
EMERALD MINE 2	SIM	DA	58	STARBUSS SP. EXOT.	ACT	DA	54				
EMERALD MINE 3	SIM	DA	58	STRATEGY MASTERS	SAM	DA	68				
EMERALD MINE 4	SIM	DA	58	STREET FIGHTER 2	SIM	DV	62				
EMERALD MINE 5	SIM	DA	58	SYNDICATE	ACT	DA	62				
EMERALD MINE 6	SIM	DA	58	THEATRE OF DEATH	ACT	DA	62				
EMERALD MINE 7	SIM	DA	58	THEME PARK	ACT	DA	48				
EMERALD MINE 8	SIM	DA	58	THE CHOCO ENGINE	ACT	DA	48				
EMERALD MINE 9	SIM	DA	58	THE LAST VIKING	ACT	DA	68				
EMERALD MINE 10	SIM	DA	58	TOP GEAR 2	ACT	DA	48				
EMERALD MINE 11	SIM	DA	58	TORNADO	SIM	DV	62				
EMERALD MINE 12	SIM	DA	58	TOWERS ASSAULT	SIM	DV	62				
EMERALD MINE 13	SIM	DA	58	TRAPS 'N' TREASURES	SIM	DV	62				
EMERALD MINE 14	SIM	DA	58	TREK	ACT	DA	62				
EMERALD MINE 15	SIM	DA	58	UKO ENEMY UNKN.	STR	DV	68				
EMERALD MINE 16	SIM	DA	58	UNRAVING	ACT	DA	62				
EMERALD MINE 17	SIM	DA	58	WIZ'N' LIZ	ACT	DA	62				
EMERALD MINE 18	SIM	DA	58	WORLD OF LEGENDS	???	DA	68				
EMERALD MINE 19	SIM	DA	58	ZWELF	ACT	DA	68				
EMERALD MINE 20	SIM	DA	58	ZEPPELIN	SIM	DV	68				

Mindestkosten incl. Nachnahme 10,50 DM. Vorkasse (EC-Scheck) 7,- DM. Lieferung Ausland erfragen. Einige Spiele (2) waren bei Anbestellung noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen. (D-akt.) Anleitung (A-enagl), Anleitung DVD-act, Version Preisänderung, Irrtum und Lieferungsverhalten, Vorbestellung von Spielen nehmen wir an. Kein Ladenverkauf - Abholung nach telet. Absprache möglich! A0222

## M+S Computer

Niederstr. 20  
 32312 Lübbecke -  
 Tel. 05741-297183 Fax. 2971831

Bestellen Sie telefonisch, per Fax oder schriftlich. Bestellungen an die obenstehende Adresse. Bei Telefonbestellungen bitte die Bestellzeiten beachten. MO-FR 10:45-18:00 - Do 10:45-20:00  
 Wir liefern per Post für 11,-€ - Liefertzeit 5 Tage!

### HARDWARE

Modern 14400 B postzu...299,- <b>2MB A500...188,-</b> Ext.3.5" Laufwerk"Metall"...109,-	<b>426MB Festplatte AMIGA 1200/600</b> incl. Kabelsatz Anleitung + Software ! 450,-	<b>426MB Festplatte AMIGA 500</b> incl. Ext. Controller mit Ramponen bis 3MB Anleitung + Software ! 650,-
A1200 Kickstart 1.3 Emulator (für Programme die auf 3,0 nicht laufen) <b>19,-</b>	<b>540MB Festplatte AMIGA 1200/600</b> incl. Kabelsatz Anleitung + Software ! 550,-	<b>540MB Festplatte AMIGA 500</b> incl. Ext. Controller mit Ramponen bis 3MB Anleitung + Software ! 750,-
X-Copy Tools mit Hardware (zum Copieren von Software die einen Copierschutz hat) <b>69,-</b>	<b>Top 102 !!</b> 102 ausgesuchte PD Programme für den Amiga aus allen Bereichen z.B. SCHULE-MUSIK-GRAFIK-DRÜCKEN-COPIEREN-SPIELE z.B.: Schach-Action- Gesellschaft-Geschichte und viele, viele mehr... 50 Dienstprogramme+ 52 Spiele !! nur 1,- incl. 100er Diskbox ! 890,-	
DruckerTools (zum Editieren-Disketten-19,- Cassetten-u-x-m zu Bedrucken)	<b>CD BUNDEL CDTV/CD 32</b> 4 gemischte CD's für Amiga aus den Bereichen SPIELE + GRAFIK (Foto CD) auch CD 32+ nur 69,50	
Musikpaket Amiga (zum Sangeln-Editieren-u.s.w. mit eigenen Stücken 10 Disketten) <b>49,-</b>	Druckerkabel .....10,- Nullmodem.....35,- Serielles.....19,- Maus Amiga.....49,- 1,3-2,0 Rom.....55,- gebr. AMIGA's und Monitore auf Lager !!	

### AMIGA CD's

### Computersystem PC 486DX1/66 Vlb

410MB Platte +++ 4 MB Ram  
 1 MB Grafikk.Vlb +++ 3,5" Laufwerk  
 Mini Tower +++ Tastatur + Maus  
 ++1 Jahr Garantie++ **nur 2199,-**  
**incl. 14" Monitor**



**Global!** Über 1.400 Fußball-Teams mit echten Spielernamen aus den verschiedenen Länderligen der Welt.

**Realistisch!** Über 22.000 echte Spieler mit Trikotnummern, Gesichtern und Original-Trikots aus allen Ländern der Welt.

**Komplex!** Ein Welt-Transfermarkt mit genauen und sich verändernden Spielerwerten.

**Informativ!** Vollständige Statistiken zur genauen Analyse.

**Lautstark!** Gesampelte, internationale Anfeuerungsgesänge für die richtige Atmosphäre!

**Umfassend!** Vom Club-Management bis zur Führung einer Nationalmannschaft.

**Abwechslungsreich!** Option für Nur-Actionspiel oder für Nur-Managementspiel - oder natürlich beides zusammen!

NUREMBERG				GERMANY		NAT		GOALS	
1	ANDREAS KOPPE	G	(GER)	0	0	0	0	0	0
4	MARCO KURZ	RB	(GER)	0	0	0	0	0	0
3	LOBOS RUBY	D	(TCH)	0	0	0	0	0	0
2	MICHAEL WIESINGER	RM	(GER)	1	1	0	0	0	0
6	UWE WOLF	LB	(GER)	2	2	0	0	0	0
10	MANFRED SCHÄPEL	M	(GER)	1	1	0	0	0	0
3	MARCO DECHER	LM	(GER)	2	2	0	0	0	0
3	ANDRE KOPPE	M	(GER)	5	5	0	0	0	0
11	BERN SUTTER	M	(SUI)	0	0	0	0	0	0
3	CHRISTIAN HUCK	A	(GER)	3	3	0	0	0	0
7	BERNARD ZARATE	A	(ARG)	7	7	0	0	0	0
12	KURT KONARZ	G	(GER)	0	0	0	0	0	0
15	KAY FRIEDMANN	D	(GER)	0	0	0	0	0	0
14	THOMAS BRUNNER	D	(GER)	0	0	0	0	0	0
15	JURGEN KRANNY	M	(GER)	0	0	0	0	0	0
16	HANS-JORG CRIENS	A	(GER)	1	1	0	0	0	0
								OKN GOALS	0

COACH: RAINER ZOEBEL

EXIT



19mins

MATCH STATS		
CAMEROON		ST. VINCENT
0	GOALS	2
41%	POSSESSION	59%
2	GOAL ATTEMPTS	2
2	ON TARGET	2
1	CORNERS WON	0
0	FOULS CONCEDED	1
0	BOOKINGS	1
0	SENDINGS OFF	0



# SENSIBLE WORLD



# Sensible WORLD OF SOCCER



Zum  
ersten Mal ein  
internationales Fußball-  
spiel mit Sensible Software-  
üblicher Spielbarkeit. Nicht  
nur einmal kurz ein Match  
bestreiten, sondern die  
Fußballgeschichte  
verändern!

87% - Amiga Joker - Januar 1995  
...dieses Genre stellt alle seine Vorgänger  
in den Schatten.

89% - AMIGA GAMES - Dezember 1994  
In Sachen Gameplay und Einstellungs-  
möglichkeiten besteigt das neue Werk  
von Sensible Software locker den  
Soccer-Olymp.

## Jetzt bestellen!

Für DM 79,95 plus  
DM 7,- Nachnahmegebühr  
bei:  
CP/CT Leserservice  
Postfach  
90327 Nürnberg

# LD OF SOCCER





Sollte man unter Zeitdruck stehen, empfiehlt sich der Einsatz der kostbaren Raketen, die wesentlich mehr Zerstörungskraft haben.



Achtung! Die kleinen Männchen mögen zwar recht harmlos aussehen, richten jedoch ganz schönen Schaden an.

INFO

Waffensysteme



**Flak-Kanone**  
Kleine Standard-Waffe des Feindes



**Apache-Hubschrauber**  
Bewegtes Ziel mit starker Panzerung und Schlagkraft



**Gepanzertes Fahrzeug**  
Gute Panzerung und gefährliche Schußenergie



**Schnellboot**  
Sehr schnelles und wendiges Wasserfahrzeug



**Panzer Abrams M1**  
Harte Nuß, die man erst einmal knacken muß

Der Dschungel brennt!

# Jungle S

Desert Strike zog 1993 sowohl die Action-Profis als auch die Strategen und Simulations-Freaks in seinen Bann. Jetzt fährt Electronic Arts erneut die amerikanische Kriegsmaschinerie auf, umfangreicher und actionreicher als je zuvor.

Schauplatz Südamerika! General Kilbaba wurde von den amerikanischen Streitkräften in der Operation Desert Strike ausgeschaltet, doch Kilbabas gleichnamiger Sohn sinnt auf blutige Vergeltung. Er schließt sich mit dem berühmten Drogenbaron Carlos Ortega zusammen, der aufgrund

mehrteiligen Missionen die beiden verrückten Terroristen gefangenzunehmen, damit ihnen der Prozeß gemacht werden kann.

Desert Strike II?

Die Steuerung von Jungle Strike ist wie gehabt einfach

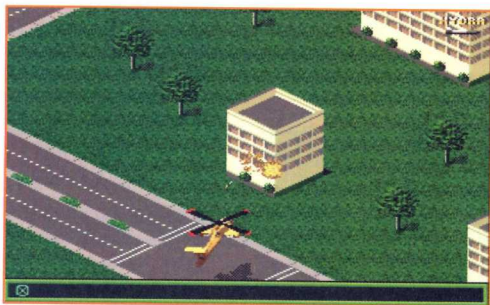
Ein knallhartes Action Shoot 'em Up, bei dem nicht nur ein schneller Daumen zählt, sondern auch ein umsichtiger, sparsamer und strategischer Einsatz der Waffensysteme erforderlich ist.

schmerzlicher US-Schläge gegen sein Drogenkartell ebenfalls Rachegedanken hegt. Kilbabas Baupläne für atomare Waffen, gepaart mit Ortegas kampfstarker Privatarmee, stellen eine ernsthafte Bedrohung für die Vereinigten Staaten dar. Die Aufgabe besteht nun darin, in acht

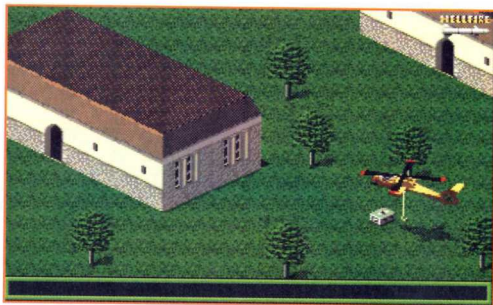
und übersichtlich gehalten. Die Keyboardbefehle beschränken sich auf einige wenige Tasten, die gesamte restliche Steue-







Wenn man ein Gebäude zerstört, können Treibstoffässer und Munition zutage treten.



Munition und Treibstoff kann man über die Seilwinde aufnehmen, die automatisch ausgefahren wird.

# Strike

Die Steuerung erfolgt über einen 1-Button-Joystick, ohne daß dieser überbelegt wirkt. Zum Eingewöhnen steht uns zu Beginn dies-

mal der Comanche Kampfhubschrauber zur Verfügung, mit dem es über das in gewohnter Iso-3D-Perspektive dargestellte Einsatzgebiet geht. Die Standardausrüstung beinhaltet wieder einen begrenzten Vorrat an Hydras, Hellfire-Raketen und M G - Geschossen, die von einem mehr oder minder fähigen Copiloten, dessen

Aufgabe zudem die Bedienung der Seilwinde ist, unters Volk gebracht werden. In Jungle Strike macht sich realitätsnahes Einsatz-Feeling breit, nicht zuletzt aufgeputzt durch eine umfangreiche und detaillierte Anleitung sowie ein entsprechendes Mission-Briefing im Game selbst. Hier stimmt die Story, das Gameplay und die optische und akustische Zubereitung, um sich nach bestandenen Kampfaufträgen befriedigt als Held

## INFO Taktische Tips



Man sollte erst dann auf die Treibstoff-Depots zurückgreifen, wenn die Kiste auf Reserve läuft.

Sei sparsam mit den Hydras und Hellfire-Raketen. Schwache Ziele bläst man am besten mit der Bordkanone weg.



Jeder Treffer schwächt die Panzerung. Frontalkämpfe führen meist in den sicheren Tod. Man ziehe daher wiederholte Blitzangriffe vor.

Passagiere haben nicht nur häufig wichtige Informationen für das Hauptquartier, sondern bringen beim Absetzen auf den Landeplätzen auch eine Prämie in Form von neuen Panzerungspunkten.



zu fühlen. Ist die erste Aufgabe erfüllt, kommt weitere Abwechslung ins Spielgeschehen: man wird konfrontiert mit der Steuerung eines Sturmmotorrades, dem Lenken des XL9 Hovercrafts, und

Sofern man die Trägheitssteuerung nicht ausgeschossen hat, zeichnet sich der Hubschrauber durch ein realistisches Flugverhalten aus, an das man sich erst ein wenig gewöhnen muß.





# INFO Alles unter Kontrolle

Von Zeit zu Zeit erhält man von grafisch ansprechend dargestellten Geheimagenten wichtige Informationen über den Feind. Es empfiehlt sich, deren Hinweisen genau Folge zu leisten, wenn man nicht böse überrascht werden will.



Welche Waffen hat man noch an Bord?

Wie ist es um die Panzerung des Helis bestellt?

Der Spritvorrat sollte kontrolliert werden.

So viele Personen befinden sich an Bord.



Die Einsatzziele und Depots werden als blinkende Punkte angezeigt. Den eigenen Standort erkennt man hier ebenfalls.



Die zu zerstörenden Ziele werden hier näher definiert und grafisch dargestellt. Dies erleichtert die Suche ganz gewaltig.



Der Erfolg der einzelnen Ziele kann hier anhand der aufgelisteten Aufträge überprüft werden. Die Reihenfolge ist egal.

schließlich befiehlt man sogar einen F117A Stealth Fighter. Nachtmissionen wechseln ab mit Rettungseinsätzen und - ob zu Land, zu Wasser oder in der Luft - ständig werden neue grafische Leckerbissen geboten, die Desert Strike seinerzeit nicht in diesem Maß besaß. Schade! Jungle Strike bietet neben dem neuen hochmodernen



Kampfgerät eigentlich keine programmiertechnisch aufwendigen Neuerungen. Die AGA-Grafik ist zwar flüssig, aber nicht so berauschend, als daß das Spiel nicht auch für den A500 hätte erschei-

nen können. Die Handlungsmöglichkeiten beschränken sich wie gewohnt auf möglichst schnelles Auslöschen von feindlichen Zielen und das Einsammeln von vermißten Soldaten und Überläufern. Hinzu kommt, daß die Sprachausgabe des ersten Teils ersatzlos gestrichen wurde. Die Landschaft wird stets von schräg oben

dargestellt. Grundlegend neue Sachen muß man leider mit der Lupe suchen. Für einen zusätzlichen Motivations Schub hätten z. B. 3D-Flug- oder Bergesequenzen gesorgt. Inse-

gesamt gesehen hat Ocean dennoch sicherlich einen mehr als würdigen Nachfolger von Desert Strike abgeliefert, der als einfache erweiterte Data-Disk eventuell auch

genügt hätte. Übrigens, auf dem Mega Drive sorgt schon Urban Strike für Furore. Ob dies auch umgesetzt wird?

■ Oliver Preißner

## COMMENT



Ein knallhartes Action-Shoot 'em Up, bei dem nicht nur ein schneller Daumen zählt, sondern auch ein umsichtiger, sparsamer und strategischer Einsatz der Waffensysteme erforderlich ist. Spannend und fesselnd!

## FACTS

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

GAMEPLAY	88%
GRAFIK	84%
SOUND	69%
MOTIVATION	92%

- + spannendes Gameplay, sehr gut spielbar
- reduzierte Geräuschkulisse

**GESAMT 87%**



# PATRICK PAWLOWSKI - SOFTWARE-SERVICE -

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

## Spiele

	DM
○ S01 Fußballmanager (A500) für Fußballfans.	6,50
○ S02 Xytronic Weltraum-Handelspiel	6,50
○ S03 Imperium Romanum 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

○ A26 Therapeut Psychotherapeutensim.	15,00
○ A27 UniDepot Kapitalanlagenverwaltung	15,00
○ A28 Access DFÜ-Programm m. Buch.	15,00
○ A29 Spread Tabellenkalk. m. Buch.	15,00
○ A30 Dimraster Diskverwaltung m. Buch	15,00
○ A31 Road Router 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! <b>Sonderpreis</b>	15,00
○ A35 ArtDat leitungsfähige Literaturverwaltung mit ca. 12000 gespeicherten Artikeln aus versch. Amig a-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

	DM
○ L01 ALP Englisch-Lernprg. (Vok./Grammatik)	6,50
○ L02 Mathematik Kurvendiskussion	6,50
○ L03 Länderquiz tolles Erdkundeprogramm	6,50
○ L04 Rechentrainer Lernprogramm	10,00
○ L05 Pythagoras Dreiecke berechnen	6,50
○ L06 StarTranslator 3.0 Englischübersetzer	6,50
○ L08 Studienplan 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! 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!	6,50
○ E07 ZX-Spectrum-Emulator V.2.0	6,50
4 Versionen für alle Amigas	
○ E08 Spectrum-Spiele-Set # 1	6,50
4 Disks mit Spielen für o.g. Emulator.....	20,00
○ E09 AS500plus-Emulator bringt WB 2.X-Software auf älteren Amigas mit Kick 1.2/1.3 zum Laufen	6,50
○ E10 Kick-3.0-Emulator Multi-Kickstart-Selector: Sie können zwischen 1.3 und 3.0 wählen (keine AGA-Unterstütz.)	6,50
○ Kick1.3-Emulator siehe A1200/4000-Spezial-Tools	

## Druckprogramme

A24 PrintStudio 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 PrintACard 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 Etikettendruckprogramm	19,00

## A1200/4000

○ L201 ACTION FREEZER Disk zum "Einfrieren" von Programmen, Grafik, Musik, Sprites... 6,50  
○ L202 Kick-1.3-Emulator A1200 Degradier "degradiert" Ihre A1200/4000 zum A500; KICK 1.4 bringt ebenfalls ältere Programme zum Laufen! Superset.. 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 Bestellannahme 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"!**

## ○ 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 Gallopperimulation!	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 Spielstarikes Schachspiel	6,50
○ S34 Glücksrad 2.0 Bekanntes Quizspiel	6,50
○ S36 Das Erbe das Umwelt-Abenteuerspiel	6,50
○ S37 Europaspiele Spiel rund um Europa	6,50
○ S40 Fighting Warrior Karatekampfspiel (!)	6,50
○ S41 Das Erbe 2 Das schmutzige Erbe!	6,50
○ S47 Ahoi 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 Handlungssimulation 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 Seentor (3) Umfangr. Textadventure	15,00
○ S62 Nukes 'R' Us Moderne Risiko-Variante!	6,50
○ S64 Kreuzwort 2.0 Amiga-Kreuzworträtsel	6,50

## Star-Trek-Spiele

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

## Anwenderprogramme

○ A02 Fakturierung Auftragsverwaltung	6,50
○ A03 Kalkulation Tabellenkulation	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 Date1 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 Textverarb.leitung	6,50

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







ist der Kaiserthron verwaist, und die Territorialherren prügeln sich um das höchste Amt im Reich. Ihr selbst übernimmt die Rolle eines Landesfürsten. Euer Herrschaftsbereich wird dabei nach dem Zufallsprinzip ermittelt. Nun könnt Ihr beweisen, daß Ihr über genügend Organisationstalent und Durchsetzungsvermögen verfügt, um einmal deutscher Kaiser zu werden!

**In diesem Strategiespiel könnt Ihr hautnah miterleben, was den Menschen im Mittelalter das Leben schwer machte, ohne Euch in eine zentnerschwere Ritterrüstung zwängen zu müssen.**

Auch das System der Dreifelderwirtschaft sollte man so im Griff haben, daß die Äcker genügend Getreide für Mensch und Tier abwerfen. Dabei darf man nicht vergessen, Vorräte für unfruchtbare Perioden anzulegen. Naturereignisse wie Dürre oder zu starker Regen können einem schließlich jederzeit einen Strich durch die Ernte-Rechnung machen! Einen Teil Eurer Untertanen

# Realm

**Herrschen will gelernt sein**

Von Anfang an werden Eure Führungsqualitäten auf eine harte Probe gestellt: Zunächst gilt es, in Eurem kleinen Territorium die Grundbedürfnisse der Bevölkerung zu befriedigen. Also muß erfolgreich Rinder-, Schweine- und Schafzucht betrieben werden, um die Versorgung mit Fleisch und Wolle sicherzustellen.

solltet Ihr auf jeden Fall in Bergbau und Forstwirtschaft beschäftigen, damit Ihr bei der Gewinnung von Baumaterialien und der Waffenproduktion so unabhängig wie möglich bleibt. Floriert die Wirtschaft, kann man mit überschüssigen Gütern auch Handel treiben und sie in fremden Territorien gegen fehlende Rohstoffe oder Waffen eintauschen. Als Landesfürst werdet Ihr natürlich nicht darum herum-



Immer nach Ablauf einer Spielrunde/Jahreszeit erhaltet Ihr Informationen über besondere Ereignisse, die Ihr beim weiteren Vorgehen berücksichtigen solltet.

Verkauf  
Ankauf  
Tausch

## Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)		
Alien Breed Tower Assault	39,95	Alien Breed Special Edition	29,95
Alien Olympics	69,95	A-Train (incl. Construction Kit)	49,95
Aufschwung Ost	69,95	Battlehawks 1942	39,95
Battle Isle 2 *	79,95	<b>Battle Team</b>	49,95
Bazooka Sup *	79,95	Beavers	29,95
Beneath a Steel Sky	69,95	Blastar	19,95
Bob's Bad Day *	69,95	Blitz	19,95
<b>Cannon Fodder 2</b>	69,95	California Games 2	39,95
Caribbean Desaster *	79,95	Cool World	9,95
Chartbreaker *	89,95	Death Knights of Krynn	39,95
Death or Glory	79,95	<b>Die Stedler</b>	49,95
Der Clou - Profidisk	39,95	Dogfight	39,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95	Dune (dt.)	39,95
Der Trainer - Der Trainer Italia	je 79,95	<b>Dune 2 (engl.)</b>	29,95
<b>Doppelpass (Anstoss + WC Edition)</b>	89,95	Elite 2	39,95
Dragonstone	69,95	F-19 Stealth Fighter	39,95
Dream Web *	69,95	F-117 A Nighthawk	39,95
Eltmania	59,95	Falcon	29,95
Elite 3 (1st Encounters) *	69,95	<b>Formula 1 Grand Prix</b>	39,95
Fields of Glory	79,95	<b>GunsHIP 2000</b>	39,95
<b>FLSA Soccer *</b>	69,95	Go for Gold	29,95
Fußball Total	79,95	Great Courts 2	29,95
Hanse - Die Expedition	79,95	<b>History Line</b>	49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	Hunt for Red October	19,95
Hattrick (Karion) *	89,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Heimdal 2	79,95	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95
Jungle Strike	49,95	Indianapolis 500	39,95
Jurassic Park	59,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Kid Chaos	69,95	Kings Quest 4 *	39,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95	<b>Lemmings 2</b>	19,95
Kolumbus	79,95	Lotus Turbo Challenge 2	19,95
<b>Lemmings 3 (World of Lemmings) *</b>	59,95	Mad TV	39,95
<b>Lemmings Weihnachtsedition '94</b>	29,95	Manchester United Europe	39,95
Lolitypop *	69,95	Mig 29 Superlucrum	39,95
Lords of the Realm	69,95	Monkey Island 1	39,95
Lost Vikings	69,95	Monkey Island 2 (dt.)	49,95
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95	One Step Beyond	29,95
Mad News	79,95	Pang	19,95
<b>Mortal Kombat 2</b>	59,95	<b>Patrizier</b>	29,95
Mr. Nutz	59,95	Pirates	39,95
Oldtimer *	79,95	Populous 2	39,95
Oxford *	69,95	Prime Mover	19,95
PGA European Tour	59,95	Prince of Persia	39,95
Pinball Illusions *	69,95	Push Over	19,95
Pizza Connection	89,95	<b>Shadowlands</b>	19,95
Powerdrive	69,95	Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.)	je 39,95
Quarter Pole *	69,95	Sleepwalker (dt.)	19,95
Quick *	59,95	Stellar 7	19,95
<b>Rain Trainer *</b>	79,95	Streiffighter 2	39,95
Reunion	79,95	Stunt Car Racer	29,95
Rings of Medusa Gold	79,95	Terminator 2	39,95
Rise of the Robots (A500+, A600, A2000)	79,95	Trivial Pursuit	39,95
Ruff 'n' Tumble	49,95	<b>Turrican 1 + 2</b>	je 19,95
Rüsselheim	79,95	Urukim 2	29,95
<b>Sensible World of Soccer *</b>	69,95	White Sharks	19,95
Shadow of the Comet *	85,95	Wing Commander (dt.)	39,95
Shanghai	69,95	<b>Winner</b>	9,95
Simon the Sorcerer	79,95	WWF 1 + 2	je 29,95
Star Crusader *	59,95	Zack Mac Kracken	39,95
Starlord	79,95		
Sternenschweif (D&A 2) *	79,95		
S.U.B. *	69,95		
Syndicate	69,95		
Syndicate Data Disk *	39,95		
<b>Theme Park</b>	69,95		
Top Gear 2	49,95		
UFO - Enemy Unknown *	79,95		
ZeeWolf	79,95		
Zepplin *	79,95		
Zero *	69,95		
Zonked *	59,95		

Games speziell für A1200	Zubehör
Alien Breed	externe 3,5"-Diskettenstation 129,-
Dream Web *	<b>ext. Festplatten für A500, z.B. 428 MB ab 699,-</b>
<b>Lon King (König der Löwen) *</b>	Maus für alle Amigas 39,95
Magic of Endoria *	RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500 59,95
Oldtimer *	RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500 199,95
Overlord *	RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+ 89,95
Rise of the Robots	RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600 109,95
<b>Sim City 2000 (4 MB RAM, HDD)</b>	Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse) 25,95
Subver 2050 (dt.)	Staubschutzhäube für alle Amiga-Computer 19,95
T.F.X. *	Staubschutzhäube für Monitor 39,95
Theme Park	

Amiga CD 32	Joysticks
Kick Off 3 *	Advanced Gravis Game Pad 49,95
Oldtimer *	Competition Pro Joystick 24,95
Overlord *	Competition Pro Mini Joystick 24,95
Rise of the Robots	QuickJoy 1 7,95
Subver 2050 (dt.)	QuickJoy Supercharger 19,95
Theme Park	QuickJoy TopStar 39,95
Top Gear 2	
<b>Amiga CD 32 (Grundgerät)</b>	
Game Pad speziell für CD 32	

**Disketten**  
3,5" MF 2DD ab 6,99

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

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

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



## INFO Instant-Burgen



Die vier Entstehungsphasen beim Burgenbau: Aus der Iconleiste wählt man sich die Bauteile aus, kombiniert sie auf dem „Bauplatz“ miteinander und umgibt das Ganze zum Schluß mit einem sicheren Wassergraben.



Nach getaner Arbeit kann man sein Bauwerk mit je einem einfachen Mausclick aus allen vier Himmelsrichtungen bewundern.

kommen, Eure Untertanen kräftig zu „melken“. Dabei solltet Ihr allerdings etwas Rücksicht auf deren wirtschaftliche Lage nehmen. Tut man das nicht, dezimiert sich die Bevölkerung Eures Staats binnen kürzester Zeit. Wenn Ihr Eure Untertanen jedoch gut behandelt, werden Menschen aus den umliegenden Territorien bei Euch einwandern, arbeiten und Euer Staatssäckel prall mit Steuern füllen!

### Sicher ist sicher

Je besser es Eurem Territorium geht, desto mehr Neider werden versuchen, Euch zu überfallen. Deshalb müßt Ihr

Möglichkeit solltet Ihr sie anwerben, um stets ein schlagkräftiges Heer zur Verfügung zu haben. Wenn Ihr Euch stark genug fühlt, könnt Ihr Euren Widersachern auch

Vogelperspektive mit Hilfe eines Iconbars gegen feindliche Armeen dirigieren kann. Nach dem Gefechtsbefehl marschieren die Pixelsoldaten weitgehend selbständig los und stürzen sich ins Schlachtengetümmel. Je nach Bewaffnung und Truppengröße wird der Kampf unterschiedlich verlaufen. Wenn's zu brenzlig wird, könnt Ihr den Feind auch um Verschonung bitten oder den Rückzug antreten.

**Das Game ist derart komplex, daß die Langeweile eigentlich keine Chance hat! Besonders interessant ist natürlich die Möglichkeit, mit bis zu fünf Mitspielern um die Krone zu streiten!**

von Anfang an für die Verteidigung vorsorgen und Euch eine stattliche Burg bauen lassen. Immer wieder bieten Euch Söldner ihre Dienste an, die im Kriegshandwerk Euren wehrpflichtigen Untertanen oft haushoch überlegen sind. Nach

zuvorkommen, in ihre Territorien einmarschieren und dort deren Burgen bis zur Kapitulation belagern! Vielleicht gelingt es Euch so, nach und nach das ganze Reich zu „schlucken“. Kriegerische Aktionen finden auf einem gesonderten Kampfbildschirm statt, in dem man seine stecknadelkopfgroßen Männchen aus der

### Kaum getrübt Spielvergnügen

Lords ist sicher nicht das originellste Strategiespiel auf dem Markt; man findet darin unter anderem Anklänge an Castles oder Die Siedler. Es bietet dem Spieler jedoch eine enorme Vielfalt an unter-

**Diese flüssig scrollende Karte Eures Territoriums klärt Euch über Eure Ressourcen auf. Unser Territorialherr verfügt hier schon über eine bescheidene Burg und eine Armee. Er betreibt Ackerbau, Schaf- und Rinderzucht.**









Die Dinosaurier werden immer trauriger!

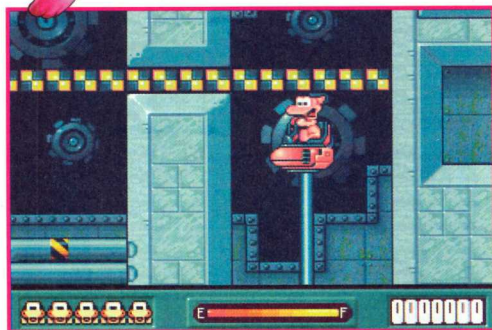
# Pinkie



Vorsicht! Dieser bunte Fisch steht auf Pinkie.



Die Dinos sind alle ausgestorben - denken wir. In Wirklichkeit sind die Tierchen kurz vor dem Aufprall eines Meteoriten von der Erde geflohen. Pinkie, der kleinste Bewohner des Purpurplaneten, will nun die Urtiere retten.



Diese praktische Hydraulik-Gefährt läßt Pinkie in höhere Etagen vordringen.

Der Spieler muß also nun von Planet zu Planet (Level zu Level) reisen und mit Hilfe seines eigenwilligen Landungsgefährts die Eier einsammeln. Auf fünf Planeten, die man einzeln anwählen kann, bewegt sich Pinkie erst einmal auf einer Übersichtskarte bis zum nächsten Standort eines Eies. Im Level selbst kann man sich mit seinem Fahrzeug oder zu Fuß fortbewegen. Das sogenannte Pinkiemobil hat nur ein einziges Rad, kann nach links und rechts fahren, und mit dem

ausfahrbaren Teleskoparm erreicht man Plattformen in luftiger Höhe. Außerdem kauft sich Pinkie in seinem Mutterschiff hilfreiche Extras zu seinem Gefährt hinzu.

## Ein armer Tropf

Pinkie ist wohl nicht für den „normalen“ Spieler gemacht, sondern wirkt eher wie eine neue Kreation namens „Jump & Education“. Das Spielgeschehen ist schon beinahe zu harmlos, und der Levelaufbau ist zu glatt. Ein bißchen mehr Action hätte hier gut getan, zumal auch grafisch und soundtechnisch keine Leckerbissen anzutreffen sind. Eure jüngeren Geschwister haben damit bestimmt ihre Freude.

■ Michael Erlwein



Zielgenaue Sprünge sind hier dringend notwendig.

## INFO Kleine Astrokunde



### Das Steinreich

Wie es der Name schon sagt, gibt es hier jede Menge spitzer Felsen und dazu lebensgefährliche Flüsse und Strömungen.



### Das Elektroland

Dieser Planet ist ein mysteriöser Ort, der von einigen Robotern bevölkert, herrenlos durchs All treibt.



### Die Glupschwelt

Wabbelbälle und Triplopps sind die Bewohner dieses schaurig-schleimigen Sterns mit der rosa Bublbel-Oberfläche



### Das Wesen

... ist tatsächlich ein unglaublich großes lebendiges Objekt, in dessen Inneren Schlingpflanzen wachsen.



### Die Eissteppe

Pinkie wird es ziemlich kalt ums Herz werden, und sein Pinkiemobil braucht dringend Spikereifen.

## COMMENT



Na ja, Pinkie hat zwar eine ehrenvolle Aufgabe, ist gewaltfrei, halbwegs niedlich und farbenfroh. Leider aber auch wenig innovativ, eckig animiert und langweilig. Wie schon so oft wird also der Erfolg dieses Spieles von seiner eher lauen Aufmachung ausgebremst. Einheitsbrei!

### FACTS

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

GAMEPLAY 56%

GRAFIK 57%

SOUND 50%

MOTIVATION 44%

GESAMT 53%

+ gewaltfrei

- Levelaufbau zu monoton



## Der Rest vom Fest!

## Mr. Blobby

Die Versoftung der rosaroten Blobby-Plastikpuppen, die in England sogar ihre eigene Fernsehshow haben, dürfte hierzulande wohl kaum einen verwöhnten Joystick-Artisten hinterm Ofen vorlocken.

Die absolut gewaltfreie Aufmachung wird vermutlich nur um das Wohl ihres Kindes besorgte Eltern beim Weihnachtseinkauf angesprochen haben. Über Blobby-World liegt ein seltsamer Nebel, der jeglichen Tatendrang lahmlegt. Du müßt die verschiedenen Regionen wiederbeleben, bevor die Energie und die Lust auf Parties verlorengeht. Von Anfang bis Ende! Wahlweise färbt man mit Mr., Mrs. oder Baby Blobby alle Fenster einer mehrere Screens umfassenden Stage ein, um in den nächsten Spielabschnitt zu gelangen. Dies geht durch simples Ablaufen aller Leitern und Plattformen vorstatten, die beim Betreten ihre graue Farbe verlieren. Der sehr niedrige Schwierigkeitsgrad wird unwesentlich durch verschiedene knuddelige Sprites angehoben, die man mit Sahnetörtchen oder herumlief-

genden Pick-Ups bewerfen kann. Das Szenario umfaßt 5 Länder mit jeweils 12 Ebenen, die grafisch zumeist sehr karg gehalten sind und mit dudeliger Stan-und-Olli-Musik hinterlegt wurden.

## Karge Aufmachung!

Wäre die unkomfortable Sticksteuerung nicht so hakelig ausgefallen, könnte man das gesamte Game auch dank Paßwortsystem innerhalb weniger Stunden durchzocken. Per Joystick funktionieren gerade mal die unsauberen Grundaktionen wie Laufen, Klettern und Springen. Das Werfen und die Aufnahme von Gegenständen muß zudem stets noch über die Tastatur erfolgen.

■ Oliver Preißner



Ob Blobby Farbe an den Füßen klebt? - Na jedenfalls: „Wo der hinschaut, da wächst erst Gras“.



Ein Blick auf die üppigeren Grafiken reißt auch noch keinen vom Hocker.



Wer nicht schläft, schaut in die Glotze - ob hier wohl ein tieferer Sinn drinsteckt?

## COMMENT



Mr. Blobby ist ein recht müde zusammengeschustertes Jump & Run für Kinder, ohne besondere Features und fesselnde Reize. Nicht einmal im Weihnachtsgeschäft wird sowas für Furore sorgen.

## FACTS

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

GAMEPLAY 46%

GRAFIK 45%

SOUND 50%

MOTIVATION 30%

GESAMT 36%

+ gewaltfreies  
Gameplay

- kaum Distanz zu  
PD-Niveau





Es röhrt im Spiele-Karton

# Power

Bis auf F1 Grand Prix von MicroProse schaffte eigentlich noch kein Rennspiel auf dem Amiga den Status einer lupenreinen Simulation. Doch das Herz des 500er-Piloten kann lachen, denn Power Drive ist im Anrollen.

Zuerst paßt Power Drive natürlich nicht in das Bild einer Simulation, denn es wurde eine 45 Grad-Draufsicht als Perspektive gewählt. Begibt man sich allerdings dann das erste Mal auf die Strecke und sieht, wie das eigene Auto wohl animiert um die Kurven drifitet, möchte man diese Ansicht nicht mehr missen.

## Wo fahren sie denn?

Was dann aber wieder zur Simulation paßt, ist die anschauliche und recht detailreiche Darstellung einer kompletten Rally-Saison in insgesamt 48 Rennen. Anfangs kann man noch aus zwei Fahrzeugen wählen, mit denen man erst ein Rennen gegen die Zeit fahren muß, um sich fürs

eigentliche Rennen zu qualifizieren. Neben dem eigenen fahrerischen Können stehen einer Qualifikation nur noch rote Fahrbahnkegel im Wege.

**An grafischen Schmankerln spart Power Drive eigentlich nicht. Der Fahrbahnrand ist mit Objekten gespickt, und Effekte wie Regen, Nebel oder der Kegel der Scheinwerfer kommen sehr gut rüber.**

Eine Berührung einer dieser Pylonen kostet Strafzeiten, die sich, falls man sich in so einem Ding verkeilt, blitzschnell zu Minuten aufaddieren können.

Ohne die Hilfspfeile würde man in mancher Kurve böse enden.

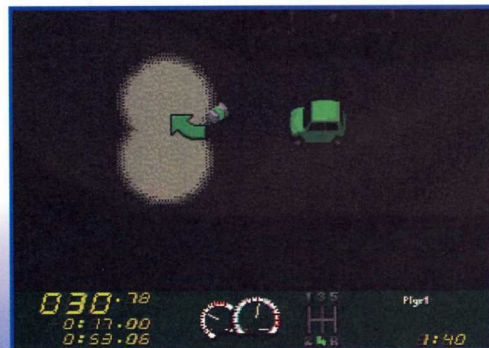


Vorsicht! Wenn es regnet, ist die Fahrbahn mitunter recht rutschig.

Im Rennen fährt noch ein gegnerisches Fahrzeug mit, welches übel rempelt und auch noch die Bonus-Icons wegschnappt. An grafischen

Schmankerln spart Power Drive eigentlich nicht. Der Fahrbahnrand ist mit Objekten gespickt, und Effekte wie Regen, Nebel oder der Kegel

Die mickrigen Scheinwerfer machen die Nachtfahrt zur Tortur.





# Drive

**FONDS** : 0  
**KOSTEN** : 925

**FAHRZEUGKONTROLLE**

MOTORSCHADEN	25%	←-REPARIEREN
REIFENSCHADEN	24%	
SCHÖCK	24%	
GETRIEBESCHADEN	25%	
LICHT BESCHADIGT	11%	

**AUSGANG**

Bei schwerwiegenden Schäden empfiehlt sich die Reparatur.

der Scheinwerfer kommen sehr gut über. Die Soundeffekte befassen sich ausschließlich mit dezentem Motorengrollen und zartem Reifenquietschen, mehr ist aber auch nicht unbedingt nötig. Wer für Power Drive ein

bißchen Zeit mitbringen, das Beherrschen des Wagens ein wenig übt und mit mindestens einem Partner antritt, der wird die nächste Kurve schon bald nicht mehr erwarten können.

■ Michael Erlwein

## INFO Die Bonus-Icons

Was im richtigen Leben wohl kaum vorkommt, wird bei Power Drive zur willkommenen Unterstützung: die Bonus-Icons. Einfach darüberfahren, und schon stehen Euch folgende Dinge zur Verfügung.



**Nitro:** Dieses Ding boostet Euch für kurze Zeit auf eine sehr hohe Geschwindigkeit. In engen Kurven ist dies teilweise nicht gerade ein Vorteil.



**Dollarbündel:** Da nach dem Rennen oft Reparaturen anstehen, ist es sinnvoll, möglichst jeden dieser \$250 Packs einzusacken.



**Time-Freezer:** Nehmt Ihr diese kleine Uhr auf, so bleibt die Stoppuhr für fünf Sekunden stehen, was im Kampf gegen die Zeit äußerst wertvoll ist.

## INFO Autoatlas

Bei der CD 32-Version gibt es gegenüber der 500er-Version mehr Unterstützung, wenn es darum geht, den Weg richtig abzuschätzen. Vor dem Start bekommt man eine kleine Karte spendiert. Wenn man dies nicht weiß, fehlt es einem eigentlich gar nicht und es macht das Rennen sogar interessanter. Als Starthilfe hier trotzdem die ersten vier Strecken in der Übersicht.



Dieser **Rundkurs** wird nicht allein bestritten. Für den Anfang sollte man den Gegner lieber vorausfahren lassen, da er gleich nach dem Start übel drängelt.

Die erste Strecke ist recht leicht zu bewältigen. **45 Grad-Kurven** bewältigt man leicht mit einem kurzen Druck am Joystick in die entsprechende Richtung.



Schon schwerer. **Zwei Haarnadelkurven** und ein Sprung, auf den direkt eine Kurve folgt, lassen Euch mit der Begrenzung Bekanntschaft machen.



Achte auf die **roten Kegel** am Straßenrand. Jede Berührung kostet Strafsekunden, und hast Du Dich in einem verfangen, ist das Rennen schnell vorbei.



## COMMENT



Es gibt zwar keinen Zwei-Spieler-Modus, spielt man aber mit mehreren Personen, kann trotzdem genügend Spannung für längere Zeit aufkommen. Es ist zwar nicht so originell wie MicroMachines, dafür aber realistischer.

## FACTS

**Hersteller:** U.S.Gold ■  
**Spieler:** 1-8 ■ **Disks:** 2  
**Preis:** ca. DM 79,95 ■  
**Englisch nötig:** nein ■  
**Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■  
**Steuerung:** Joystick ■

**GAMEPLAY** 73%

**GRAFIK** 74%

**SOUND** 60%

**MOTIVATION** 74%

**GESAMT** 73%

⊕ gut spielbar, vorbildliche Animation

⊖ kein Zwei-Spieler-Modus



Zu Besuch bei Neptun

# Subwar 2050



Treffer an feindlichen U-Booten werden trotz leicht ruckeliger Grafik sehr beeindruckend dargestellt.



Das Ende einer Mission. Die letzte Wegmarke am Mutterschiff liegt in greifbarer Nähe. Jetzt nur kein Zusammenstoß!

Die Grafik wirkt eher abgespeckt. Leider sind selbst auf höchster Detailstufe keinerlei sehenswerte Strukturen zu erkennen. Auch U-Boote sind in einer an Elite erinnernden Qualität zu bewundern.

Eigentlich, so dachte man, zieht es die Programmierer von MicroProse doch immer in luftige Höhen. Simulationen wie Gunship 2000 haben dies in der Vergangenheit bewiesen. Die Weltmeere konnte man in solchen Spielen bisher nur von oben sehen. Niemanden schien es zu interessieren, was sich unterhalb der Meeresoberfläche abspielt. Mit Subwar 2050 soll sich dieser untragbare Zustand ändern.

In ferner Zukunft, genauer gesagt im Jahre 2050, hat sich so manches für die Menschheit geändert. Kriege sind rar geworden, da sich die Regierungen wesentlich toleranter gegenüberstellen. Nach der großen Wirtschaftskrise in den 90er Jahren entwickelte sich ein wahrer Wirtschaftsboom. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts stellten manche Firmen Schürfmansschaften zum Abbau von Man-

gan auf dem Meeresboden auf. Nachdem die Wissenschaft enorme Fortschritte in der Anbautechnologie erzielen konnte, entwickelte sich aus dem Rohstoffabbau unter Wasser ein äußerst lukratives Geschäft. Leider kamen die Abbaufirmen im Laufe der Zeit immer mehr auf den Trichter, daß sich der Einsatz von Gewalt in diesem Geschäft oftmals lohnen kann, um an das Abbaugelände der Konkurrenz zu gelangen. So entwickelte sich langsam ein Unterwasserkrieg, dem man in der neue-





## INFO Die Befehlszentrale



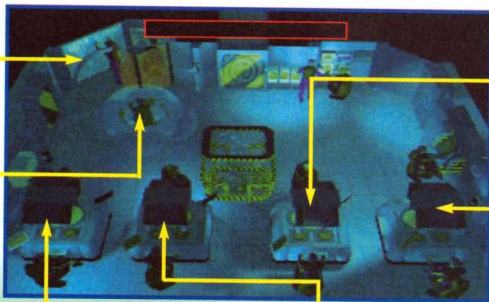
Hier könnt Ihr zwischen verschiedenen Einsätzen wählen.



Ein Simulator im Simulator. Es darf trainiert werden!

Dort könnt Ihr einen Piloten wählen oder einen neuen Piloten schaffen.

Sie ist der Ausgangspunkt aller Operationen des U-Boot-Trägers, auf dem Ihr mit Eurem Kampf-U-Boot stationiert seid.



Hier könnt Ihr Euer U-Boot mit den nötigen Waffen aufrüsten.



Von hier aus startet Ihr Eure Mission.



An diesem Terminal erhaltet Ihr Euren Einsatzplan.

sten Simulation von MicroProse beiwohnen kann. In Subwar könnt Ihr Euch in die Lage eines Söldners versetzen. Ausgestattet mit den neuesten Kampf-U-Booten und bis an die Zähne bewaffnet, habt Ihr die Aufgabe, die Firma, die Euch angeheuert hat, zu verteidigen.

wie bei Zeewolf. Als Orientierungshilfe der Firma MicroProse sind alle paar hundert Höhenmeter farbige Gitterstrukturen ins Wasser gezeichnet worden. Anhand der Lage und Farbe dieser Gitter kann man somit seine Position im Wasser recht genau bestimmen. Dies ist sehr wichtig, denn im Eifer des Gefechtes verliert man schneller als es einem lieb ist die Orientierung. Dann heißt es: Erst mal bremsen und einen neuen Kurs setzen. Die Instrumente des Cockpits sind zwar nicht sehr übersichtlich gestaltet, aber nach einiger Eingewöhnungszeit läßt sich die Sonar- und

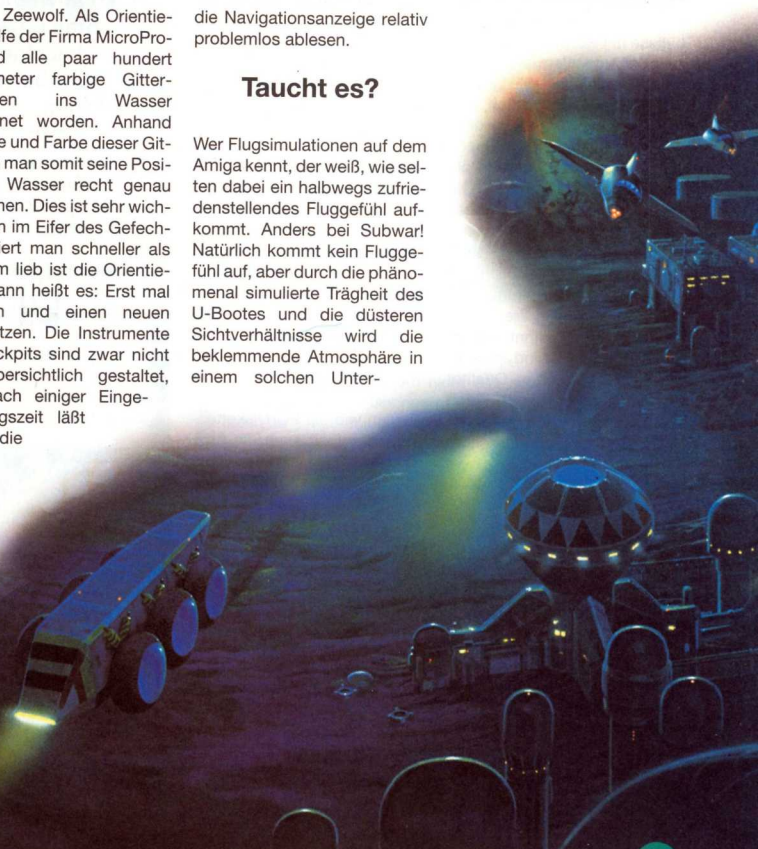
die Navigationsanzeige relativ problemlos ablesen.

### Taucht es?

Wer Flugsimulationen auf dem Amiga kennt, der weiß, wie selten dabei ein halbwegs zufriedenstellendes Fluggefühl aufkommt. Anders bei Subwar! Natürlich kommt kein Fluggefühl auf, aber durch die phänomenal simulierte Trägheit des U-Bootes und die düsteren Sichtverhältnisse wird die beklemmende Atmosphäre in einem solchen Unter-

### Nur Fliegen ist schöner

Ein direkter Vergleich zu Flugsimulationen ist bei Subwar gar nicht so abwegig. Das Verhalten eines U-Bootes unter Wasser ist beinahe so wie das eines Hubschraubers in der Luft, nur eben viel viel langsamer und träger. Dies und die schlechte Sicht nahe des Meeresbodens kommen einer Simulation auf dem Amiga natürlich zugute. Der Meeresboden wird als hügelige Polygonlandschaft dargestellt, ähnlich





**INFO** Ihr Einsatz bitte!

In der Befehlszentrale könnt Ihr zwischen fünf unterschiedlichen Einsätzen wählen. Sie sind nach verschiedenen Schwierigkeitsgraden gestaffelt, und man braucht jeweils ein ganz besonderes Know-how, um die sehr unterschiedlichen Aufgaben zu meistern. Vom Einsatz „Nordpazifik“, der eigentlich nur ein Übungslevel ist, bis hin zum „Japanischen Meer“, in dem es heißer als heiß hergeht, erwarten Euch fünf nervenaufreibende Einsätze. Dabei versteht es sich fast von selbst, daß jeder Einsatz noch aus zahlreichen Missionen besteht. Es soll ja nicht langweilig werden...



wassergefährd relativ gut nachempfunden. Untermal wird das Ganze noch von einer entsprechenden Soundkulisse mit Sonar, Maschinendröhnen und allem, was dazugehört. Die CD 32-Version wartet noch zusätzlich mit stimmungsvoll unheimlicher Musik von CD auf. Die Sounduntermalung ist somit als gelungen zu bezeichnen. Die Grafik wirkt da eher abgespeckt. Leider sind selbst auf höchster Detailstufe auf dem Meeresgrund keinerlei sehenswerte Strukturen zu erkennen. Auch freundlich oder feindlich gesinnte Schiffe und U-Boote sind in einer an Elite erinnernden Qualität zu bewundern. Laßt Euch deshalb von den auf der Packung aufgedruckten Screenshots nicht zu sehr

**Ein direkter Vergleich zu Flugsimulationen ist bei Subwar gar nicht so abwegig. Das Verhalten eines U-Bootes unter Wasser ist beinahe so wie das eines Hubschraubers in der Luft, nur eben viel viel langsamer und träger.**

täuschen — es sind PC-Shots! Auf jeden Fall hilft dem Amiga diese vereinfachte Form der Darstellung enorm bei den Rechenoperationen, was wiederum der Spielgeschwindigkeit zugutekommt.

man beispielsweise durch akute Orientierungslosigkeit in heftige Schwimmbewegungen, so springt dann und

wann schon mal so eine Gitterstruktur, die ja eigentlich zur Orientierung dienen soll, von unten nach oben oder sonstwohin. Während der Testphase tauchte dieses Problem allerdings nur zweimal auf und darf somit fast schon als irrelevant bezeichnet werden. Den eigentlichen Spielverlauf störte es jedenfalls nicht.

■ Roland Gerhardt

**Hoppla! Gestolpert?**

Ähnlich wie die PC-Diskettenversion enthält auch die Amiga-Version kleine Fehler. Gerät



Hier sieht man gut die Polygonstruktur des Meeresbodens und die Höhengitter, die sich auf Wunsch auch ausblenden lassen.

**COMMENT**



Bei dem feuchten Unterwasserkampf bleibt wahrlich kein Auge trocken! Also schnell noch den Freischwimmer nachmachen, und dann kann es losgehen.

**FACTS**

- Hersteller: MicroProse
- Spieler: 1 ■ Disks: 2
- Preis: ca. DM 90,- ■
- Englisch nötig: nein ■
- Festplatte: wird unterstützt ■
- 2.Laufwerk: wird unterstützt ■
- Steuerung: Tastatur, Joystick, Maus ■

GAMEPLAY	76%
GRAFIK	74%
SOUND	79%
MOTIVATION	85%

- + interessantes Spielkonzept, stimmungsvolles Design
- nicht überzeugende Grafik

**GESAMT 82%**



Es wächst zusammen, was zusammengehört...

# Reunion

Was erwartet die Menschheit im 21. Jahrhundert? Die Entwickler von Reunion haben versucht, eine Antwort zu finden.

Bereits 1855 prophezeite der Indianerhäuptling Seattle: „Fahrt fort, Euer Land zu verseuchen, und eines Nachts werdet Ihr im eigenen Abfall erstickten. Aber in Eurem Untergang werdet Ihr hell strahlen...“

Heute haben wir es fast geschafft. Die Ozonschicht wird immer dünner, schadhafte AKWs setzen radioaktive Strahlung frei, und wir finden nichts dabei, die Meere mit Chemikalien zuzuschütten. Wir merken nicht, daß wir uns selbst den Ast absägen, auf dem wir leben.

## Bloß weg hier...

Im Jahre 2621 ist es soweit: Ein Teil der Menschheit flieht in einem Raumschiff und gründet auf einem fremden Planeten eine neue Zivilisation. Innerhalb von 300 Jahren entwickelt sich die „Neue Erde“ zu einer blühenden, demokratischen Gemeinschaft, die versucht, die früheren Fehler der Menschheit nicht zu wiederholen. Natürlich werdet Ihr Oberhaupt der

neuen Kolonie und müßt nun dem Volk angenehme Lebensverhältnisse schaffen. Gewalt oder überzogene Steuerforderungen gehören dabei nicht zu Euren Herrschaftsmitteln. Bei Eurer Ar-



beit stehen Euch Berater für Forschung, Bauwesen, Raumfahrt und Verteidigung zur Verfügung, mit deren Hilfe Ihr Euer Kolonialisierungswerk angeht. Wenn Ihr erfolgreich seid, wird es Euch schließlich gelingen, die heißersehnte Wiedervereinigung der „alten“ mit der „neuen Erde“ herbeizuführen. Selbstverständlich werdet Ihr es dabei früher oder später auch mit Aliens zu tun bekommen...

Äußerlich wirkt Reunion eher bieder. Zwar kann man über die durchdachte Maussteuerung nicht meckern, aber grafisch und soundtechnisch



In der Weltraumbar lungern ständig ein paar Leute rum, die Euch mit nützlichen Infos versorgen können.



Aus der Vogelperspektive könnt Ihr Euch über Lage und Zweck der Gebäude auf einem Planeten informieren.

kommt das Game nicht über das Mittelmaß hinaus. Man klickt sich durch wenig abwechslungsreiche Bildschirme, die gelegentlich amateurhafte Animationen bieten, und läßt sich dabei von musikalischen Phrasen nerven, die sich alle paar Sekunden wie-

derholen. Zuweilen gibt's auch unfreiwillige Komik; so wurde im Intro anstatt „ü“ konsequent der Buchstabe „a“ verwendet - daher die „ausgerasteten Raumschiffe“.

■ Herbert Aichinger

## COMMENT



Anfangs stand ich Reunion recht skeptisch gegenüber, aber mit zunehmender Spieldauer wuchs auch der Spielspaß. Sicher ist das Programm nicht das originellste seiner Art. Dennoch bietet es Weltraumkolonialisten für einige Zeit gute Unterhaltung.

## FACTS

Hersteller: Grandslam  
 ■ Spieler: 1 ■ Disks: 6  
 Preis: ca. DM 80,- ■  
 Englisch nötig: nein ■  
 Festplatte: wird unterstützt ■ 2. Laufwerk:  
 wird unterstützt ■  
 Steuerung: Maus ■

GAMEPLAY 71%

GRAFIK 62%

SOUND 56%

MOTIVATION 70%

GESAMT 68%

+ schnell, leicht erlernbar, originell

- bei A500/1MB lange Ladezeiten





**PLAYERS GUIDE**

DIE **COMPUTEC** POWERTIPS 2/95

**Theme Park**

Teil 2, Seite 353-356

**Alien Breed 3**

Seite 357-360

**Super Stardust**

Seite 361-366

**Aladdin**

Seite 367-370

**Fields of Glory**

Seite 371-374

**Matthäus Super Soccer**

Seite 375-378

**Zeewolf**

Seite 379-383



**CODES + FREEZERS**

Clockwiser  
Cool Spot  
Humans-The Jurassic  
Levels  
James Pond 3

K240  
Kid Gloves  
Project 'X' Special  
Edition  
Super Stardust

Theatre of Death  
Traps 'n' Treasures  
Ultimate Body Blows  
Valhalla  
Zeewolf

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 !!!**



# THEME PARK

Im letzten Monat haben wir erklärt, wie ein Theme Park aufgebaut wird. Diesmal zeigen wir, wie er funktioniert und geben noch mehr Gameplay-Tips und Tricks.

## Leitung eines Theme Parks - Shops und Schaubuden



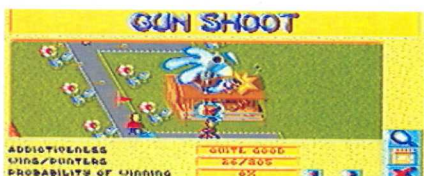
Du mußt dir bewußt machen, daß ein Park nicht nur aus aufregenden, erstaunlichen Fahrgeschäften besteht. Shops sind für das Spiel genauso wichtig. Auch wenn sie nicht die Massen anlocken, bringen sie dennoch das Geld.



Aus deiner und aus der Sicht der Kunden, ist es am besten die Shops in Gruppen anzuordnen. Dadurch ist es möglich alles zu bekommen, ohne weit laufen zu müssen.



Wenn dein Park aufgebaut ist und läuft, bemerkst du, das in der Nähe der Buden überall Abfall herumliegt. Ein Ordner muß aufräumen, oder die Freundlichkeit deines Parks wird leiden.



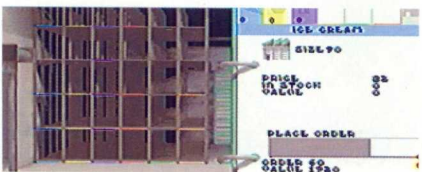
Schaubuden bieten gute Unterhaltung. Erinnere dich, wenn du die Preise und Belohnungen festsetzt, daß du fair sein mußt. Sonst fühlen sich die Leute über's Ohr gehauen und werden nicht spielen.



Die Souvenirläden bringen dir ebenfalls gutes Geld, wenn sie an der richtigen Stelle plaziert sind. Sind die Preise hier einmal festgesetzt, laufen diese Geschäfte von alleine.



Der Shop-Abfrage-Modus ist eine hilfreiche Option, wenn du etwas über einen Shop herausfinden, oder etwas an einem Shop ändern willst. Benutze ihn, um durch die Verkäufe und Einkommen zu „blättern“. Auf diese Weise findest du die gesuchten Preisinformationen.



Wenn du im „Full-Game-Mode“ spielst, ist es am wichtigsten, dafür zu sorgen, daß die Shops immer mit Waren aufgestockt sind. Prüfe deshalb in regelmäßigen Abständen, ob die Lager noch gut gefüllt sind.



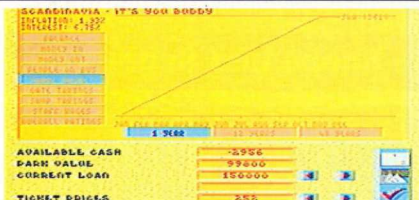
Um in den Vorrats-Bildschirm zu gelangen, drücke SHIFT und S. Damit du bestellen kannst, klicke die Leiste an. Sie verfärbt sich grau und zeigt an, wieviel Vorrat du noch hast. Schicke nun die Bestellung ab und du siehst, wie die Waren hereinkommen. Wenn sie den Boden berühren, sind sie vollständig angekommen.



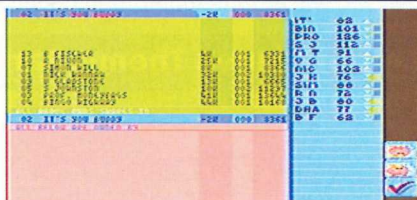


# THEME PARK

## Vorräte und Aktien



Wenn der Park populär wird und du damit Profite machst, stellst du außerdem fest, daß sich die Leute daran beteiligen und Aktien kaufen. Dies reduziert deine Anteile.



Die Börse bzw. Aktien-Abteilung in diesem Spiel funktioniert wie im richtigen Leben. Du mußt genau wissen, wann du Anteile verkaufen und kaufen mußt. Wenn du den Geld-Bildschirm aufrufst, kannst du die eigenen Aktienpreise prüfen. Sie gehen in die Höhe, wenn die Leute kaufen.



Klicke den Aktien-Bildschirm an, um Aktien zu ver- und zu kaufen (das mittlere Icon auf dem Geld-Bildschirm). Der Aktien-Bildschirm gibt dir Informationen über deine eigenen Aktien und Fremdk Aktien, die gekauft werden können.



Eine gute Idee ist es, Aktien zu kaufen, wenn du genug Geld hast. Dadurch kannst du eventuelle Übernahmeabsichten deiner Gegner vereiteln. Eventuell solltest du Anteile an anderen Parks kaufen, um der mächtigste Spieler zu werden.



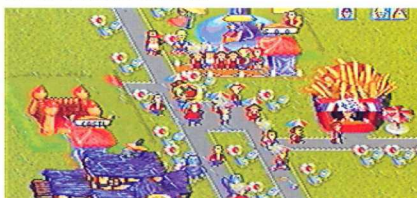
Wie bereits in den letzten Ausgaben angegeben, mußt du die Denkblasen der Kunden sorgfältig beobachten. Sie sind diejenigen, die dir das Geld bringen, und wenn sie nicht zufrieden sind, verlierst du wertvolle Einnahmen.



Die Denkblasen geben dir ebenfalls wichtige Informationen über die verschiedensten Dinge, die den Park betreffen. Siehst du z. B. eine Denkblase mit einem Prozentzeichen außerhalb des Stands, denkt der Kunde, daß du zuviel Profit machst.



Die Smileygesichter-Icons kannst du anlicken, um Gedanken zu lesen. Die wichtigsten sind: Ich habe Hunger / Ich bin durstig. Diese erscheinen, wenn sich nicht genug Essens- und Getränkestände im Park befinden.



Zu teuer - wenn du dieses Icon siehst, weißt du, daß du die Preise heruntersetzen mußt. Ich benötige eine Toilette - die Kunden werden unzufrieden, wenn sie nicht zur Toilette gehen können. ZZZ - meint, daß die Leute gelangweilt sind. Ein Paar sich bewegender Beine - es muß zuviel gelaufen werden.





# THEME PARK

## Generelle Taktiken



Es ist nicht nur wichtig, den Park aufzubauen, sondern du solltest genauso viel Gewicht darauf legen, daß du Geld damit verdienst. Wenn du immer nur baust und baust, wird der Park niemals rentabel werden. Dies gilt besonders, wenn du das ganze Spiel spielst.



Mache dir einen Zeitplan, z. B. fünf bis acht Jahre, um den Park zu konstruieren. Danach konzentriere dich auf das Tagesgeschäft. Es ist okay, neue Fahrgeschäfte aufzubauen, wenn sie erscheinen. Lasse dir aber viel Zeit, um Reserven zu behalten.



Wenn der Park anfängt, unübersichtlich zu werden, ist es an der Zeit, Hinweisschilder und Einbahnstraßen aufzubauen. Beides ist sehr hilfreich für die Besucher. Keiner geht verloren oder wird aus Versehen irgendwo gefangen.



Nachdem du etwas länger im „Full-Game-Mode“ gespielt hast, verlangen deine Angestellten mehr Geld. Um zu diskutieren, mußt du im Personalverhandlungs-Modus den blauen Arm in die Bildschirmmitte bewegen. Nun kannst du mit den Gesprächen beginnen und solltest einen guten „Preis“ erzielen.



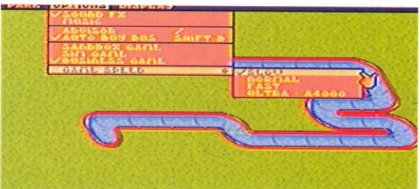
Setze die Geschwindigkeit der Fahrgeschäfte nicht zu hoch. Sie gehen sonst schneller kaputt. Sollte dies passieren, mußt du die Karussells rasch reparieren lassen, bevor sie jemanden durch herumfliegende Teile verletzen.



Wähle das Mechanik-Icon rechts oben in der Ecke an. Du befindest dich nun auf der „Reservemechanik“. Klicke das Fragezeichen an und wähle den Schraubenschlüssel aus. Klicke nun auf das Fahrgeschäft, welches repariert werden muß.



Plaziere die seitlichen Stände nicht in der Nähe der aufregenden Attraktionen. Sonst entzieht du ihnen die ganze Aufmerksamkeit.



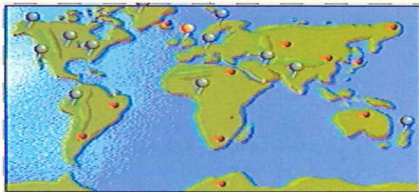
Theme Park hat vier verschiedene Spielgeschwindigkeiten. Für jede gibt es eine passende Stelle im Spiel, um schnell voranzukommen. Stelle die Geschwindigkeit z. B. herunter, wenn du den Park aufbaust. Wenn er erst einmal vollständig ist, kannst du die Höchstgeschwindigkeit einstellen.



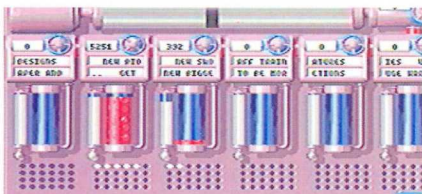


# THEME PARK

## Generelle Taktiken



Die Weltkarte kannst du in jedem Teil des Spiels mit Hilfe des Menüs aufrufen. Die Karte leistet gute Dienste, wenn du neue Standpunkte für den Theme Park suchst. Die anderen Parks sind blau, die freien Flächen gelb gekennzeichnet.



Um neue Attraktionen zu bekommen, mußt du die „Forschungsanlage“ in Anspruch nehmen. Fülle die Anzeige oben auf und verteile die Flüssigkeit auf die einzelnen Röhren. Du erhältst neue Karussells, Shops, Annehmlichkeiten etc.



Mit Hilfe der Tune-Up-Bahn rechts kontrollierst du deine Geschäfte, deine Angestellten und deine Shops. Jede Einrichtung besitzt ein eigenes Icon. Wenn du z. B. das Personal-Icon wählst, kannst du einen Mitarbeiter losschicken, der etwas reparieren soll.



Der einzige Punkt auf dem Tune-Up-Menü für die Shops ist die Abfrageoption, da man ohnehin nicht viel mit den Läden anfangen kann. Die Option zeigt dir den Shop-Infobildschirm, wo du die Informationen zu den angewählten Geschäften abfragen kannst.



Wenn du genügend interessante, aufregende Fahrgeschäfte besitzt, werden die unangenehmen Zeitgenossen und Verbrecher ebenfalls auf dich aufmerksam. Damit ist die Zeit gekommen, Sicherheitskräfte einzustellen, damit du die Kriminellen loswirst und der Park wieder normal läuft.



Wenn du Forschungen anstellst, kannst du deinen Park extrem interessant und aufregend machen. Am Ende des Jahres bekommst du hierfür Extrageld.



Anstatt die jeweiligen Icons zu wählen, kannst du z. B. „per Hand“ einen Plan für die Hilfskräfte aufstellen. Dadurch wandern sie nicht den ganzen Tag nur durch den Park. Bei den Fahrgeschäften kannst du die Kapazität oder die Geschwindigkeit ändern. Du kannst sie entweder an- oder ausstellen, und du kannst die Leistungsfähigkeit kontrollieren.



Nachdem du Theme Park eine Zeit lang gespielt hast und kompetent genug bist, möchtest du vielleicht einige „Zweigstellen“ errichten. Jetzt ist es an der Zeit, kreativ zu werden und dich auszubreiten. Am Ende des Jahres verdienst du dadurch Extrageld und wirst weiterhin noch viel Spaß haben.





# ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Diesen Monat haben wir eine spezielle Form des Player's Guide für dieses großartige Ballerspiel für euch zusammengestellt.

## Player's Guide



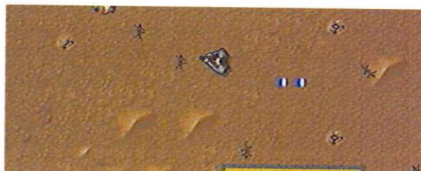
1. Am Anfang des Spiels findest du dich neben deinem zerstörten Raumschiff wieder. Alles, was du besitzt, ist ein Maschinengewehr, mit dem du dich verteidigen kannst. Das erste, wonach du Ausschau halten mußt, sind die Mini-Aliens.



2. Während des gesamten Spiels mußt du wachsam sein und versuchen, nicht auf die Minen zu treten. Du erkennst sie an den kleinen Metallteilen, die aus dem Schmutz herauschauen.



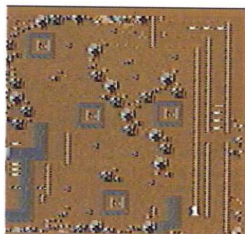
3. Ein anderes Risiko stellen die Sicherheits-Lasertürme dar, die während der Schlacht außer Kontrolle geraten. Die Kanonen zielen auf dich und schießen zwei blaue Laserstrahlen ab. Sie können nicht zerstört werden, weiche ihnen also vorsichtig aus.



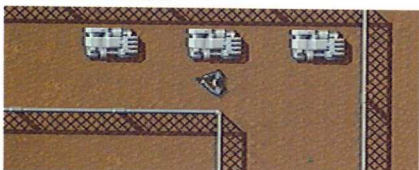
4. Du stellst fest, daß du konstant mit Flammenmeteoriten bombardiert wirst, wenn du außerhalb verweilst. Sie sind zwar nicht auf dich gerichtet, rauben dir aber wertvolle Energie, wenn du getroffen wirst.



5. Du wirst alle Probleme in Tower Assault lösen können, wenn du dich ihnen stellst und nach Auswegen suchst. Zum Beispiel ist scheinbar kein Ausgang aus Sektor eins vorhanden. Wenn du aber auf die Minen bei den Felsen, neben dem Tor, schlägst, fliegen die Steine in die Luft und machen einen Pfad frei.



6. In jedem Stage findest du diese Karten. Sie tauchen als kleine schwarze und weiße Objekte auf dem Boden auf. Sammle sie ein, um einen kompletten Überblick über deinen Standpunkt zu erhalten. Du kannst die Funktion allerdings nur einmal verwenden, setze sie also klug ein.



7. Die Kraftgeneratoren in den früheren Levels können für alle möglichen Dinge benutzt und mißbraucht werden. Spreng sie z. B., und du öffnest ein Tor oder eine Tür für dich. Deine Zielvorgaben sagen dir, wann du was tun sollst.



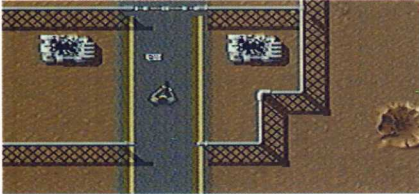
8. Wenn du auf einen deiner Piloten triffst, dessen Schiff abgeschossen wurde, sammle seine Gegenstände ein. Bewege dich über ihn und nimm seine Waffen, sein Geld und die Munition in Besitz.





## ALIEN BREED TOWER ASSAULT

### Player's Guide



9. Trickreiche Karten helfen dir ebenfalls, ein anderes trickreiches Spiel zu spielen. Sie geben dir Hinweise, was du auf welcher Mission in den Türmen tun mußt. Du kannst sie lesen, wenn du sie einsammelst oder auf den Computer-Terminals installierst.



10. Ebenfalls findest du als hilfreiches Element überall Erste-Hilfe-Kästen verteilt. Nimm sie allerdings nur, wenn du sie momentan benötigst. Anderenfalls hole sie lieber später.



11. Das weiße Alien im linken Raum ist eingefroren und schläft. Solltest du keinen triftigen Grund haben, komme nicht in seine Nähe. Es wacht nur auf, wenn es Leben wittert. Ist es nicht zu vermeiden, das Alien zu passieren, erschleie es so rasch wie möglich.



12. Im Turmkomplex findest du Räume, in denen du sehr viele Gegenstände einsammeln kannst. Die grünen Quadrate sind Geld, das weiße Quadrat rechts ist Munition, das andere weiße Icon ist ein Schlüssel.



13. Hier findest du wieder Smart-Karten. Sie liefern dir Informationen, wo sich Fahrstühle und Passagen befinden.



14. Nicht alle Räume sind gleich zugänglich. Sollte dir einer verschlossen bleiben, gehe erst einmal weiter auf Entdeckungstreibe. Nach einer Weile, wenn du die Gegend besser erforscht hast, kannst du zu den geschlossenen Räumen zurückkehren.



15. In den Gebäuden kommst du an diesen Energietoren vorbei. Nur wenn du in die richtige Richtung gehst (die Pfeile zeigen den Weg), kannst du sie passieren. Ansonsten wirst du ein Leben verlieren.



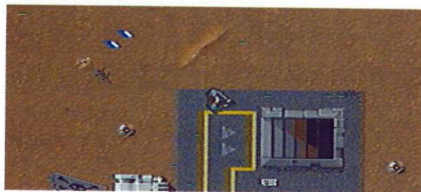
16. In einigen Stages gelangst du in gefährliche, radioaktiv verseuchte Gebiete. Erkennen kannst du die Räume an den schwarzen gelben Symbolen. Laufe nicht über sie, du verlierst deine Energie.



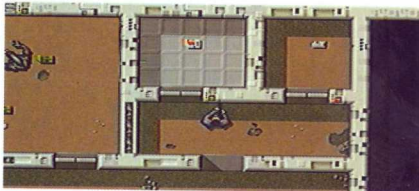


# ALIEN BREED TOWER ASSAULT

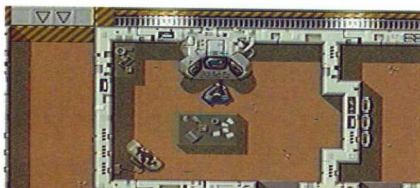
## Player's Guide



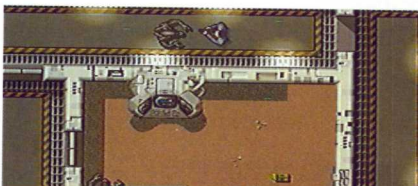
17. In den Außenbezirken siehst du unterirdische Tunnels. Benutze sie, und du gelangst augenblicklich von einem Abschnitt in den nächsten. Gelegentlich sind sie der einzige Weg, um bestimmte Plätze zu erreichen.



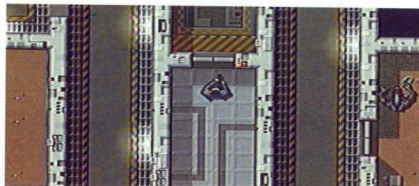
18. Manchmal sind die Schlüssel, die du einsammelst, in einem separaten Raum mit bis zu vier Türen eingeschlossen. Wenn du vorher nicht genug Schlüssel besitzt, kannst du zwar die Türen aufsprengen, aber du benötigst sehr viel kostbare Energie.



19. Dies ist das Computer-Terminal. Kontrolliere hier deine Missionsbefehle und kaufe Waffen. Einige Türen können von hier aus geöffnet werden. Um das Terminal zu benutzen, stelle dich davor und drücke „Space“.



20. Der Rückzugs-Knopf ist sehr hilfreich und sollte gedrückt werden, um deine Energie zu sparen. Wenn dich z. B. ein Alien angreift, ziehe dich zurück, dann bist du in Sicherheit.



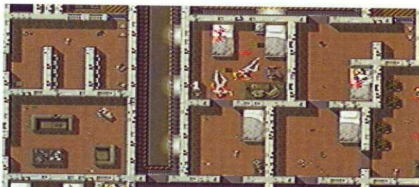
21. Den Deck-Lift müsst du benutzen, um zu höheren Ebenen der Türme zu gelangen. Normalerweise ist er jedoch verschlossen. Du kannst diesen und die anderen Fahrstühle nehmen, wenn du einen Passierschein besitzt. Du findest ihn in dem Level versteckt.



22. Achte auf die Räume, wo sich Löcher im Boden befinden. Aliens kommen dort heraus. Du kannst die Aliens leider nicht daran hindern. Versuche also, so rasch wie möglich den Raum wieder zu verlassen.



23. Wie bereits gesagt, kannst du mit dem früher eingesammelten Geld Waffen kaufen. Die Münzen sind aus Gold und haben großen Wert für dich. Wenn du sie also findest, nimm sie mit.



24. Du kannst das Karten-Icon benutzen, wenn du den „Rückzugs-Knopf“ gedrückt hast. Dies zeigt dir eine Karte, die dir deine Umgebung beschreibt. Sie ist unterschiedlich zu der Gesamtkarte, die alles aufzeigt.





## ALIEN BREED TOWER ASSAULT

### Intex



1. Wenn du genug Kredit hast, kannst du jede Waffe kaufen. Die erste und am wenigsten kraftvolle Waffe ist die Pistole, die normale Kugeln schießt. Jede Pistole hat drei Stärken. Je kraftvoller die Pistole ist, desto mehr kostet sie.



2. Der Tri-Laser-Revolver ist eine sehr effektive Waffe, wenn du genug Geld hast, eine Medium- oder eine Vollpower-Version zu kaufen. Ansonsten kannst du nicht so viele Schüsse auf die Aliens abfeuern.



3. Der Thermoraketenwerfer ist eine sehr wirkungsvolle Waffe. Er feuert Raketen, die in die Aliens eindringen und sie zerstören. Die schwächste Version feuert zwei Raketen auf einmal.



4. Der Flammenwerfer besitzt eine enorme Vernichtungskraft. Hast du genug Kredit, kann mit dieser Waffe eigentlich nichts mehr schiefgehen.



5. Dies ist die teuerste und gleichzeitig die wirkungsvollste Waffe, der Laserstrahlen-Brecher. Kaufe sie so schnell wie möglich, sie wird dir gute Dienste im Kampf leisten.



6. Die Rüstung ist ebenfalls ein sehr nützliches Gerät, um unverwundbar zu werden. Da sie sehr preiswert ist, kannst du sie auch kaufen, wenn du kein Geld für andere Waffen hast.



7. Ebenfalls kannst du eine Reihe von Gegenständen aus dem Intex-Werkzeug-Menü kaufen, wie z. B. Munition, Extraschlüssel und einen RMS-3000-Scanner.



8. Ein bisschen Statistik kannst du auch noch lernen. Hier siehst du als Beispiel, welche Waffen du in deinem Besitz hast.

Fortsetzung folgt...

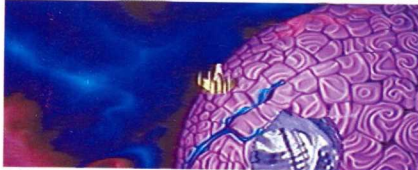




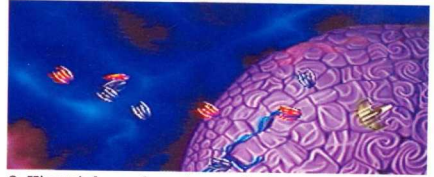
# SUPER STARDUST

Vor euch liegt die Komplettlösung zu diesem exzellenten Shoot 'em Up. Jeder Level wurde genauestens erkundet, und ihr werdet keine Schwierigkeiten haben, das Spiel zu beenden.

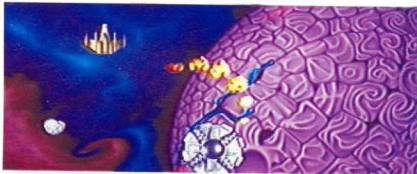
## Welt 1



1. Du startest mit dem Space-Fighter. Dieser ist mit einer Drei-Wege-Kanone ausgestattet. Im ersten Stage geht es noch nicht sehr hektisch zu. Du kannst ein bisschen für spätere Herausforderungen üben.



2. Hier wird es schon etwas schwieriger. Höre auf den Warnton der Sirene, die Asteroiden ankündigt. Du mußt die Asteroiden in einer bestimmten Zeit vernichtet haben, sonst folgen dir diese kleinen Schiffe.



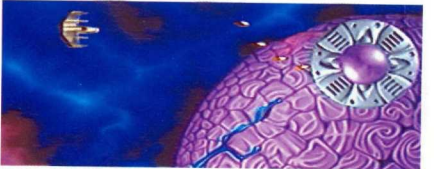
3. Im Stage drei werden die Asteroiden zahlreicher und schneller. Am Ende bekommst du es auch noch mit diesem Flammenwerfer zu tun. Weiche den Flammen aus.



4. Hier kommt der Predator in einem weiteren Raumschiff. Zuerst siehst du nicht das ganze Schiff. Sobald es ganz auftaucht, eröffne das Feuer, bewege dich weiter und greife erneut an.



5. Das Raumschiff hier dient als Waffentransporter. Vernichte das Schiff, und ein Icon, das du einsammeln kannst, erscheint. Diese sehr praktische Waffe, die du nun besitzt, feuert Raketen.



6. Der letzte Level der ersten Welt beinhaltet die meisten Asteroiden. Bleibe nicht in der Mitte des Bildschirms. Um den Gegner zu zerstören, bleibe auf Distanz und schieße, was das Zeug hält. Um ihn zu töten, bewege dich in den Gegner hinein.



1. Nach ein paar Sekunden wirst du hinterrücks von einem großen Bomber angegriffen. Weiche den Minen aus und plaziere deine Schüsse genau.



2. Wenn der Bomber vernichtet ist, schieße auf die Felsen. Die goldenen hinterlassen Münzen, die du einsammeln mußt. Achte auf die Minen, du mußt ihnen ebenfalls ausweichen, um zu überleben.





# SUPER STARDUST

## Welt 2



1. Hier versuchen die orangen Sterne, dich zu umzingeln und zu vernichten. Sie lassen lediglich eine kleine Lücke, durch die du entkommen kannst. Warte bis zum letzten Moment, bevor du dich hindurchwängst, oder du wirst gefangen.



2. Außer, daß sich hier schnelle und starke Asteroiden befinden, ist dieser Stage nicht so schwer zu beenden. In der Hitze des Gefechts taucht ein Waffentransportschiff auf. Achte darauf, daß du kein Leben verlierst.



3. Nun fliegst du Auge in Auge mit diesen Bombern. Sie tauchen sehr schnell auf und hinterlassen explodierende Bomben. Um den Minen auszuweichen, schätze ihre Reichweite ab und bring dich in Sicherheit.



4. Verlasse sofort die Mitte des Bildschirms. „Entferne“ die erste Schiffsgruppe, sonst behindert sie dich. Konzentriere deine Feuerkraft auf den spitzen Pol. Vernichte ebenfalls die Asteroiden, die Situation könnte sonst etwas hektisch werden.



5. Auch hier mußt du gegen ein Versorgungsschiff und Asteroiden ankämpfen. Allerdings taucht hier alles gleichzeitig auf. erinnere dich: Waffen sind wichtig, aber ein Leben ist wichtiger.



6. Deine letzte Aufgabe in diesem Level besteht darin, den riesigen Wurm zu bekämpfen. Zuerst ist es leicht, ihn zu treffen. Je kürzer er wird, desto schwieriger wird es allerdings, gute Treffer zu landen. Der Wurm muß dir zunächst folgen. Greife ihn nun von der anderen Seite des Bildschirms von hinten und von unten an.

### Tunnel section



1. Im zweiten Tunnelabschnitt machen dir herumschwingende Klingen und Minen das Leben schwer. Wenn du die Klingen nicht abschießt, verlierst du unsagbar viel Energie, wenn nicht das Leben.



2. Der Gegner kommt in Gestalt einer großen Rakete, die dreibeinige Roboter abschießt. Verfahr mit ihr wie mit dem Bomber im ersten Teil. Solltest du nicht genug Energie besitzen, weiche der Rakete aus, sie verschwindet nach einer Weile.





# SUPER STARDUST

## Welt 3



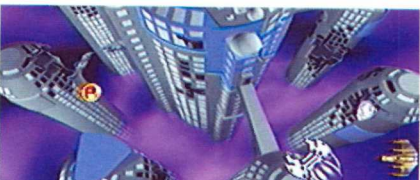
1. Die Asteroiden werden immer stärker. Du mußt dich eingehend mit den kleinen goldenen und purpurnen Planeten beschäftigen. Um vernichtet zu werden, benötigst sie wesentlich mehr Treffer als normale Asteroiden. Den Geschossen der Bomber, die später auftauchen, mußt du ausweichen.



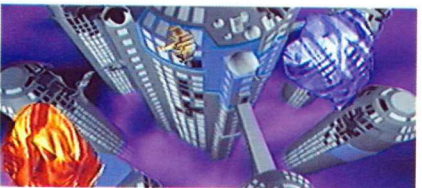
2. Die bronzenen und blauen Raumschiffe heißen Speeders. Sie erscheinen und verfolgen dich mit Höchstgeschwindigkeit. Du erwischst sie am besten, indem du sie zwar von vorne beschießt, den Schußwinkel aber so plaziertest, daß sie von hinten getroffen werden.



3. Hier triffst du auf einen Riesenplaneten und das Raumschiff Whopper. Da es dir folgt, dich stetig beschießt und die Situation dadurch arg brenzlich wird, zerstöre zuerst das Raumschiff und dann den Asteroiden.



4. In diesem Level triffst du den Predator wieder. Er ist ein bißchen erwachsener geworden und erfordert mehr Aufmerksamkeit, um ihn zu vernichten. Halte dich solange unten, wie das Raumschiff noch nicht ganz aufgetaucht ist. Komme dann aus deinem Versteck und verfähre wie gehabt.



5. Zerstöre die vielen Asteroiden, lautet deine Aufgabe. Ein guter Tip: Bleibe an einer Stelle stehen und schieße stetig, ohne Unterlaß. Bewege dich nur, wenn es sein muß, und suche dir anschließend wieder eine sichere Schußposition.

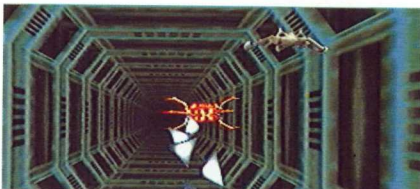


6. Diese Schiffe tauchen als Ball auf, zersplittern und fliegen dann in einer extrem schwierigen Formation weiter. Bewege dich außerhalb der Reichweite des Balls, oder du wirst getroffen, wenn er sich - wie oben genannt - neu formiert.

### Tunnel section



1. Im dritten Tunnelabschnitt erscheinen wieder die altbekannten Bälle und außerdem noch diese sich schnell drehenden Gesichter. Da dir die Bälle folgen, ist es nicht ganz leicht, sie abzuschütteln und zu vernichten.



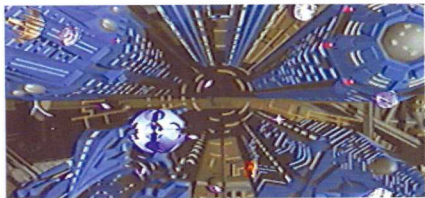
2. Der Endfeindgegner ist eine bronzenne Riesenspinne. Gehe in die untere Ecke in Sicherheit. Den Kugeln der Spinne entkommst du, wenn du ihnen ausweichst und dich im Tunnel herumbewegst.



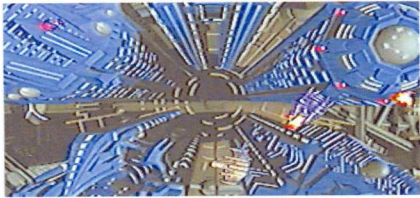


# SUPER STARDUST

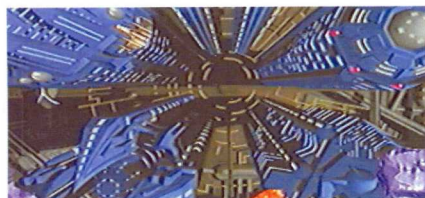
## Welt 4



1. Dieses Schiff startet als gespickter Ball. Es transformiert sich anschließend in ein sehr aggressives Raumfahrzeug. Lasse es dir folgen und beschieße es dann.



2. Hier wimmelt es von kleinen, ekligen Käfern, die dir ebenfalls folgen. Sie schießen mit Energiekugeln. Weiche ihnen aus und feue deinerseits.



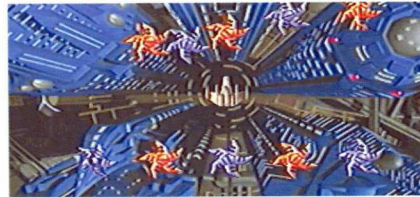
3. Manchmal sieht ein Asteroid so aus, als wären es mehrere. Inzwischen weißt du, wie mit ihnen umgegangen werden muß. In Stage drei passiert dies meistens am Anfang. Die Asteroiden tauchen auf der einen Seite auf und bewegen sich zur anderen.



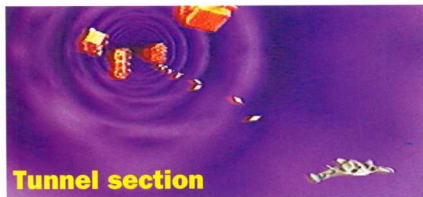
4. Der Flammenwerfer folgt dir. Schalte ihn aus. Solange du dich außerhalb seiner Reichweite befindest, kann er dir nichts anhaben.



5. Das Spiel entwickelt sich zu einer Verfolgungsjagd, auch die sogenannten Hunters sind langsam, aber stetig hinter dir her. Da sie extrem manövrierfähig sind, ist es deinerseits schwer, sie zu erwischen. Setze deine Geschicklichkeit ein.

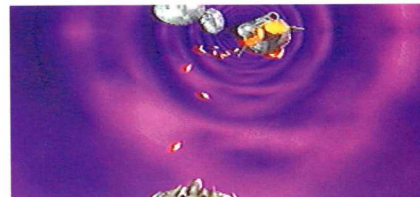


6. Die Sterne versperren dir den Weg. Die Baddies sind ebenfalls schwieriger als bisher zu besiegen. Du hast wenig Chancen, zu entkommen. Bewege dich schnell und gezielt.



### Tunnel section

1. Die letzte Tunnelsequenz. Hier bekommst du nette Gesellschaft: eisernen Pinguinroboter, extrem schnelle und tödliche Raketen und sich drehende gespickte Wände. Guter Rat ist teuer, bewege dich kreisförmig in dem Tunnel und weiche allen Angriffen aus.



2. Der Pinguin muß auf die gleiche Art und Weise wie die anderen Endgegner vernichtet werden. Verhalte dich nicht still, der Pinguin schießt mit tödlichen Metalliern. Töte den Pinguin, beende den Tunnel und setze den Weg zum letzten Stage fort.



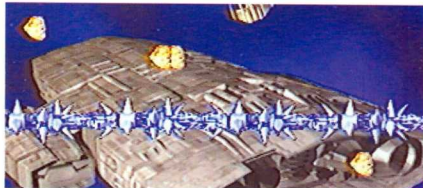


# SUPER STARDUST

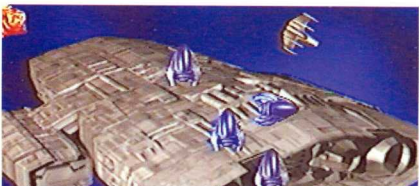
## Welt 5



1. Gleich im ersten Level greifen dich wieder Asteroiden an. Halte deine Augen auf, die Füße am Boden und mache dich, während du ihnen ausweichst, aus dem Staub.



2. Im zweiten Stage gibt es einen Überraschungseffekt. Während du die goldenen Felsen sprengst, stellst du fest, daß eine gespickte Stange quer über den Bildschirm verläuft und sich nach oben bewegt. Platziere dich dahinter und zerstöre sie.



3. Auch die Jäger tauchen nochmals auf. Bewege dich vorwärts und lasse sie dir folgen. Beschieße sie nun. Achte auf dein Zeitlimit, es gibt ebenfalls noch Goldplaneten, die es zu vernichten gilt.



4. Du hast ein extrem begrenztes Zeitlimit, um die Asteroiden zu „behandeln“. Wenn du zu langsam bist, bekommst du es noch mit den kleinen Schiffen zu tun.



5. Noch ein paar Trillionen im fünften Stage. Sie tauchen wie gewohnt als Bälle auf und zersplittern wieder. Verfahre wie gehabt.



6. Um das Spiel abzuschließen, mußt du den gespitzten Ball bekämpfen. Der Ball muß dir folgen, du kannst ihn nahe herankommen lassen, wenn er gespitzt ist. Sobald er seine Form ändert, mache dich aus dem Staub und eröffne das Feuer.



### Bonus Levels

1. Den ersten Bonuslevel findest du am Ende der zweiten Welt. Du kannst ihn anwählen, bevor du in die Warp-Sektion kommst. Hier kannst du dein Schiff unter Wasser kontrollieren, herumschwimmen und Extraleben einsammeln. Folge den Pfeilen, weiche aber auch vom Pfad ab, um andere Routen zu untersuchen.



2. Der zweite Bonuslevel hat das gleiche Format, aber ein anderes Layout. Berühre nicht die Wände, sie entziehen dir die Energie. Komme ebenfalls nicht gegen die Barrieren. Bei dem X-Zeichen findest du ein Extraleben.





# SUPER STARDUST

## Endlevelgegner



1. Der Boß der ersten Welt ist ein gespitzter, sich schnell drehender Ball. Aus ihm heraus kommen drei kleinere Bälle an Ketten. Konzentriere dein Feuer auf seine Mitte und achte darauf, nicht von den Bällen getroffen zu werden. Sonst schleuderst du unkontrolliert über den Bildschirm.



2. Dies ist ein Raumschiff. Es besitzt drei Metallarme, die sich um seinen Körper herumbewegen und schießen. Der beste Zeitpunkt für einen Schuß ist, wenn sich alle Arme an einer Stelle befinden.



3. Ein riesiger Metallpinguin. Er benutzt Flammen und Bomben. Wenn er Feuer atmet, kann er am besten angegriffen werden. Wenn er die Bomben abschießt, drehe dich, lasse ihn dir folgen und warte, bis er explodiert.

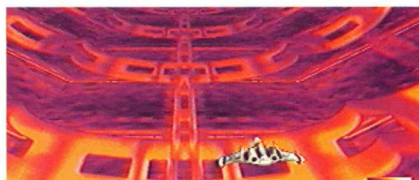


4. Der letzte Teil von Super Stardust ist schwer zu bewältigen. Du siehst den Pinguin zurückkehren. Bewege dich weiterhin sehr schnell und setze deinen Feuerangriff fort. Je mehr Schüsse du abfeuerst, desto größer die Wahrscheinlichkeit, daß er schnell getroffen wird.

## Generelle Tips



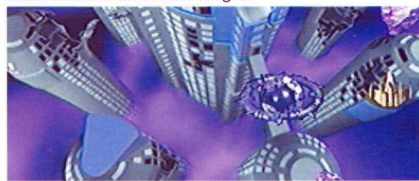
1. Zerstöre, wenn es hektisch wird, zuerst die kleinen Steine. Sie sind leicht zu vernichten, und du bekommst mehr Platz für weitere Aktionen.



2. Die Tunnelabschnitte sind nicht so trickreich, aber schwer zu vollenden. Du kannst sie auf zwei Arten bewältigen. Entweder du bleibst auf dem Boden, oder du fliegst in Kreisen durch die Tunnels. Auf diese Weise kann nichts in dich hineinfliegen.



3. Du mußt ein sehr guter Pilot werden, um Super Stardust abzuschließen. Die langsamen Flugbewegungen sind nötig, um den ankommenden Schiffen auszuweichen. Du wirst feststellen, daß Schnelligkeit nicht alles ist, um in Sicherheit zu kommen.



4. Die Besonderheit in diesem Spiel ist, daß du auf der einen Seite des Bildschirms verschwinden kannst, um auf der anderen Seite wieder aufzutauchen. Erinnerung dich an diesen Trick, wenn du von vorne angegriffen wirst. Du kannst also vor einem Angreifer „stehen“, ihn aber von hinten angreifen.





# ALADDIN

Im ersten Lösungssteil zu Aladdin reisen wir mit euch durch die ersten vier Levels. Die weiteren Abenteuer besteht ihr im nächsten und letzten Teil.

## Agrabah Markt



1. Das erste Hindernis sind die rotglühenden Kohlengruben. Nimm Anlauf und springe darüber. Achte dabei auf die Wachen, die auf der anderen Seite warten.



2. Dieses Kamel findest du direkt hinter den Gruben. Es kommt dir sehr gelegen, um dich der Wachen zu entledigen. Springe von der Plattform auf den Rücken des Kamels und beobachte, wie das Kamel die Angreifer bespuckt.



3. Die schwarzen Lampen zerstören alles Schlechte im Umkreis, wenn du sie berührst. Diese hier ist sehr gut platziert und tötet den Wächter, wenn du vom Seil herunter auf sie hüpfst.



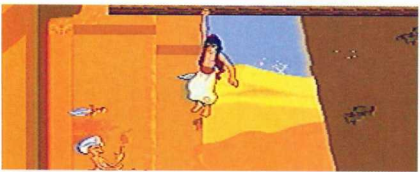
4. Dies ist der reichste Ort in diesem Level. Du findest ihn neben einer hohen Kante, die du herunterspringen mußt. Die blauen Herzen sind Extraenergie für Aladdin, der Edelstein dient als Bezahlung im dem Shop, und der blaue Geist bringt dich zum Endlevel-Bonus.



5. Die Messerwerfer können mit einem gezielten Apfelwurf außer Gefecht gesetzt werden. Platziere und ziele den Wurf des Apfels gut, oder der Messerwerfer schneidet den Apfel mit dem Messer in zwei Hälften.



6. Überall im ersten Stage werfen die Leute Lehmttöpfe aus dem Fenster. Damit du nicht getroffen wirst, ist auch hier gutes Timing wichtig. Renne dann los und weiche den Tiegeln aus.



7. Um an diesem Überhang vorbei zu kommen, mußt du zuerst den Messerwerfer unschädlich machen. Dies ist nicht so leicht, wie du denkst. Du mußt zurück- und außer Reichweite der Messer gehen, bevor du den Apfel nach ihm wirfst.



8. Dieses Icon erlaubt dir, das Abu-Bonus-Spiel am Ende des Levels zu spielen. Benutze die Sprungpole, um zu dem Icon zu gelangen. Du bekommst es, indem du es mit deinem Schwert aufspießt, während du in der Luft bist.





# ALADDIN

## Die Wüste



1. Hier mußt du alle drei Flöten einsammeln. Du gelangst zu diesem sehr trickreichen Teil. Um an den Spitzen vorbei zu diesem sehr trickreichen Teil. Um an den Spitzen vorbei zu kommen, plaziere dich neben dem Berg und springe hoch, wenn die Schlange in deine Richtung kriecht.



2. Du kommst nicht an der Schlange vorbei, ohne wertvolle Energie zu verlieren. Plaziere dich neben dem Hügel und kniee nieder. Wenn die Schlange kommt, erschlage sie mit deinem Schwert, und setze dann deinen Weg fort.



3. Du mußt die Kugeln nehmen. Springe in den Schacht und gleichzeitig nach links. Du darfst nicht auf den Spitzen landen. Nimm die Kugeln und gehe auf dem Weg am Boden weiter. Es gibt hier zwei Strecken, die obere und die untere. Beide mußt du benutzen.



4. Kehre in dieser Sackgasse um und laufe die Knochen hinauf. Von hier aus kannst du in die Bäume springen und auf die nächste Ebene gelangen. Damit du auf diesen Bäumen stehen bleibst, drücke den Sprungknopf.



5. Sobald der Wächter deiner ansichtig wird, wirft er mit Messern. Bleibe auf dem Baum, springe hoch, daß du nicht getroffen wirst. Passe einen guten Moment ab und wirf den Apfel.



6. Springe auf diese Kletterpflanze und bewege dich weiter durch den Level. Paß auf, der Geier will dich erschrecken und dir Energie rauben. Hier gilt Auge um Auge, du mußt ihn zuerst bekommen, bevor er dich erwischt.



7. Unter einer der Flöten, die du einsammeln mußt, findest du ein paar Goodies. Die zweite Flöte findest du in einem Loch, in dem Stein. Du erreichst die Flöte nur von der rechten Seite.



8. Hier warten weitere Schlangen auf dich. Sie haben sich neben den Toiletten plaziert. Fange die Schlange, bevor du über die Spitzen springst, oder du verlierst Energie. Die letzte Flöte findest du hinter diesem Ort.





# ALADDIN

## Level 3



1. Du mußt zuerst den Schlangenbeschwörer ausschalten, bevor du das Seil hinaufklettern kannst. Vorsicht: Die Schlange ist sehr giftig und bössartig. Um den Zauberer zu erwischen, knie vor der Schlange und erledige ihn mit einem Hieb des Schwertes.



2. Du gelangst an drei Behälter mit Seilen. Du mußt jedes Seil hinaufklettern, um jeweils eine Flöte zu bekommen. Springe auf das erste Seil, bekämpfe den Wächter und nimm die Flöte. Wiederhole dies beim zweiten Seil und nimm dann das dritte, um zu entkommen.



3. Dies ist ein sehr trickreicher Teil des Spiels. Du befindest dich auf einer niedrigeren Plattform als der Messerwerfer. Das erleichtert ihm, dich zu erwischen. Sei schnell, springe hinunter auf den Ast, wieder hinauf und wirf einen Apfel.



4. Springe an das Seil und lasse dich hinunterrutschen. Sammle währenddessen die Äpfel ein. Am Ende des Seils wartet ein Wächter. Wenn du auf der Laterne landest, ist alles in Ordnung. Wenn nicht, schlage den Wächter mit einem schnellen Schwertstreich.



5. Auch hier wartet wieder einmal ein Wächter am Boden. Rutsche das Seil hinunter. Wenn du nach rechts läufst, weichst du den Messern des Wächters aus. Rennst du nach links, kannst du ihn angreifen. Benutze nun die Sprungfedern nach oben.



6. Nachdem du auf die Plattform und auf das Seil gehüpft bist, gelangst du zu diesem Punkt. Springe auf die unterste Plattform. Entweder du katapultierst dich nun nach oben, um den Angreifer mit dem Schwert zu erledigen. Die andere Möglichkeit ist, nach links zu hüpfen und einen Apfel zu werfen.



7. Der erste Endlevelkampf. Um die Reise fortsetzen zu können, mußt du gewinnen. Der Zwerg wirft Messer und rollt auf dich zu. Schwinde dein Schwert und wehre die Messer ab. Um ihn zu töten, gehe einfach vorwärts und fange ihn in der Ecke.



8. Im zweiten Kampf wirft ein Wächter ebenfalls mit Messern und rollt mit Fässern. Du kannst ihn nur mit Äpfeln treffen, wenn du springst und wirfst, während er ein Faß rollt. Ist der Äpfelvorrat erschöpft, springe hinunter und sammle wieder einige ein.





# ALADDIN

## Die Kerker



1. Achte auf die Pfeile, die aus den Wänden herausschießen. Time deine Bewegungen gut, sonst rauben dir die Treffer deine Energie. Eriedige nebenbei die Fledermäuse, die am Start warten.



2. Zwischen diesen schwingenden Ketten und Bällen mußt du Slalom laufen. Renne an einer Kugel vorbei, warte auf einen günstigen Zeitpunkt und laufe dann weiter zur nächsten.



3. An diesem toten Ende angelangt, mußt du dich auf den Plattformen nach oben bewegen. Sie kommen aus den Wänden heraus und verschwinden wieder. Sobald die Plattform, auf der du stehst, sich bewegt, springe auf die nächste.



4. Wenn du auf einem höhergelegenen Plateau stehst, hast du keine Mühe, die Wächter auszuschalten. Bewirf sie einfach mit Äpfeln. Halte dabei genügend Abstand.



5. Das größte Problem in den Kerkern bereiten dir die beweglichen Plattformen. Du mußt sie in jedem Fall benutzen, um irgendwohin zu gelangen. Plane die Sprünge sorgfältig. Ansonsten fällst du auf den Boden und mußt neu beginnen.



6. Den Shop findest du oben am Ende des Levels. Dort kannst du Leben kaufen. Klettere die Kette hinauf. Als Überraschungsgäste lauern explodierende Skelette auf dich. Fange sie, bevor sie zerplatzen.



7. Das Blatt hat sich gewandelt, du stehst nun unterhalb der Wachen. Hier ist es nicht leicht, einen guten Treffer zu landen. Die beste Taktik ist es, zu springen und dann einen Apfel zu werfen. Laß den Wächter nicht zu nahe kommen, er kniet nieder und erschlägt dich.



8. Du bist nun wieder auf dem Boden und mußt ein letztes Mal nach oben klettern. Hier gelangst du zu einer der beweglichen Plattformen, neben der sich eine Spitze befindet. Springe, sobald die Spitze auftaucht, und achte nebenbei noch auf den Wächter über dir.

Fortsetzung folgt...

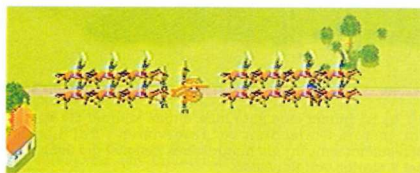




# FIELDS OF GLORY

In diesem Lösungsteil von Fields of Glory erhaltet ihr wertvolle Strategievorschläge und Denkanstöße für euren Schlachtplan.

## Player's Guide



1. Siegen um jeden Preis ist das Motto, das mußt du dir immer ins Gedächtnis rufen. Du hast verschiedenartige Truppen zur Verfügung. Setze diese jeweils zur richtigen Zeit am richtigen Ort ein.



2. Du solltest dich immer daran erinnern, daß du nicht alle markierten Routen auf der Karte benutzen brauchst. Die Kavallerie z. B. kann leichter und schneller über Felder und Wasserläufe reiten.



3. Die Frontlinie, eine der vielen Taktiken in diesem Spiel, gewinnt den Boden und deine Kampfgeplänkel. Wenn du die Kampflinie kontinuierlich nach vorne schiebst, mußt sich dein Gegner zwangsläufig zurückziehen und dir das Land überlassen.



4. Vielleicht möchtest du die Kampfhandlungen aus der Ferne steuern. Sende zu diesem Zweck immer nur eine Brigade gleichzeitig. Dies ist ein guter Weg, sich mit dem Spiel vertraut zu machen.



5. Der Screenshot zeigt, wie sich der Feind an die alliierten Truppen heranarbeitet. Schalte zuerst seine Kanonen aus, die können dir am gefährlichsten werden. Wähle deine Kanone und eröffne das Feuer auf den Feind.



6. Wie du siehst, haben sich deine Verbündeten dem Feind zugedreht. Deine Infanterie verteidigt sich automatisch. Auch wenn die Truppen sich verteidigen, einen Vorteil aus der Lage ziehst du nur wirklich, wenn du angreifst.



7. Wenn du das Spiel startest, ist es zunächst einfacher, die Sache langsam anzugehen. Formiere deine Fußtruppen in einer Linie und mache dich erst einmal mit der Karte vertraut. Danach kannst du die erste Attacke planen.



8. Verwende die Zoom-Out-Funktion und verschaffe dir einen schnellen Überblick über die Situation. Du siehst nun nur noch die Kommandoflaggen und weißt, wer in der Schlacht im Vorteil ist.





# FIELDS OF GLORY

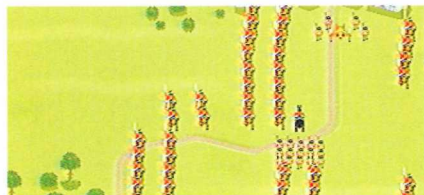
## Player's Guide



9. Schnell wird dir bewußt, daß die Masse der Truppen nicht unbedingt eine Auswirkung auf den Gewinn der Schlacht hat. Wenn du z. B. tausend schlecht trainierte Truppen gegen hundert sehr kampferprobte Soldaten in den Kampf schickst, werden in jedem Fall die besser trainierten gewinnen.



11. Ebenfalls kannst du den Feind mit deinen Reservetruppen, z. B. Kavallerie oder Artillerie, überraschen. Da der Feind nichts von diesen versteckten Zügen weiß, gerät er schnell in einen Hinterhalt.



13. Neben den Artilleriebataillonen ist die Kavallerie die stärkste Truppe auf dem Schlachtfeld. Obwohl die Franzosen besser trainiert sind, haben die Alliierten den Vorteil auf ihrer Seite, denn sie besitzen mehr Kavallerie.



15. Einzelne Männer auf schwarzen Pferden erkennt man als feindliche Offiziere und Befehlshaber. Sie tauchen dort auf, wo sich Flaggen auf der Karte befinden. Tötest du sie, wird dies durch eine Nachricht bekanntgegeben. Vernichte möglichst viele von Ihnen. Dies hilft dir die Schlacht zu gewinnen.



10. Es ist immer eine gute Idee, einige Männer als Ersatz für spätere Schlachten zu „reservieren“. Auf diesem Screenshot sieht ihr als historisches Beispiel die Schlacht bei Waterloo von Napoleon.



12. Halte immer als Reserve einige Kavallerietruppen bereit. Sie können schnell vorstoßen und sich ebenso schnell wieder zurückziehen. Die schnellen Blitzattacken an der östlichen Flanke des Feindes sind eine sehr sichere Methode, den Gegner zu schwächen.



14. Wie gesagt, gibt es verschiedene Truppen. Die leichte Kavallerie dient dazu, den Feind zu verjagen und die Infanterie anzugreifen. Die schwere Kavallerie kämpft gegen die feindliche Kavallerie.



16. Der Ausschnitt zeigt eine sehr mächtige Linie mit Artilleriefeuer. Es ist eine sehr gute Taktik für den Kampf an der Front. Mit einer solchen Kanonenlinie ausgerüstet, bist du für lange Zeit vor den Angriffen des Feindes sicher.





# FIELDS OF GLORY

## Player's Guide



17. Die Feuerkraft der Kanonen ist so stark, daß eine einzige Artillerielinie ganze Infantrietruppen vernichten kann. Du kannst also ganze Bataillone und Kompanien mit einem einzigen Kanonenstreich stoppen.



18. Wenn du eine Verteidigungslinie planst, rufe dir ins Gedächtnis, daß du hierfür große Ressourcen benötigst. Hier z. B. siehst du, daß vier Artilleriebatterien benötigt werden, um einen einzigen Punkt zu verteidigen.



19. Eine gute Sicherheit bietet eine zweite Angriffsreihe, wenn der Feind z. B. durch deine Reihen stößt. Wenn du genug Kämpfer „im Rücken“ hast, gibt es für dich keine Probleme.



20. Verschaffe dir nun einen generellen Überblick über deine Lage. Du siehst, daß deine Verteidigungslinie perfekt funktioniert. Ein Problem stellt sich höchstens, wenn der Feind versucht, um die Linie herum anzugreifen. Besitzt du genug Reservetruppen, ist jedoch keine Gefahr im Verzug.



21. Wenn du einen Offensivangriff startest, solltest du mit allem angreifen, was du an Truppen besitzt. Dadurch schwächst du den Feind erheblich, dünnt seine Reihen aus und machst es unmöglich für ihn, zu gewinnen.



22. Dies ist der Anfang einer Taktik, um mit großer Effektivität Schlachten zu gewinnen. Baue eine Defensivlinie auf und konzentriere dann deine Kräfte auf einen Stoßangriff, um den Feind zu umzingeln und auszulöschen.



23. Deine Angriffstruppen müssen auf beiden Seiten gleich stark sein. Ebenfalls muß die Verteidigungslinie gestärkt und von der zweiten Reihe unterstützt werden. Mobilisiere die Reservetruppen und lasse sie die seitlich angreifenden Züge begleiten.



24. Auf der Übersichtskarte siehst du, daß die Verteidigungslinie noch von der Kavallerie gestärkt ist. Diese besitzt jedoch nicht mehr soviel Kraft wie vorher. Ein Problem ist dies dennoch nicht, denn die Reiter brechen immer noch ausreichend in die feindlichen Linien ein.





# FIELDS OF GLORY

## Bataillone & Truppen

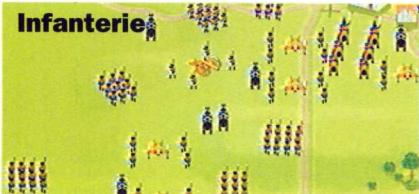


### Artillerie

1. Die Artilleriebataillone sind am stärksten, denn sie sind mit Haubitzen und Kanonen ausgerüstet. Wenn die Artillerie bewegt werden soll, müssen die Pferde davor angespannt werden.



2. Die Artillerie kann nicht nur als Verteidigungslinie genutzt werden. Ihr kommt z. B. die Rolle zu, Löcher in die Linien des Feindes zu bomben. Die nachfolgende Kavallerie kann dann den Rest erledigen.



### Infanterie

1. Bei der Infanterie gibt es mehrere Arten und Standards. Alle sind unterschiedlich motiviert und trainiert. Die besser trainierten gewinnen zwar mehr Schlachten, die anderen sind aber auch nützlich.



2. Kontrolliere die Formierung der Infanterie, bevor du sie in die Schlacht schickst. Eventuell mußt du die Angriffsformation wählen. Hierbei kannst du die unterschiedlichsten Formen, bis hin zum Quadrat als Verteidigung gegen Kavallerie, angeben



3. Hier siehst du die drei unterschiedlichen Formationen. Die Kolonnenformation wird benutzt, wenn die Truppen nicht sehr erfahren und nicht sehr beweglich sind. Eine gute Methode, viele Männer zu verlieren!!!

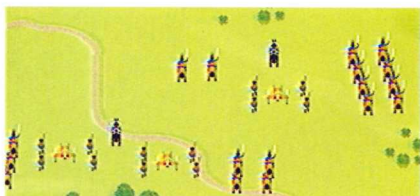


4. Die Linie eignet sich besser als Angriffsformation. Sie dient z. B., wenn du ein leichtes Scharmützel anstrengst, um dann in eine massive Attacke überzugehen. Deine Angreifer feuern eine Runde und stoßen dann todringend in die feindliche Reihe hinein.



### Kavallerie

1. Die leichte Kavallerie greift wie gesagt die Infanterie an, die schwere Kavallerie die gegnerische Kavallerie. Auch wenn die rote Kavallerie auf diesem Bild nicht sehr stark aussieht, wird sie in jedem Fall gewinnen.



2. Schicke niemals deine Kavallerie am Anfang einer Schlacht. Sie ist deine beste und mächtigste Reserve. Setze sie nur ein, wenn sie wirklich benötigt wird. Dadurch bleibst du bis zum Ende der Schlacht gestärkt.

Fortsetzung folgt...





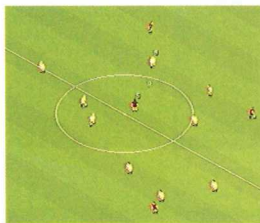
# LOTHAR MATTHÄUS

Willkommen beim Topfußballspiel Lothar Matthäus. Wir schauen uns den Angriff, die Verteidigung und das Mittelfeldspiel an.

## General Tips



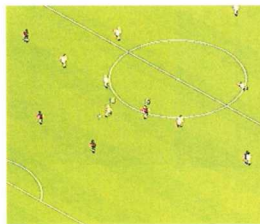
1. Wenn du den Ball nicht korrekt von der Mitte aus spielst, wird der Gegner diesen bekommen. Wenn das passiert, hast du deinen Startvorteil verspielt. Um sicherzugehen, daß du den Ball nicht verlierst, schieße ihn zu einem der Flügelspieler.



2. Das rote Team ist im Mittelfeld zahlenmäßig überlegen. Dies zeigt dir, daß eine gute Taktik mit das Wichtigste in diesem Spiel ist. Spiele im besten Fall immer dahin, wo die meisten deiner Mitspieler stehen.



3. Ein freier Schuß aus der Mittelfeldposition bringt dich am besten in eine gute Torschußposition. Versuche den Ball ans Äußere des Feldes zu spielen, wo ihn einer deiner Mitspieler in Empfang nimmt und quer über das Feld weiterspielt. Der Ball sollte dann mit einem Kopfball ins Tor gehen.



4. Die weißen Spieler greifen in einer Linie hinter dem Ball an. So hat keiner die Möglichkeit, zu dem Mann mit dem Ball zu kommen. Wenn du Taktiken und Positionen der Spieler planst, denke daran, daß sie sich immer neben dem Ball bewegen.



5. Der beste Weg, einen langen und hohen Flugball anzunehmen, ist ein Kopfball. Dieser bringt den Ball kontrolliert auf den Boden, und du kannst ihn weiterspielen. Eine andere Möglichkeit ist, den Ball volley zu nehmen, er ist dann aber nicht so einfach zu kontrollieren.



6. Der weiße Spieler wird am Flügel vom Gegner verfolgt. Es ist nicht leicht für einen Spieler, den Ball lange zu halten, wenn er verfolgt wird. Der Spieler ohne Ball kann natürlich wesentlich schneller laufen.



7. Hier sollte dein Spiel vom Mittelfeld in das Angriffsspiel übergehen. Von hier aus kannst du verschiedene Spielarten einsetzen, wie z. B. Schüsse, angeschnittene Bälle und alle Arten von Pässen.



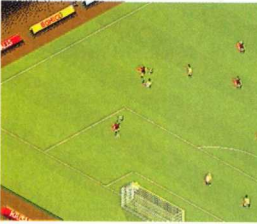
8. Hier müssen die Spieler versuchen, den Ball aus der eigenen Hälfte heraus zu bekommen. Mit einem gezielten, festen Schuß sollte der Ball in das gegnerische Spielfeld fliegen.





# LOTHAR MATTHÄUS

## General Tips



9. Auch wenn Angriffe der beste Weg sind, um den Ball zu bekommen, sind sie nicht immer erfolgreich und können dich wertvolle Zeit kosten bzw. dich in schwierige Lagen bringen.



10. Eine Alternative, an den Ball zu kommen, ist, neben dem Gegner herzu rennen und ihm dann den Weg abzuschneiden. Der Gegner stolpert, verliert den Ball, und du bist im Ballbestz.



11. Dieser Angriff war überflüssig, da sich der Spieler noch am Boden befindet und der Ball bereits weggekickt wurde. Ein weiteres Problem beim Angriff ist, daß du den Ball einfach verlieren kannst, und er unkontrolliert irgendwohin rollt.



12. Einwürfe können es machen, oder du kannst damit verlieren. Ist der Ball gut plaziert, kann es ein Tor geben. Steht kein Mitspieler bereit und muß der Ball von zu großer Entfernung eingeworfen werden, ist nichts gewonnen.



13. Du kannst auf viele verschiedene Arten schießen. Dies beinhaltet gerade Schüsse, Pässe, Heber und Kombinationen daraus.



14. Der sogenannte Bananenschuß wird ausgelöst, indem man den Feuerknopf festhält und den Joystick nach rechts oder links bewegt und dann losläßt. Dieser Schuß kann dir ebenfalls einen enormen Vorteil bringen, wenn du ihn als Paß spielst.



15. Gute Pässe zu schießen, erfordert einige Übung. Die Gegner kommen auf dich zugerannt, und du wirst mit Sicherheit nervös. Drücke den Feuerknopf, der Joystick muß in die Schußrichtung zeigen.



16. Mit dem Ball zu rennen und durchzubrechen, ist eine gute Taktik. Die gegnerischen Spieler können zwar schneller rennen, du bist aber in der Lage, Zick-, Zackbewegungen zu machen und ihnen dadurch auszuweichen. Falls es gar nicht anders gehen sollte, gib den Ball ab.



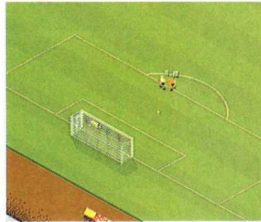


# LOTHAR MATTHÄUS

## Abwehr und Verteidigungsspiel



1. Hier greifen die Spieler des weißen Teams an, und die im orangen Trikot wehren ab. Wenn du den Ball in deinen Besitz gebracht hast, sei vorsichtig, wenn du dich mit dem Ball vom Tor weg bewegst. Ein Eigentor ist schnell geschossen.



2. Eigentore sind häufig an der Zahl, wenn du mit dem Spiel Lothar Matthäus beginnst. Der Ball ist für ungeübte Spieler nicht einfach zu führen. Wenn du dich mit dem Ball drehen willst, drehe den Joystick ebenfalls im Kreis.



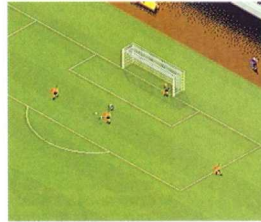
3. Hier siehst du, wie die Abwehr blocken muß. Der Spieler muß den Ball dann in eine andere Richtung werfen, und du kannst sozusagen warten, bis er dir in die Hände fällt.



4. Wenn du Eckbälle schießt, sollte der Ball hoch genug fliegen, so daß er nicht vom Gegner abgeblockt werden kann. Schieße ihn ebenfalls so, daß er nicht zurückkommt oder in dein Netz zurückfliegt.



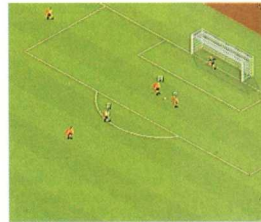
5. Abwehren heißt nicht unbedingt, daß die Aktionen in deiner Hälfte stattfinden. Versuche, den Ball ebenfalls im gegnerischen Raum zu erwischen und ins Tor zu schießen. Wenn dich der Gegner vor dem eigenen Tor erwischt, schieße den Ball so weit wie möglich von deinem Tor weg.



6. Wenn du in Richtung des Tores schießt, versuche lange Bälle zu spielen. Diese können vom Gegner nicht so schnell abgefangen werden und machen das Spiel schneller.



7. Der Angreifer wird hier von zwei Verteidigern umzingelt. Der Spieler hinter dem Angreifer ist in der besten Position, er kann aufholen und den Ball erwischen.



8. Du mußt beim Abwehrspiel immer genug eigene Leute zur Verfügung haben, die das Tor schützen. Hier auf dem Bild kannst du sehen, daß der Angreifer gegen die hohe Zahl von Abwehrspielern nichts ausrichten kann.





# LOTHAR MATTHÄUS

## Angriffsspiel



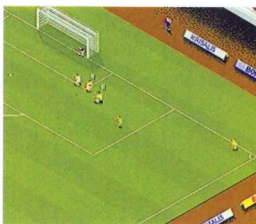
1. Wie jeder weiß, gibt es viele Möglichkeiten, anzugreifen und ein Tor zu schießen. Du kannst z. B. einen Direktschuß wählen oder mit Hilfe eines Volleys den Ball am Torhüter vorbei ins Tor heben.



2. Hier kann der Spieler eine ganze Reihe von Entscheidungen treffen. Einen langen Schuß zu platzieren oder mit dem Ball nach vorne rennen und ihn am Torhüter vorbei hinein-schießen.



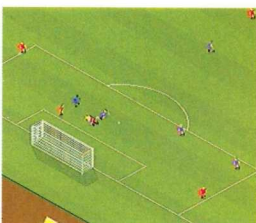
3. Eine gute Taktik, Treffer zu landen, ist, den Ball so weit wie möglich und so kurvenreich, wie es geht, zu schießen. Ziele dann auf einen deiner Mitspieler, der den Ball weiter in Torrichtung bewegt.



4. Ein Eckball birgt ebenfalls eine sehr gute Möglichkeit, ein Tor zu schießen. Du kannst den Ball kurz spielen und dann versuchen, ihn ins Tor zu schießen. Eine andere Möglichkeit ist, den Ball hoch anzusetzen und einen Kopfbal-treffer zu erzielen.



5. Ein Strafstoß gibt auch die Möglichkeit, ein schönes Tor zu erzielen. Im Spiel Lothar Matthäus ist dies ein etwas schwieriges Unterfangen und erfordert einige Übung. Richte den Joystick in Richtung des Balls und drücke den Feuerknopf. Die Trefferquote liegt etwa bei siebenundfünfzig Prozent.



6. Eine gute Möglichkeit, einen Strafstoß zu erzielen, ist, in die gegnerischen Reihen zu laufen und sich foul zu lassen. Vergib jedoch auf keinen Fall günstige direkte Chancen, ein Tor zu erzielen, nur um einen Strafstoß zu erhalten.



7. Hier rollt der Ball den Flügel hinunter und in den Sechzehnmeterraum. Nun ist es leicht, den Ball in Besitz zu nehmen, zu schießen, zu köpfen oder einfach mit ihm ins Tor zu rennen.



8. Freie Schüsse zum Tor können schlecht enden. Wenn du, wie hier gezeigt, weit enternst, schieße nur gezielte kurze Pässe. Wenn du dich näher am Tor befindest, versuche einen Bananenschuß in die obere Ecke.





# ZEEWOLF

Folgt dem ersten Lösungsteil zu Zeewolf, und ihr werdet feststellen, daß dieses Spiel gar nicht so kompliziert ist, wie ihr gedacht habt. Wir zeigen euch die ersten sechzehn Levels.

## Generelle Hinweise und Tips



1. Als erstes mußst du dir bewußt sein, daß du im voraus denken mußt, wenn du die Mission erfolgreich abschließen willst. Mit Vollgas vorausfahren, bringt nicht viel, wenn du nicht sicher bist, wohin du fahren sollst.



2. Wenn du eine Route planst, denke über die Waffenkraft des Feindes nach und wie du am besten von einem Objekt deiner Mission zum nächsten gelangst. Ebenfalls mußt du dich entscheiden, ob du zuerst die feindlichen Ziele zerstören willst oder auf deiner Route bleibst.



3. Der Feind in Zeewolf trägt den Namen Ecliptico. Alle seine Fahrzeuge und Waffen sind grün und weiß. Er besitzt z. B. den Bear - einen sehr leistungsfähigen Panzer, Mantis - Flugzeugabwehrkanonen - und den Vulture - einen tödlich attackierenden Hubschrauber.



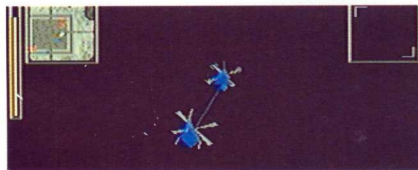
4. Du arbeitest für die Zenith-Forschungs-Organisation, deren Waffen und Fahrzeuge blau und weiß sind. Zenith besitzt die folgenden Fahrzeuge: Kestrel - einen Senkrechtstarter, Buffalo - einen multifunktionalen Panzer und einen Flugzeugträger (Basis).



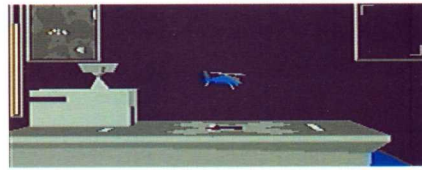
5. Der Zeewolf selbst ist einer der leistungsstärksten Helikopter, die je erfunden wurden. Er kann drei verschiedene Waffen und eine Seilwinde laden. Den Zeewolf zu kontrollieren, ist zunächst schwierig. Anfänger sollten zuerst den Joystick und nicht die Maus verwenden.



6. Um ihn zu steuern, bedarf es kleiner, präziser Bewegungen mit dem Joystick. Wenn du dir vorstellst, daß sich die Nase des Hubschraubers in der gleichen Art und Weise wie der Joystick bewegt, fliegst du bald perfekt und kannst auf die Maussteuerung umsteigen.



7. Während einiger Missionen mußt du Gegenstände an der Seilwinde transportieren. Fliege über das Objekt und drücke „H“. Wenn du einen Gegenstand abschleppst, erinnere dich, daß er an dem Seil herumschwingt. Versuche dies vorsichtig auszugleichen.



8. Meistens bist du bei den Missionen gezwungen, zu landen, um POW's oder Ladung aufzunehmen. Drücke „G“, und dein Fahrgestell wird zur Landung ausgefahren. Der Feuerknopf nimmt das Gas weg, damit du präzise landen kannst.





# ANIMA 380 ANIMA

# ZEEWOLF

## Mission 1



blauen Panzer siehst, eröffne das Feuer, um sie zu zerstören. Wenn dies abgeschlossen ist, suche die feindlichen Fahrzeuge.

1. Die Mission dient hauptsächlich der Erkundung und der Vernichtung. Stoppe ein paar der Panzer und kontrolliere, ob sie noch intakt sind. Fliege dann zum Basislager zurück. Wenn du die



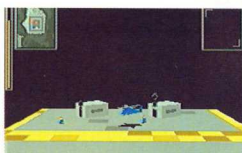
2. Wenn du ein feindliches Fahrzeug siehst, entscheide dich, welche Waffen du benötigst, um es auszuschalten.

## Mission 2



Panzer und Flugzeuge in diesem Gebiet.

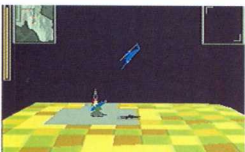
1. Am besten ist es, zuerst die feindlichen Stellungen und die Gegner auszuschalten, bevor du in die Basis gehst und die Gefangenen befreist. Wenn du nämlich landest, bist du ein herrliches Ziel für die



genauso mit der zweiten Basis.

2. Nachdem du die Feinde „entfernt“ hast, eröffne das Feuer auf die Hütten der Basis. Wenn sie explodieren, sind die Gefangenen frei. Lade die befreiten Männer ein und bringe sie zum Flugzeugträger. Verfähre

## Mission 3



Raketen gelingt dir dies am besten.

1. Bewege dich zurück zur Basis und mache dich auf die Konfrontation mit dem Gegner gefasst. Zerstöre zuerst die Flugzeugabwehrkanonen, da diese dir am meisten schaden können. Mit Hilfe der



2. Nachdem die Basis „gereinigt“ ist, setze den Weg zum Träger fort. Nimm den Falken für eine Erkundungsmission mit. Fliege neben ihm her. Wenn der Falke seinen Erkundungsflug beendet hat, kehrt er zum Träger zurück.

## Mission 4



1. Gehe direkt zur Basis und hieve den beschädigten Falken mit der Winde hoch. Kämpfe unterdessen weiter und fliege mit dem Falken zum Carrier zurück. Hüte dich bei deinem Flug vor dem feindlichen Kreuzfeuer.



Für dich ist es sehr wichtig, ihm zu folgen, da du auf diese Weise deine Feinde schlagen kannst.

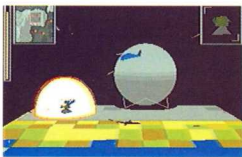
2. Du mußt alle feindlichen Waffen und Positionen zerstören, oder du verlierst auch noch den zweiten Falken. Um diesen zu bekommen, fliege ebenfalls für eine Weile neben ihm. Er fliegt über das Land.





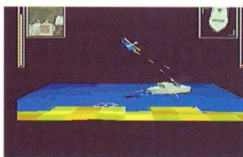
## ZEEWOLF

### Mission 5



abwehrwaffen, die sich in der Umgebung des Reaktors befinden.

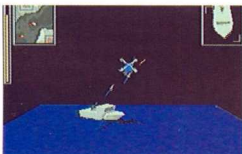
1. Bevor du zum Nuklearreaktor fliegst, bewege dich zunächst an der Küste entlang, um dich der Boote anzunehmen. Fliege nie direkt auf ein Schiff zu, oder du wirst umkommen. Zerstöre dann alle Flugzeug-



senschaftler und bringe ihn zum Carrier.

2. Nach der Zerstörung des Reaktors ist deine nächste Aufgabe die Rettung des gefangenen Wissenschaftlers. Du findest den Standpunkt der Basis auf der Karte. Vernichte alle feindlichen Stellungen, rette den Wis-

### Mission 6



1. Hier mußt du die Eskorte für einen Hubschrauber bilden. Schalte alle Boote aus, denn sie werden euch angreifen, wenn ihr vorbeifliegt.



„reinigen“, bevor die Hubschrauber kommen, mußt du dies später erledigen.

2. Attackiere die Basis, bevor die Hubschrauber eintreffen. Auf diese Weise gerät der befreundete Helikopter in keine Gefahrensituation, wenn er versucht zu landen. Sollte es nicht klappen, die Basis zu

### Mission 7



1. Du findest die Gefangenen in der Basis, oben auf der Karte. Wende dich zunächst aber der weiter unten gelegenen Basis zu und vernichte die Feinde, die Panzer und die AFV's.



die Männer gerettet hast. Um die Panzer zu sprengen, fahre die Landeklappen aus und mache dich zum Kampf bereit.

2. Sei extrem vorsichtig bei dem Versuch, zu landen und die Männer zu befreien. Die auf dem Bild sichtbaren Panzer tauchen überraschend aus den Gebäuden auf. Schieße nicht auf die Bauten, bevor du nicht

### Mission 8



Panzer, der sich auf der Insel, südlich auf der Karte, befindet, in Besitz.

1. Du startest die Mission mit nur wenigen Waffen. Hier findest du zwar ein Kamel, dies gibt dir allerdings nur für fünfzig Runden Munition und Kraftstoff. Fliege dann weiter. Nimm den blauen Buffalo-



genschaften kennenzulernen.

2. Nimm den Tank und bringe ihn zu der besetzten Insel. Hier wird der Panzer sämtliche feindliche Stellungen und Fahrzeuge zerstören. Du mußt den Panzer ein paar mal hin und her bewegen, um seine Ei-

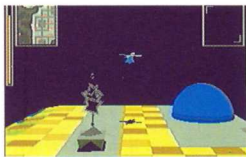




# AMIGA 382 AMIGA

## ZEEWOLF

### Mission 9



1. Der erste Zweck deiner Reise ist es, das befreundete Flugzeug in dem blauen Dom zu bringen. Schieße auf den Dom, um das Fahrzeug zu befreien. Fliege nun darüber

und lasse es dir folgen. Selbstverständlich mußt du zunächst wieder alle Feindstandpunkte zerstören.



wieder als erstes alle Feinde in der näheren Umgebung. Vernichte die Helikopter von oben.

2. Vernichte nun das Feindflugzeug in dem grünen Dom, südlich der Basis, wo du zuerst warst. Falls du nicht genügend Munition besitzt, das Kamel befindet sich westlich. Wenn du die POW's retten willst, töte

### Mission 10



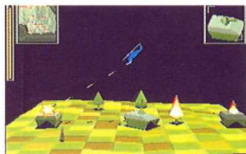
1. Nimm dich der ganzen feindlichen Flugzeuge in der „Nachbarschaft“ an und gib auf diese Weise dem Pelikan freies Geleit. Die Boote sind in der Lage, dich oder den Pelikan abzuschießen. Erledige sie ebenfalls.



grünen Dome und ihre Bewohner. Beschleie sie mit deinen Raketen und rette anschließend die POW's.

2. Wenn sich der Pelikan in Sicherheit befindet, kannst du deine Mission fortsetzen und dich auf eine direkte Schlacht einstellen. Töte alle deine Feinde, bevor du die POW's aufsammelst. Zerstöre die

### Mission 11



1. Alle feindlichen Bodenstationen findest du auf der großen Insel. Der Feind ist hier in großer Zahl vertreten. Die Panzer stehen in langen Reihen. Ein möglicher Weg, sie auszuschalten, ist,

über ihre Linien zu fliegen und deine Raketen abzuschließen. An deinem Schatten erkennst du, wann sich dein Helikopter genau über ihnen befindet.



deinen Spion retten. Schieße auf den Dom, aber werde nicht ungeduldig, sonst stirbt der Spion vielleicht.

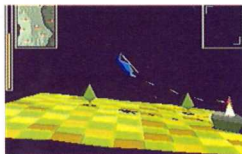
2. Es kann sein, daß du dich auf halber Strecke wieder neu bewaffnen und auftanken mußt. Auf der großen Insel kannst du dies erledigen. Fliege nun weiter zu der kleinen Insel, hier mußt du

### Mission 12



1. Mission 12 ist eine Fortsetzung von Mission 11, und deine erste Aufgabe besteht darin, den Spion auf den Flugzeugträger zu bringen. Fliege nicht über das Festland, sonst wirst du abgeschossen. Statt-

dessen wähle den Weg über das Meer und halte dabei nach feindlichen Schiffen Ausschau.



ihn und spreng ihn dann einfach in die Luft.

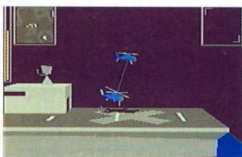
2. Nachdem du den Spion abgesetzt hast, kannst du ein Feuerwerk entzünden und alle Stationen des Feindes an Land vernichten. Ein guter Tip: Fliege niedrig, wenn der Angreifer auf dich zielt, umrunde





## ZEEWOLF

### Mission 13



1. Die Vernichtung der Raketenstationen ist angesagt. Nimm danach den Pelikan und schlepe ihn zum Flugzeugträger. Versichere dich, daß alle Feindstationen an Land zerstört sind, bevor du dich zu den POW's aufmachst.



2. Nachdem du sechs POW's „engesammelt“ hast, bringe sie zum Träger, kehre dann zurück und hole die restlichen. Es ist immer besser, zweimal zu fliegen. So gehst du auf Nummer Sicher und verlierst keinen der Männer. Bevor du den Falken holst, vernichte alle Raketenstationen auf deinem Weg. Schleppe nun den Falken zu der Insel, die nördlich auf der Karte liegt.

### Mission 14



1. Räume die alliierte Basis. Fliege dorthin, lande und nimm die Männer mit. Beide Flugzeuge folgen dir auf dem Weg zum Träger. Achte darauf, daß sie nicht unter Beschuß geraten, sonst wirst du die Männer verlieren.



2. Nachdem du alle abgesetzt hast, fliege zu der Basis mit dem Reaktor. Sei vorsichtig, alles wird hier gut bewacht. Zerstöre alle Verteidigungsanlagen. Ist dies gelungen, ist der Reaktor außer Betrieb gesetzt.

### Mission 15



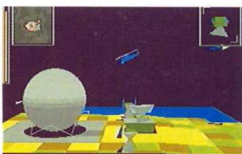
1. Rette zuerst die Männer und vernichte dann die Startbahn. Einen der Männer findest du auf einer kleinen Insel, südlich des Starts. Die anderen entdeckst du auf der kleineren Basis auf dem südlichen Eiland.

Vorsicht, auch hier wird scharf geschossen.



2. Du hast die Männer wieder in Sicherheit gebracht. Fliege nun nach Süden zu der Fregatte und tanke Munition und Waffen. Begib dich nun zur Basis, wo du zahlreiche grüne Bauten zerstören mußt. Als erstes kommen wieder die Bodenstellungen an die Reihe, danach die grünen Dome.

### Mission 16



1. Vernichte die Radaranlagen. Dies ist ein schwieriges Unterfangen, du benötigst auf jeden Fall genügend Munition. Fliege in kreisförmigen Bewegungen herum und schieße sie eine nach der anderen ab. Verharre auf keinen Fall, bleibe immer beweglich, dann kann eigentlich nichts passieren.



ebenfalls den angreifenden Helikoptern und den Abwehrpanzern.

Fortsetzung folgt ...





# CODES

Wie immer haben wir für euch eine ganze Seite mit hilfreichen Tips, Cheats und Codes für alle Amigaformate vollgepackt.

## Alle Formate

### CLOCKWISER

Falls du dieses Spiel zu trickreich findest, gib einfach die folgenden Level-Codes, die dich bis Level 30 bringen, ein.

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 1. Kein Code | 2. QWERTYVI  |
| 3. HOTSSSSS  | 4. MONINANU  |
| 5. KREZUWEE  | 6. STALIOPA  |
| 7. ZWEETSOK  | 8. LAARSMIO  |
| 9. PORFEDIE  | 10. DERFGENO |
| 11. IELBEDIA | 12. BRABEKIL |
| 13. PLUSJES  | 14. ATSEWENT |
| 15. CHACHOLI | 16. PIROWARF |
| 17. JILSAPOI | 18. DRILBILL |
| 19. FLOSEPIL | 20. BLUBSALF |
| 21. MEGABYTE | 22. YABADABA |
| 23. KRAKAMIK | 24. KIKASTIK |
| 25. OKIDOKIH | 26. HATSEKIE |
| 27. OSSEFROS | 28. GRATGOPL |
| 29. HUIPERTU | 30. OLKEPOLK |

### COOL SPOT

Hier findest du einen wirklich coolen Cheat für dieses heiße Spiel. Wenn du Schwierigkeiten hast, ärgere dich nicht, sondern nimm den folgenden Cheat zu Hilfe. Halte das Spiel zunächst an und schreibe mit dem Joystick „COOL“. Dies funktioniert so:

Links, Unten, Rechts, Feuer = „C“  
 Links, Unten, Rechts, Oben, Feuer = „O“ (2x)  
 Unten, Rechts, Feuer = „L“  
 Oben, Unten, Links, Rechts, Feuer = „Return“.  
 Wenn du das Spiel fortsetzt, solltest du direkt in den Bonuslevel kommen. Dieser Cheat ist der Schlüssel zu der Levelauswahl 1-10. F10 bringt dich in den nächsten, F9 in den vorherigen Level.

### HUMANS - THE JURASSIC LEVELS

Hier sind einige Levelcodes für Puzzelfreunde. Nächsten Monat folgen weitere.

- |                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| 1. DARWIN          | 2. DOOM               |
| 3. SPYDER          | 4. 480                |
| 5. BILLS           | 6. BROKE AGAIN        |
| 7. OUR SHELF       | 8. NO SUPPORT         |
| 9. MR. PARROT      | 10. 7 MILE WALK       |
| 11. BLIZZARD       | 12. MINEGGS           |
| 13. KEEP           | 14. WORLD OF YOUR OWN |
| 15. IT'S TOSH      | 16. 00 CHILDREN       |
| 17. DANNEE         | 18. LOUISE            |
| 19. KATIEWOON      | 20. RADCLIFFE         |
| 21. IDONTLIKEBRAWN | 22. GILL NGEDS        |
| 23. HOW MUCH       | 24. THE SLOBS         |
| 25. MRS T          | 26. ALMANBURIE        |
| 27. GALLOW FIELD   | 28. PLAGE PIT         |
| 29. CANDESTICKS    | 30. BROWN SUGAR       |
| 31. BABLE          | 32. BLATHER           |
| 33. TRADER         |                       |

### JAMES POND 3

Mit Hilfe dieses Cheats gelangst du in das famose Cheatmenü. Tippe einfach „NIGHTMARE“ in einem beliebigen Teil des Spiels ein und drücke dann F10.

### K240

Hast du Schwierigkeiten, die strategische Action zu spielen, nimm die folgenden kleinen Codes zur Hand. Sie helfen dir auf deinem Weg. Drücke in einem beliebigen Teil des Spiels Return und tippe:

**LOADSADOSH** 100.000 Punkte.  
 Du bekommst Pläne von Sci-Tec.

### WIDGET

### ICEMAX

Verest jeden Asteroiden. Wiederhole die Eingabe, um sie wieder aufzutauen.

**SKYSCRAPER**  
 Du brauchst nicht warten, bis die Gebäude fertig aufgebaut sind.

### KID GLOVES

Mit diesem Cheat erlangst du eine beachtliche Summe in Kid Gloves. Drücke während des Spiels „F1“ und dann tippe „RMIAXOX“ für die folgenden Cheats.

- |           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| <b>F6</b> | Bringt dich zu dem Shop           |
| <b>F7</b> | Level überspringen                |
| <b>F8</b> | Extra Schlüssel, Sprüche und Geld |
| <b>F9</b> | Unsichtbarkeit                    |

### PROJECT „X“ SPECIAL EDITION

Für einen Levelslect, stöpsle die Maus in den Mausport. Halte nun den rechten Mausknopf gedrückt, während du Escape drückst. Der Bildschirm wird schwarz. Während du den Mausknopf gedrückt hast, drücke Return, und schwups, Levelwahl ist angesagt.

### SUPER STARDUST

Hier sind ein paar kleine Cheats für dieses extern gut spielbare Asteroid-Game. Bist du in Schwierigkeiten, gib einfach die folgenden Codes, während du spielst, ein.

Um in den ersten Tunnelabschnitt zu gelangen und anzuwählen.  
**BFSUAAAUXJ**  
 Um an den Anfang von Level drei zu gelangen.  
**CESUQUAAQFFX**

### THEATRE OF DEATH

Hier eine ganze Liste mit Levelcodes für dieses Simulationsspiel von Psygnosis. Wähle jeden Level frei an.

- |                 |               |
|-----------------|---------------|
| Grass Level     | 3742D27511750 |
| Grenade test    | 3743AB043D2CO |
| Tank test       | 374EB1C108DFO |
| Chopper squad   | 3747F2D2304EO |
| Air support     | 374E0FA0585OO |
| Operation Cobra | 375218624A9EO |
| Flush'em' out   | 3741EE8D6873O |
| Yellow chickens | 377E1AAF7551O |
| Wildgoose       | 37DOB6574FA9O |
| Freedom 1       | 371AD5D76029O |
| Freedom 2       | 3066A4801970O |
| Certain Death   |               |

### Desert Level

- |                      |               |
|----------------------|---------------|
| Mantrap              | 772B8AF13DEC1 |
| Ironsides            | 772BACDB1A581 |
| Investigation        | 772BED881EOC1 |
| Warzone              | 772A0B160B531 |
| Operation Blitzkrieg | 772E227F5CEO1 |
| Heli Hath no Fury    | 772FF6A419791 |
| Operation destroy    | 7739AE8975CA1 |
| Operation Judas      | 773D37DB11AA1 |
| The Defector         | 771AFCE94D9A1 |
| Crater Maker         | 77821FFA68871 |
| No Chance            | 776B092A2C571 |
| Operation F.T.O 1    | 7502584C79311 |
| Operation F.T.O 2    | 737BF005797E1 |

### Snow Level

- |                      |               |
|----------------------|---------------|
| Operation Polaris    | 6031769A639B2 |
| Swapping Sides       | 60314C8348632 |
| It's A secret        | 6031B00C30482 |
| If it bleeds kill it | 6033A48515532 |
| Warzone              | 603325CA55CA2 |
| The great escape     | 6035978F5A312 |
| It's Freezing        | 60208E233B7D2 |
| No Morale values     | 6015C59C38B02 |
| The Trojan Horse     | 606A6C10290C2 |
| Operation Wolf       | 6020CD847A982 |
| Trouble and Strife   | 603C522C71302 |
| Driving them mad     | 62D6F79E6862  |

### Lunar Level

- |                      |               |
|----------------------|---------------|
| You F.O              | 56401FA7612A3 |
| Shields Up           | 564036CC6BB13 |
| Pods and sods        | 564095586CBF3 |
| The Eagles landed    | 5640836454BF3 |
| The Theatre of Death | 56441C7D065C3 |

### TRAPS „N“ TREASURES

Gib die folgenden Levelcodes in diesem Plattformspiel ein, um ein bißchen weiter ins Geschehen einzugreifen.

- |                  |          |
|------------------|----------|
| Die Skull Grotte | 52011413 |
| Der Tempel       | 31245300 |
| Die Festung      | 15204524 |

### ULTIMATE BODY BLOWS

Um zusätzliche Punkte zu bekommen, spiele das Spiel so, daß du zum Highscore-Tisch gelangst. Gib nun den Namen „MEANTEAM“ ein. Du erhältst so viele Punkte, wie du möchtest, damit du das Spiel beenden kannst.

### VALHALLA

Gebrauche die folgenden Levelcodes in diesem exzellenten, realistischen Abenteuer.

- |                 |        |
|-----------------|--------|
| Das Sanktuarium | LOPFGW |
| Die Kapelle     | UHGWIL |
| Der Tower       | ABHEFT |

### ZEEWOLF

Mit diesem Cheat verwandelt sich der Zeewolf in einen superschnellen, aber nicht ganz einfach zu kontrollierenden Krieger. Tippe einfach „FRAMPAGE“ auf dem Paßwortbildschirm. Du fliegst nun im nächsten Spiel in einem Jet anstatt in einem Hubschrauber.





# 1x zahlen - 2x spielen Doppelpaß

Die beiden erfolgreichen Titel „Anstoß“ und „Anstoß - World Cup Edition“ aus dem Hause Ascon gibt es nun im Doppelpack mit dem bezeichnenden Namen „Doppelpaß“.

Anstoß befaßt sich dabei mit den kompletten Tätigkeiten, die beim Managen eines Bundesligaklubs auftreten. So müssen Spieler eingekauft, das Stadi-

on ausgebaut oder Werbeerträge herangeschafft werden. Ziel des Spiels ist es, einen Vertrag als Bundestrainer zu erhaschen. Die World Cup Edition knüpft hier nahtlos an, denn nun muß man als Bundestrainer eine beliebige Nationalmannschaft zum Weltmeistertitel führen. Hierbei kommt es nicht auf die finanziellen Probleme an, sondern die Aufgaben eines Trainers stehen natürlich im Vordergrund. Die Aufstellung und das Training wollen organisiert werden, und



Es wird live kommentiert!

auch Interviews und Einzelgespräche mit den Spielern führen zu guter Presse und besseren Ergebnissen. Da die beiden beinhalteten Spiele schon einzeln hohe Wertungen und Chartpositionen erzielt haben, kann man bedenkenlos zugreifen.

■ Michael Erlwein



Vor einem Spiel kann man unter verschiedenen Trainingslagern auswählen.

## FACTS

- Hersteller: Ascon ■
- Spieler: 1-4 ■ Disks: 8
- Preis: ca. DM 80,- ■
- Englisch nötig: nein ■
- Festplatte: empfohlen
- 2. Laufwerk: wird unterstützt ■
- Steuerung: Maus ■

GAMEPLAY 88%

GRAFIK 89%

SOUND 75%

MOTIVATION 93%

GESAMT 89%

- + zwei aktuelle Spiele
- kaum Unterschiede, sehr ähnlich

# 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



Hiernit 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**

**HIT-KOFFER** bestehend aus Indiana Jones 3, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam zu **DM 29.95**

**ALLZWECK-KOFFER** bestehend aus Mad TV, Death Knights of Krynn, Xenomorph zu **DM 29.95**

**ISHAR - Legend of the Fortress** zu **DM 19.95**

**BATMAN RETURNS** zu **DM 49.95**

**LOTUS ABC** zu **DM 79.95**

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Unsere Bestellbedingungen:  
 Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nächstgelegene 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, 80327 Nürnberg. Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911- 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 3 bestellt werden.



All New

# World of Lemmings



Die Lemmings sind zurück! Größer, schneller, aber auch besser? Wir ließen die Vorzeigewusler von DMA Design und Psygnosis zum dritten Mal hordenweise über den Screen hetzen und prüften, wieviel Spielspaß dabei herausspringt!

Das waren noch Zeiten, als Lemmings 1 auf dem Markt erschienen ist. Die Spiele waren abwechslungsreich, innovativ und nutzten den Amiga ordentlich aus. Lemmings machte Psygnosis und DMA Design innerhalb kürzester Zeit zu den unumstrittenen Superstars in der europäischen Softwarebranche. Boshafte Kritiker sagen noch heute, daß Psygnosis nur ein einziges Spiel produziert hat (womit sie Lemmings meinen), während der Rest nur eingeschränkt spielbare Grafikdemos waren. So ganz unrecht scheinen die Kritiker nicht zu haben, denn immer wenn den Liverpoolern keine Megaseller mehr gelingen, kehren sie zu ihren kleinen grünen, selbstmordgefährdeten Nagetieren zurück.

**Willkommen auf der Arche!** Die drei verschiedenen Lemmings-Typen warten hier auf ihren Einsatz.

## Lemmings, zum dritten!

Für Neueinsteiger wollen wir das Spielprinzip noch einmal erläutern. Die Lemmings kullern in der Regel hordenweise aus einem Tor und trotten dumm ohne Ende gemütlich vor sich hin, ohne auf irgendwelche Gefahren zu achten, die vor ihnen liegen. Ob sie nun von Ventilatoren zerhackt werden oder in einen Abgrund stürzen, sie kennen keine Angst und Selbsterhaltungstrieb schon gar keinen. Der Spieler hat nun die Aufgabe, die Lemmings sicher bis zum Ausgang zu geleiten. Dazu stehen ihm am Bildschirm diverse Icons zu Verfügung, mit denen er einzelne Aktivitäten wie Buddeln oder Stoppen



Auf der Karte sieht man die drei verbliebenen Inseln. Links Ägypten, rechts die Schatten-Insel und im Vordergrund die Klassik-Insel.

erreichen kann. Soweit das Grundspielprinzip aller Lemmings-Spiele.

Die Kritikpunkte bei Lemmings 2 hat man sich eindeutig zu Herzen genommen. Das mit seinen zwölf Stämmen und über 50 Levels als viel zu komplex eingestufte Lemmings 2 erhält mit All New World of Lemmings einen spielerisch

enorm einfach gehaltenen inoffiziellen Nachfolger. Man reduzierte Lemmings wieder auf die spielspaßbringenden Elemente und verzichtete auf ultrakomplizierte Einlagen, die zwar den Spieler eine Weile beschäftigen, jedoch keineswegs die Langzeitmotivation in die Höhe schrauben.

**Geschafft! Nun muß man die Lemmings nur noch auf die hohe Stufe hopsen lassen, und schon sind sie beim Ausgang.**







Lemmings, die buddeln, dürfen natürlich nicht fehlen.



Schwimmen kann ein Lemming nur mit einer Schwimmweste.

## Die letzten drei Lemmings!

Auf einem Ballon unternahmen die zwölf Lemmings-Stämme eine große Reise, bis sie ein großes Gebiet von zwölf Inseln entdeckten, die nun der Reihe nach erkundet werden sollen. Im vorliegenden Lemmings-Spiel sind davon jedoch nur drei Stämme vorhanden: Der klassische Lemming, der noch nie gefehlt hat, der Lemming aus Ägypten, der witzig animiert über den Screen wuselt, und der Shadow-Lemming, der seine Verwandtschaft zum letzten Ninja nicht verbergen kann. Über jeden der drei Lemmings-Typen kann man eine andere Level-Sammlung auswählen, die sich in grafischer und spielerischer Aufmachung unterscheiden. Die restlichen neuen Stämme sollen übrigens auf Zusatzdisketten veröffentlicht werden. Am unteren Bildschirmrand gibt es diesmal grundsätzlich nur noch fünf verschiedene Icons anzuwählen. Das Lauf-Icon läßt die Lemmings umkehren oder wieder loslaufen, der Stopper veranlaßt ankommende Nager

**Die kleinen Kisten enthalten jeweils Hilfsmittel wie Schaufeln oder Dynamit.**



## Die Kritikpunkte bei Lemmings 2 hat man sich eindeutig zu Herzen genommen. Das viel zu komplex eingestufte Lemmings 2 erhält einen spielerisch enorm einfach gehaltenen inoffiziellen Nachfolger.

zum Umkehren und das Hüpf-Icon macht die Lemmings zu Weitspringern. Das vierte Icon ist universell einsetzbar. Hier lassen sich verschiedene Eigenschaften wie beispielsweise Buddeln oder Sprengen anwählen. Diese Eigenschaften sind zum Teil schon vorhanden oder können über kleine Kisten aufgesammelt werden. Der letzte Lemming, der rot gefärbt umhertrotzt, kann diese Kisten wieder ablegen und anderen zugänglich machen. Darüber hinaus kann man den Spielablauf deutlich beschleunigen oder gar anhalten. Ein Zeitlimit sorgt außerdem noch für den nötigen Druck beim Lemminge-Dirigieren.

Mit diesem reduzierten Spielprinzip läßt sich Lemmings nun zwar wieder wunderbar einfach spielen, zu neuen Weltrekorde fehlt jedoch

dennoch das gewisse Etwas, das einfach nur eine komplett neue Idee hat. Wer noch kein einziges Lemmings-Spiel hat, wird somit jedoch begeistert sein. Für die saubere Programmierung muß man Psygnosis noch ein Lob aussprechen. Die Lemmings sind fein animiert, die Hintergründe glänzen mit toller Farbenpracht und das Scrolling ist schnell und ruckelfrei. Wenn man zwei Laufwerke hat, halten sich die

**Der rote Lemming kann Hilfsmittel wieder ablegen.**

Nachlade- und Wechselzeiten in Grenzen, denn auf der einen Diskette befindet sich das Hauptprogramm, während auf der anderen jeweils die kompletten Levels einer Insel sind. Die Musik klingt außerdem noch bewunderswert originell und darf nicht überhört werden.

### ■ Hans Ippisch



## COMMENT

Sieht man einmal von der Tatsache ab, daß im Vergleich zu den Vorgängern mit neuen Ideen geradezu gegeistert wurde, entpuppt sich World of Lemmings als äußerst unterhaltsames, insbesondere grafisch witziges Strategiespiel, das sich kein Amiga-User entgehen lassen darf.



Hans

## FACTS

Hersteller: Psygnosis  
 ■ Spieler: 1 ■ Disks: 4  
 Preis: ca. DM 80,- ■  
 Englisch nötig: nein ■  
 Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt  
 ■ Steuerung: Maus ■

GAMEPLAY 84%

GRAFIK 79%

SOUND 84%

MOTIVATION 86%

GESAMT 84%



gelungene Grafik, tolle Präsentation



kaum neue Ideen



Der Anfang vom Ende der Nazis

# Overlord

Im Sommer 1994 jährte sich zum 50. Mal der Tag, an dem die westlichen Alliierten mit der Operation Overlord das Ende der Naziherrschaft einleiteten. Virgin liefert nun das Spiel dazu!

Overlord wurde von langer Hand vorbereitet. Schon auf der Konferenz von Teheran im Winter 1943 einigten sich Roosevelt, Churchill und Stalin auf Termin und Taktik für die militärische Operation gegen Nazi-Deutschland. Während die westlichen Alliierten von England aus in der französischen Normandie einmarschieren sollten, erklärte sich Stalin bereit, die Deutschen auch vom Osten her in die Zange zu nehmen. Am 6. Juni 1944, dem sogenannten D-Day, war es dann soweit: die westlichen Alliierten landeten mit einem riesigen Aufgebot an Streitkräften in Nordfrankreich und machten sich daran, die Truppen der Deutschen immer weiter zurückzudrängen.

## Eure Aufgabe als alliierter Flieger

Umfangreiche Vorarbeiten waren erforderlich, um das Gelingen der bedeutungsvollen Aktion sicherzustellen. Bereits zwei Monate vor dem legendären D-Day begannen alliierte Piloten damit, Eisen-

bahnlinien, Brücken und Flugplätze in Belgien und Frankreich zu bombardieren und Einsätze gegen die Industrieanlagen der Deutschen zu fliegen. Als junger amerikanischer Pilot nehmt Ihr in Overlord an diesen Aktionen teil. Zu Beginn gilt es im allgemeinen lediglich, größere Bomber zu eskortieren, und erst nach einer gewissen Eingewöhnungszeit werdet Ihr mit schwierigeren Missionen betraut.

## Briefing vom Feinsten

Bevor Ihr Eure Mission antretet, begeben Ihr Euch in die Einsatzbesprechung, in der Euch Euer Vorgesetzter über die Einzelheiten Eures Auftrags informiert. Wer die phantasielosen Briefings anderer Flugsimulationen kennt, in denen einem oft nur ein militärisch dekoriertes Männchen in einer „Sprechblase“ die zu lösende Aufgabe schildert, der wird von der Overlord-Einsatzbesprechung angenehm überrascht sein. Dort erhaltet Ihr



Per Mausclick ist es ganz einfach, sich zu den verschiedenen Gebäuden des Stützpunkts Zutritt zu verschaffen.



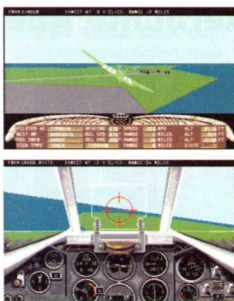
Bevor Ihr Euch auf eine Mission begeben, erhaltet Ihr im Tower nochmals eine kurze Zusammenfassung Eures Auftrags.



Die primitive Ausstattung des Cockpits vermittelt fast das Gefühl, wirklich in einem WW2-Flugzeug zu sitzen.



nicht nur detaillierte Hintergrundinformationen zur historischen Operation Overlord, sondern könnt auch die verschiedenen zur Verfügung stehenden Flugzeuge genauer in Augenschein nehmen. Darüber hinaus haben Ungeduldige die Möglichkeit, sich wirklich nur das anzuschauen, was sie interessiert. Niemand muß die ganze Einsatzbesprechung über sich ergehen lassen, wenn sie ihn langweilt. Langeweile wird jedoch kaum aufkommen, denn das Overlord-Briefing präsentiert sich



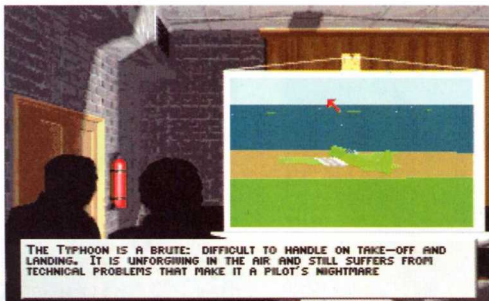
Wahlweise kann man Overlord in 16- oder im 32 Farben-Modus spielen.



Die Feuerbälle, die bei einem gelungenen Treffer entstehen, wurden sehr eindrucksvoll umgesetzt. Mit einer gewaltigen Rauchfahne geht der Gegner zu Boden.

## Langeweile wird kaum aufkommen, denn das Overlord-Briefing präsentiert sich als abwechslungsreiches „multimediales“ Ereignis.

als abwechslungsreiches „multimediales“ Ereignis. Euer Vorgesetzter läßt es sich nämlich nicht nehmen, seine Ausführungen zuweilen mit authentischen Fotos zu illustrieren. Außerdem wird Euch in kleinen „Filmen“ vorgeführt, wie sich das von Euch gewählte Flugzeug im Einsatz verhält.



Der Kommandant zeigt Euch im Briefing sogar einen „Film“, in dem Ihr Euch ein Bild von den Flugeigenschaften der einzelnen Maschinen machen könnt.

Wie üblich, könnt Ihr während des Flugs über die Funktionstasten zwischen verschiedenen Perspektiven hin und herschalten: neben Cockpit und Verfolgerrichtungen bieten sich u. a. noch die Vogelperspektive und die Seitenansicht an. Gesteuert und gefeuert wird am komfortabelsten mit dem

Joystick, auf dessen Kommandos das Flugzeug tadellos reagiert.

Die Grafik der Flugsequenzen unterscheidet sich nur unwesentlich von dem, was man

bereits von anderen Genre-Vertretern kennt: man ruckelt sich leichtlich flüssig über grüne oder blaue Polygonwüsten, um ab und zu einen grauen Klecks auszumachen, der ein Gebäude oder ein Flugzeug darstellen soll. Sicherlich gehört Overlord zu den besseren Programmen, aber trotzdem wollte sich bei mir das richtige Fluggefühl nicht so recht einstellen. Da helfen auch die realistischen Soundeffekte nicht, die mit perfektem Motorengeräusch und knackigen Maschinengeverhsalven aufwarten können.

■ Herbert Aichinger

## Fliegen für die Freiheit

Nach dem Briefing begeben Ihr Euch zum Tower, steigt in Euer Flugzeug und macht Euch auf den Weg Richtung Frankreich.

## INFO Overlord-Fakten

- 6. 6. 1944** Invasion der westlichen Alliierten in Nordfrankreich zwischen Cherbourg und Caen unter General Eisenhower.
- 25. 7. 1944** Alliierte durchbrechen die deutschen Stellungen bei Avranches.
- 16. 8. 1944** Vernichtung der deutschen Panzerverbände in der „Hölle von Falaise“.
- 25. 8. 1944** Nach einem Aufstand der Widerstandsbewegung in Paris kapitulieren die deutschen Truppen und General Charles de Gaulle zieht in Paris ein.
- Sept. 1944** Die Alliierten erreichen die deutsche Grenze zwischen Trier und Aachen.

Quelle: dtv-Atlas zur Weltgeschichte

## COMMENT



Overlord überzeugt primär durch den interessanten Hintergrund und die gelungene Steuerung. Die etwas ruckelnden Polygongrafiken während der Flugsequenzen überwiegen heute jedoch niemanden mehr. Trotzdem für Genre-Fans empfehlenswert.

## FACTS

- Hersteller:** Rowan Software/Virgin ■
- Spieler:** 1 ■ **Disks:** 3
- Preis:** ca. DM 80,- ■
- Englisch nötig:** nein ■
- Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■
- Steuerung:** Joystick, Tastatur ■

- +** Steuerung, informative Briefings
- Grafik etwas ruckelig

**GAMEPLAY** 82%

**GRAFIK** 72%

**SOUND** 67%

**MOTIVATION** 78%

**GESAMT** 75%



Kunterbunte Abenteuer

# Flink

Mit Lionheart schufen Erwin Kloibhofer und Henk Nieborg einen Meilenstein unter den Amiga-Jump & Runs. Nun kehren sie zurück mit der Umsetzung ihres Konsolenhits Flink, leider jedoch nur auf dem CD 32. Der Hammer des Jahres?



Sollte man durch eine Berührung Energie verloren haben, kann man diese wieder aufsammeln, wenn man flink ist (oben). Diese prachtvollen Äpfel bereiten Flink enorme Schwierigkeiten (links).



## Nur eine Umsetzung?

Daß es sich nur um eine Umsetzung handelt, sollte uns bei der hochwertigen Vorlage nicht weiter stören. Was jedoch mehr als unverständlich ist, ist die Tatsache, daß man das Spiel nur für das CD

Was mehr als unverständlich ist, ist die Tatsache, daß man das Spiel nur für das CD 32 umsetzt. Entwickelt wurde das ganze Spiel komplett auf einem Amiga 1200, und es sollte nun also wirklich kein Problem sein, das Spiel auf allen möglichen Formaten zu veröffentlichen.

32 umsetzt. Entwickelt wurde das ganze Spiel komplett auf einem Amiga 1200, und es sollte nun also wirklich kein Problem sein, das Spiel, das auf dem Mega Drive mit bescheidenen 8 MBit Speicher auskommen muß, auf allen möglichen Formaten zu veröffentlichen. CD 32-Besitzer dürfen sich freuen, daß es endlich wieder ein Spiel gibt, das nur für ihr System verfügbar ist, doch alle anderen müssen in die Röhre gucken! Für diese

Entscheidung kann man Psychose nun wirklich loben.

## Originelle Jump & Run-Kost!

Mehr Lobenswertes gibt es glücklicherweise über das Spiel zu sagen. Turboscrolling, blitzschnelle Reaktionen und Rasanz ohne Ende sind zweifellos nicht die Qualitätsmerkmale von Flink, vielmehr wird hier ausgeklügeltes Jump & Run-Gameplay für Fein-

Über den Mangel an Jump & Run-Spielen kann man sich in der letzten Zeit sicherlich nicht beschweren. Bubble & Squeak, Mr. Blobby, Pinkie, Marvin's Adventure und viele andere bemühten sich heftig, an glorreiche Spiele wie Lionheart oder Turrican anzuknüpfen. Gelingen wollte das jedoch niemandem! Umso erfreulicher ist es nun natürlich, daß die Schöpfer von Lionheart auf den Amiga zurückgekehrt sind. Es handelt sich hierbei jedoch um keine spezifische Amiga-Neuentwicklung, sondern um die Umsetzung ihres Mega Drive-Hits Misadventures of Flink.



Die Kisten sollte man unbedingt öffnen, denn hier kann man Zutaten oder Extraleben finden.



Herrlich animiert plansch Flink durch die Wasserfluten. Um nicht unterzutauchen, muß man übrigens ständig den Feuerknopf drücken (Kreis). Die Statue am Ende des Levels läßt Flink gen Himmel entschweben (unten).



schmecker geboten. Besonders hübsch ist die Zauberoption, bei der man sich mit verschiedenen Zutaten mehr oder weniger wirkungsvolle Zauberprüche zusammenschließen kann. Die Aufgabe des langsam vor sich hinstapfenden Helden Flink ist es, eine Insel vom Bann eines bösen Zaubers zu befreien. Allerlei originelle Features machen die zweifundfünfzig Levels fest zum abwechslungsreichen und fesselnden Jump & Run-Werk, das auf dem Amiga seinesgleichen sucht. Spaßig ist beispielsweise, daß Flink mit herumliegenden Kisten und Steinen die Gegner davonja-

gen kann. Übrigens, wenn Flink eine Kiste mit sich trägt, machen ihm weite Sprünge schwer zu schaffen. Ab und zu muß man auch Felsen gezielt auf Wippen werfen, wodurch man dann höhergeschleudert wird, wenn man auf dem anderen Ende der Wippe steht. Die Magic Bottle am linken oberen Bildschirmrand hat eine besondere Bedeutung, wenn sie nämlich leer ist, droht das Ende des Sprites bei der nächsten Feindberührung. Füllen kann man sie, indem man die umherschwabenden Spirit eines besiegten Gegners aufnimmt. Man hat übrigens auch die Chance, den eben verlo-

**INFO Zauber mal wieder!**



Das Zaubern gehört zweifellos zu den schönsten Beschäftigungen bei Flink. Hat man genügend Zutaten gesammelt, kann man diese einfach zusammenmischen. Daß die Zaubereien jedoch immer gelingen, garantiert niemand.



**\*MICRO MAGIC\***

Heiße Spiele Starke Preise

\*\*\*TEL. 02371-36330\*\*\*

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

**Amiga - Amiga - Amiga**

1989	DV 68,00	Eye of Beholder 1	DV 36,00	Police Quest 3	DA 42,00
A-Train+Constr.	DA 38,00	Eye of Beholder 2	DV 79,00	Powerdrive	DA 56,00
Alien Breed 2	DA 50,00	Fields of Glory	DV 69,00	Playway Hits	DA 32,00
Amazon Queen*	DV 75,00	FIFA Soccer*	DV 56,00	Quarter Pole*	DV 62,00
Anteos+ W.C.E.	DV 78,00	Fury of Furries	DA 55,00	Seek & Destroy	DA 62,00
Apolyce	DA 50,00	Gunship 2000	DA 39,00	Rise of the Robots	DV 69,00
Arabian Nights	DV 60,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Robinsons Requ.	DV 60,00
Arcade Pool	DA 26,00	Hatrick*	DV 66,00	Ruff'n'Tumble	DA 50,00
Armour Geddon 2	DA 50,00	Heimdall 2	DA 50,00	Süselheim	DV 62,00
Assassin SE	DA 29,00	Hired Guns	DA 62,00	S.U.B.*	DV 55,00
Aufzeichnung Oet	DV 60,00	History Line	DV 50,00	Schatz im Silber.*	DV 66,00
Award Winners 2	DA 68,00	Impoes. Miss. 2025	DA 68,00	Second Samurai	DA 62,00
Barbarian 2	DA 25,00	Indiana Jones 3	DV 39,00	Seek & Destroy	DA 39,00
Battletoads	DA 39,00	Indiana Jones 4	DV 50,00	Sensible Golf*	DA 69,00
Beneath Steel Sky	DV 62,00	Innocent u. Caught	DV 68,00	Sensible So. Int.	DV 39,00
Benefactor	DA 50,00	Isah 3	DV 62,00	Shadow Fighter	DA 56,00
Big Four	DV 65,00	Jungle Strike	DA 62,00	Shadow of the Beast 2	DA 25,00
Big Sea	DV 75,00	Jurassic Park	DV 58,00	Sierra Soccer	DV 50,00
Body Bl. Galactic	DA 52,00	K240	DV 55,00	Sim Classica	DV 69,00
Body Blows	DA 29,00	King Chaos	DA 62,00	Simon the Sorcerer	DV 68,00
Brian the Lion	DA 50,00	Kind of Magic 4	DV 68,00	Södermarks	DA 50,00
Bug Bomber	DA 18,00	Kings Quest 6*	DV 78,00	Sky Cabbie	DV 62,00
Bump'n'burn	DA 56,00	Lemmings 1	DA 32,00	Sticker Kid	DA 62,00
Bundeelige Man. 3	DV 79,00	Lemmings 2	DA 60,00	Software Manager	DV 68,00
Burntime, Dynatech,		Locomotion	DV 18,00	Space Hulk	DA 65,00
Whales Voy. zus.	DV 52,00	Lollypop*	DA 62,00	Space Quest 3	DA 39,00
Cannon Fodder 2	DA 62,00	Lords of Power	DV 62,00	Space Quest 4	DA 29,00
Caribbean Dia.*	DV 68,00	Lothar Vikings	DV 68,00	Spacewar Hol	DA 68,00
Chaos Engine	DA 50,00	Lothar Vikings	DV 68,00	St. Thomas	DV 50,00
Chartbreaker*	DV 62,00	Lothar Mathäus	DA 69,00	Stardust S.E.*	DA 29,00
Christ. Kolumbus	DV 75,00	Lucas Class. Adv.	DV 68,00	Star Crusader*	DV 62,00
Civilization	DV 75,00	Mad News*	DV 69,00	Starlord	DA 68,00
Combat Air Patrol	DV 62,00	Mad TV	DV 38,00	Stern Siedler	DV 42,00
Cool Spot	DA 55,00	Manhunter S.F.	DA 32,00	Street Fighter 2	DA 32,00
Darkmere	DV 65,00	Micro Machines	DV 18,00	Terminator 2 Arc.,	
Das schwarze Auge	DV 75,00	Monkey Island 1	DV 39,00	Utopia, Chaos Eng.	DA 69,00
Death of Glory	DV 86,00	Monkey Island 2	DV 50,00	Theme Park	DV 56,00
Delivery Agent	DV 68,00	Morph	DA 50,00	Top Gear 2	DA 50,00
Der Clou	DV 68,00	Mortal Kombat 2	DA 56,00	Tower Assault	DA 39,00
Der Clou-Data	DV 44,00	Mr. Heitz	DV 62,00	Turicon 3	DA 60,00
Der Patzler	DV 62,00	Oldtimer*	DV 69,00	Universe	DV 56,00
DesertStrike	DA 56,00	Otto Rehagel Soc.	DV 62,00	Uridium 2	DA 50,00
Die Siedler	DV 50,00	Perihelion	DA 60,00	Walker	DA 55,00
Dreamweb*	DV 69,00	PGA European T.	DA 55,00	World Cup USA 94	DA 56,00
Dyna Blast*	DV 75,00	Pinball Fantasies	DA 18,00	Europ. Fram.	DA 29,00
Einohcker Mana.	DA 50,00	Pinball Illusions*	DA 50,00	Z-2-Out	DA 26,00
Elfmania	DV 55,00	Pinball S.E.	DA 60,00	Zeewolf	DA 69,00
Elite 2	DV 55,00	Pinball Wizard	DA 18,00	Zeppelin*	DV 68,00
Emerald Mine 1/3je	DA 28,00	Pirates	DA 62,00	Zoo 1	DA 44,00
Emerald Mine 2	DA 26,00	Pizza Connection	DV 79,00	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 62,00	Fields of Glory	DV 69,00	Rise of the Robots	DA 69,00
Alien Breed 2	DA 55,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Robinsons Requ.	DV 62,00
Anteos+ WCE	DV 78,00	Hatrick*	DV 66,00	Robocod	DV 62,00
Arcade Pool	DA 26,00	Heimdall 2	DV 60,00	Rosenheim	DV 62,00
Banahse	DA 50,00	Impoes. Miss. 2025	DA 68,00	S.U.B.*	DV 55,00
Body Bl. Galactic	DA 55,00	Isah 3	DA 62,00	Schatz im Silber.*	DV 66,00
Brian the Lion	DA 50,00	Jungle Strike	DA 62,00	Second Samurai	DA 62,00
Bump'n'burn*	DA 56,00	Jurassic Park	DA 62,00	Shady 2000*	DV 79,00
Bundeel. Man. 3	DV 79,00	Kings Quest 6*	DV 62,00	Sim Life	DV 79,00
Chaos Engine	DV 75,00	King King*	DA 58,00	Simon the Sorcerer	DV 79,00
Christ. Kolumbus	DV 75,00	Lords of Realm*	DV 62,00	Star Trek	DV 68,00
Civilization	DV 68,00	Morph*	DA 50,00	Subwar 2050	DV 69,00
D'Generation	DA 39,00	Oldtimer*	DV 69,00	Superfrog	DA 58,00
Der Clou	DV 68,00	Out to Lunch	DA 60,00	Super Stardust	DA 58,00
Der Clou-Data	DV 44,00	Penth. H.N. Deluxe	DA 62,00	Theme Park	DV 56,00
				UFO - Enemy Unk.	DV 68,00

**HAMMERPREISE.**

**CD 32 - CD 32 - CD 32**

Arabian Nights	DV 50,00	Heimdall 2	DA 62,00	Seek & Destroy	DA 50,00
Arcade Pool	DA 32,00	Impoes. Miss. 2025*	DA 62,00	Sensible Soc. Int.*	DV 50,00
Banahse	DA 55,00	James Pond 3	DA 60,00	Simon the Sorcerer	DA 69,00
Battletoads	DA 50,00	Lemmings 1	DA 50,00	Striker	DA 55,00
Beneath Steel Sky*	DV 56,00	Loth Vikings	EV 55,00	Subwar 2050	DA 62,00
Bump'n'burn*	DA 56,00	Marvins Marv. Adv.	DA 62,00	Super Stardust*	DA 58,00
Chaos Engine	DA 55,00	Microcosm	DA 60,00	Superfrog	DA 32,00
Der Clou	DV 68,00	Morph	DA 50,00	Total Carnage	DA 60,00
Elite 2	DV 55,00	Oldtimer*	DV 75,00	Tower Assault	DA 56,00
Emerald Mine	DA 32,00	Out to Lunch	DA 50,00	UFO - Enemy Unk.	DV 62,00
Fields of Glory	DA 62,00	Pinball Fantasies	DA 62,00	Ultimate Body Bl.	DA 55,00
Fire and Ice	DA 50,00	Project X-F17 Ch.	DA 50,00	Universe	DA 56,00
Fury of the Furries	DA 55,00	Second Samurai*	DA 56,00	Zool 2	DA 55,00

Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandsvorsorge (nur EC) zzgl. 20,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. \* bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM. MICRO MAGIC - Starweg 2 - 69538 Isenbühl - Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503 Inh. Ralf Grzywaczewski



rengegangenen Spirit wieder aufzusammeln, der noch für wenige Sekunden umher-schwebt. Die Gegner hinterlassen aber nicht nur Spirit, sondern ab und zu auch wichtige Zutaten wie Ringe, Blätter oder Federn. Unter Umständen gibt's die auch in herumstehenden Kisten. Wenn man genügend Zutaten eingesammelt hat, kann man sich in einem Extrabildschirm aus drei Bestandteilen einen Zauber zusammenstellen. Die Rezept-te hierzu findet man ebenfalls

in den Kisten. Besonders Augenmerk sollte man auf die Diebe haben, die einem die Zutaten schneller als man denkt abjagen und dann mächtig schnell davonlaufen. Springt man ihnen jedoch einmal auf den Kopf, setzt man sie zumindest für kurze Zeit außer Gefecht, springt man allerdings gleich nochmal drauf, dann werden sie endgültig eliminiert und geben ihren Spirit und die Zutaten her.

Um hier weiterzukommen, muß man den Bart eines Affen ergreifen, der daraufhin losrennt.



Geheime Tips kann man den zahlreichen Schriftrollen entnehmen.



### Schwächer als das Vorbild!

So weit, so gut. Für sich alleine betrachtet ist Flink ein sehr gut gelungenes Jump & Run, im Vergleich zur Vorlage fallen jedoch einige Mängel auf. Beispielsweise gibt's bei der Flugsequenz keine animierte Wolkendecke, die heranzoomenden Flugdrachen bestehen nur aus vier und nicht aus über zehn Sprites, und für die Anzeige wird ein Teil vom Bildschirm abgeknabbert. Darüber hinaus geht der Prozessor einige Male deutlich in die Knie, wenn sehr viele Sprites auf

dem Bildschirm zu sehen sind. Dies stört den Spielfluß mitunter ganz gewaltig. Darüber hinaus ist die Kollisionsabfrage mitunter recht unfair, denn man muß wirklich pixelgenau springen. Wesentlich besser ist glücklicherweise der Sound geworden, der direkt von CD kommt. Daß die Levels recht kurz sind, stört dank der Vielzahl glücklicherweise nicht. Lobenswert sind noch die kurzen Nachladezeiten und die Möglichkeit, auf 60 Hertz-Geräten spielen zu können.

■ Hans Ippisch

## INFO Amiga vs. Mega Drive

Mußte das wirklich sein? Im Vergleich zur Mega Drive-Version fallen einige Mängel auf, die wir nicht unkommentiert lassen wollen.

### Amiga



### Mega Drive



Die Sega-Drachen (rechts) bestehen aus mehr Sprites als die Amiga-Vertreter, außerdem können mehr auftauchen.



Der Flug zum nächsten Level ist nach wie vor beeindruckend, doch wo ist die animierte Wolkendecke geblieben?



Mußte denn tatsächlich der häßliche Streifen für die Anzeigen abgeschnitten werden?

## COMMENT

Technisch, grafisch und soundtechnisch ist Flink ganz klar das derzeit beste CD 32-Jump & Run. Im Vergleich zur Mega Drive-Version fallen leider einige spielerische Mängel wie das zu langsame Scrolling und die übergenaue Kollisionsabfrage auf. So gibt's „nur“ ein Gut!



### FACTS

- Hersteller: Psygnosis
- Spieler: 1 ■ CDs: 1
- Preis: ca. DM 90,-
- Englisch nötig: nein
- Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: - ■ Steuerung: Joypad

GAMEPLAY 78%

GRAFIK 88%

SOUND 81%

MOTIVATION 80%

GESAMT 82%

+ sehr bunt, fließende Animation, originell

- recht langsam, abgespeckt



# 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 Fahrtschule**  
Programm für alle Fahrtschulungsaufgaben. Mit grafischer Unterstützung, verschiedenen Themenbereichen und Statistikauswertung.



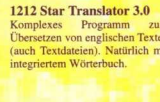
**1247 Magic WB**  
Komplexes Programm-Paket um Ihre komplette Workbench zu verschönern mit 3D-8-Farben-Icons, 35 Background-Patterns für Ihr Desktop, 9 spezielle Fonts und einiges mehr, aber sehen Sie selbst auf der Abbildung!



**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 eingegeben werden.



**1241 Fakturierer**  
Verwalter zuverlässig Ihre Kunden, Artikel und Rechnungen. Selbstverständlich können Sie auch Mahnungen, Etiketten, Umschläge, Zahlscheine, Paketaufträge, sowie Kundenz- 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, ARexx-Port, ANSI-kompatibel, F-Tasten-belegung und vieles mehr.

**Preisstaffel**

1 bis 4 Disketten	5,90 DM
5 bis 10 Disketten	6,90 DM
11 bis 25 Disketten	8,90 DM
26 bis 50 Disketten	9,90 DM
51 bis 80 Disketten	2,90 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 / 930-400



**3031 Disc**  
Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Risikostate bis hin zum Wettkampf ist alles möglich.



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



**3255 Monopoli**  
Oft nachgefragt, jetzt endlich lieferbar für Ihren Amiga-Computer. Das bekannte Spiel jetzt als Computerspiel mit toller Grafik.



**3271 Ghost Mine**  
Sie müßen als kleiner Geist das nächtliche Schloß nach den begehrten 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**  
Beschützen Sie als spinatfressender Popeye Olivia vor dem bösen Brutus. Ein gutgemachtes und rasantes Actionspiel der Spitzenklasse.

**3280 Olympia**  
Auf geht's 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 Schlimpfle im Schlimpfdorf jagen und vernichten.



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

**3272 Highlander Mine**  
Und weil 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 Ihren 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 flüssigen Spielabläufen. Gewinnen Sie den Karam-Cup.



**3153 Top Secret**  
Jump & Run-Spiel der absoluten Spitzenklasse (gesponsert von Nesquik). Sie müßen alle verlorenen Seiten einsammeln.



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



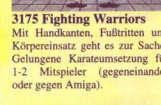
**3290 Picture Puzzle**  
Tolles Spiel in dem Grafiken (auch eigene) eingeladen und in 8 - 3200 Stücke geteilt wird. **Erotiksoftware nur gegen Altersnachweis lieferbar!**



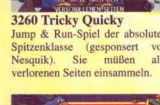
**3235 Total Fire**  
Spitzenballerspiel mit vielen verschiedenen Gegnern und einer tollen Grafik. Gehört in jede Baller-Sammlung.



**3270 Berzerkers**  
Animierte Reaktionspiel mit toller Grafik und super Sound. Überbieten Sie die Trefferquote von 96%.



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



**3260 Tricky 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 Telekommandos. Es geht um fachgerechte 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's-Produkte einsammeln, damit Sie einen Bonus bekommen. Desweiteren sind noch einige versteckte 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 Ausgaben lösen, wie z.B. tropfende Cola mit Eimern auffangen.



**3258 Amiga-Tetris**  
Tolle Umsetzung der tollen Tetris-Spieles. Der Clou an diesem Spiel sind die freizügigen Dämonen im Hintergrund.



Versand 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 bekommen Sie unseren brandaktuellen, farbigen Amiga-Katalog mit mehr als 400 Produkten (MD-, Shareware- und Low-Cost-Software, CD-ROM's, Diskettenlaufwerke, Joysticks, RAM-Erweiterungen und Zubehör) für Ihren Amiga.

**24h Lieferservice**  
HEUTE BESTELLT MORGEN GELIEFERT

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.





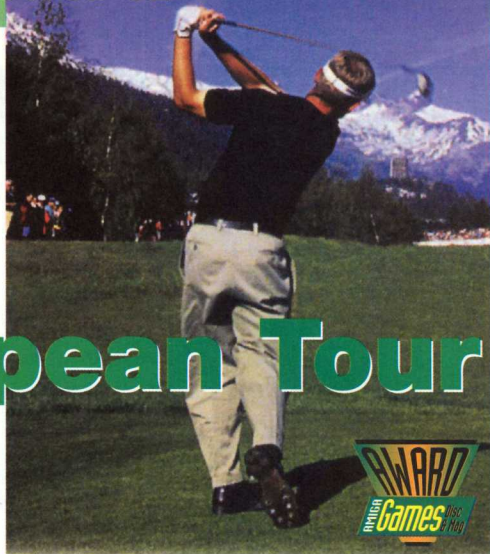
Golfspiele gehören seit Leaderboard zur Referenzsammlung jedes Spiele-Freaks. Ocean gönnt uns nun die Umsetzung des Electronic Arts-Hits auf dem Mega Drive und überrascht mit handfesten Verbesserungen.

Die neue Golfreferenz

# PGA European Tour

Wenn man nach der Vielzahl der bislang veröffentlichten Golfspiele geht, dann dürfte dieses Genre ein wahrer Verkaufsschlager sein. Allein Ocean beschert uns mit Ryder Cup Golf und International Open Golf zwei passable Vertreter, ohne jedoch Nick Faldo Golf von Grand Slam qualitativ übertreffen zu können. Um dieses Ziel zu erreichen, wagte man sich nun an eine Umsetzung des Referenz-

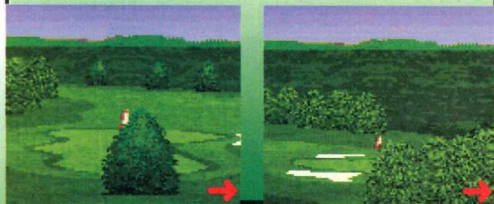
Golfspiels aus dem Konsolenbereich. Electronic Arts' PGA Golf ist bei den Mega Drive-Besitzern seit Jahren das beliebteste Golfspiel. Jährliche Updates mit neuen Kursen finden sich auch immer an der Spitze des Verkaufscharts. Während derzeit PGA Golf 3 der aktuelle Mega Drive-Renner ist, gönnt uns Ocean nun die Umsetzung von PGA European Tour. Erwartungsgemäß ist PGA European Tour das offi-



Fünf verschiedene Plätze stehen zur Auswahl!

## INFO Tolle 3D-Sequenz

Auf Wunsch wird jedes Loch mit einer tollen 3D-Sequenz vorgestellt. Hier wird der Weg des Balls vom Abschlag bis zum Loch gezeigt. Dabei kommentiert ein Golfprofi, wie man die wenigsten Schläge benötigt.

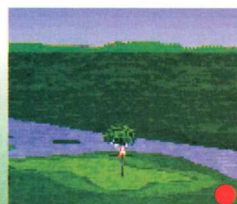


zielle Spiel zur gleichnamigen europäischen Tour, welche jährlich die weltbesten Golfer bestreiten.

## Realistischer geht's kaum!

Bis zu vier Spieler dürfen in fünf verschiedenen Spielmodi ihr Können als Golfprofi beweisen. Fünf verschiedene Golfplätze mit jeweils 18 Löchern aus England, Frankreich, Spanien und der Schweiz wurden dafür fast detailgenau umgesetzt. Bevor man sich ins eigentliche Spiel begibt, darf man noch allerhand Details bestimmen. Jeder der Spieler darf einzeln benannt werden, man muß 14 von 16 Schlägern in seine Tasche packen (wobei es ratsam ist, den Driver nicht zu vergessen) und darf sich einen Kurs auswählen. Optionsmäßig war das allerdings noch längst nicht alles, denn es muß noch eine Reihe von Voreinstellungen getroffen werden. So gibt es die Möglichkeit, vor jedem

Abschlag eine eindrucksvolle 3D-Sequenz abzurufen, welche den Flug des Balls über das gesamte Feld zeigt. Dazu erhält man von einem als Digiporträt dargestellten Profi noch passende Tipps, wie man dieses Loch am besten meistert. Auf Wunsch wird auch vor jedem Schlag der Platz aus der Vogelperspektive und die Lage des Balls gezeigt. Es empfiehlt sich jedoch, diese Extras komplett auszuschalten, um Ladezeiten und langsamen Spielfluß zu verhindern. Das eigentliche Spiel ist dann relativ einfach und doch wiederum äußerst kompliziert. Der Ball muß mit möglichst wenigen Schlägen ins Loch geschlagen werden. Leider darf man dies nur mit der Maus bewerkstelligen, so daß geübte Spieler der Konsolenvariante auch etwas Einspielzeit benötigen werden. Zunächst stellt man fest, wie weit der Ball entfernt ist, wählt den entsprechenden Schläger und justiert die Zielrichtung je nach Windstärke und Windrichtung. Drückt man dann auf die Maus-





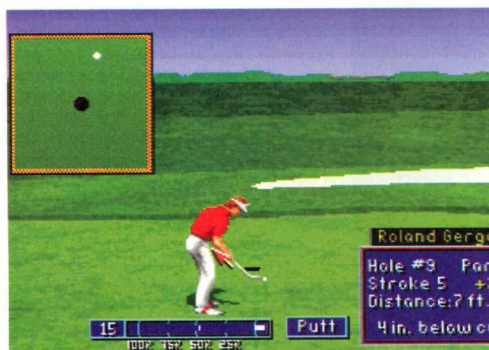
taste, taucht ein Balken auf, den man bei der richtigen Prozentmarkierung per erneuertem Mausklick zum Umkehren bewegen kann. Trifft man dabei exakt das Ende des Balkens, wird der Ball genau geradeaus geschlagen. Stoppt man früher, legt er eine Linkskurve hin, stoppt man später, legt er natürlich eine Rechtskurve hin. Nach diesem Muster läuft das Spiel weiter, bis man auf dem Grün ist. Hier kann man nun eine mit einem Netz überzogene Karte abrufen, woraus die Unebenheiten ersichtlich sind. Die genaue Schlagrichtung und Schlagstärke kann man anhand dieses Gitters einstellen. Wenn man Glück hat, macht der Ball 'Klack! Klack!' und die Zuschauer jubeln oder jauchzen enttäuscht auf. Dieses Grundspielprinzip wird dank der verschiedenen Spielmodi zum echten Hit!

## Wie kann man's spielen?

Am interessantesten ist (besonders für Einzelspieler!) der Tournament-Modus, wo man mit seinen Freunden gegen die 60 populärsten Golfer antritt. Nach jedem Schlag kann man im Leaderboard feststellen, wie weit man noch hinter der Weltklasse hinterherhängt. Nach den ersten 18 Löchern, sprich also der ersten von vier Runden, wird das Feld auf die besten 48 Golfer reduziert, während nach der zweiten Runde nur noch die besten 32 Spieler übrigbleiben. Wenn schließlich alle 72 Löcher gespielt worden sind, wird ein sattes Preisgeld verteilt, das leider jedoch nicht aus dem Diskettenschacht ausgegeben wird. Eine hohe Langzeitmotivation wird jedoch durch diese speicherbaren Statistiken garantiert. Es wird nicht nur die Geldrangliste für die Ewigkeit festgehalten, sondern auch die persönliche Auswertung. So weiß man jederzeit, was man durchschnittlich bei einem Par 4-Loch geschlagen hat, wieviel Geld man schon erspielt hat, wie viele Schläge man durchschnittlich bis zum Grün benötigt und noch viel mehr. Damit auch die richtige Span-



Im unteren Feld muß ein einlaufender Balken zum richtigen Zeitpunkt zweimal gestoppt werden. Damit bestimmt man die Schlagstärke und den Effekt des Balles.



Das Zittern ist groß! Beim Putten wird ein Zusatzfenster eingeblendet, welches das Loch und seine nähere Umgebung zeigt. Wie weit rollt der Ball?

nung während des Spiels entsteht, werden besondere Ereignisse auf anderen Löchern in einem kleinen Kommentatorenkasten eingeblendet. Wenn Bernhard Langer sich mit einem Eagle plötzlich in die Top 5 katapultiert und der direkte Konkurrent mit einem Birdie den rettenden 48. Platz belegt, dann glaubt man wirklich, in einem echten Profifeld mitzumischen. Sollte man mit Kumpels antreten, so schlägt man beim Abschlag der Reihe nach und im Verlauf des Spiels derjenige, der am weitesten vom Loch entfernt ist. Das reizvolle am Tournament-Modus ist die Anzahl von 72 Löchern, bei der man schlechte Leistungen immer wieder ausmerzen kann. Allerdings ist es auch genauso unmöglich, über vier Runden Birdies reihenweise zu spielen. Die Skins Challenge, das Matchplay oder das Canon



Dieses Gitternetz verrät die Unebenheiten auf dem Platz.



Wenn sich bei der Konkurrenz was Besonderes tut, wird dies über Textkasten gezeigt.

Shoot Out eignen sich für kurze Golfeinlagen zwischendurch, denn hier muß man nicht bis zu zwei Stunden an einem Stück spielen. Ausgiebiges Training empfiehlt sich übrigens für alle Golf-Neulinge. Es gibt am ganzen Spiel eigentlich nichts zu bemängeln. Die Grafiken sind unglaublich detailliert und werden sehr schnell aufgebaut, das Gameplay ist absolut fair, und die Vielzahl an Spieloptionen und Plätzen garantiert langen Spielspaß. Was will man mehr?

■ Hans Ippisch

## COMMENT

Jawohl! So und nicht anders haben Umsetzungen auszusehen. Ocean machte aus der spielerisch brillanten, grafisch durchschnittlichen Mega Drive-Vorlage einen echten Megahit, den man nicht versäumen kann.



## FACTS

Hersteller: Ocean ■  
 Spieler: 1-4 ■ Disks: 2  
 Preis: ca. DM 90,- ■  
 Englisch nötig: nein ■  
 Festplatte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■  
 Steuerung: Maus ■

GAMEPLAY 88%

GRAFIK 84%

SOUND 77%

MOTIVATION 91%

GESAMT 89%

- + tolle Grafik, sehr gut spielbar
- keine Joypad-Unterstützung





## ② HOLIDAY LEMMINGS

Die Winter-Lemmings sind wieder zurück! Diesmal müssen sie durch vier besonders knifflige Levels geführt werden. Bis man alle Lemmings gerettet hat, ist stundenlanger Spielspaß garantiert.

### Laden des Spiels

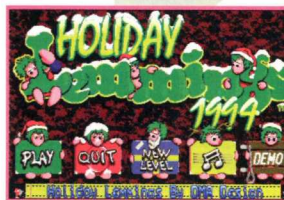
Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Workbench-Diskette in das Laufwerk df0. Nun kannst Du den Computer wieder einschalten. Wenn die Workbench-Oberfläche geladen worden ist, muß die Coverdisk in ein beliebiges Laufwerk gelegt werden. Klicke nun diese Diskette mit dem Mauszeiger zweimal an. Daraufhin erscheint das Directory der Diskette mit verschiedenen Icons. Klicke nun zweimal auf das Holiday-Lemmings-Icon und folge den Bildschirmanweisungen, die noch einmal kurz nach der Workbench-Diskette verlangen werden. Lauffähig ist das Spiel auf allen Amigas mit mindestens 1 MByte Speicher. Das Spiel wird über die Maus gesteuert, die man an Port 2 anstöpselt. Auf dem Amiga 600 oder bestimmten Workbench-Versionen kann es zu Schwierigkeiten bei der Lauffähigkeit kommen, welche leider nicht von uns zu beheben sind. Eine Reklamation bei uns ist sinnlos, da wir vom Hersteller leider keine komplette, selbststabile Version erhalten können. Sorry! Doch ein Demo läuft garantiert!

### Das Spiel

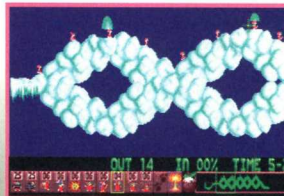
Jeder Level hat eine eigene Zielvorgabe, in der Regel muß man jedoch eine bestimmte Mindestanzahl von Lemmings bis zum Ausgang steuern. Dazu kann man auf der unteren Bildschirmleiste über zehn verschiedene Icons die Lemmings zu verschiedenen Aktivitäten veranlassen. Dazu klickt man auf das gewünschte Icon und klickt anschließend auf einen Nager, der sich

an einer bestimmten Position befindet. So verwandelt sich ein kleiner Lemming beispielsweise in einen Stopperlemming, der alle ankommenden Lemmings zum Umdrehen veranlaßt. Andere wiederum buddeln ein Loch oder legen eine Plattform, um das Weiterkommen zu ermöglichen. Wir wollen hier nicht die Bedeutung der einzelnen Icons erklären, denn alleine das Herausfinden ihrer Wirkung garantiert eine ganze Menge Spielspaß, den wir Euch nicht nehmen wollen. Wenn Ihr einen Level gelöst habt, bekommt Ihr dafür ein entsprechendes Paßwort. Ein kleiner Tip noch: Es lohnt sich, mit dem Mauszeiger den gesamten Level einmal abzufahren, um zu wissen, was die Lemmings noch erwartet. Übrigens, schon mal einen Lemming explodieren lassen? Oder gar alle?

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Lemmings sicher zum Ausgang zu bringen.



An der unteren Iconleiste kann man verschiedene Funktionen auswählen.



## ① BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK-CHEATS

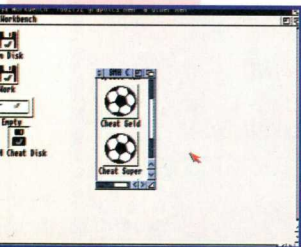
Zwei tolle Cheats konnten wir diesmal den Programmierern von Software 2000 entlocken, die Euch das Spielen des Manager-Hits mächtig erleichtern.

### So geht's!

Um diesen Cheat anwenden zu können, benötigt Ihr eine Workbench-Diskette und eine

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, sollten diese beiden Icons am Screen auftauchen.

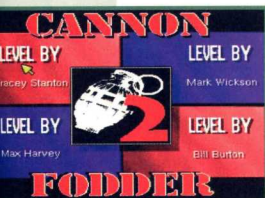
Version V1.3. von Bundesliga Manager Hattrick. Welche Version Ihr habt, könnt Ihr im Menüpunkt Einstellungen erkennen. Folgendermaßen könnt Ihr die beiden Cheats anwenden: Zuerst muß die Workbench-Oberfläche geladen werden. Legt nun die Coverdisk in das Laufwerk und klickt das kurz danach auftauchende AG-Disksymbol zweimal an. Im Inhaltsverzeichnis tauchen kurz darauf die beiden mit Fußballen gekennzeichneten Icons „Super“ und „Geld“ auf. Klickt nun den gewünschten Cheat zweimal an und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm.





# 3 CANNON FODDER II ALIEN DISK

Vier brandneue Levels, die nicht im aktuellen Spiel enthalten sind, sondern speziell für diese Coverdisk gestaltet wurden, erwarten Euch in unserer Demoversion.



Von diesem Menü aus lassen sich über den Mauszeiger die vier einzelnen Levels auswählen.

## Laden des Spiels

Das Spiel ist selfbootend, das heißt, daß es automatisch geladen und gestartet wird. Schalte dafür Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0. (Auf keinen Fall in das Zweitlaufwerk!). Nun kannst Du den Computer wieder einschalten. Nach etwa 30 Sekunden dürfte das Spiel geladen sein, das anschließend automatisch gestartet wird. Lauffähig ist das Spiel auf allen Amigas mit mindestens 1 MByte Speicher. Das Spiel wird komplett über die Maus gesteuert, die man an Port 2 anstöpselt.

## Das Spiel

Im Titelbild stehen vier verschiedene Levels zur Auswahl. Um einen davon zu spielen, muß man den Mauszeiger auf das entsprechende Viertel bewegen und die linke Maustaste drücken. Nach etwa 20 Sekunden ist der Level in der Speicher geladen. Man übernimmt die Steuerung von bis zu vier kleinen Soldaten, deren Ziel es ist, eine Prinzessin aus den Klauen von bösen Aliens zu befreien. Dazu muß man die grünen Bösewichte alle eliminieren. Mit dem Mauszeiger kann man seine Truppe wunschgemäß über das mehrere Bildschirme große Spielfeld dirigieren. Drückt man die linke Maustaste, bewegen sich die Männchen schnurstracks auf diesen Punkt zu, sofern ihnen keine Hindernisse im Weg stehen. Ansonsten empfiehlt es sich, einen Weg um die Hindernisse herum mit mehreren Mausklicks vorzugeben. Drückt man die rechte Maustaste, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Faden-

kreuz, auf das alle Männer dann mit einem Maschinengewehr schießen. Links oben am Bildschirm ist neben den entsprechenden Icons die Anzahl der noch verfügbaren Granaten und Raketen zu sehen. Um diese einzusetzen, muß man auf einen der verfügbaren Männer klicken, bis um die gewünschte Waffe ein gelber Rahmen erscheint, oder aber man versucht, die Waffe direkt anzuklicken. Die Rakete oder Granate wird dann gefeuert, wenn man die rechte Maustaste gedrückt hält und dazu die linke Maustaste einmal drückt. Aber aufgepaßt! Die Granate kann von einem Hindernis abprallen und vor den eigenen Füßen explodieren. Das Spiel ist dann vorüber, wenn man alle Soldaten verloren hat. Anschließend kehrt das Spiel in das Ausgangsmenü zurück. Mit der Taste 'P' kann man das Spiel unterbrechen und wieder fortsetzen.



Im Level von Mark Wickson kann man nicht nur die Raketen einsetzen, sondern hat auch vier Soldaten zur Verfügung.



Zwei Granaten und zwei Raketen stehen im Level von Bill Burton bereit.

## INFO AUFGEPASST!

Die Disketten unterliegen einer ständigen Qualitätsprüfung sowohl in der Kopierstätte als auch in der Redaktion. Die Lauffähigkeit der einzelnen Programme und Cheats wird für die angebotenen Systeme garantiert. Sollte nun bei Euch etwas nicht laufen, so prüft bitte vor der Reklamation, ob Ihr alles richtig gemacht habt. Hat Euer Rechner mindestens 1 MByte? Habt Ihr auch wirklich einen Amiga? (Kein Scherz!) Habt Ihr den Schreibschutz der Diskette aktiviert? Erst wenn Ihr alles überprüft habt und die Programme noch nicht laufen, solltet Ihr reklamieren. Schneidet dafür den Coupon aus dem Heft, füllt ihn bitte aus, gebt eine kurze Fehlerbeschreibung und legt den Original-Amiga Games-Aufkleber bei. Nur wenn dieser beiliegt, können wir die Reklamation auch bearbeiten. Wir werden Euch schnellstmöglich eine lauffähige Version zukommen lassen! Und denkt bitte immer daran: Wir wollen, daß die Diskette bei Euch läuft. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, so dürft Ihr uns keine Böswilligkeit unterstellen, wir wollen schließlich, daß Ihr mit uns zufrieden seid.

Garantie  AMIGA GAMES 2/95

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

FEHLERBESCHREIBUNG:

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

**ASTAT MEDIA**  
Reklamation  
Amiga Games 2/95  
Postfach 120166  
90108 Nürnberg

**ACHTUNG!**  
Nur wenn der Original-Amiga-Games-Aufkleber beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!

Bitte ausreichend frankieren



**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



### BUNDESLIGA MANAGER HATRICK

Was? Ihr habt unsere Ausgabe 9/94 versäumt? Hier könnt Ihr das spielbare Demo von Bundesliga Manager Hatrick nachbestellen.

2



### RUFF'N'TUMBLE

Das neueste Jump & Run von Renegade und Wunderkind überzeugt mit detaillierten Grafiken, flottem Gameplay und tollem Sound. Unbedingt antesten!

3



### X-MAS LEMMINGS

Die kleinen grünen Nager schmelzen sich wieder in die Weihnachtsschlucht und wuseln mit Selbstmordabsichten über den Screen. Nettes Demo der '95er Version.

4



### ALADDIN (NUR A1200)

Ihr besitzt einen Amiga 1200 und wollt einmal in das Referenz-Jump & Run hineinschnuppern? Dieses spielbare Demo gibt Euch die Gelegenheit!

5



### 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 Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt dieses Coupon mit ausgefüllter Einzugsgenehmigung an uns zurück.**

Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein Megabyte an Speicher!

Ja, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angezeigten Demosversionen zum Preis von DM 2,- pro Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Bezahlung + DM 10,- Porto)

1.  BUNDESLIGA MANAGER HATRICK  
 2.  RUFF'N'TUMBLE  
 3.  X-MAS LEMMINGS  
 4.  ALADDIN (nur A1200)  
 5.  CEDRIC

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Nachname \_\_\_\_\_  
 Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_  
 PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
 Telefon \_\_\_\_\_

**Absender:**

**Zahlungsweise:**

Bankinzug  
 Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab  
 Konto: \_\_\_\_\_  
 BLZ: \_\_\_\_\_  
 Bank: \_\_\_\_\_  
 Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)  
 Scheck, Bargeld liegt bei \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_  
 Freizeithr. Unterschrift \_\_\_\_\_

**Senden Sie diesen Coupon an:**

**AMIGA Games Demoservice**  
**Kobergerstraße 41**  
**90408 Nürnberg**

# COMPUTER Vesalid

**Bestellannahme: 02852 / 9140-10**  
**Bestellannahme: 02852 / 9140-11**

Autorisiertes  
**Commodore AMIGA SERVICE - CENTER**

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

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!  
 Geschäftszt.: Mo.-Fr. 9.00-13.00 Uhr / 14.00-18.30 Uhr  
 Sa. 9.00-13.00 Uhr  
 Nachnahme-Vers. mit Post oder UPS ab 10,- DM.  
 Großgeräte nach Gewicht. Ausland: Vorkasse

Disk-Software allgemein			
AD-Pro PAL V2.5	349,-	Final Writer V3.1	249,-
Brilliance V2.0	229,-	PC Task PC-Emulator	79,-
CD32 Emulator Tandem	79,-	Siegfried Copy	59,-
CD32 Emul. SCSI-Contr.	89,-	Siegfried AntiVirus	59,-
Diavolo Backup	95,-	TechnoSoundTurbo!	149,-
Directory Opus	115,-	Turbo Print Prof.	139,-
A 570 - CDTV - CD's			
17 Bit Collection	69,-	Dtschl. 150 Städte Info	25,-
17 Bit Continuation	39,-	Die Stadt der Löwen	29,-
17 Bit Phase 4	45,-	DTP Collection (R-S-H)	69,-
Amiga Tools CD	59,-	Euroscene 1	39,-
Aminet II	35,-	Express CD Galore	59,-
Aminet III / IV Share	19,-	Fresh Fish 5 (Aug. '94)	49,-
Amos PD	45,-	Fresh Fish 6 (Okt. '94)	49,-
Ani/Mazing (PC) / II	24,-	Fresh Fish 7 (Dez. '94)	55,-
Arktis Edition Vol.1	19,-	Gamers' Delight	59,-
Assassins	49,-	Gal Galaxy (PC)	79,-
Asim CDFS 2.0	149,-	Gal's Galore	35,-
Auge / Cactus	49,-	Giga Grafik CD	89,-
Audio R. Library	45,-	Giga-Prod V3.0 dt.3 CD's	29,-
Berliner Spielekiste	45,-	Gigantic Games	39,-
CAM Collection	49,-	Gold Fish 2 CD's	59,-
CDDP 1-4	39,-	Gold Fish II 2 CD's	59,-
Clip Art GIF/PCX Prof.	45,-	Grafik CD Vol. 1+2	29,-
Compendium Deluxe I	45,-	Hottest 4 Professional	45,-
DemoCollection+2	39,-	Inagine V2.0 (PC)	69,-
DemoMania I	29,-	Inagine V3.0 (PC)	119,-
Desktop Video CD	49,-	Lechner Collection	45,-
Deutsche Edition	49,-	Light ROM	75,-

A 570 - CDTV - CD's		CD's für AMIGA CD 32	
Media Graphics	45,-	Alfred Chicken	55,-
Megahits Vol. 1 - 3	49,-	Alien Breed/Owak	55,-
Megahits Vol. 4 - 5	69,-	Arabian Nights	49,-
Meeting Pearls	19,-	Arcade Pool	39,-
Multimedia Toolkit	55,-	Banshee	59,-
Network CD	39,-	Battle Chess	65,-
Pandora	25,-	Battle T./Beavers	55,-/29,-
Professional CDROM Prof. Fonts & Cliparts	45,-	Beneath a Steel Sky	79,-
Playboy Photo-CD	29,-	Brian the Lion	59,-
Power Games	49,-	Big Six-Dizzy Games	39,-
QuikForms	43,-	Brutal Football	59,-
Raytracing 2 CD's	89,-	Bubba 'N' Stx	65,-
Saar / Amok I	29,-	Bump N Burn	59,-
Saar / Amok II	39,-	Bustles II	35,-
Shiftrix / Lettrix	29,-	Chambers of Shaolin	59,-
Space & Astronomy	49,-	Chaos Engine	55,-
Sunfly	99,-	Chuck Rock I / II	37,-/59,-
Karaoke 1-6	99,-	D/Generation	55,-
Town of Tunes	29,-	Dangerous Streets	65,-
Travel Adventure	45,-	Darkeed	59,-
Ultimate MOD (PC)	49,-	Deep Core/Dennis	59,-/29,-
Ultimate I+II	49,-	Defender of T. Crown II	39,-
Utilities 1-1500 Prof.	45,-	Der Clou	75,-
Visions, July '94	59,-	Disposable Hero	65,-
Weird Science Clipart	39,-	Donk!	65,-
Weird Science Fonts	39,-	Dschungle Strike	89,-
W. S. Sounds 2 CD's	59,-	Dragon Stone	89,-
Women of Venus	49,-	Elite II Frontier	59,-
Xetec CDX D-Set A.2000	89,-	Emerald Mines	39,-
		Exchange Vol. 1	42,-

CD's für AMIGA CD 32		PhotoLite	
Fire & Ice	55,-	Pinball Fantasies	95,-
Fields of Glory	65,-	Pirates Gold	69,-
Flimbo's Quest	49,-	Power Games	49,-
Fly Harder	45,-	Premiere	39,-
Fury of the Furies	65,-	Prey an A. Encounter	55,-
Games & Goodies	47,-	Proj. X / F17 Challenge	49,-
Gulp/Gunship 2000	59,-	Rise of the Robots	85,-
Global Effect/Guardian	69,-	Road Kill	59,-
Humans I & II	59,-	Ryder Cup Golf	67,-
Impossible Mission	79,-	Sabre Team	57,-
Insight Dinosaur	99,-	Sensible Soccer	40,-
Insight Technology	89,-	Simon the Sorcerer	69,-
International Karate +	39,-	7 Gates of Jambala	59,-
Jamales Pond II / III	40,-/65,-	Sleepwalker	69,-
Jetstrike	55,-	Striker/Soccer Kid	55,-/59,-
John Barnes Football	39,-	Subwar 2050	69,-
Kid Chaos	59,-	Summer Olympix	49,-
Labryrinth of Time	49,-	Super Putty	39,-
Last Ninja III	59,-	Super Methane Bros.	29,-
Legacy of Sorasil	69,-	Super Stardust	59,-
Lemmings	55,-	Surf Ninjas	55,-
Liberation/Litl Devil	59,-	Theme Park	69,-
Lotus Trilogly 1,2,3	59,-	The Lost Vikings	59,-
Mathe leicht gemacht	49,-	Top Gear II	59,-
Mean Arenas	59,-	Total Carnage	49,-
Megacore	69,-	Tower Assault/A.B.II	65,-
Microcosm/Morph	39,-/59,-	Trivial Pursuit	69,-
Multimedia Toolkit	55,-	Trolls / UFO	59,-
Myth	29,-	Universe	69,-
Nasa-The 25th Year	59,-	Ultimate Body Blows	55,-
Naughty Ouns	49,-	Video Creator	69,-
Nick Faldo Golf	75,-	Vital Light	59,-
Nigel Mansell Gr. Prix	59,-	Wembley Int. Soccer	59,-
Now that's what I 1-2	47,-	Whales Voyage	39,-
Overkill / Lunar C	40,-	Wild Cup Soccer	59,-
PGA European Tour	55,-	Zool I / Zool II	39,-/55,-



# COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25  
46499 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

## TIPS DES MONATS

AKF 52 Monitor für A 1200 / A 4000 499,-  
A 500 Set mit CD-ROM-LW u. Zub. 399,-  
40 MB SCSI-HD u. A 2000 Contr. 129,-  
ACORN RISC PC 600 210 MB-HD 299,-  
A 4000-40 6 MB 420 MB-HD 3799,-  
A 4000-Tower 6MB, 270MB SCSI-HD 4499,-

### 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 449,-  
AMIGA 500 2.0 Desktop u. Tower ab 699,-  
A 570 SCSI-Controller 149,-  
A 570 2 MB-RAM-Modul 269,-  
AT-Bus-Contr., RAM-ROM-Option ext. 129,-  
AT-Bus-Controller intern 129,-  
80 MB-2.5 HD u. Contr. intern 379,-  
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 1 MB, 2.0 ROM 339,-  
AMIGA 600 Tower-Gehäuse ab 429,-  
A 600 CD-ROM-LW, Software 399,-  
Overdrive CD-ROM-LW, Software 439,-  
PCMCIA 3.5 AT-Controller extern 199,-  
240 MB-HD und AT-Controller extern 498,-  
1.0 MB RAM-Karte, Uhr/Akku 109,-  
2.0 MB PCMCIA-RAM-Karte 259,-

### A 1200 und Erweiterungen

AMIGA 1200 420 MB-Harddisk a. Anfr.  
Workbench 3.1 inkl. ROM's a. Anfr.  
CD 1200 CD-LW, CD32-Emulator 399,-  
Overdrive CD-ROM-LW, Software 439,-  
PCMCIA 3.5 AT-Controller extern 199,-  
240 MB HD inkl. AT-Controller extern 498,-  
1.0 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,-

### A 2/3/400 und Erweiterungen

AMIGA 2000 inkl. Workbench a. Anfr.  
A 2065 Ethernet, orig. Commodore 499,-  
A 2632 bis 112 MB, 0 MB bestückt 299,-  
A 2000 Tower-Gehäuse ab 299,-  
A 3000 u. A 4000 Tower-Gehäuse ab 299,-  
A 2088 PC-Karte, 5,25 LW, Handb. 4 Disk 499,-  
2.0 MB RAM-Karte, bis 8 MB möglich 269,-  
A 2091 SCSI-Contr. 2 MB-RAM-Option 129,-  
A 2008 AT-Bus-Controller RAM-Opt. 149,-  
20 MB HD und A 2090 Controller, Disk 79,-  
20 MB HD u. A 2091 autoboot Contr. 169,-  
420 MB HD inkl. AT-Bus-Controller 499,-  
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

XStream Backup-System inkl. Streamer ab 399,-  
Anschluß für Floppy-Port, intern/extern, hohe Kapazität  
DTV-Commodore Desktop-Video 219,-  
Genlock, Digitizer u. RGB-Splitter in einem Gehäuse,  
mit umfangreicher Software und deutschem Handbuch  
Workbench 2.1: 5 Disk, 2 Handbücher 49,-  
AS 320: Workbench 3.1 A 500 / A 2000 169,-  
AS 330: A 3000 / AS 340: A 4000 je 199,-  
Alle Workbench 3.1: 6 Disk, 3 Handb. und 3.1 ROM's (s.)  
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,-  
WINNER-Handy-Scanner 169,-  
400 dpi, 64 Graustufen, Software, m. Parallelinterface  
Handy-Scanner 800 dpi (Alfa Data) 269,-  
COLOR-Handy-Scanner mit Software 379,-  
OCR-Software f. AMIGA-Scanner ab 89,-  
25 W o. 12 W Stereo-Boxen u. Netzteil 79,-/55,-  
80 W Stereo-Boxen inkl. Netzteil 119,-

### 2.5 Harddisk für A 500 - A 1200 int.

250 MB-HD 499,- 340 MB-HD 569,-  
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.

### PC & Risc PC

Acorn Risc PC600 420 MB-HD, CD-ROM 3999,-  
PC 486/386 div. Konfigurationen ab 499,-  
sat-surfur PC-Einsteckkarte NEUI 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-4000 Tintenstrahldrucker 929,-  
Color, 240 Z / sec., 360/360 dpi, color/mono getrennt  
Panasonic KX-P4400 LED-Drucker 979,-  
Laser Qualität, 4 S/min., Einzelblatt-E., 300 dpi, extrem leise

### 3.5 AT-Harddisk

260 MB Seagate 299,- 270 MB Quant. 359,-  
420 MB Seagate 379,- 540 MB Quant. 489,-  
540 MB Seagate 429,- 730 MB Quant. 699,-  
2.1GB Baracuda 1799,- 1.0 GB Quant. 1169,-

### 3.5 SCSI-Harddisk

260 MB Seagate 299,- 270 MB Quant. 359,-  
420 MB Seagate 379,- 540 MB Quant. 489,-  
540 MB Seagate 429,- 730 MB Quant. 699,-  
2.1GB Baracuda 1799,- 1.0 GB Quant. 1169,-

### Ersatzteil-Service

ROM 1.3 39,- ROM 2.04 49,-  
ROM 2.05 69,- ROM's 3.0 69,-  
IC 8520 Portb. 29,- IC 5719 Gary 33,-  
IC 8362 Denise 39,- IC 8373 Denise 59,-  
IC 8364 Paula 39,- IC 8373 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,-  
1.3 ROM mit Umschaltung, Typ angeben! 69,-  
2.0 ROM mit Umschaltung, Typ angeben! 89,-  
Workbench - Handbuch dtsch. und 3 Disketten  
Amiga 500 Board 199,-  
Amiga 500 Tastatur 89,-  
Amiga 500 Tastaturgehäuse 49,-  
Amiga 600 oder A 1200-Tastatur je 69,-  
4.3 A oder 3.0 A Netzteil A 500-1200 79,-/59,-  
A 2000 / A 3000 / A 4000 Tastatur je 99,-  
Amiga 2000 Netzteil 179,-  
AMIGA 2000 Gehäuse komplett 49,-  
C 64 inkl. Software, original verpackt! 149,-  
C 128 inkl. Netzteil, original verpackt! 169,-  
128 kB RAM-Box für C 128 29,-  
C 64 / C 128 Parallel-Interface 49,-  
CDTV - A 570 Caddy 2 Stück 18,-  
CDTV Tastatur dtsch., franz., span 99,-  
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,-  
Switch-Box f. Drucker/Scanner inkl. Kabel 39,-  
Farbband sw für MPS 1224, MPS 1230,  
MPS 1500C, Man-Tally 222 6 Stück, je 23,-  
Farbband sw/color Citizen ABC 18,-/33,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!  
Geschäftszt.: Mo.-Fr. 9.00-13.00 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

Altperverstraße 69  
Tel.: 03901 / 33766

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA \* WINNER-Produkte = Made in Germany \* 7 Jahre WINNER



# ROSSI'S MAILBOX



Das alte Jahr haben wir ja nun mehr oder weniger glücklich hinter uns gebracht. Wenn ich zurückblicke auf 365 Tage Leserbriefe, blieben mir vor allem die Stimmungskanonen (Leute die zum Schießen sind, obwohl man sich nicht erinnern kann, sie geladen zu haben), die selbst ernannten Moralapostel (Typen, die sich dort kratzen, wo es andere jucken könnte), die vielen Menschen, die offensichtlich nach dem Grundsatz leben: nicht wundern, nur ärgern - aber auch viele nette Zeitgenossen, die mir mein neu erworbenes Magengeschwür erträglich machen. Aber damit Ihr auch noch zu Wort kommt, will ich an dieser Stelle die Angelegenheit nicht auch noch vertiefen.

I'll be back: Rainer Rosshirt

## ROSSIMED

Rossimed ist ein sehr gut verträgliches Arzneimittel zur Therapie der Lachmuskeln. Aufgrund jahrelanger Erfahrung und Erkenntnissen aus experimentellen Untersuchungen bestehen bei bestimmungsgemäßer Anwendung keine Bedenken, das Präparat über längere Zeiträume oder während der Schwangerschaft einzunehmen. Darreichungsformen und Packungsgröße: Packung mit ca. 7-9 Leserbriefen in Buchstabenform.

Zusammensetzung:

1 Leserbrief enthält: 2 % pffiffige Ideen, 30 % taktisch perfekte Fragen, 8 % frischen Schleim, 60 % unübertroffene Antworten.

Anwendungsgebiete:

Bei schwerer Traurigkeit, Langeweile, Ratlosigkeit, Papierengpaß.

Gegenanzeigen: zu viele.

**Nebenwirkungen:** Lachkrämpfe, Selbstmordversuche, Übelkeit, Appetitlosigkeit, Schlafstörungen, Beschwerden beim Wasserlassen. Bei älteren Menschen können vereinzelt Erregungszustände auftreten.

Wechselwirkung mit anderen Mitteln:

Vor der gleichzeitigen Einnahme von Rossimed AG und Rossimed PT wird gewarnt. Das kann zur dauer-

haften Schädigung der positiven Lebenseinstellung führen.

Dosierung und Dauer der Anwendung:

Soweit nicht anders verordnet, einmal monatlich eine Packung mit 7-9 Leserbriefen. Rossimed soll nach dem, auf der Verpackung angegebenen Verfallsdatum nicht mehr angewendet werden.

Zeitschriften für Eltern zugänglich aufbewahren! Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie den Chefredakteur und Ihren Zeitungshändler!

Björn Knorr - geschrieben für Rossi's Mailbox

machtsanfällen oder Herzattacken rechnen müssen? Ein kurzer Blick in die Vergangenheit zeigt, daß das inzwischen indizierte Spiel (das mit den gefütterten Kanonen) im Testbericht als moralisch bedenklich bezeichnet wurde, was Euch aber nicht davon abhielt, 93 % bei Motivation zu erteilen und das Game mit einem Award zu prämiieren. Dasselbe in Grün bei einem Beat 'em Up von Acclaim. Als äußerst brutal und geschmacklos eingestuft, aber 85 Motivationsprozente und ein Award. Das Game Syndicate wurde mit 95 % und ebenfalls einem Award bedacht. Drei Spiele, bei denen es im Endeffekt ausschließlich ums Töten von Personen geht, drei Awards, drei mal Motivation über 80 %. Wie kann das mit den bereits erwähnten Textstellen aus der AG 12/94 zusammenpassen? Wie können Euch derartig geschmacklose, brutale, moralisch bedenkliche Games eine derartige Motivation entlocken? Kann es nicht einfach sein, daß in jedem ein kleiner Rambo steckt, der sich einmal austoben will? Man kann doch nicht davon ausgehen, wer in Computergames Sprites tötet, wird das irgendwann in die Realität übertragen oder sonstige, martialische Anwendungen bekommen. Ich persönlich habe ganze Ar-

## INDEX

Guten Tag, lieber Rainer! Grundsätzlich halte ich die Amiga Games für eine sehr gute, informative Zeitschrift. Dies konnte allerdings nicht verhindern, daß mir bei einigen Worten in der Ausgabe 12/94 glatt die Spucke wegblieb. Konkret geht es um den kleinen MK II Beitrag und Deine Beantwortung der Leserbriefe von Bilbo Beutlin und von Moritz. Hat diese Moralapostelei mit vorweihnachtlicher Sensibilität zu tun? Oder seid Ihr so zartbesaitete Gemüter, die schon, wenn sie rote Farbe sehen, mit Ohn-



meen vernichtet, Personen enthauptet oder zerstückelt und mich am Anblick der Blutlachen erfreut, ließ Unternehmen und Sportvereine im Ruin versinken und habe unzähliges Kriegsmaterial verschlissen. Es machte mir Spaß, und ich dachte mir nichts dabei, denn sobald der Computer abgeschaltet wurde, war auch der heißeste Kampf beendet. Ich führe ein normales Leben, wurde nie straffällig und kämpfe im Alltag höchstens mit den Mühlen der Bürokratie. Wie kann also jemand diesbezüglich meine Person in Frage stellen? Ich weiß, daß es schädlich ist, wenn Kinder die in Spielen gezeigten Sachen absolut noch nicht einschätzen können, täglich vor dem Monitor hocken und bedenkliche Games zocken. Deshalb finde ich eine FSK absolut notwendig, schon für die Eltern, die ja sehr selten überhaupt eine Ahnung haben, was die Kids da spielen. Doch ich glaube, die Zielgruppe für Eure Zeitschrift liegt nicht im Kinderbereich, sondern mehr bei Jugendlichen und Teenagern ab 14 Jahren. Darum könnte man doch etwas mehr Aufgeschlossenheit gegenüber solchen Games erwarten. Ich erwarte darüber keine Lobeshymnen - nur faire Behandlung der Games und deren Zocker. Mit freundlichen Grüßen aus Schwendt an der Oder: Michel Lange

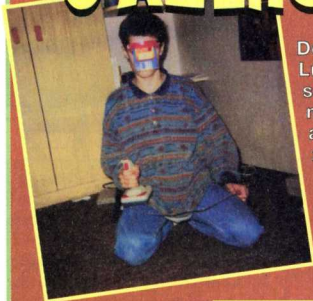
lang, den miesen Ruf der Computerspiele bei „Nicht-Computer-Spielern“ aufzupolieren, dann kommt plötzlich wieder ein softwaretechnischer Tiefschlag, der die Oma von nebenan wieder zu hysterischen Ausbrüchen tendieren läßt. Das indizierte Spiel mit den gefütterten Kanonen kann ja mit etwas gutem Willen noch als Satire durchgehen, und bei „Syndicate“ kommt es - entgegen Deiner Meinung - nicht nur auf das Töten von Gegnern an. Sehr viel sinnvoller ist es hier, gegenrische Agenten „zu überzeugen“, um den Zuwachs an eigenen Agenten zu sichern. Handbuchlesen bildet! Es hat nichts mit Moralapostelei zu tun, wenn wir Spiele, die wirklich nur aus unreflektierter Gewalt bestehen (garniert mit Szenen, die jedem Splatterfilm zur Ehre gereichten), nicht so besonders fruchtig finden. Wenn in der Öffentlichkeit Computerspiele einmal genauso selbstverständlich wie Bücher oder Filme sein sollen, muß man solche Produkte nicht auch noch jubelnd entgegennehmen. Ähnlich ist es auch mit den Briefen von Moritz und Bilbo. „Ich bin Sadist. Ich brauche einfach das Blut, das da herumspritzt!“, ist nur eine Wortwahl, die sich hervorragend zum Zitieren eignet. Ich weiß, wie es gemeint ist (hoffe ich zumindest), Du weißt es, die meisten Leser werden es auch wissen, aber die nette Oma von nebenan sieht wieder einmal ihre Vorurteile bestätigt. Muß doch nicht sein hätte man doch auch anders verbalisieren können!

Niemand will diesbezüglich Deine Person in Frage stellen - wie kommst Du nur darauf? Allerdings gebe ich Dir recht, daß wir hier in der Redaktion nicht so besonders auf MK II stehen. Ich will Dir auch gerne erklären, warum. Abgesehen davon, daß es nur ein Aufguß des ersten Teils ist, dient es hervorragend dazu, dumpfe Vorurteile gegenüber Computerspielen zu nähren. Da versuchen wir (und zum Glück auch andere) jahre-

## BPS

**Hi Rossi!**  
Dies ist mein erster Brief, und ich bin sauer. Stinksauer! Das Problem ist die BPS. Ich bin kein Spieler, der auf Blutorgien abfährt, aber ich hasse es, wenn man mir vorschreibt, was ich zocken darf. Woher

# ROSSI'S JAILHOUSE



Dominik aus Lustenau scheint es momentan etwas an Durchblick zu mangeln.

Obwohl es hier auch ein Taschenrechner getan hätte, bekommt Volker aus Eschwege ein Spiel für den Amiga.



Hans Lehmann demonstriert hier eindrucksvoll, wie in Eisenach Konflikte gelöst werden.

Einer der beiden jungen Herren ist Stefan aus Ascheffel.





## HELMI



nehmen die sich das Recht, mir vorzuschreiben, was ich mir für mein Geld kaufe? Und woher nehmen sie sich das Recht, mich als kleinen Idioten darzustellen, der ein Spiel nicht von der Realität unterscheiden kann? Ich dachte mir schon, daß die BPS dafür verantwortlich ist, daß ein indiziertes Spiel nicht mehr angeboten wird. Also mußte ich mir eine Raubkopie besorgen. Ich verstehe überhaupt nicht, warum das verboten wurde, das ist doch lächerlich. Ich fühle mich in meiner Persönlichkeit verletzt, man stellt mich als vertrottelten User dar, der nicht alleine entscheiden kann, was recht ist und was nicht. Gib bloß nicht die Adresse von der BPS an! Es gibt viele, die ebenso sauer sind, die aber auch dazu geneigt sind, die Sache mit einer Briefbombe zu lösen. Am Telefon wird man nämlich als kleiner A.... abgestempelt, wenn man sich über dieses Thema bei der BPS erkundigt. Die BPS sollte sich jetzt ein wenig zurückhalten, denn noch mehr solcher Attacken könnten ein böses Ende nehmen.

Der gekränkte R.C.P.

Niemand schreibt einem vor, was er spielen darf! Wenn ein Spiel indiziert ist, hat das noch lange nichts mit einem Verbot zu tun. Der Besitz ist nicht strafbar, und volljährige Personen dürfen es nach wie vor erwerben. Da es einen

praktikablen Jugendschutz (wie z. B. bei Videos) für Computerspiele noch nicht gibt, werden wir wohl oder übel mit der Indizierung leben müssen. Die Einsicht, daß es den Jugendschutz bedarf, kann ich doch wohl als gegeben voraussetzen. Wenn Du (was ich glaube) das 18te Lebensjahr noch nicht erreicht hast, hast Du natürlich Probleme, das Spiel auf legalem Wege zu erwerben. Jugendschutz hat aber darum nichts mit „als Idioten darzustellen“ oder als „kleiner A... abgestempelt“ zu tun. Das Recht gibt der BPS der Gesetzgeber, der (nur zur Erinnerung) in einer freien Wahl ermittelt wurde. An dieser Stelle über Sinn und Unsinn von Gesetzen zu philosophieren, fände ich etwas zu weit führend und unpassend. Nicht, daß ich ein glühender Anhänger der BPS wäre (im Gegenteil), aber sie ist nun mal da, und wir müssen uns damit abfinden. Wenn man daran etwas ändern will, erreicht man es bestimmt nicht durch markige Sprüche, die nicht nur unreif wirken, sondern auch den Befürwortern der BPS sehr gut ins Bild eines Jugendlichen passen, der Gewalt als Mittel zur Konfliktbereinigung sieht. Auch Dir gebührt der Dank der Nation für die Bestätigung dumpfer Vorurteile. Da dieses Thema eigentlich zu interessant ist, um von „martialischem Getue“ erschlagen zu werden, würde ich mich über Meinungsäußerungen von Lesern, die sachlich argumentieren können, freuen.

## VERSCHIEDENES

- Hi Rossi!
- Ich finde die Amiga Games super. Nur etwas stört mich! Wo bleibt die Wertung für das Handbuch? Ich bin mir sicher, daß es Euch gelingen könnte, auch eine Wertung für das Handbuch (das nicht nur für mich sehr wichtig ist) unterzubringen. Nun zu den Fragen:
1. Meine Mutter sagt, Du seist eine Frau. Stimmt das?
  2. Was hältst Du vom CD-I von Philipps?
  3. Wie schnell fährt Dein Motorrad?
  4. Wann zeigst Du Dich?
- Grüße: Lars Maurer

Ehrlich gesagt, haben wir bisher noch gar nicht daran gedacht, bei der Bewertung eines Spiels auch das Handbuch mit einzubeziehen, was allerdings keine dumme Idee wäre. Wir werden bei der nächsten Redaktionskonferenz über diesen Punkt streiten. (Ähem! In der Regel sehen wir keine fertigen Handbücher, sondern nur kopierte Anleitungszettel! Anm. von Hans)

1. Von mir aus kannst Du mich auch für den Osterhasen halten, solange Du unser Magazin kaufst und mithilfst, mein kümmerliches Gehalt zu finanzieren.
2. Als Spielkonsole noch (?) eher mangelhaft, wenn man einmal von den wenigen Perlen (wie z. B. 7th Guest, das mit „MPEG“ erst richtig in

X  
ROSSI'S  
M  
A  
M



# UFO

## ENEMY UNKNOWN

BEFEHLIGEN SIE DIE STREITKRÄFTE DER ERDE IM KAMPF GEGEN DEN AUSSERIRDISCHEN TERROR

*"Das beste Spiel, das ich je gesehen habe." 97%*

### COMPUTER GAME REVIEW

1999. Sie haben die Kontrolle über die XCom, die von den Regierenden der Welt eingerichtet wurde, um eine außerirdische Bedrohung zu bekämpfen, die die Erde terrorisiert.

Zunächst werden Sie die langsameren UFOs scannen, verfolgen und abschießen - doch das ist erst der Anfang! Wann immer ein UFO abstürzt oder landet, müssen Sie zur Stelle sein. Sie führen eine Truppe bewaffneter Soldaten von Gebäude zu Gebäude und von Straße zu Straße und benötigen dabei all Ihre taktischen Fähigkeiten, um die Außerirdischen gefangenzunehmen oder zu vernichten.

Falls Sie Ihre ersten Missionen erfolgreich abschließen, werden Ihre Wissenschaftler und Ingenieure die Technologie der Außerirdischen kopieren, um stärkere Waffen und Fluggeräte für Ihre Streitkräfte bauen zu können. Stück für Stück ergibt sich so ein furchterregendes Bild von Ihrem unbekanntem Gegner und seinen wahren Wünschen und Zielen. Und dann gilt es, eine Strategie zu entwickeln, um ihn zu stoppen!

Eins ist sicher - es wird nicht einfach!

**ERHÄLTlich  
FÜR A1 200,  
A500, CD32  
UND  
IBM-PC**

S T R A T E G I E

**MICRO PROSE**

Abbildungen zeigen IBM-PC-Screenshots. Tatsächliche Wiedergabe kann variieren.





ROSSI'S

Schickt Eure  
Leserbriefe bitte  
an folgende  
Anschrift:



Fahrt kommt) absieht. Als Player für Videos auf CD ist es prima geeignet und ziert (?) auch mein Wohnzimmer. 3. Zum Glück nicht schneller, als mein Schutzengel fliegen kann. 4. Mein Foto erscheint gleich nach der Abbildung von Hans im „Bunny-Kostüm“.

**HARDWAREFRAGEN**

Hi Rossi, nach dieser uralten und abgelutschten Anrede wollen wir Dir schon jetzt sagen, daß in diesem Brief eine Menge Kritik drin ist (nicht aufregen)! 1. Wieso schreibt Herr Hans Ippisch (der auf Seite fünf mit Brille) in der Ausgabe... äh, Moment... 12/94 im Test von Aladdin, daß es ihm schleierhaft wäre, daß die Programmierer keine abgepackte Version für den A500 gemacht haben. Wir finden, Ihr geht einfach nicht mit der Zeit. Während die PC User sich den größten Hardwareanforderungen unterwerfen müssen, dürfen wir, die A1200-Besitzer, noch 500er-Spiele kaufen, da es noch zu wenig speziell für den 1200er gibt. Schließlich sagen 386er-Besitzer ja auch nicht, daß sie speziell angefer-

tigte Versionen von Pentium-Spielen haben wollen, sondern kaufen sich direkt einen besseren Computer. Der 500er ist technisch überholt und veraltet. Ich will nicht sagen, daß die Programmierer aufhören sollten, Spiele für den A500 zu machen, aber die Zukunft liegt in höheren Systemen - nämlich den AGA-Rechnern. Vielleicht wirst Du jetzt sagen, daß man auf dem 500er mehr verkaufen kann, aber schau Dir doch mal die Overall-Verkaufstabelle an. Die meisten Spiele werden sicher nur für den A1200 und das CD32 verkauft. 2. Und jetzt der nächste Schlag (bitte nicht weglaufen). Irgendwie finden wir, daß Ihr Spießer seid. Wieso sagt Ihr eigentlich, daß Ihr Euch von Spielen wie MK II fernhalten wollt? Wegen dem ganzen Blut oder was? MK II ist nun einmal ein Prügelspiel, und diese ganzen Blutorgien gehören nun einmal dazu. Wir wollen damit nicht sagen, daß wir Brutalo-Freaks sind, aber bei jedem Spiel, wo dieses rote, flüssige Zeug vorkommt, habt Ihr etwas auszusetzen! 3. Kannst Du diesen Brief bitte abdrucken? 4. Hast Du Verwandte in Transsylvanien? Es quälten Dich: Marc P. und Manuel J.

1. Wenn Ihr denkt, daß es die PC User toll finden, alle 2-3 Jahre frühlich in den Laden rennen zu dürfen, um freudestrahlend 3-4000 DM in die gierigen Hände eines Hardwarehändlers zu werfen, nur um immer alle neuen Games spielen zu können, seid Ihr aber gewaltig auf dem holzigen Weg. Muß denn die Amiga-Szene denselben wahnwitzigen Weg der ständigen Aufrüstung einschlagen? Natürlich wird der 500er über kurz oder lang aussterben, aber wie würdest Du Dich fühlen, wenn in spätestens zwei Jahren das Mega-Game erscheint, das leider nur auf einem A4000 mit mindestens 16 MB lauffähig ist, nur auf CD ausgeliefert wird und Dein ach so toller 1200er hier nur noch traurig mit der Floppy rattern kann? 2. Eigentlich hängt mir das Thema (zumindest für heute) zum Hals heraus. Wir denken immer noch nicht, daß spritzendes Blut und unfachmännisch amputierte Glieder ein gutes Spiel ausmachen. 3. Ich will es versuchen. 4. Obwohl ich kein ausgesprochenere Freund des morgendlichen Sonnenscheins bin, kommen meine Verwandten dennoch aus einer ganz anderen Ecke - dem wilden, schrecklichen, unheimlichen Bayern. Transsylvanische Verfahren würde ich höchstens bei allen blutsaugenden Angehörigen des hiesigen Finanzamtes vermuten.

**HELMI**





## Amiga

Alien Breed 2 /dt	46,95
Ambermoon /dt	74,95
Anstoss /dt	67,95
<b>Anstoss World Cup Edition /dt</b>	<b>53,95</b>
Apocalypse /dt	47,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
Battle Field Creator /dt	66,95
<b>Battle Isle &amp; Data Disk /dt</b>	<b>47,95</b>
Battle Isle Data Disk 2 /dt	47,95
<b>Beneath a Steel Sky /dt</b>	<b>57,95</b>
Brenn the Sun /dt	51,95
<b>Bundesliga Manager Hattrick /dt</b>	<b>74,95</b>
Cannon Fodder 2 /dt	V.m.ö.
Cedric /dt	V.m.ö.
Christoph Kolumbus /dt	74,95
Civilization /dt	74,95
Cool Spot /dt	53,95
Darkmere /dt	56,95
Das Schwarze Auge /dt	74,95
<b>Death of Glory /dt</b>	<b>79,95</b>
Der Clou /dt	67,95
Der Clou - Die Profi Disk /dt	V.m.ö.
<b>Der Patrizier /dt</b>	<b>36,95</b>
Die Box Vol. 1 /dt	46,95
<b>Die Siedler /dt</b>	<b>46,95</b>
<b>Doppelpass /dt</b>	<b>79,95</b>
Dream Web /dt	V.m.ö.
Dune 2 /dt	52,95
<b>Eifmania /dt</b>	<b>46,95</b>
Elite 2 /dt	36,95
<b>Fields of Glory /dt</b>	<b>67,95</b>
<b>FIFA Soccer /dt</b>	<b>54,95</b>
Flight of the Amazon Queen /dt	V.m.ö.
<b>Hanse - Die Expedition /dt</b>	<b>41,95</b>
Heimdal 2 /dt	67,95
Historique 1914-1918 /dt	46,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95
Ishat 3 /dt	61,95
K240 /dt	53,95
Kick Off 3 /dt	43,95
<b>Kid Chaos /dt</b>	<b>49,95</b>
<b>King's Quest 6 /dt</b>	<b>59,95</b>
Mr. Nutz /dt	46,95
Oldtimer /dt	V.m.ö.
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
<b>Pizza Connection /dt</b>	<b>79,95</b>
Rings of Medusa Gold /dt	59,95
<b>Robinson's Requiem /dt</b>	<b>52,95</b>
<b>Ruff n' Tumble /dt</b>	<b>46,95</b>
Russelsheim /dt	61,95
Schatz im Silbersee /dt	79,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	32,95
Sensible Soccer International /dt	34,95
Sensible World of Soccer /dt	V.m.ö.
Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth)	71,95
<b>Simon the Sorcerer /dt</b>	<b>74,95</b>
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.m.ö.
Skidmarks /dt	47,95
Stardust /dt	29,95
Syndicate /dt	61,95
<b>Theme Park /dt</b>	<b>64,95</b>
Turrican 3 /dt	51,95
<b>UFO /dt</b>	<b>67,95</b>
<b>Universe /dt</b>	<b>64,95</b>
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

# Bachler

Computersoftware

Aladdin /dt	V.m.ö.
Alien Breed 2 /dt	51,95
Anstoss /dt	67,95
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95
<b>Banshee /dt</b>	<b>53,95</b>
Brian the Lion /dt	47,95
Bubble & Squeak	53,95
<b>Bundesliga Manager Hattrick /dt</b>	<b>74,95</b>
Christoph Kolumbus /dt	74,95
Civilization /dt	67,95
Der Clou /dt	74,95
<b>Doppelpass /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Fields of Glory /dt</b>	<b>67,95</b>
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Heimdal 2 /dt	67,95
Lion King /dt	V.m.ö.
Pinball Illusions /dt	V.m.ö.
<b>Robinson's Requiem /dt</b>	<b>52,95</b>
Russelsheim /dt	61,95
Sim City 2000 /dt	V.m.ö.
Simon the Sorcerer /dt	85,95
<b>Star Trek /dt</b>	<b>71,95</b>
<b>Super Stardust /dt</b>	<b>53,95</b>
<b>Theme Park /dt</b>	<b>61,95</b>
<b>UFO /dt</b>	<b>67,95</b>

## CD 32

Alien Breed & Qwak /dt	44,95
Arcade Pool /dt	29,95
<b>Banshee /dt</b>	<b>53,95</b>
Beneath a Steel Sky /dt	53,95
<b>Brian the Lion /dt</b>	<b>36,95</b>
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	V.m.ö.
<b>Fields of Glory /dt</b>	<b>58,95</b>
Fire & Ice /dt	46,95
Guardian	55,95
Gunship 2000	56,95
Heimdal 2 /dt	61,95
Megarace /dt	V.m.ö.
Pinball Illusions /dt	V.m.ö.
Project X & F17 Challenge /dt	44,95
Sensible Soccer International /dt	46,95
<b>Simon the Sorcerer /dt</b>	<b>71,95</b>
Superrfog /dt	29,95
<b>UFO /dt</b>	<b>59,95</b>
<b>Ultimate Body Blows /dt</b>	<b>53,95</b>
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
Dogfight /dt	29,95
Dune /dt	35,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95
F-15 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
MI Tank Platoon /dt	25,95
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

<b>Banshee /dt A1200-CD 32</b>	<b>54,-</b>
<b>Bundesliga Manager Hattrick /dt A500-1200</b>	<b>75,-</b>
<b>FIFA Soccer /dt A500</b>	<b>55,-</b>
<b>Ruff n' Tumble /dt A500</b>	<b>47,-</b>
<b>Theme Park /dt A1200</b>	<b>62,-</b>
<b>UFO /dt A500-1200</b>	<b>68,-</b>
<b>UFO /dt A500-1200 CD 32</b>	<b>59,-</b>

## Zubehör

<b>1 MB-Erweiterung für Amiga 500</b>	<b>49,95</b>
<b>2. Lautwerk 3,5"</b>	<b>139,00</b>
<b>Gravis Game Pad Amiga</b>	<b>34,95</b>

## So

können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

## Inserentenverzeichnis

Arktis .....	19
Bachler.....	95
Bomico.....	4
Call & Play .....	15
Computec .....	75, 109, 111
Computer Center .....	16, 17
Dynamic Soft .....	107
Grothe Gameshop .....	21
El Dorado .....	11
Empire .....	4
Judgement Day .....	13
Lill Laserdruck .....	21
Mallander .....	116
Media Point .....	31
MicroMagic .....	81
MicroProse .....	93, 98, 115
Mirox .....	23
MLC .....	103
M & S Com .....	23
Pawlowski .....	29
Renegade .....	24, 25
Sharp .....	9
Silver .....	83
Software Corner .....	101
Sparschwein .....	109
Verkosoft .....	21
Versand 99 .....	33
Vesalia .....	88, 89
Virgin .....	2, 3, 24, 25



## SOFTWARE

Verkaufe Amiga-Originale ab 5 DM! Info gg. Rückporto bei: Daniel Hoppe, Marignastr. 9, 38444 Wolfsburg

Amiga-Spiele: Murd. in Space 20,-; Champ. of Krynn 30,-; Dune 2 40,-; History Line 45,-; Siedler 45,-; u. a.; Tel: 0201/7375363

Sabre Team 29 DM; SimEarth 35 DM; Goal 29 DM; Emylin H. Soccer 25 DM; Circus Games 18 DM; Tel: 07561/5867

Verkaufe Dynablast, The Humans, Wolfchild je DM 37; Hired Guns, Lemmings 2, The Greatest je DM 45; Tel: 0521/874089

Verkaufe A500, Drucker, 3650 Discs (bespielt), Mauspad, Joystick, Abdeckhaube, Speichererweit., Handbücher; Tel: 0391/615539

Suche Malprogramm Kid-Pix und dt. Handbuch für Deluxe-Paint IV. K. Wilhelm, Am Brändlein 3, 91590 Bruckberg

Communicator 2 Lite (95) Spiele für A500/AGA/CD32 (15-45), AJoker und Agames (je 3 DM). Ruft an! Tel: 06026/1304

A500! Wer mir das beste Spiel schickt, erhält 50,- ! B. Sidwinski, Schlesierweg 1, 29693 Hodenhagen

Verkaufe folgende Spiele: Frontier, The Humans, Jaguar XJ220, Lion Heart (je DM 40,-) und The Light Corridor, Atomino, Subtrade (je DM 15,-). Außerdem einen irren Lenkrad-(Jet-)Joystick für DM 30,-; Tel: 07426/7936

Verkaufe I. Matthäus Super Soccer. Preis: DM 50. Nico Jeschar, Waldenburger Str. 25, 09337 Falken

Biete Der Clou, Burntime, Pizza Connection; suche Fire and Ice, Gunship 2000, Lemmings 2; Tel: 03925624053

Originale! 6 Spiele für Amiga 500/2000 zusam. nur 69 DM. Dirk Martin, Ludwig-Wolker-Str. 35, 55252 Mainz

Biete: Fl. o. t. Intruder (25,-) Airbus A320 Europa + USA (35,-) Franz. Vok. Changes 4 (kl. 10) (40,-) Tel: 02241/46675

Verkaufe Monkey 2, WWF2, Soccer Kid, Premiere oder Tausch gegen Goblins 2, Der Clou o. Heimdall 2; Tel: 06021/68708

Verkaufe für CD 32 Rise of the Robots für DM 55,- Original. Nach Peter fragen; Tel: 0881/2940

Verkaufe Simon the Sorcerer, Beneath a Steel Sky, King's Quest VI, Universe, Flashb. je 30,- DM; Tel: 0451/22082

Tausche Theme Park gegen Elfmania, Simon the Sorcerer oder Der Clou. Adr.: David Schulte, Nr. 2, 04626 Hartroda

Verkaufe Z-Out, F15, Team Yankee für je 10,-; Jaguar, F29 für je 30,-; Flies Attac on Earth für 50,-; Tel: 05644/1607

Verkaufe Orig.: Beneath a Steel Sky, Ambermoon, Die Siedler, Der Patrizier, Gunship 2000 und and. Tel: 0211/218890

Verkaufe Gunship 2000, Toronado, Populous2 + The Challenge Games je 30,-; Ralf Noack, Koloniestr. 19, 85614 Kirchseeon

## HARDWARE

Zu verkaufen: Amiga 2000, 4 Laufwerke, 75 MB Software DM 670,- Tel. 0041/28522343 Fordern Sie nähere Infos an.

Suche 2 MB RAM-Karte für A500 intern max. 100,- DM; Tel: 03675/803589 (512 KB-Karte für 20,- DM abzugeben)

Suche Farbmonitor für A600 bis 200 DM; Thomas Staab, Tel: 0341/4212304

Suche dringend A600-Speichererweiterung mit Zubehör; Preis bis 50 DM; Tel: ab 16<sup>00</sup> Uhr 07222/6108

Suche Speichererweiterung und Festplatte mit Controller für A500; Dirk Fritsche, Waldsiedlung 14, 07639 Trautenhain

Verkaufe A500, Videoadapter, 2 Games, 8 AG, 2 Amiga Plus, 90 Leerdisk; Daniel Spolerder, W.-Raabe-Str. 12, 04838 Eilenburg; VC a. 400 DM

Verkaufe A500, 1A Zust., 2. Laufwerk, Farbmonitor, 3 Mäuse, 2 MB Erweiterung, Software für VB 700 DM; Tel: 08442/2081

Verkaufe Amiga 500 1 MB + Action Replay MK3 + Thermodrucker + Maus + Mauspad; Preis VHB 500,-; Tel: 02181/40416 Michael

Suche Festplatte für A500, möglichst mit Controller. Tel: 02482/1665

Suche preisgünstige Festplatte für A600 ab 100 MB; Tel: 02151/714455 ab 18<sup>00</sup> Uhr

Verkaufe A500 + Monitor 1084S + 1MB + 2 Joy., 2 Mäuse + jede Menge Spiele; Preis nach Vereinb. Rostock, Tel: 0381/7990506

Verkaufe A500 (Nebenlaufwerk), A-CDTV, Mouse, 10855 Color Monitor, Tastatur; Preis bei Vereinbarung; A. Roosen; Tel: 03424/59536

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzigentext 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!

Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in  




Verkaufe A1200 u. Desktop Dynamite VB 700 DM, Aufschwung Ost, A-Train u. Die Siedler; Tel: 05631/62484

Verkaufe A2000, 8 MB RAM, 9MB Speicher S.w.+A.P. über 150 Spiele, 2 L.w., 2.0 V. + Drucker DM 2000. Tel: 02821/47599 Peter Bienick, Kleve

Suche A1200;  
Tel: 08341/965417

## AMIGA

Verkaufe A500 + 1 MB + 2. Laufwerk + 2 Jo. + Maus + Monitor 1084S + 5 orig. Spiele: Hanse deluxe, 2001, C. Rock, Drakkhen, Mad TV, VB 650 DM; Tel: 02272/5439

Verkaufe Amiga 1200 mit 4 Spielen und Anwenderprogramme Druck Set, Adressverwaltung und andere für 550 DM; Tel: 07742/6778

Verkaufe A500 m. 1 MB, 2. LW, Monitor u. Spielen, z.B.: Anstoß, Theme Park, Eishockey u. Bundesliga Manager 3 u. ca. 20 orig. Sp.; H. Irmischer, Tel: 06123/75729

Verkaufe Amiga 500, Drucker, HF-Modulator, Joys., Maus, 2. Laufwerk + viele neue Spiele;  
Tel: 03438552727

Verkaufe sämtliche Amiga-Spiele, z. B.: Walker, Turrican 3, Darkmere usw. Zwischen 35-40 DM.  
Tel: 07073/7921

Suche dringend 1 MB RAM für A2000, zahle gut. Tel: 0611/608810 Thorsten ab 14<sup>00</sup>

Suche Handy-Scanner Schwarzweiß und Festplatte; kann gebraucht sein, beides bis 60,-; Anruf ab 20<sup>00</sup> Uhr; Tel: 0171/5225415

Verkaufe Zeewolf Demodisk 20 DM u. Helicopter Mission

25 DM; Markus Busch, Berberitzenweg 4, 50769 Köln

Verkaufe A600 mit Mouse u. Netzteil für 200 DM an Selbstabhöler (2 Monate); Tel: 06188/1678 Christian verl.

Suche günstig CD 32-Spiele. Suche für Commodore CDTV 2 MB Speichererweiterung. Tel: 05522/12102

Verkaufe Origin. Dune, Kolumbus, Der Clou, Elite 2 je 40,- DM. Jörg ab 17<sup>00</sup> Tel: 039459/71232

A1200/40MB int. Festpl., 2 ext. Laufw., 13 orig. Spiele, sehr viel Zubehör: komplett nur 2000,- DM.  
Tel: 03741/446724

Suche für A500: Drucker, Fighter Bomber, Code von Nigel Mansell; Michael Kirmse, Hauptstraße 37, 04838 Mockrehna;  
Tel: 034244/50728

Verkaufe Amiga 500 mit Zubeh. u. Spielen! Liste anfordern bei: Dirk Schneider, Lerchenstr. 12, 63654 Büdingen

Tausche Anstoß World Cup Edition gegen Anstoß oder Fifa Soccer. S. Oelsner, E. Thälmannstr. 31, 07819 Triptis

Verkaufe Originale und Demos; einfache kostenlose Liste anfordern!  
Tel: 06181/492839 Stefan Göbell!

## CD 32

Verkaufe CD 32-Spiele: Universe, Wild Cup Soccer, Banshee, Bubba'n Stix, Microcosm; VHB;  
Tel: 06251/67546

Verkaufe CD 32 mit 18 Spielen (Microcosm, U. Body Blows, Gunship 2000 etc.)  
Tel: 07551/63708 VB 500 DM

Verkauf od. Tausch: Rise of the Robots, Prey, Arabian Nights; suche: MegaRace, Lital Divil; Tel: 06261/60747

Wer hat Bock, mit mir ein paar Games zu tauschen? A500 + CD 32. Kaufe bzw. verkaufe auch. Call 07654/8400

## CLUBS

Privater Spieleclub sucht Spielefreaks. Infos gegen 1 DM bei T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg. Come On!

Treffclub Europaweit für jeden. Unterlagen gegen RP o. IRC. Hans Kurz, 665 Finchley Road, London NW2 2HN England

## SONSTIGES

Biete sämtl. Paßwörter für den Bundesliga Manager Hatrick gegen 5 DM. Stephan Rixen, Engelkestr. 25, 50829 Köln

Hi Freaks! Verkaufe über 200 Lösungen. Fordert Gratisliste an. Sonderangebote: Jede Lösung 4 DM + 3 DM Porto zum Gesamtbetrag. Vorkasse: Elvira I-II, Monkey Is. I-II, Eye of the Beholder I-III, Larry I-V, Police Qu. I-III, Space Qu. I-IV, Kings Qu. I-VI.  
Tel: 09628/735

100 DM Nebenverdienst tgl.! Für jeden, sofort, leichte, legale Tätigkeiten von Zuhause aus; Info: Hasan Eghlmez, Maichinger Str. 7, 71106 Magstadt

DM 4.500,- und mehr mit dem PC verdienen. Kostenlose Info C. Bucella, Eschenstraße 1, CH-4123 Allschwil



## 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 Rechte 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 beigelegt werden.
7. Wenn Ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt Eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

**AMIGA Games • Amiga Box**  
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg







# CHARTS

Ermittelt von Judgement Day im Dezember '94

## OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer	System
1.	(Neu)	Theme Park	88%	1	500/1200
2.	(Neu)	Super Stardust	72%	1	1200/ 32
3.	(Neu)	Aladdin	88%	1	1200
4.	(1)	Bundesliga Manager Hatrick	91%	6	500/1200
5.	(2)	Banshee	83%	6	1200/ 32
6.	(3)	Ruff'n Tumble	79%	2	500
7.	(6)	Alien Breed 3: T. A.	85%	2	500/1200
8.	(4)	Die Siedler	95%	15	500
9.	(7)	Pirates! Gold	91%	9	32
10.	(Neu)	Rise of the Robots	41%	2	500/1200/32

## CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(Neu)	Super Stardust	72%	2
2.	(Neu)	Bump'n'Burn	-	1
3.	(7)	Rise of the Robots	41%	3
4.	(1)	Microcosm	84%	10
5.	(2)	Banshee	83%	5
6.	(5)	Litil Divil	86%	2
7.	(3)	Pirates! Gold	91%	9
8.	(10)	Top Gear 2	-	2
9.	(8)	Brian the Lion	88%	2
10.	(4)	Prey	78%	12

## A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(Neu)	Theme Park	88%	1
2.	(Neu)	Super Stardust	72%	1
3.	(Neu)	Aladdin	88%	1
4.	(1)	Banshee	83%	6
5.	(2)	Bund. Man. Hatrick	91%	5
6.	(10)	Rise of the Robots	41%	2
7.	(3)	Star Trek	78%	8
8.	(4)	Gunship 2000	84%	5
9.	(6)	U.F.O.	74%	3
10.	(9)	Alien Breed 3: T. A.	85%	2

## AMIGA GAMES EMPFIEHLT

### ACTION

#### Jungle Strike

Der Desert Strike-Nachfolger ist zwar nicht so innovativ wie Zeewolf, aber dennoch ein tolles Shoot 'em Up mit fesselndem Gameplay.



### SIMULATION

#### Subwar 2050

MicroProse hat mit dieser U-Boot-Simulation wieder ein heißes Eisen im Feuer. Neuartig, ungewöhnlich und spielerisch enorm anspruchsvoll.



### STRATEGIE

#### Lords of the Realm

Impressions beweist mit dieser interessanten, an Siedler und Castles angelehnten Mixtur, daß sie auch gute Strategiespiele machen können.



### CD 32

#### Flink

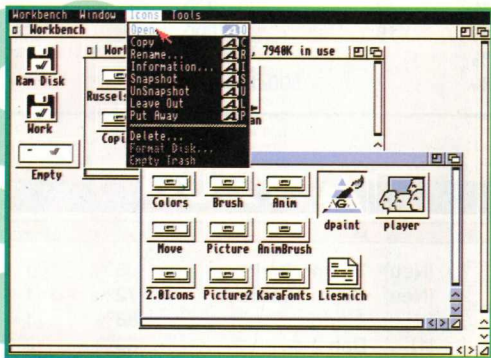
Darauf haben die CD 32-Besitzer lange gewartet! Endlich ein Jump & Run-Spiel, das es nur für ihr System gibt! Das neue Werk der Lionheart-Schöpfer.







# MaxonTOOLS



Dank der Maxon Tools wird die Workbench fast überflüssig!

Nachdem der Markt der Verzeichnisverwaltungsprogramme von DirectoryOpus beherrscht wurde, erscheint nun das langerwartete MaxonTOOLS. Zwei Jahre tüftelten die Programmierer an dem Hilfsprogramm, und was dabei herauskommt, kann sich wirklich sehen lassen. Prinzipiell verbinden die MaxonTOOLS alle Vorteile der Workbench und der Shell. Die DOS-üblichen Funktionen wie Kopieren, Verschieben, Löschen, Flags setzen und Umbenennen sind ja obligatorisch. Die eigentliche Stärke des neuen Maxon-Produkts liegt allerdings in einer wesentlich komfortablen Bedienung. So findet man an allen Ecken und Enden Icons und Symbole (wahlweise kann auch Text eingeblendet werden), und die Darstellung der Festplatte als schnelle

Baumstruktur ist ebenfalls unerreich.

Selbstverständlich sind die MaxonTOOLS absolut frei konfigurierbar - der Individualität sind, man kennt es bereits von DirOpus, praktisch keine Grenzen gesetzt. Der ARexx-Port und die besondere Unterstützung von LHA-Archiven runden das Funktionsangebot sauber ab.

Als Goodie gibt es einen hübschen Workbench-Launcher, MaxonDock - ein Fenster auf dem Bildschirm, aus dem man per Mausclick Programme starten kann. Das Paket kostet etwa DM 100,-.

Infos bei: Maxon Computer GmbH, Industriestr. 26, 65760 Eschborn, Tel: 06196/481811, Fax: 06196/41137

## Neuer Monitor von Idek

Die Monitore der Firma Idek haben sich unter Amiga-Anwendern bereits einen Namen gemacht. Idek ist einer der wenigen Monitor-Hersteller, der sich der horizontalen Bildwiederholfrequenz von 15 kHz annimmt - und diese Frequenz ist das Ausgangssignal eines normalen Amigas ohne zusätzliche Grafikkarte oder Flickerfixer (siehe Scandoubler-Kasten). Der jüngste Sproß aus dem Hause Idek ist der MF 8617, ein Monitor, der leider nicht bei 15, sondern bei 23.5 kHz beginnt - immer noch ausreichend für die besseren Auflösungen der AGA-Amigas. Dafür beträgt die maximale Bandbreite 135 MHz; bei Wahnsinnsauflösungen von 1280 mal 1024 schafft der MF 8617 also noch 80 flimmerfreie Hertz. Die Bildröhre ist schön flach und verwöhnt das Auge mit einer Lochmaske von 0.26 mm, das spricht für die Schärfe des Bildschirms. Vernünftig erscheint der Preis von etwa DM 1600,-.

Infos bei: OFF LIMITS, Kurze Straße 3, 42551 Velbert, Tel: 02051/95200

sogar attraktiver als das aus England sein. Die Meinungen darüber, daß der Amiga weiter ein marktführendes Produkt im Multimedia-Bereich bleibt, verstärken sich - es bleibt allerdings abzuwarten, was passiert, wenn so viele Köche den Brei zubereiten. Ganz neue Töne hört man von MacroSystem, die derzeit an einem Amiga-Clone basteln. Der neue Tower-Rechner namens Draco läuft zwar unter dem Betriebssystem des Amigas; mit Spielen oder anderer Software, die nicht unter fremden Grafikkarten läuft, wird es aber Probleme geben - natürlich hat der Amiga-Clone keine typischen Custom-Chips.

## Die erste 64 Bit-Grafikkarte

Die Piccolo SD-64 ist die erste 64 Bit-Grafikkarte für den Amiga und verspricht ungeahnte Geschwindigkeitsvorteile auf Amiga 3000 und 4000 (Zorro-II und -III). Bei 24 Bit Farbenpracht ist somit immer noch eine Auflösung von 1024 mal 768 Pixel möglich, dank des 64 Bit-Blitters glücklicherweise in einer flotten Geschwindigkeit. Maximale Auflösung sind 1600 mal 1280 Pixel - einer riesengroßen Workbench steht nun nichts mehr im Wege, denn die Workbench-Erweiterung EGS, inzwischen in Version 7.0, wird mitgeliefert. Ein ganzes Bundle nützlicher Grafiksoftware, darunter die Junior-Version von TV-Paint, gibt's dazu. Für DM 800,- bzw. DM 900,- (2/4 MByte) ist das Kartenwunder zu haben. Besitzer einer alten Piccolo bekommen die SD-64 zum Vorzugspreis.

Infos bei: Ingenieurbüro Helfrich, Am Wollelager 8, 27749 Delmenhorst, Tel: 04221/120077, Fax: 04221/120079

## Neverending Story

Am 20. Dezember 1994 fand ein weiteres Treffen in New York statt, bei dem um die Zukunft von Commodore International verhandelt wurde. Laut offiziellen Pressemitteilungen galt das Angebot der Management Buy-Out-Gruppe von Commodore UK als angenommen, der Abschluß der Verhandlungen würde so schnell wie möglich herbeigeführt. Tatsächlich sollen aber immer noch drei andere Firmen mit im Rennen sein - CEI, der amerikanische Computerhandel, ist unter ihnen, und sein Angebot soll





STREBLENNAHME:  
**Mo-Fr 10.00-18.30**  
**Sa 10.00-14.00**  
**Tel.: 0241/533131**  
**Mo-Fr 19.00-21.30**  
**Tel.: 0241/527010**  
**Fax: 0241/508973**  
**Fax: 0241/563902**

# FolioworX



Das CD 32 dient nicht nur als Spielekonsole, man kann dank FolioworX auch Portfolio-CDs betrachten und bearbeiten.

bles Abspielen auf dem Amiga - je nach Version sowohl auf dem CD 32 als auch

Portfolio-CDs sind Mischungen aus Photo- und Audio-CDs. Durch das Speichern der Bilder in Computerdatenformaten bleibt eine Menge Platz übrig, der mit zusätzlichen Bildern oder auch mit Musik gefüllt werden kann. Die Audio/Video-Gewichtung ist dabei sehr flexibel. Der FolioworX Player, das Folgeprodukt von PhotoworX der Firma Corporate Media, bietet komforta-

auf normalen Amigas. Unterstützt werden alle wichtigen Auflösungen, also auch die farbprächtigen HAM-Modi. DM 130,- muß man allerdings schon investieren, um die Portfolio-CDs abspielen zu können.

Infos bei: Corporate Media, Bödekerstr. 92, 30161 Hannover, Tel: 0511/661043, Fax: 0511/668279

# Kein Flimmern am Amiga 4000!

Der Scandoubler II verdoppelt die horizontale Bildwiederholffrequenz des Amiga 4000 auf mindestens 31 kHz - bis zu 64 kHz im Double PAL Interlaced-Modus sind möglich. Damit können herkömmliche VGA- und natürlich Multisync-Monitore angeschlossen werden, deren Horizontalfrequenz meist erst bei 31 kHz beginnt. Der Scandoubler II fungiert gleichzeitig als Flickerfixer, in der Praxis ist es also egal, ob man eine Nonoder Interlaced-Auflösung wählt - das Flimmern ist passé. Selbstverständlich stellt der Amiga alle Auflösungen weiterhin in voller AGA-Farb-



Das dauernde Flacker am Amiga 4000 hat nun ein Ende. Scandoubler II ist da!

pracht dar. Der Scandoubler II für den Amiga 4000 kostet bei Comserv etwa DM 700,-, Besitzer der ersten Scandoubler-Version zahlen für das Update nur DM 150,-.

Infos bei: Comserv, Mühlenstr. 16, 33098 Paderborn, Tel: 05251/129330

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

## AMIGA 1MB Preis

Aladdin AGA DH	59.90DM
Armouredgedon 2 DH	47.90DM
Banshee AGA DH	47.90DM
Battle Team DH	47.90DM
Benefactor DH	47.90DM
Brian the Lion DH	47.90DM
Budokan DH	32.90DM
Bump'n' Burn DH	59.90DM
Bulima 3 Hatrick DV o.AGA	79.90DM
Cannon Fodder 2 DH*	59.90DM
Chaos engine DH AGA	53.90DM
Christoph Columbus DV	69.90DM
Cyberspace DH*	74.90DM
Death or glory DV	84.90DM
Delphine Classics DH	49.90DM
Der Clou DV	64.90DM
Die Siedler DV	39.90DM
Dogfight DH	39.90DM
Doppelpaß DV*	79.90DM
Dreamweeb DV*	59.90DM
Dune DH	34.90DM
Eye of the beholder DV	34.90DM
F-117 A Nighthawk DH	39.90DM
F-19 Stealth Fighter DH	34.90DM
FIFA Int. Soccer DV	47.90DM
Fields of glory DH	64.90DM
Fire & Ice DH	49.90DM
Formula One Grand Prix DH	34.90DM
Gunship 2000 DH	34.90DM
Hanse-Die Exp. DV o.AGA	41.90DM
Imp. Mission 2025 DH	64.90DM
Indiana Jones 3 DV	34.90DM
Indiana Jones 4 DV	34.90DM
Jungle Strike AGA DH	59.90DM
K-240 DH	49.90DM
King's Quest V DV	59.90DM
Lemmings 3 DH*	49.90DM
Lion King DH A1200*	59.90DM
Lollypop DH	59.90DM
L of the realm DV o. AGA	59.90DM
Lucas Arts Classic ADV DV	79.90DM
M1 Tank Platoon DH	29.90DM
Mad TV DV	34.90DM
Mansion DH	34.90DM
Marvin's Marv Adv. DH*	54.90DM
Micro Machines DV	47.90DM
Mortal Combat II DH	59.90DM
Mr. Robby EV	34.90DM
Mr. Nutz DH	49.90DM
On the road DV	69.90DM
O'Rehaged: W of SoccerDV	59.90DM
Overford DH AGA*	59.90DM
PGA European Tour DH	59.90DM
Pinnball Illusions DH*	59.90DM
Pizza Connection DV	79.90DM
Populous 2 DV	39.90DM
Powerdrive DH	49.90DM
Prince of Persia DH	32.90DM
Railroad Tycoon DH	34.90DM
Reach for the skies DH	34.90DM
Reunion DV	59.90DM
Rings of Medusa Gold DV	64.90DM
Rise of the robots DH	64.90DM
Robinson's Req. DV o. AGA	59.90DM
Ruff'n'Tumble DH	47.90DM
Russelsheim V1.1 DV o. AGA	59.90DM
Secret of monkey Isl. DV	34.90DM
Secret of monkey Isl.2 DV	47.90DM
Shadow Fighter DH	59.90DM
Shaq-Fu DH	49.90DM
Silent Service 2 DH	34.90DM
Sim City Classic DV	34.90DM
Sim City 2000 EV A1200	59.90DM
Sim Classics DH	67.90DM
Sim Earth Classic DV	34.90DM
Simon the Sorcerer DV	64.90DM
Spaceward Hol DV	74.90DM
St. Thomas DV	47.90DM
Star Trek 25th AGA DV	64.90DM
Street Fighter 2 DH	29.90DM
Super Stardust DH	54.90DM

Syndicate DV	59.90DM
Team 17 Compilation DH	54.90DM
Theme Park DV	49.90DM
Theme Park DV AGA	59.90DM
Tornado DH	59.90DM
Tower Assault DH	34.90DM
Triple Fun DH	64.90DM
UFO DV AGA	64.90DM
Zak McKracken DV	34.90DM
Zewewolf DH	64.90DM
Zool 2 DH	47.90DM

## AMIGA CD 32 Preis

All Terrain Racing DH*	47.90DM
Arabian Nights DV	47.90DM
Arcade Pool DH	27.90DM
Banshee DH	49.90DM
Battle Ship DH	47.90DM
Battle Chess EV	49.90DM
Beneath a steel sky DH*	49.90DM
Big Six Dizzy EV	34.90DM
Brian the Lion EV	44.90DM
Bubba'n'Six & Prem. DH	39.90DM
Bubble'n'Soqueak EV	59.90DM
Bump'n'Burn DH	49.90DM
Castles 2 EV	54.90DM
Chucky Rock 1 & 2 DH	39.90DM
Der Clou DV	64.90DM
Donk DH	49.90DM
Emerald Mines DH	29.90DM
Fields of Glory DH	59.90DM
Fire & Ice DH	49.90DM
Fury of the furies DH	34.90DM
Global Effect DH	59.90DM
Guardian EV	64.90DM
Gunship 2000 DH	49.90DM
Imp. Mission 2025 DH	59.90DM
James Pond 3 DH	64.90DM
Jungle strike DH	59.90DM
Kid Chaos DH	54.90DM
Lemmings DH	47.90DM
Lil' Divil EV	54.90DM
Lost Vikings EV	49.90DM
Marvin's Adventure DH	59.90DM
Megarace EV*	59.90DM
Microcosm DH	44.90DM
Oldtimer DV*	69.90DM
Out to Lunch DH	47.90DM
Pinnball Fantasies DH	59.90DM
Pinnball Illusions ab 3/95*	59.90DM
Pirates Gold DH	59.90DM
Prey EV	59.90DM
Rise of the robots DH	59.90DM
Seek & destroy DH	34.90DM
Sensible Soccer Ltd. Ed. DH	47.90DM
Simon the sorcerer DH	67.90DM
Subwar 2050 DH	59.90DM
Superfrog DH	29.90DM
Super Stardust DH	49.90DM
Top Gear 2 DH	49.90DM
UFO DH	59.90DM
Ultimate Body Blows DH	49.90DM
Universal Light DV	59.90DM
Vital Strike DH	54.90DM
World Cup Golf DH	49.90DM
Zool oder Zool 2 DH	49.90DM

## Zusätze Preis

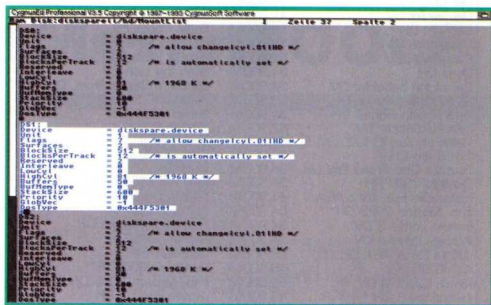
Joystick Competition Pro	24.90DM
Joystick Competition Star	34.90DM
Joystick Com. Pro mini	24.90DM
Joystick Com. Pro mini Star	34.90DM
Joyypad Honeybee CD 32	39.90DM
Maus Alfa Power	39.90DM
Festplatten für A500 ab	598.00DM
Festplatte A1200 210MB	598.00DM
Final Writer DV	349.00DM
Sieghied Antivirustools DV	69.90DM
X-Copy DV	79.90DM

Eigenlunne:AGB. Versand erfolgt per Post, zzgl. DM 7,- Porto/Verpackung. \*+NN +3DM Zahlscheinegebühr, oder Vorkasse per Eurocheck/Überweisung (Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen, BLZ 3905000) zzgl. DM 7,- AB DM 180,- Warenwert Porto. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 10,- Bllg. Vorkasse. Teilweise verfügbare Ladepreise werden ab. Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postbankweisung + DM 28,-. Angebot fristbindend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktionsänderungen vorbehalten. Mit \* gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. AGA=Amiga 1200



# Hilfreich & Günstig!

Wem die professionellen Textverarbeitungen zu teuer sind, dem kann auch mit PD-Software geholfen werden. Wir stellen Euch zwei tolle Texteditoren und eine Handvoll weiterer brauchbarer Utilities vor.



## DiskSparell 1.21

DiskSparell ersetzt das komplette Trackdisk.device des Amigas, also den Teil des Betriebssystems, der für die Steuerung der Disketten verantwortlich ist. DiskSparell erweitert die Kapazität herkömmlicher Disketten um willkommene KByte. Eine DD-Diskette faßt nun mindestens 960, eine HD-Diskette 1920 KByte. Der Trick ist ganz einfach: Das neue Device beschreibt die Disketten einfach mit 12 satten Sektoren. Im DiskSparell-Paket befinden sich vorgefertigte Einträge für die Mountlist im Devs:-Verzeichnis. Die Installation läuft auf Wunsch fast automatisch ab.

## GoldEd 1.1

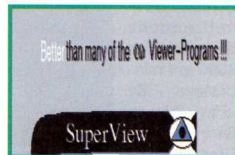
Von Zeit zu Zeit entwickelt sich der eine oder andere PD-Texteditor zu einem absoluten Kultprogramm, das niemand missen möchte - so erschafft man Legenden. Eine künftige Legende, deren Name im PC-Bereich bereits einen guten

Klang hat, ist der GoldEd, inzwischen in Version 1.1 zu haben. Den GoldEd kann man leider erst ab Kickstart 2.04 genießen (ab 2.1 sogar in Deutsch), so richtig bequemes Arbeiten ist aber erst mit einem schnelleren Prozessor möglich - mit OS 3.0 erfährt dabei auch die Bedienung einige Erleichterungen. Mit den technischen Voraussetzungen steigt aber Gottseidank auch gleichzeitig der Funktionsumfang; das beginnt bereits bei der Konfiguration des Editors - hier sind dem Benutzer praktisch keine Grenzen gesetzt. Das Herz des GoldEd ist natürlich erst einmal ein Standard-Editor mit all den Funktionen, die so ein Programm braucht. Die Markier- und Editiermöglichkeiten sind ungeschlagen, aber auch die Einstellung der Bündigkeit (Blocksatz, etc.) ist bei Programmen dieses Genres nicht selbstverständlich. Der Programmierer findet ein unerläßliches Tool, das so manche Nacht produktiver gestalten läßt. Zu markierten Begriffen läßt sich nämlich eine Autodoc- oder Include-Datei einblenden, mit der man sich eine

wichtige Dokumentation sofort am Bildschirm zu Gemüte führen kann, ohne erst die dicken Addison&Wesleys wälzen zu müssen. Der Punkt „QuickFunc“ erstellt Listen bestimmter Textpassagen, z. B. eine Tabelle aller Funktionen in einem C-Listing. Eine schnelle Übersicht über ein längeres Listing bekommt man durch das Falten des gesamten Textes; hierbei können kurzzeitig unwichtigere Textpassagen ausgeblendet werden. Damit sind dann auch längere Assembler-Listings - etwas Organisation vorausgesetzt - kein Problem mehr. Ebenfalls praktisch bei längeren Texten/Listings: der GoldEd speichert bis zu zehn Cursorpositionen, die man wieder direkt anspringen kann. Die geheimen Stärken des GoldEd liegen aber in versteckten Funktionen. So ist es beispielsweise möglich, Textblöcke horizontal zu verschieben - so ein bißchen DTP-Touch kann zur freien Gestaltung einer Seite nicht schaden. Aus professionellen Textverarbeitungsprogrammen kennt man vom Benutzer erweiterbare Wörterbücher, mit denen man schneller Korrekturen machen kann oder Wörter automatisch vervollständigen läßt. Zwischen DM 20,- und 35,- sollte man fairerweise für den Programmierer bereit haben, dafür gibt's dann auch in der Luxus-Version ein hübsches Handbuch und ein flottes Druckerprogramm. Die Anzahl der Zeilen ist in der Shareware-Version auf 1.000 beschränkt - genug Freiraum,

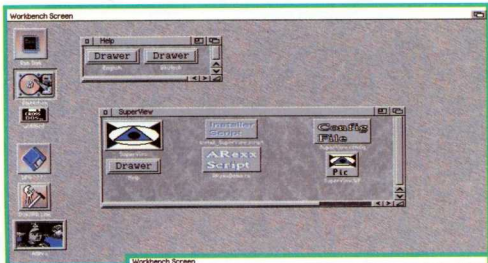
## SuperView 3.3

SuperView erlaubt das schnelle Betrachten von Bildern ab OS 2.0. Die Liste der unterstützten Grafikformate ist wirklich beeindruckend. So kann SuperView nicht nur die gängigen IFF-, GIF- und PCX-Bilder lesen. Auch das Windows-BMP- und das professionelle PCX- und JPEG-Format werden unterstützt. Neben Macintosh-Grafiken können außerdem sogar C 64-Bilder dargestellt werden, so unglaublich es klingt. Das Programm hat

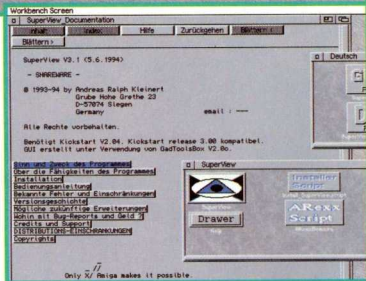


neben ARexx verschiedene Anlaufstellen: Der wichtigste Teil ist wohl die Workbench-Schnittstelle, über die schnell und direkt Bilder per Klick angezeigt werden können. Mit Hilfe der Shift-Taste kann - workbench-üblich - eine Auswahl mehrerer Grafiken gewählt werden, die hintereinander dargestellt werden. Natürlich kann SuperView auch als ToolType in den Informationsteil einer Bilddatei eingetragen werden, damit der Betrachter schon bei Anклик des Bildes gestartet wird. Alle





**Super View, das erst ab Kickstart V2.0 läuft, erklärt sich in fast selbst. Programmierer Andreas Kleinert versah es mit einer wunderbaren Anleitung.**



diese Funktionen lassen sich selbstverständlich auch über den leistungsfähigen Shell-Befehl mit unzähligen Optionen aufrufen. Der berühmte Mostra-Viewer wird damit komplett ersetzt. Das eigentliche Herz des SuperView ist allerdings eine komplexe grafische Benutzeroberfläche, die ungeahnte Möglichkeiten bietet. Sie kann z.B. als Grafikkonverter mißbraucht werden, indem man Bilder in einen Puffer liest und unter einem der genannten Formate speichert. Ähnlich wie in ADPro kann man außerdem verschiedene Operationen auf das aktuelle Bild anwenden, je nachdem, was die Bibliothek hergibt. Aus dieser Oberfläche heraus kann man außerdem einen der aktiven Screens „abphotographie-

ren“ und in einem Wunschformat speichern. Ein ausführliche Amiga-Guide hilft dabei, die Feinheiten um SuperView zu entdecken.

SuperView ist ein tolles Paket zum komfortablen Darstellen aller denkbaren Bilder und Grafiken - und das in einer brillanten Geschwindigkeit. Für DM 30,- an den Shareware-Autoren Andreas Kleinert bekommt man ein reines Gewissen und eine Programmversion, in der ein Shareware-Requester ausgelassen wurde. Ein kleines Päckchen zum Abspielen von Sounds und Modulen wird übrigens mitgeliefert - SuperPlay.

Autor: Andreas Kleinert, Grube-Hohe-Grethe 23, 57074 Siegen.

## MLC Hard & Software GmbH

Im Ring 29 47445 Moers



02841-41686

Tip des MONAT'S



79.-

3.5" externes Floppy für Amiga 500/600/1200/2000

### CD-32 Games CD-32 Games Amiga CD's

Alfred Chicken	50.00	Nick Faldo Golf	79.00	Aminet Share 4	19.90
Alien Breed/QWAK	50.00	Nigel Mansell	61.00	Animaziti 2	17.00
Arabian Nights	41.00	Overkill/Lunar C	58.00	Artix Edition Vol. 1	19.80
Arcade Pool	39.00	PGA European Tour	69.00	Assassin CD	49.00
Banshee	59.00	Pinball Fantasies	75.00	Audio Resources	42.00
Battle Chess	61.00	Pirates Gold	70.00	Auge 4000/Cactus	39.00
Battle Toads	52.00	PowerGames	49.00	CD Exchange Vol. 1	42.00
Beavers	54.00	Prey	58.00	CD Lechner Coll.	59.00
Beneath a steel sky	79.00	Project X/F17 Chal.	50.00	CPD 4	42.00
Brian the Lion	29.00	Rise of the Robots	86.00	Collection CAM	49.00
Brutal Football	58.00	Ryder Cup Golf	65.00	Demo Collection 2	42.00
Bubba'n Stix	65.00	Seek & Destroy	59.00	Demomania 1	25.00
Bubble & Squeak	69.00	Sensible Soccer	50.00	Deutsche Edition	53.00
CD-32 Gamer	19.90	Seven Gates of J.	59.00	Deutsche Karaoke	112.00
Castles 2	68.00	Simon the Sorcerer	69.00	English First	19.00
Chambers of Shaolin	59.00	Sleepwalker	72.00	Euroscop	36.00
Chaos Engine	59.00	Snakebird	69.00	French Universe	58.00
Chuck Rock	35.00	Striker	58.00	Fresh Fish Vol. 7	47.00
Chuck Rock 2	62.00	Subwar 2050	79.00	GIF Galaxy	85.00
D-Generation	50.00	Summer Olympix	47.00	Giga PD, v3.0	70.00
Dangerous Streets	63.00	Super Methane Bros	39.00	Gigantic Games	39.00
Deep Core	59.00	Super Putty	35.00	Goldfish	48.00
Defender o. t. Crown 2	39.00	Super Starburst	64.00	Grafic CD 1	25.00
Dennis	64.00	Superfrog	35.00	Grafic CD 2	25.00
Disa Ocu	75.00	Surf Ninjas	30.00	Hottest 4 prof.	49.00
Disposable Hero	63.00	The big 6	29.00	Imagine CD v2.0	80.00
Donk!	62.00	Theme Park	69.00	Inside: Dinosaurs	87.00
Elite 2	57.00	Top Gear 2	65.00	Inside: Technology	87.00
Emerald Mines	29.00	Total Carnage	69.00	Kid Chaos	49.00
Fire & Ice	48.00	T. Assault - A. Breed 2	69.00	LSD and 17 Bit	49.00
Fly Harder	41.00	Trivial Pursuit (engl.)	35.00	LightROM	79.00
Fury of the Furries	65.00	Trolls	35.00	Masting Peaks	15.00
Global Effect	67.00	U.F.O.	85.00	Megahits 4	69.00
Globan (Acid)	65.00	Ultimate Body Blows	58.00	Multimedia Toolkit	53.00
Gunship 2000	58.00	Video Creator	74.00	NETWORK-CD	35.00
Heimdal 2	68.00	Vital Light	62.00	Pandora-CD	15.00
Humans	57.00	Wembley Int.I Soccer	63.00	Photo Fonts & Fonts	43.00
Imp. Mission 2025	63.00	Wild Cup Soccer	59.00	Quick Fonts/Clips	49.00
James Pond 2	52.00	Zool	35.00	RHS DTP Kollektion	69.00
Jet Strike (Raspunit)	52.00	Zool 2	58.00	Raytracing CD	88.00
John Barns Football	38.00			Saar / Amok II CD	34.00
Labyrinth of Time	50.00			Sounds Terrific	43.00
Legacy of Sorasil	61.00			Spielkiste	49.00
Liberation	68.00	17 BIT Continuation	42.00	Town of Tunes	30.00
Lost Vikings	69.00	17 Bit Collection	83.00	UltraMedia	49.00
Lotus Trilogi	63.00	17 Bit phase 4	39.00	Utilities 1-1500 1	49.00
Mega Arenas	59.00	AMIGA Tools CD	46.00	Visions GIF Bilder	53.00
Megarace	69.00	Amiga Desktop Video	39.00	Weird Sc. Clip Art	29.00
Microcosm (CD32)	29.90	Aminet 3 Gold	22.00	Weird Sc. Fonts	29.00
Morph	63.00	Aminet 3 Share	15.00	Women of Venus	39.00
Naughty Ones	50.00	Aminet CD	59.00		

### Amiga CD's

### CHINON CD-ROM SUPER BUNDEL



SCSI CD ROM Laufwerk Chinon CDS525, double speed, 300KB/sec. PhotoCD tauglich. CD32 Emulation\* möglich. Incl. Amiga File System!

289,-

\* beim Amiga 1200 oder 4000 mit CD32 Emulator.

## INFO Auf einen Blick

Name	Version	PD-Serie	Kommentar
<b>DiskSparell</b>	1.21	SaarAG 800	Mehr Speicher auf herkömmlichen Disketten
<b>GoldEd</b>	1.1	Aminet-CD 3/ Mailbox	Spitzeneditor für Programmierer und Vielschreiber
<b>SuperView</b>	3.3	SaarAG 796	Super-komfortabler Bildbetrachter
<b>XDME</b>	1.83.08	SaarAG 791	Bewährter Editor, bevorzugt von Programmierern

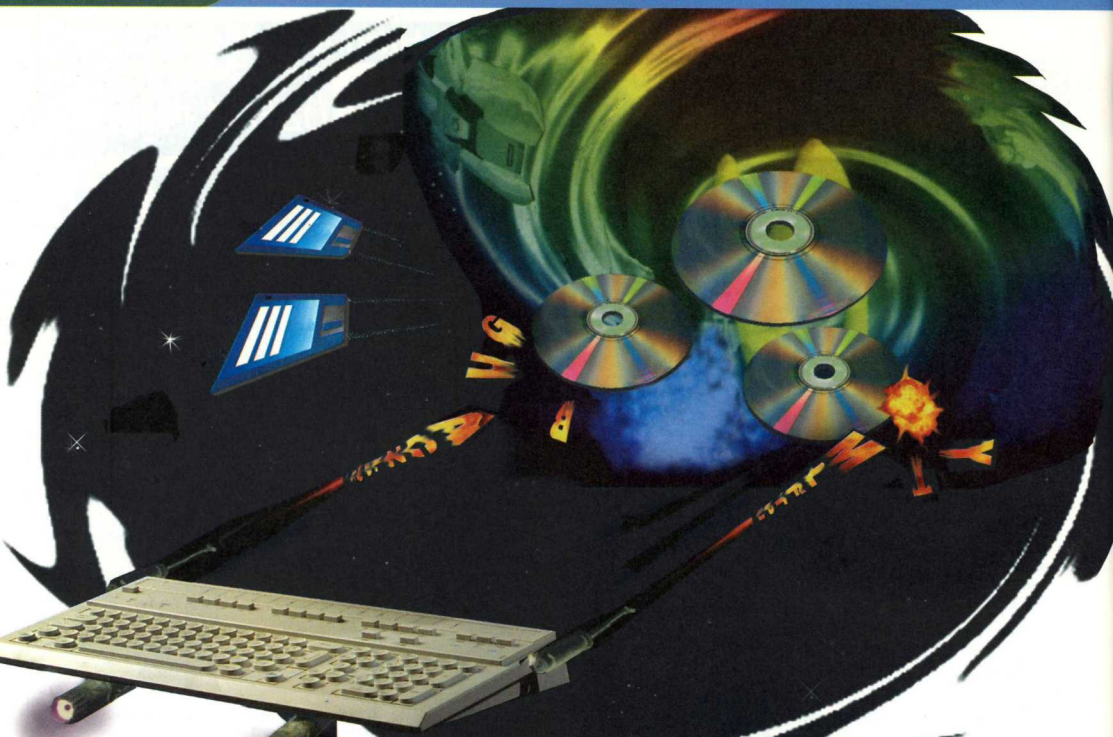
..... und sonst noch !!!

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-SCSI Turbokarte A1200	699,-

WARUM BAR BERZAHLEN? 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.







# Die Invasion d

**Mit dem Computer kann man Briefe schreiben! Selbst wenn jemand nichts von Computern weiß, kennt er zumindest dieses Anwendungsgebiet. Wir zeigen Euch, wie und mit welchen Programmen Ihr die Buchstaben auf das Papier befördern könnt.**

**W**ozu nutzt man Textverarbeitungen eigentlich? Das fängt damit an, daß der Sohn seine Hausaufgaben auf dem heimischen Nadeldrucker ausgeben möchte und der Vater ab und zu einen Behördenbrief verfaßt und endet bei Diplomarbeiten und der kompletten Organisation der gesamten Korrespondenz.

Im Zeitalter von Festplatten und mehreren MByte Arbeitsspeicher richten sich viele Anwendungsprogramme leider oft nach diesen Bedingungen. Mit Mühe sucht man nach Programmen, die auch unter Minimalkonfiguration und,

wenn es sein muß, sogar mit Diskettenlaufwerken funktionieren. Ein sehr lobenswertes Beispiel für die Berücksichtigung der beiden Anwender-

Konfiguration und Bedürfnisse der jeweiligen Gruppen angepaßt. In unserem Überblick über den derzeitigen Textverarbeitungsmarkt am Amiga

**Egal ob man Briefe oder Diplomarbeiten schreiben will oder sogar eine kleine Schülerzeitung oder das Anglerblatt entwerfen möchte - tatsächlich gibt es für jeden Geschmack etwas. Und oft braucht sich die Software vor „professionellen“ Produkten nicht zu verstecken.**

gruppen bietet die Firma Softwood mit ihren FinalCopy- und -Writer-Versionen. Die Programme sind explizit an die

berücksichtigen wir deshalb auch solche Faktoren. Egal ob man Briefe oder Diplomarbeiten schreiben möchte oder

sogar eine kleine Schülerzeitung oder das Anglerblatt entwerfen möchte - tatsächlich gibt es für jeden Geschmack etwas. Und oft braucht sich die Software vor „professionellen“ Produkten des PC-Bereichs nicht zu verstecken. Sicherlich dienen Kultprogramme wie z.B. Word als Vorlage, in Funktionsumfang und Benutzerfreundlichkeit stehen die Amiga-Anwendungen den höheren Auflagen jedoch in nichts nach. Ganz im Gegenteil: So manche Benutzerführung ist dank der inzwischen ausgewachsenen Workbench viel bequemer als unter Windows.



## Final Copy II/ FinalWriter

Von Softwood gibt es gleich zwei Textverarbeitungssysteme. Das kleinere ist den Diskettenbesitzern vorbehalten, was man bei Funktionsumfang und vielen Benutzermöglichkeiten hart zu spüren bekommt. Nichtsdestotrotz ist FinalCopy II eine mehr als akzeptable Lösung für reine Spielerherzen, die einen Amiga 500 besitzen, denn es bleiben viele der komfortablen Editiermöglichkeiten erhalten. Die Einbindung von IFF-Grafiken, ihre freie Platzierung und Skalierung läßt dabei schon ein bißchen DTP-Feeling aufkommen. Der automatische Textfluß, der sich um die verschiedenen Objekte herum-schmiegt, macht Final Copy nach wie vor zur Legende. FinalCopy II ist mehr als eine akzeptable Lösung für reine Spielerherzen. FinalWriter ist die konsequente Weiterentwicklung von Final-

Copy und setzt eine Festplatte voraus. Dafür bekommt man in keinem Teil des Programms irgendwelche Einschränkungen zu spüren; viele Funktionen gewährleisten bequemes Editieren langer Dokumente. Den Höhepunkt der Importfähigkeit feiert das DTP-Programm aber bei der Einbindung von Vektorgrafiken, die im EPS-Format gespeichert sind. Natürlich ist die Ausgabe in ebenso hoher „PostScript-Qualität“. Das Konzept von FinalWriter ist beispielhaft: Alle wichtigen Funktionen ruft man aus zwei Funktionsleisten heraus auf, die am Bildschirm beliebig platziert werden können. Die Hauptfunktionsleiste entpuppt sich auf Verlangen zusätzlich als Schriftleiste, aus der man Zeichensatz, -größe und andere Argumente wählen kann. Schriftoptionen wie „fett“ oder „kursiv“ lassen sich mit einem einfachen Gadget-Druck aktivieren. Sehr nützlich ist die neue Undo/Redo-Funktion, mit der die jeweils letzte Funktion

rückgängig gemacht werden kann. Das ist besonders bei Operationen größeren Umfangs sinnvoll. Mit sogenannten Multiviews ist es möglich, mehrere Fenster zu einem Dokument zu öffnen.

FinalWriter ist und bleibt der Marktführer bei Amiga-Textverarbeitungen und DTP-ähnlichen Programmen. In puncto Funktionsvielfalt und Komfort kann man dem Programmpaket nichts vormachen.

## INFO Tips & Tricks zu FinalWriter

- Besonders professionell sieht ein Layout aus, wenn Text um eine Grafik herumfließt und den Konturen des Bildes folgt. Wer sich wundert, warum bei seinem FinalWriter (oder Copy) der Text nur geradlinig herunterläuft, muß berücksichtigen, daß das Folgen der Kontur nur möglich ist, wenn der richtige Hintergrund des Bildes, eine transparente Farbe, gewählt wird. Tatsächlich muß diese Farbe auf Platz 0 (in DPaint die linke oberste Farbe) stehen.
- Manchmal kann man die Funktionen zum Rechnen mit Tabellen durchaus gebrauchen - wenn man beispielsweise irgendwelche kleinen Kalkulationen aufstellt. Vorsicht aber vor dem Unterschied zwischen Dezimalkomma und -punkt. Im Dokumentenkomponenten-Menü läßt sich natürlich die gewünschte Schreibweise festlegen. Wer sich vorher vergewissert, welche gerade aktiv ist, der vermeidet einen Fehler „ungültige Größe“.
- Wer große Texte formatiert, sollte sich ein wenig mit den Attributen herumärgern. Mit dieser Programmfunktion erspart man sich die lästige Neudefinition von dauernd wiederkehrenden Schriftstilen.

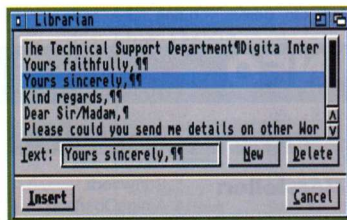
# er Buchstaben!

## WordWorth 3

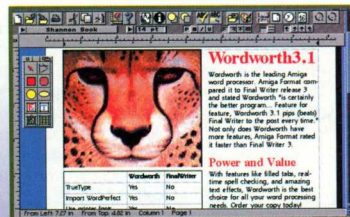
Ami Write war seit langer Zeit Textverarbeitungsstandard auf dem Amiga. Um den neuesten technischen Entwicklungen gerecht zu werden, nahm sich das britische Softwarehaus Digital International des Oeldes an und konstruierte ein völlig neues Programm daraus. WordWorth 3 heißt das Ergebnis unermüdlicher Verbesserungen, die weit über die Retuschen eines bereits bewährten Programmes hinausgehen. In WordWorth 3 begegnet man durchgehend dem ordentlichen Workbench-Design (ab OS 2.04), die häßlichen Requester von Ami Write sind Vergangenheit. Die Stärken der Textverarbeitung aus englischem Haus liegen in der Verarbeitung vieler Grafikformate. So ist es ein leichtes, IFF-, GIF-, TIFF und

auch PCX- und BMP-Bilder zu importieren. Absolute Krönung ist die Möglichkeit, die Vektorgrafiken einzubinden, die professionelle Malprogramme in EPS-Dateien stecken. Aber auch bei der Editierung von Texten spielt WordWorth 3 mit seinen Muskeln. Mit Hilfe der Rechtschreibprüfung, automatischen Korrektur und der Bibliothek ist es einfach, lange Texte einzugeben. Anhand eines Wörterbuches können typische Fehler (Buchstaben-dreher, z.B. „dei“ statt „die“) ohne weiteres Hinzutun korrigiert werden. Mit solch einer Funktion kann man auch Abkürzungen ausschreiben lassen. Negativ fällt bei WordWorth auf, daß es relativ viel Speicher belegt - mehr, als man anhand der Funktionen erahnen möchte. Das Editieren extrem langer Texte wird durch die träge Geschwindigkeit des Systems auch nicht besonders bequem

gemacht. Ganz besonders bei der Formatierung von Texten wünscht man sich manche Wartezeitverkürzung. WordWorth 3 ist mit DM 350,- ein wenig zu teuer für diejenigen, der ab und zu einen Brief an die Oma schreibt. Mit Hilfe der Funktionen läßt sich aber einiges herausholen. Man braucht jedoch einen schnellen Prozessor, um nicht allzulange warten zu müssen. 2 MByte und OS 2.04 sind Minimum, dafür läßt sich das Programm aber auch mit Diskettenlaufwerken betreiben - auch wenn das sehr unbequem ist.

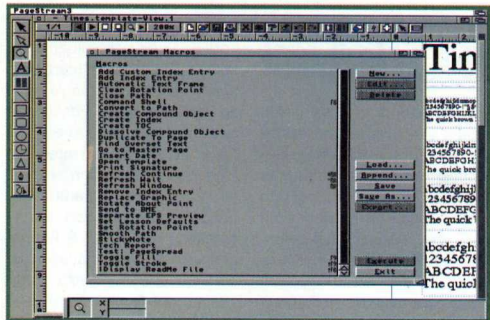
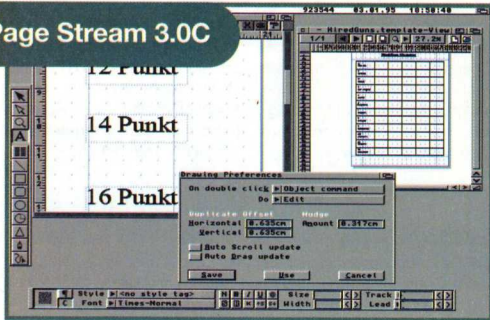


In einer Bibliothek können übliche Anreden abgelegt werden (oben). Ein Demofile zeigt, was bei WordWorth alles möglich ist (unten).





## Page Stream 3.0c



Die Fenster-Technik wurde konsequent genutzt. Es lassen somit sich mehrere Menüs auf dem Screen darstellen.

Eine Textverarbeitung kann man Page Stream eigentlich nicht kennen, spezialisiert sich dieses Programm doch schon seit vielen Jahren auf den DTP-Bereich. Mit über einem Jahr Verspätung erscheint nun endlich die langersehnte Version 3. Entsprechend groß sind die Veränderungen, denen man zunächst in der komplett überarbeitenden Aufmachung begegnet. Für jedes Dokument, das man bearbeitet, wird ein eigenes Fenster geöffnet. Die häufigsten Funktionen wählt man - und das ist neu - aus einer Funktionsleiste an. Das betrifft vor allem Zeichensatz- und -stilauswahl, Drucken, Blättern, Makroauswahl, etc. Bereits von den Vor-

gängern bekannt ist das Werkzeugfenster, aus dem allgemeinere Funktionen die Bearbeitung von Text- oder Grafikpassagen betreffend ausgewählt werden können. Aber die neue Version bietet noch viele weitere Neuerungen. Zunächst einmal darf man der verbesserten Farbdarstellung eingebundener Grafiken ein Lob aussprechen. Je nach Art des Bildes wird automatisch der richtige Bildschirm-Modus gewählt. Übrigens zählt jetzt auch endlich eine ordentliche Vierfarb-Separation zu den Funktionen. PageStream verträgt jetzt Adobe-Postscript-, Intellifont- und Softlogic-Zeichensätze. Einzigartig ist die Möglichkeit, viele Fremdformat-Texte zu

Dank der riesigen Makro-Bibliothek kann man sich die Arbeit mit Page Stream wunderbar erleichtern.

ex- und importieren. An oberster Stelle steht da natürlich Word für Windows, aber auch die Konkurrenz von Softwood, FinalWriter, wird kräftig unterstützt. So läßt sich PageStream - ganz nebenbei - noch prima als Konvertierungsprogramm mißbrauchen. Übrigens läuft das ähnlich auch mit Bilddateien, denn auch GIFs und PCX-Bilder können gelesen und gespeichert werden (bei vielen Formaten in vollen 24 Bit).

Viel wichtiger sind die Fortschritte, die bei der Ausgabe gemacht wurden. Die Postscript-Ausgabe richtet sich nun noch mehr an die interne Dokumentenverwaltung, so daß eine wesentlich effektivere

Zusammenarbeit möglich ist. Vorsicht ist aber auf labilen Systemen geboten, die gerne abstürzen - PageStream ist in der aktuellen Version 3.0c ein Kandidat für viele nervenzermürende Resets.

PageStream 3.0 schlägt mit satten DM 600,- zu Buche; das ist für ein DTP-Programm zwar nicht der Höchstpreis, angesichts der fehlenden Systemstabilität doch etwas hoch angesetzt. 5 MByte RAM und ein 68020 sind übrigens Minimum, ganz zu schweigen von reichlichem freiem Platz auf der Festplatte. Wer mindestens OS 2.04 installiert hat, kann sofort bei DTM Computersysteme den DTP-Profi bestellen.

## INFO Auf einen Blick

Name:	FinalCopy II	FinalWriter 2.1	PageStream 3.0c	WordWorth 3
Hersteller:	Softwood/ AmigaOberland	Softwood/ AmigaOberland	DTM Computersysteme	Krieger, Zander & Partner
Preis:	ca. DM 150,-	ca. DM 250,-	ca. DM 600,-	ca. DM 350,- (Updates zwischen DM 200,- und 300,-)
Mindestkonfiguration:	OS 2.04, 1 MByte RAM	OS 2.04, 2 MByte RAM, Festplatte	OS 2.04, 3 MByte RAM, Festplatte	OS 2.04, 2 MByte RAM, zwei Diskettenlaufwerke
Fazit:	FinalCopy II ist eine prima Textverarbeitungs- und Pseudo-DTP-Lösung für Amigas ohne Festplatte, die trotzdem nicht auf die Funktionsvielfalt professioneller Programme verzichten wollen.	FinalWriter bleibt der Textverarbeitungsstandard auf dem Amiga - eine Unmenge von Funktionen und eine Benutzerführung, die sich bestens bewährt hat, machen die Arbeit zu einem Vergnügen.	Auf dem Amiga gibt es kein besseres Programm zum halbwegs professionellen Layouten. Einzig die Absturzfreudigkeit von PageStream mildert die Freude über die Funktionsvielfalt des Programms.	WordWorth ist eine sehr leistungsfähige Textverarbeitung, die trotz Schwächen bei der Geschwindigkeit auch auf einem Amiga ohne Festplatte läuft. Allerdings ist nicht gerade günstig.



# dynamic soft

## AMIGA

Alien Olympics DV \* 58,95  
All Terrain Racing DA \* 49,95

## AMIGA

Mad TV DV 38,95  
Mad News DV \* 66,95

## Amiga FIFA Intern. Soccer 49,95

Alien Breed 3 DA 39,95  
**Anstoss & World C. DV 77,95**  
Aufschwung Ost DV 55,95  
Arcade Pool DA 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. Hattrick 82,95  
**Cannon Fodder 2 DA 60,95**  
Caribbean Disaster DV \* 66,95  
Charthbreaker 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 53,95  
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 DV \* 56,95  
Fields of Glory DV 67,95  
**FIFA Intern. Soccer DV \* 49,95**  
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  
Hattrick! DV \* 67,95  
Jungle Strike DA 56,95  
Jonathan DV 77,95  
Kick Off 3 DV 60,95  
**Kick Off 3-European DV 51,95**  
Kid Chaos DA 55,95  
King's Quest 6 DV 61,95  
Kingdoms of Germ. DV 66,95  
Kinpipin-Arcade Bowl. DA \* 34,95  
**Lemmings 3 DA 56,95**  
L. Matthäus Super S. DV 65,95  
Lords of the Realm DV 61,95

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  
Otto R. World Soccer Overlord DA \* 61,95  
Pinball Illusions DA \* i.V.  
Pinball Spec. Edition DA 60,95  
**Powerdrive DA 56,95**  
Premier Manager 3 DV \* i.V.  
Quarter Pole DV 61,95  
Rise of the Robots DA 67,95  
Rings of Medusa Gold DV 67,95  
Reunion DV 60,95  
Robinson's Requiem DV 62,95  
Ruff'n'Tumble DA 49,95  
Rüsselsheim DV 60,95  
Sensible Golf \* 66,95  
Siegfried Anti Virus DV 60,95  
Siegfried Copy DV 56,95  
Simon the Sorcerer DV 64,95  
Skat Royal DV 45,95  
Software 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 DA 67,95  
S.U.B. DV 56,95  
Team 17 Collection DA 53,95  
Theme Park DV 55,95  
Top Gear 2 DA 49,95  
Tower Assault DA 39,95  
**Triple Fun DA 67,95**  
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 DV 38,95  
**Zeppelin DV \* 66,95**

Zonked DA \* 44,95  
**Zeewolf DA 65,95**

## A 1200

Anstoss & World C. DV 77,95  
**Aladdin DA 59,95**  
Arcade Pool DA 29,95  
Banshee DA 51,95  
Body Blows Galactic DA 55,95  
**Bump'n' Burn DA \* 56,95**  
Bundesl. Manag.Hattrick 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  
**Dschungelbuch DA 61,95**  
Fields of Glory DV 67,95  
Hanse-Die Exped. DV 47,95  
**Hattrick! DV \* 67,95**  
Heimdall 2 DV 61,95  
Ishar 3 DV 61,95  
**Jungle Strike DA 61,95**  
Kick Off 3 DV 51,95  
**Kick Off 3-European DV 56,95**

## CD 32

Alien Olympics DV \* 49,95  
**All Terrain Racing DA \* 49,95**  
Arcade Pool DA 33,95  
Banshee DA 56,95  
Battletoads DA 49,95  
Beneath a Steel Sky DV \* 55,95  
**Bump'n' Burn DA 56,95**  
Castles 2 EV 56,95  
CyberWar DV \* i.V.  
Deep Core DA 39,95  
Der Clou DV 66,95  
Elite 2-Frontier DV 58,95  
Eternal 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 DV 61,95  
Impossible Mis. 2025 DA 61,95

## Amiga Mortal Kombat 2 56,95

**Lemmings 3 DA 56,95**  
Lion King DA 59,95  
Lord of the Realms DV \* i.V.  
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  
**PGA European Tour DA 62,95**  
Pinball Fantasies DA 55,95  
Pinball Illusions DA 60,95  
Reunion DV \* 60,95  
Robinson's Requiem DV 62,95  
Rüsselsheim 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  
TFX DA \* 64,95  
Theme Park DV 66,95

James Pond 3 DA 60,95  
Kick Off 3 DV 61,95  
Kinpipin DA \* i.V.  
**Little 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  
Game Pad CD 32 nur 45,95

## Amiga/Amiga 1200 Jungle Strike 56,95 / 61,95

**Top Gear 2 DA 49,95**  
UFO-Enemy Unkn. DV 67,95

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/Htwl.

Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren



# DER MAGISCHE AMIGA!

Warum teure Bücher mit netten Stereogramm-Bildchen kaufen? Mit dem Amiga kann man sich zu Hause die Bilder selbst berechnen. Ein bißchen Geduld und das Shareware-Programm Sirds-Gen genügen vollkommen.

**J**aaa - jetzt seh' ichs!" hört man aus den Mündern neu eingeweiheter Stereogramm-Gucker. Sie setzen ihre Nasen auf wirre bunte Bildchen, und Sekunden (oder Minuten) später erscheint ein dreidimensionales Gebilde vor dem Auge des Betrachters.

Wer noch nicht zum Kreis der Erleuchteten zählt, sei getröstet - die Technik des Sehens ist erlernbar - mit Geduld! Dreidimensionales Sehen entsteht dadurch, daß unsere zwei Augen getrennte Bilder einer Szene (z.B. eines Raumes) aufnehmen und das Gehirn, durch die feinen Unterschiede aus den leicht verschobenen Perspektiven, eine dritte Dimension errechnet. Diese Sehtechnik ist uns keineswegs angeboren, vielmehr lernen wir sie im Alltagsleben als Säugling und Kleinkind. Voraussetzung für dreidimensionales Sehen ist somit genaugenommen nicht die Existenz einer dreidimensionalen Szene, sondern zweier unterschiedlicher Bilder einer Szene aus verschiedenen Perspektiven. So kann man seinem Nervenzentrum mit einigen Tricks sehr einfach vorgaukeln, daß

man vor einer 3D-Szene sitzt, obwohl das Bild in dem aufgeschlagenen Magazin in Wirklichkeit flacher als jede Pizza ist. Die Basis dieser Tricks liegt in der Separation beider Augen voneinander. In den Siebzigern und Achtzigern setzten sich vie-

**Tom Baccei, der Mann hinter den „Das Magische Auge“-Büchern, verdient sich eine goldene Nase; dabei ist es gar nicht so schwer, die heißbegehrten Bildchen selbst zu erstellen. Alles was man dafür braucht, ist ein Amiga, das Shareware-Programm Sirds-Gen, etwas Geduld und ein Fünkchen Phantasie.**



Mittels mathematischer Funktionen erzeugt Sirds-Gen einfache Muster, die bereits genügen, um komplizierte 3D-Bilder darzustellen.



# SPARSCHWEIN



Tel. 0180 5346768 Fax. 0391 5419004  
 ohne zusätzliche Gebühren BTX SPARSCHWEIN #  
 Bequeme Abrechnung über Kreditkarte möglich

## AMIGA CD<sup>32</sup> Super Bundles

**Grundgerät + Most Wanted Bundle 499,-**  
 = Oeacar, Diggers, Microcosm, Ultimate Body Blows, Gunship 2000, Simon the Sorcerer + Zeitschrift CD32 Gamer

**Grundgerät + Platform Panic Bundle 499,-**  
 = Oeacar, Diggers, Chuck Rock 1+2, Bubba n Stix, Brian the Lion, Superfrog + Zeitschrift CD32 Gamer

### Weitere Bundles auf Anfrage!

Tastatur für CD32 + 400 DPI Mouse **99,-**  
 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 10,-**  
 CD32 Theme Park **75,-**  
 CD32 MEGA RACE **69,-**  
 CD32 Super StarDust **59,-**  
 CD32 Rise of the Robots **89,-**

AMIGA CD <sup>32</sup> Software	Alfred Chicken	60,-	Donk!	65,-
	Alien Breed / Quak	70,-	DGeneration	50,-
	Arabien Nights	45,-	Emerald Mines	35,-
	'Indiziertes Shoot' m up'	69,-	Fields of Glory	75,-
	Battle Chess	65,-	Fire & Ice	55,-
	Battle Toads	65,-	Frontier Elite II	65,-
	Brian the Lion	50,-	Fury of the Furries	60,-
	Bubba n Stix	60,-	Guardians	65,-
	Caselia II	70,-	Gunship 2000	45,-
	Chuck Rock 1	35,-	Helmdall 2	69,-
	Chuck Rock 2	40,-	Impossible Mission 2025	69,-
	Deep Core	60,-	Inside Technology	80,-
	Dennis	55,-	James Pond II	45,-
	Der Clou	85,-	James Pond III	69,-
	Disposable Hero	60,-	Kid Chaos	65,-

**OVERDRIVE CDII incl. Microcosm 485,-**

Externes CD-ROM für Amiga 1200 mit PCMCIA Adapter

**Turbo Memory Board 1220/ 26Mhz /4 MB 475,-**

**Blizzard 1230 Turbo Boards ab 395,-**

TurboKarte 68030 ab 40 Mhz RAM Option + DMA Port für SCSI Addon.

**Blizzard 1230 SCSI Adapter lieferbar!**

**Faxmodem 14400 extern mit BZT ab 195,-**

**SCSI Controller 2091 125,-**

**HDD 3.5" 540MB SCSI II 505,-**

**HDD 3.5" 720MB Quantum SCSI II 615,-**

**HDD 2.5" 250MB A 600/1200 intern 495,-**

**HDD 3.5" 540MB Quantum für A1200 465,-**

**HDD 3.5" 720MB Quantum für A1200 585,-**

**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,-**

**Legacy of Sorasail 75,-**

**Liberation 75,-**

**Lost Vikings 69,-**

**Microcosm 39,-**

**Morph 55,-**

**N.Mansell WCGP 60,-**

**Naughty Ones 65,-**

**Nick Faldo Golf 75,-**

**PGA European Tour 65,-**

**Pinball Fantasies 70,-**

**Pirates Gold 70,-**

**Premiere 35,-**

**Project X 65,-**

**Ryder Cup Golf 85,-**

**Sabre Team 70,-**

Simon the Sorcerer	79,-
Sensible Soccer Intl.	65,-
Striker	60,-
Super Frog	39,-
Super Methane Bros.	40,-
Super Putty	45,-
The Chaos Engine	60,-
Tower Assault	65,-
Road Kill	65,-
Ultimate Body Blows	65,-
Universe	69,-
UFO Enemy Unknown	65,-
Wild Cup Soccer	65,-
Zool	45,-
Zool 2	60,-

Neuerscheinungen bitte telefonisch erfragen!

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

Alle Preisang. in DM, zuzüglich Fracht-u. Verpackungspausch.-Lieferung per PostNachnahme- Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBS . AMIGA, Communicator, Alfa Data, Blizzard, Eureka, Honeybee, OVERDRIVE und Paravision SX-1 sind eingetragene Warenzeichen.

**AMIGO!**

UTILITIES & SPATIAL  
 AMIGO! SPIELE FÜR DEN AMIGA  
**ORBS MAGIC**  
 Das bahnbrechende Logikspiel für alle AMIGA-Systeme ab 1MB  
 mit 14400er-Technologie

AMIGO! - das ist AMIGA - Wissen von Profis verständlich vermittelt + + + Programmierkurse, Hardwarebasteleien, Tips&Tricks. + + +

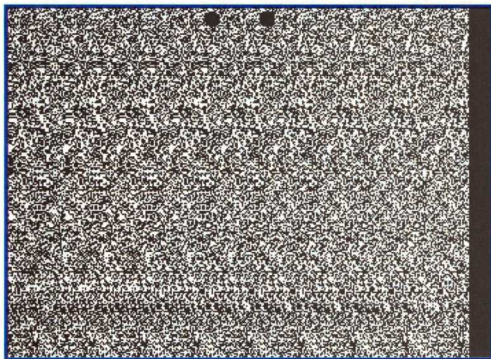
Alle zwei Monate auf zwei Disketten!  
**DM 19,80**

**AMIGO!**

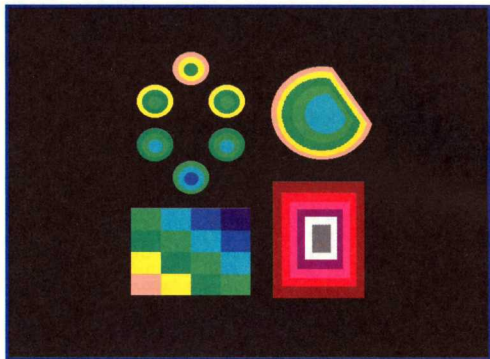
**TIPS&TRICKS zum Sammeln**  
 gibt es in allen Zeitschriften  
 mit diesem Zeichen:

**COMPUTEC VERLAG**





Diese komplexe 3D-Grundlage (mit DPaint kann man solche Grafiken haufenweise erstellen) wird von Sirds-Gen in ein...



...komplexes Stereogramm umgerechnet. Dieses Bild ist bereits für Fortgeschrittene.

le Leute grün-rote Brillen auf und erkannten mit einem Auge nur das mit der jeweils anderen Farbe gezeichnete Bild, obwohl in Wirklichkeit beide Farben - leicht verschoben - übereinander lagen. Es wurden sogar ganze Filme mit dieser Technik gedreht und ein 3D-Breakout-Spiel für den Amiga wurde auf dem Schulhof von Hand zu Hand gereicht. Nachteil dieses Systems ist die Einfarbigkeit und das Fehlen deutlicher Flächen. Die Motive erschienen als grün-roter Brei und bestanden oft nur aus Konturen.

## Wie funktioniert das?

Mit Stereogrammen ist das eigentlich ganz ähnlich. Hier dienen verrückte Muster (oder häßliche Motive) dazu, den Betrachter zu verwirren - tatsächlich befinden sich unterschiedliche dreidimensionale Ebenen in dem Bild, wenn wir dem Gehirn Anweisung geben, sich nicht auf das eigentliche Motiv zu konzentrieren. Der Trick besteht darin, die Bildelemente ganz beiläufig wahrzunehmen. Um dieses „Hinsehen-aber-doch-nicht-hinsehen“ zu erreichen, fokussiert man mit den Augen einen Punkt vor oder hinter dem Bild. Als Folge erscheint es unscharf; mit der Zeit wird die Schärfe jedes einzelnen Auges nachreguliert und „Jaaa - jetzt seh's ich's!“ - erscheinen Lokomotiven, Spiralen und Einhornen. Zwei Möglichkeiten gibt es,

die 3D-Bilder zu entdecken, und man sollte beide ausprobieren, um die für einen leichtere Methode zu herauszufinden: Entweder seht Ihr weit hinter das Bild (bitte 20 bis 30cm Abstand über der Vorlage halten), als ob Ihr Eure Füße unter dem Tisch genau betrachten wolltet. Achtet unbedingt darauf, daß das Licht die Vorlage hell und gleichmäßig beleuchtet. Das Scharfstellen übernehmen die

**Der Trick besteht darin, die Bildelemente ganz beiläufig wahrzunehmen. Um dieses „Hinsehen-aber-doch-nicht-hinsehen“ zu erreichen, fokussiert man mit den Augen einen Punkt vor oder hinter dem Bild.**

Augen meist automatisch. Die andere Methode - einige finden sie einfacher, andere schwieriger - funktioniert durch gekanntes Schielen: Buch an die Nase und langsam entfernen. Die Augen sollte man dabei natürlich total locker lassen, also nicht auf das Motiv konzentrieren, sondern einfach nicht beachten. Etwas Geduld braucht der Einsteiger natürlich schon. Aber keine Angst: Stereogramm-Gucken ist nicht gesundheitsschädlich. Wenn es zu anstrengend wird und die Augen mit

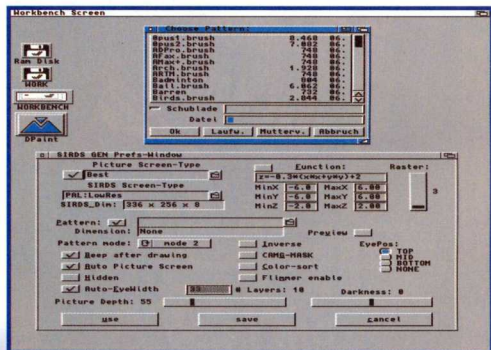
der Zeit müde werden, ist genau der richtige Zeitpunkt, eine kleine Pause einzulegen.

## Auch auf Amiga!

Tom Baccei verdient sich mit den „Das Magische Auge“-Büchern eine goldene Nase; ist es doch gar nicht so schwer, die heißbegehrten Bildchen selbst zu erstellen. Alles was man dafür braucht, ist ein Amiga, das Shareware-Programm Sirds-Gen, etwas Geduld und ein Fünkchen Phantasie.

Sirds-Gen (zu finden auf der SaarAG 744) nimmt als Grundlage (das eigentliche 3D-Bild) eine IFF-Datei mit 32 Farben. Vorzugsweise verwendet man hier natürlich Graustufen, um Höhen und Tiefen des Bildes auf Anhieb zu erkennen. Auf

dieses Bild werden dann unter Angabe etlicher weiterer Parameter entweder kleine Motive oder Punktverteilungen nach mathematischen Funktionen projiziert. Welche Werte man genau einstellt, zeigt die Erfahrung - so kann man beispielsweise die räumliche Tiefe des Bildes und die Entfernung zwischen den beiden Perspektivbildern einstellen. Sirds-Gen (Single Image Random Dot Stereogram Generator) gibt es in zwei Versionen: eine für normale Amigas und eine für 68020 und Coprozessor-Besitzer. Bis zu einer Minute sollte man aber schon Zeit haben, um ein einfaches Bild zu errechnen. Je höher die Auflösung und aufwendiger die Farbgestaltung, desto weiter zieht sich die Berechnung in die Länge.



Sirds-Gen bietet eine ausführliche Oberfläche, auf der man Voreinstellungen in Bezug auf die Berechnung des Stereogramms verändern kann. Statt einer Funktion darf das Bild auch aus einem kleinen sich wiederholenden Motiv (Pattern) bestehen.



# Das haut jeden **ZOCKER** vom **HOCKER!**



COMPUTER  
NEWS  
MAGAZIN

© Foto: Michael Schraut

Zockerregel 2: Wird der Joystick beim Zocken heiß - der Zocker in den Hocker beißt!

**PLAY TIME** - das Muliformat  
Magazin. + + + Mit **PLAY TIME**  
„into the future“. + + + **PLAY TIME**  
kennt die Highlights und  
Projekte der Zukunft. + + +

Wieder mit 32 Seiten  
Tips&Tricks zum Heraus-  
nehmen und Sammeln.



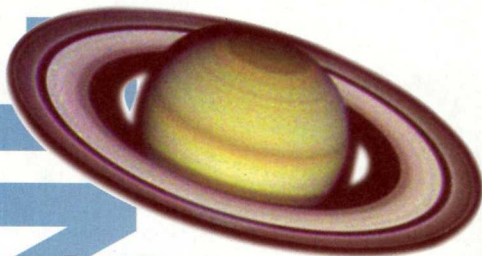
Das Computer- und  
Videospielmagazin  
für alle, die mehr  
wissen wollen.

Für nur  
**DM 5,90**

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!**



**IMQ, LZH, LH? Wer bei diesen Abkürzungen nur Bahnhof versteht, sollte an unsere Helpline schreiben. Unsere Hardware-Experten helfen Euch bestmöglich aus der Klemme und stehen mit Rat und Tat zur Seite.**



## Fremdes Bildformat

In irgendeiner verlassenen Mailbox sind mir einige tolle Grafiken untergekommen, jedenfalls versprechen sie ihrem Titel nach, toll zu sein: Aufnahmen des Saturns und anderer Planeten von Satelliten aus. Die Endung der Dateien heißt IMQ, und ich habe es bislang nicht geschafft, die Bilder von irgendeinem Programm darstellen zu lassen. Was steckt hinter den IMQs? Sind das am Ende gar keine vernünftigen Bilder, oder lassen sich die Grafiken nur am PC oder an Großrechnern darstellen?

**Christian aus Göttingen**

Das klingt ganz nach einem PDS-Format (Planetary Data Systems). Versuch bitte, die Bilder mit ImageFX zu laden. Da stehen die Chancen relativ günstig, daß er dieses professionelle Grafikformat erkennt.

**Die Redaktion**

## LZH-Versionen

Manche LZH-Archive, die ich von Bekannten bekomme, kann ich partout nicht entpacken. Es erscheint die Meldung „unsupported compression“ oder so ähnlich. Gibt es einen Unterschied zwischen LZH, LHA und LZ-Archiven? Welches Programm benötige ich, um alle zu entpacken?

**Phillip aus Minden**

Lieber Phillip

Die LHarc-Archive sind prinzipiell untereinander kompatibel, solange man immer die neueste Version eines Entpackers hat, der auch den zuletzt entwickelten Packalgorithmus lesen kann. Derer gibt es verschiedene, z. B. LH1, LH3 oder LH5. An der Endung kannst Du erkennen, ob das Archiv auf einem PC (LZH) oder einem Amiga (LHA) gepackt wurde - Schwierigkeiten beim Austausch sollte es aber nicht geben. Eine neue Version des LZ (eventuell registrieren lassen) sollte Dir den gewünschten Erfolg herbeiführen - damit sollten alle derzeitigen Packalgorithmen lesbar sein.

**Die Redaktion**



## Kickstart 3.1 auch für Amiga 1200?

Wie sieht es nun mit der neuen Kickstart-Version für den Amiga 1200 aus? In einem anderen Magazin habe ich gelesen, daß man die ROMs für den

Amiga 500 verwenden könnte. Ein Bekannter hat dagegen gesagt, daß das nicht möglich sei. Was muß ich nun tun, um meinen 1200er auf den letzten Stand der Technik zu bringen?

**Frank aus Hausen**

Die Amiga-500-ROMs funktionieren selbstverständlich nicht in Deinem 1200er. Das scheitert nicht nur an der fehlenden PCMCIA-Einbindung. Für eingetragene Entwickler gab es früher die Aussicht, daß die entsprechenden Dateien auf dem 1200er angeboten würden. Nach neusten Aussagen von Village Tronic, die das neue Betriebssystem in Deutschland vertreiben, soll es dennoch bald zum Verkauf von Amiga 600- und -1200-Versionen kommen. Mach Dir aber auf alle Fälle keine Sorgen, Du kannst die Workbench 3.1 nämlich auch unter Kickstart 3.0 laufen lassen.

**Die Redaktion**

## Turbo Print langsam?

Auf Ihr Anraten im Drucker-schwerpunkt habe ich mir Turbo Print 3.0 für meinen BJC-600 zugelegt und bin mit den Ergebnissen auch recht zufrieden. Besonders die neuen Farbmischungen sind einfach brillant, wenn man qualitativ

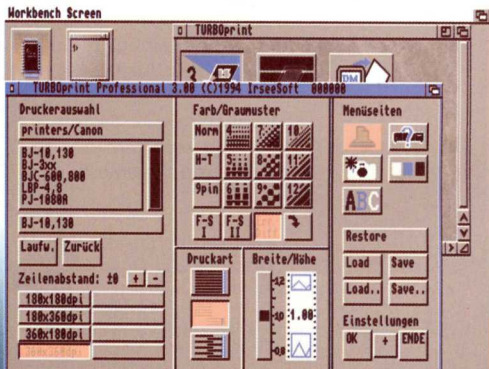
## EXPERTEN antworten

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 verdiente sich seine Lorbeeren als Redakteur beim renommierten Amiga Magazin.

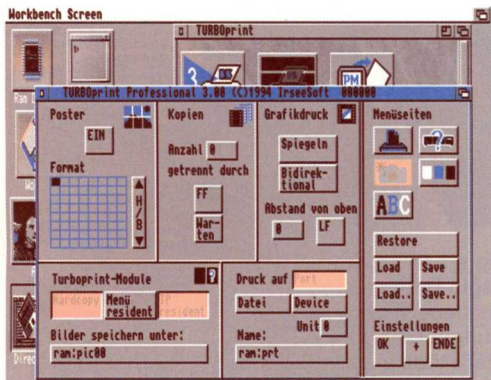
hochwertiges (Gohrsmühle) Papier verwendet. Was mich allerdings stört, sind die ewig langen Wartezeiten, ich habe immerhin eine Turbokarte mit Motorola MC68030-Prozessor in meinem Amiga 1200. Kann ich irgendetwas machen, um in Turbo Print den Turbo zu aktivieren?

**Marc aus Jerchel**

Tut uns furchtbar leid, aber Turbo Print braucht eben seine Zeit, die Grafikdaten in kom-







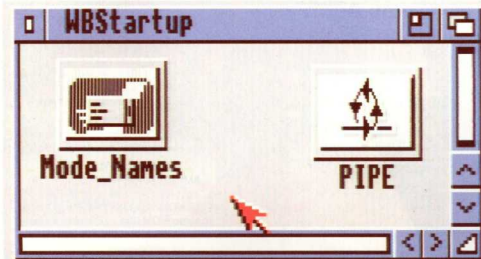
plexe, von vielen Faktoren abhängige Druckerdaten umzurechnen. Ein kleiner Tip nur am Rande: wenn Du in der Turbo-Print-Konfiguration auf die Schnittstelle PAR: geschaltet hast, geht das Druckerprogramm den Umweg über die Workbench; bei PAR2: dagegen wird versucht, den Drucker direkt (also schneller) anzusprechen. Auch solltest Du Dir überlegen, von mancher komplizierter Farbkorrektur und speziellen Druckverfahren abzusehen, wenn Du es eilig hast.

**Die Redaktion**

benutzen). Es handelt sich um einen Amiga 2000 mit Kickstart 2.0. Liegt der Fehler in meiner Startup-Sequence oder muß ich einen Teil der Systemsoftware neu installieren?

**Tilman aus Paderborn**

Am besten wäre es natürlich, wenn wir einen Blick in Deine Startup-Sequence werfen könnten, aber das Problem ist wahrscheinlich darauf zurückzuführen, daß ein Programm in Deiner Startup-Sequence eine Ausgabe startet, bevor IPrefs aufgerufen wurde. So hat das



## Startup-Sequence-Problem I

Jedesmal, wenn ich meinen Amiga starte, erscheint die Meldung:

**-IPrefs-  
To reset Workbench  
screen, please close all  
windows, except drawers.**

Das passiert auch, wenn ich einige der Preferences speichern möchte (speichern statt

Voreinstellungsprogramm keine Möglichkeit, das alte Fenster zu schließen und den Einstellungen der Preferences anzupassen. Such Deine Startup-Sequence also nach Befehlen ab, deren Ausgabe auf den Bildschirm geleitet wird. Unmittelbar hinter die Befehlswörter hängst Du dann einfach ein >NIL:, so daß die Ausgabe unterdrückt wird. Commodore selbst stattet die vorgegebenen Befehle auch mit diesem Zusatz aus.

**Die Redaktion**

## Motorola verzögert den 68060?

Nachdem ich mir nun die sagenhafte Cyberstorm-Karte zu Weihnachten geleistet habe, warte ich natürlich sehnsüchtig auf das Modul mit dem 68060. Vergebens? Bei Motorola hört man immer nur, daß es Verzögerungen gibt. Ein Gerücht besagt aber, daß Motorola den Chip bloß zurückhält, weil er schneller als ein PowerPC-Prozessor wäre und es deshalb in der Macintosh-Welt zu einigem Chaos kommen würde.

**F. aus Velbert**



Das ist tatsächlich nur ein Gerücht. Derzeit ist die Taktfrequenz des 68060 auf 50 MHz begrenzt, in Zukunft soll es zwar schnellere Versionen geben, das würde Motorola aber nicht daran hindern, den „langsameren“ 68060 zu verkaufen. Im übrigen hat ein gleich schnell getakteter PowerPC die Nase immer ein wenig weiter vorn - bei Fließkommazahlen ist er sogar ungeschlagen. Ein PowerPC-Prozessor läßt sich wesentlich höher takten als ein 68060 - derzeitiger Stand der Technik sind 100 MHz, dazu kommt der neue PowerPC 604, der noch einmal um die Hälfte schneller ist - daß der 68060 ihm das Wasser abgräbt, ist ausgeschlossen. Die Verzögerungen sind eher darauf zurückzuführen, daß Motorola noch einige Probleme bei der Taktung des Prozessors hat - ähnlich wie damals beim 68040, der auch mit Verspätung auf dem Markt erschien.

**Die Redaktion**

## Startup-Sequence-Problem II

Ich habe mir einen gebrauchten Amiga 2000 (Kickstart 1.3) mit 40 MByte-Festplatte und PC-Emulator gekauft. Nach meinen ersten Gehversuchen in der Startup-Sequence war es dann aber schon soweit - Die Partitionen wurden nicht mehr erkannt, und ich kam an keine Datei mehr ran. Was habe ich angestellt? Denn eigentlich änderte ich nur das CLI-Prompt und entfernte einige andere mir unnützlich erscheinende Programme (Paßwortabfrage etc.).

**Hans aus Linda**

Es ist nicht leicht, Dein Problem mit so wenigen Fakten nachzuvollziehen (wer ähnliche Probleme hat, soll bitte gleich einen Ausdruck der Startup-Sequence mit-schicken). Das beste wird es sein, Du startest den Rechner von einer der originalen Workbench-Disketten und vergleichst die Startup-Sequenzen - halte ganz besonders Ausschau nach Zeilen, in denen Laufwerke (DHD: etc.) vorkommen.

**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:**







*Erotische Feinlichkeit oder hochklassige Simulation?*

**Biingi!**

In Sachen Diskettenumfang stellt die Krankenhaussimulation von Magic Bytes schon jetzt Rekorde auf. Kann das neue Werk von Oil Imperium-Macher Holger Gehrman spielerische Maßstäbe setzen?



**Oldtimer**

*Qualmender Zweitakter oder hochgezuchteter Zwölfzylinder?*

Die Serie 'Lebendige Geschichte' geht weiter. Nach der Seefahrersimulation 1869 präsentiert uns Max Design nun eine komplexe Wirtschaftssimulation rund ums Auto.



*Spielspaß auf Spartflamme oder Feuerwerk aus dem Drachenschlund?*

**Dragonstone**

Sieben Levels voller Geheimnisse und Überraschungen verspricht Core Design für sein neues Action-Adventure. Ob sie damit Nintendos Zelda Konkurrenz machen können?

## CES LAS VEGAS

Bericht von der größten Spielemesse der Welt.

## USERBOX

Public Domain & Shareware im Überblick.

## COVERDISK-KRACHER

Sensible Golf und neue Bundesliga Manager-Cheats!

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

**Anschrift der Redaktion:**  
Compucon Verlag GmbH & Co. KG  
Redaktion "AMIGA Games"  
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

**Geschäftsführer:**  
Adolf Silbermann

**Chefredakteur:**  
Christian Geltenpoth (cg)

**Redaktionsleiter:**  
Christoph Holowaty (ch)

**stellv. Redaktionsleiter:**  
Christian Müller (cm)

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

**Textkorrektur:**  
Herbert Aichinger (ha)

**Bildredaktion:**  
Roland Gerhardt (rg)

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

**Layout:**  
Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Bettina Kaim,  
Simon Schmid, Michael Schraut, Sylvia Stenglein,  
Gisela Töpfer

**Titelgestaltung:** Hansgeorg Hafner

**Grafisches Konzept:**  
Stefanie Geltenpoth, Sylvia Stenglein

**Freie Mitarbeiter:**  
Gerhard Fleischmann (gf),  
Lutz Mahle (lm), Oliver Praeflinger (op)

**Gestaltung der Eigenanzeigen:**  
Stefanie Geltenpoth

**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 Anzeigentext:**  
Thomas Kammer, Thorsten Szameit

**Anzeigendisposition:**

Tanja Kaiser  
Tel. 09 11/9 68 32 32  
Fax. 09 11/6 42 78 60

**Druck:**  
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Titel:**  
Amiga Games: Subwar 2050 © MicroProse  
Amiga Fun Kombi: Transworld © Softgold

**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.: 0911-6325179  
**Hotline:** Tel.: 0911-6427762  
**Leserservice:** Tel.: 0911-6427763

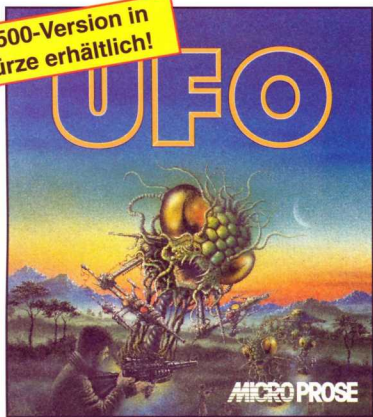
**Manuskripte und Programme:**  
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. Urheberrechte: Alle in AMIGA Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Änderungen ergeben.



# Darf es etwas mehr sein?

A-500-Version in Kürze erhältlich!



## Etwas Außerirdisches!

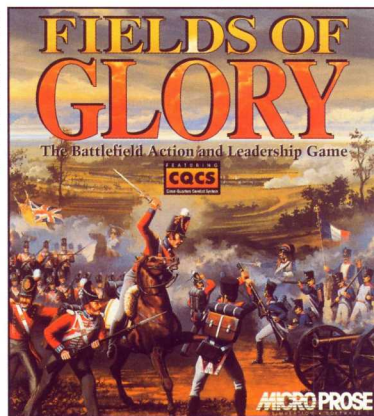
Sie sind mitten unter uns! "MicroProses Szenario der Invasion ... bietet nicht zuletzt aufgrund der Ideenvielfalt des Spielgeschehens viele spannende Stunden" und "fordert Überlegung und Fingerspitzengefühl". Die "gelungene Mischung aus Strategie & Action ... Ein Gewinn für jeden Amiga-User".

Play Time 85%

## Etwas Strategisches!

Amiga Bonaparte! "Fields of Glory ist ein ausgesprochen komplexes Strategiespiel, das einen mit frei wählbaren Optionen förmlich überschüttet ... Ordentliche historische Recherche, reizvolle Grafik, Bedienerfreundlichkeit und eine unerhörte Fülle an Informationen sorgen für lang anhaltende Motivation".

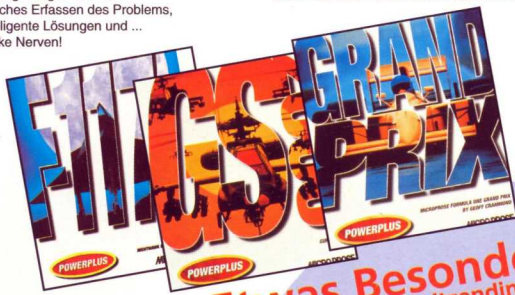
Amiga Games 82%



## Etwas Anspruchsvolles!



Wir schreiben das Jahr 2050. Die Ozeane ernähren die Menschheit, liefern Mineralien und Energie. Damit das auch so bleibt, tauchen Sie ab. Ihre Anti-Sabotage-Einheit wird einiges zu tun haben, um die wertvollen Ressourcen vor fremdem Zugriff zu schützen. Diese Aufgabe verlangt einiges von Ihnen: Rasches Erfassen des Problems, intelligente Lösungen und ... starke Nerven!



**Etwas Besonderes!**  
Die MicroProse-Spitzendinger zum "Du-glaubst-es-nicht"-Preis!

# MICRO PROSE

Nutzen Sie Ihr kostenloses Bestellfax: 0130 / 85 04 04

# CREAKOM

Postfach 40  
85453  
Wartenberg

Computer-Games-Club

### Liefer- und Zahlungsbedingungen:

Preise zzgl. DM 4,50 Versand- bzw. DM 10,90 Nachnahmekosten. Ab Bestellwert von DM 250,- kostenfreie Lieferung. Reklamationen können nur innerhalb von 14 Tagen nach Auslieferung akzeptiert werden. Rücksendungen, die nicht ausreichend frankiert sind, können nicht angenommen werden. Teillieferungen sind möglich. Bei Minderjährigen Unterschrift der Erziehungsberechtigten. Solange Vorrat reicht.

Titel (dt. Vers.)	System	Best./Anzahl je DM	Titel (dt. Vers.)	System	Best./Anzahl je DM
Starlord	A 500	□ 49,-	Fields of Glory	A 1200	□ 74,-
Impossible Miss.	A 500	□ 54,-	Subwar	A 1200	□ 74,-
Civilization	A 500	□ 54,-	U.F.O.	A 1200	□ 84,-
Fields of Glory	A 500	□ 74,-	<b>-- Power-Plus-Serie --</b>		
U.F.O.	A 500	□ 84,-	Gunship 2000	A 500	□ 39,-
Micro Machines	A 500	□ 39,-	F-117 A	A 500	□ 39,-
Impossible Miss.	CD32	□ 54,-	F1 Grand Prix	A 500	□ 39,-
Fields of Glory	CD32	□ 54,-	Dogfight	A 500	□ 39,-
Subwar	CD32	□ 74,-	B-117 Flying F.	A 500	□ 39,-
U.F.O.	CD32	□ 84,-	<b>Gesamtpreis (zzgl. Versandkosten) DM</b>		

Bitte tragen Sie Ihre Adresse gut leserlich ein:

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ: \_\_\_\_\_ Ort: \_\_\_\_\_

Ich zahle (zzgl. DM 4,50 Versandkosten) per  Scheck

Kreditkarte  Amex  Visa  Eurocard

Nummer \_\_\_\_\_

Bankeinzug für die einmalige Abbuchung der Bestellung links

Kto.-Nr. \_\_\_\_\_ BLZ \_\_\_\_\_

Bank \_\_\_\_\_

gebe ich mein Einverständnis.

Nachnahme (zzgl. DM 10,90 Nachnahmekosten!)

Datum: \_\_\_\_\_ Unterschrift: \_\_\_\_\_



# 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 selbstständig
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

## Jede Disk nur 5,50 DM

### Anwenderprogramme Szenen-Demos

Wir liefern die Software meist innerhalb von 24 Stunden auf farbigen Qualitätsdisketten aus. Alle Programme laufen auf allen Amigas  
(A500, A600, A1200, A2000, A4000...) 1 MB Ram sollte jedoch vorhanden sein.

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren Ihrer Traumsoftware!!!

### Spiele, Spaß und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
- 002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint. Wie entsteht eine Grafik?
- 003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.
- 004 1000 starke Sprüche und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. **HIT 99!!!**
- 005 Deluxe Lotto Tipp, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags/Mittwochs-Lotto, und ...
- 210 Address Master Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Übersendungsdruck, ... und ...
- 211 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
- 006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
- 007 Astronomie Besondere und seit grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
- 011 Computer Lexikon Mit allen denkbaren Computereigenschaften für den Einsteiger. 10,- DM
- 008 Cross Ersetzt **komplexe Kreuzworträtsel** mit eigenen Wörtern. SUPER!!!
- 009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
- 010 Deluxe Copy Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich!
- 011 Star Demomaker Ein besonderes Demomaker-Set für High-End-Amiga-Demos. 20,- DM
- 213 Anfänger Kurs Was ist Shell? Die Grundbedienungen des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
- 012 Komfort Workbench Mit allen Funktionen vom Original. Auch als Ersatz-WB.
- 214 Amiga Atlas Streifenplaner, zeigt Karte mit Orten, Flüssen, Straßen, Gewässern usw. an. 10,- DM
- 012 Diagramm Profi Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
- 013 Bilanz Erfasst Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filtern zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Vertrauen, Ölwechsel...
- 014 Autokosten Rendittvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
- 015 Icon Disk Mit allen Details wie Regie, Darstellung, Titel, Spieldauer, Einfach Professionell.
- 016 Juke Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
- 215 Game Maker Set Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM
- 216 Label Maker Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach WYSIWYG!** 10,- DM
- 017 Main Actor Erstellen komfortable Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
- 018 Disk Track Editor Spitzdisk-Monitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
- 019 Video-Film Verwaltung Mit allen Details wie Regie, Darstellung, Titel, Spieldauer, Einfach Professionell.
- 020 Notizblock Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion!!!
- 021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
- 022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
- 023 Kassabuch 3.0 Problemlose Ein/Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
- 217 Pro Tracker 4.0 **Der beste Musikeditor für alle Amiga-Jahre mit neuen Funktionen!!** 10,- DM
- 218 Das Telefonbuch Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Spielen. 10,- DM
- 035 C64 Emulator-Pack 100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anl., Hilfen. 15,- DM
- 306 Run It Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
- 219 Scramble Deluxe Jedes Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort. 10,- DM
- 304 Juke Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
- 024 Diskettenverwaltung Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...
- 025 Turbo Title Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Spielen.
- 220 Data Master Für Multimedia, zum problemlosen Unterteilen von Videofilmen. Mit Zeitplan.
- 221 3D Demo Universaldatler für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
- 308 Alpha & Omega Wahnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
- 027 Chip Shop Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträgern. 3 Disks 15,- DM
- 028 D.A.N.E. 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. **Plus 3 Gedichtedemos!**
- 222 9 Fingers Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Spielen.
- 223 End of Mission Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
- 224 Demo-Collection Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw. 1,2 Disks 10,- DM
- 029 Exodus Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I & 3 weitere Demos. 10,- DM
- 031 ARTE Rieses Vorkennt-Vogel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
- 031 Let's Party **Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!**
- 225 Freedom Beste Amiga-Trickfilm mit Grafikwerk der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
- 032 Irak Demo Eines der besten Megademos mit tadellosem Erlebnis. 2 Disks 10,- DM
- 226 Lemmings Horror **Saddam Hussein und die USA** beugegen sich im lustigen Panzertrickfilm.
- 033 Multi Megamix III **Lemmings** werden auf der Bühne **verbrannt!** Ab 18! 10,- (1,5 MB)
- 227 Peace of Mind **Musik** aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikwerk.
- 034 Protractor Musik Beste Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit. 5 Disks 20,- DM
- 035 Song Book 30 Min. Kamerabild durch Computer, Musik und Grafik. **Fraktalberechnung...**
- 403 Speed 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
- 404 Substance Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikwerk. 4 Disks, 20 Min. 15,- DM
- 407 The End Briesante Musikfilm mit sehr viel Action. Tolles Megademo. Einfach Spitzdisk!
- 408 Trickfilme High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen. 4 Disks 20,- DM
- 409 Slide n' Musik Briesante Musikfilm mit riesem Grafikwerk. 4 Disks, 20 Min. 15,- DM

- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
- 051 Lemmings Gold Vom Himmel fallende Lemminge werden gradeles abgeballert.
- 200 Lemmings Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
- 052 Operation Lemm. Brutales Ballerspiel mit Wahnsinnsgrün. Nur für Erwachsene freigegeben!
- 053 Brettspiele Müll und Dame mit ansprechender und gemühtlicher Grafik.
- 300 Brettspiele 6 Gammon, Monopoly, Schach, TicTactoe und YaZeel. 15,- DM
- 054 Mensch ärgere... **„Dich nicht“** ist die perfekte Computersetzung des bekannten Spiels.
- 055 Sorbel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
- 056 5 mal 5 Originalspiel der **Satt-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
- 201 Power Pack Unglaublich: 5 starke Topspiele: Delemma, Poker, Teisvarianten, für 10,- DM
- 057 Das PFSI Game **Das neue Werbespiel: Klänge, Farben, Ötzi, Flucht, Nil-Überquerung.**
- 058 Puncia Oasen Abenteuererlebnis! Herr Hörsch, 2000 Jahren und... Riesenspiele!
- 059 Snack Zone Riesens Abenteueradventure auf der Suche nach der BI-FI-Produktion.
- 060 Karamaz 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 Atlas Challenge **Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschichtchen-Missionen.**
- 064 Battle Cars Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafik. Sehr realistisch.
- 065 Blocks Denkspiel: Ordnen und Schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
- 066 Bomb Pack Ein Pac-Man-Spiel mit Bombenlegen, Fallüren und viel. Extrafunktionen.
- 067 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht, Krieg und totaler Eroberung.
- 202 System Defender Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltene Wesen sind abzuballen. 10,- DM
- 068 Das Erbe II Nachfolger des tollen Urweltspiels vom **Bundeswehrministerium.**
- 203 Dr. Mario Das bekannte tetschrische Superpiel mit Pillen. 10,- DM
- 069 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
- 070 Space Taxi Das Taxi im Weltraum. Geschickte Raumschiffsteuerung ist hier gefragt.
- 071 Quantum Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinth.
- 072 Megaball II Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
- 073 Paradox II **Die Top Umsetzung des besten Breakout im Raumschiff.**
- 074 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Briesantes Jump'n-Run-Game.
- 204 Riskant Original **RTL-Gameshow** mit über 3000 Animationen. 10,- DM
- 075 Sky Chase Action-Flugzeug-Balleri für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
- 076 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur!
- 077 Shanghai '93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
- 078 Super Pacman'92 Ein Spiel, das Sie in einem Labyrinth durch digitale Schlangen...
- 079 Super Puzzle Bildet Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
- 080 X-Atoms Kniffliges Denkspiel rund um Atome und Elektronen, die sich verbinden.
- 205 Power Tennis Das beste Tennis, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
- 081 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
- 082 Tonga Lustiges Jump'n-Run-Game in der Steirzeit. Gut für Kinder geeignet.
- 083 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
- 084 Ultima Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
- 085 Willi Wurm Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
- 086 Wonderland Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
- 301 Erolita Cards Necksche Kartenspiele mit **erotschen Motiven**. Ab 18! 3 Disks 15,- DM
- 302 Game-Pack 2 Extreme Viol. (Anti-Kriegsspiel). Über 2000 Computer (Strategie) 15,- DM
- 087 Game-Pack 3 Blister (Action-Ballerspiel). Schlumpfad (Ruhig und brutal) 15,- DM
- 400 Pomo Poker **Mit Animationen und echten Stimmen**. Ab 18! 2 Disks 20,- DM
- 304 Sex Tetrix Das bekannte Spiel mit netzischen Hintergrundgründen. Ab 18! 15,- DM
- 206 Total Fire Hubschrauberkampf im todschen Hintergrund. Rambo/Green Beret-Mix 10,- DM
- 087 Jurassic Parallax Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung briesanter Urtiere.
- 088 All Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen All wie im Fernsehen.
- 207 Cindy Perfekte hochauflösende 100%-Erolita von Cindy. 10,- DM
- 089 Erolita Stories Wahre Geschichten von ungläublichen Sex-Erlebnissen aller Art. **Ab 18!**
- 090 LEGO Show 24 Bilder der Superlative auf einer Diskette. Wunderbare Filmshow.
- 091 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
- 092 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4098 Farben.
- 093 Op. Tauchungen Sie werden die Vordrtheit der Bilder nicht verstehen können.
- 208 Pomo Puzzle Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
- 209 Reality Show Exklusivfotos von Rettungsaktionen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

**Mallender Computersoftware**  
Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt  
Tel. 02871 / 185115  
Fax 02871 / 185150

Die Nr. 1 für Deutschland im Computern Bocholt  
(Kompetent, freundlich, schnell, direkt, vielfältig, Top Beratung...)

Rufen sie uns einfach an und geben Sie die Bestellnummern durch. Sie können auch schriftlich per Post/Fax bestellen.

**Mindestbestellwert: 10,- DM**

Versandkosten:  
Inland Vorkasse: 6,- DM  
Inland Nachnahme: 10,- DM  
Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

**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!