

AMIGA *Games* Disc & Mag



COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6339

8/95

DM **7,50**

DR. KITTEL PACKT AUS!

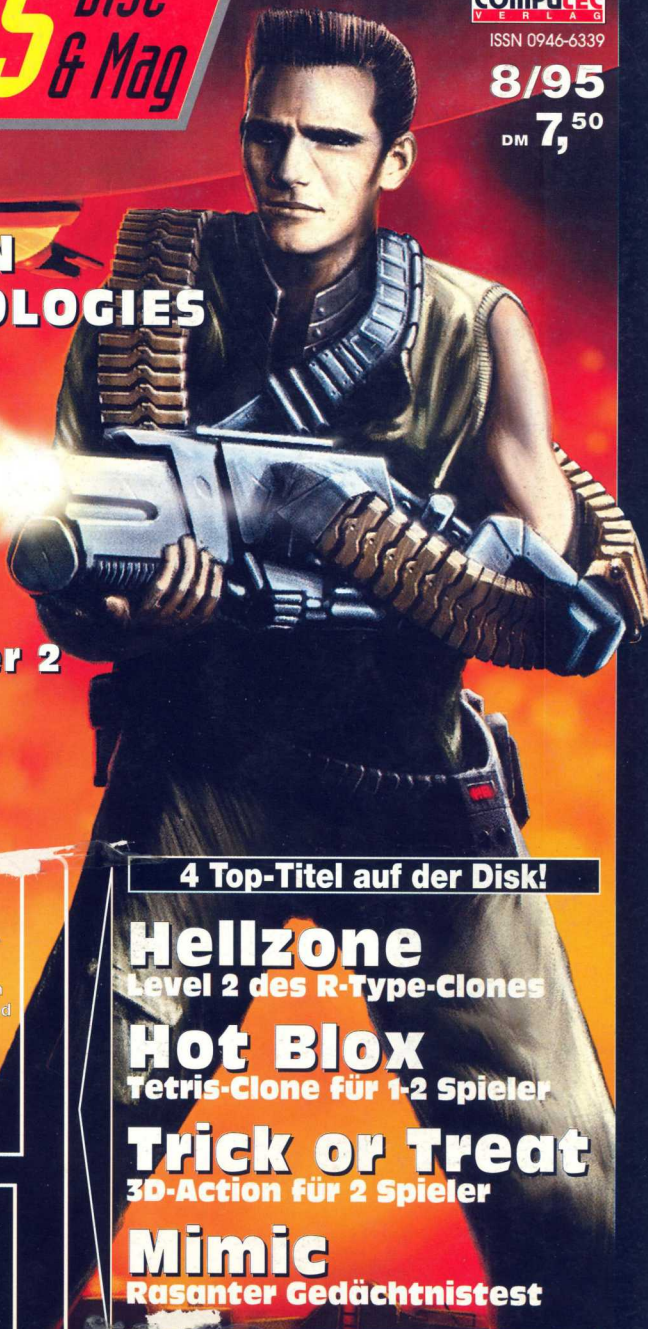
**DIE PLÄNE VON
AMIGA TECHNOLOGIES**

DAS MEISTERWERK

**Whale's
Voyage II**

BESSER DENN JE!

**Simon the Sorcerer 2
Mad News
Fear**



4 Top-Titel auf der Disk!

Hellzone
Level 2 des R-Type-Clones

Hot Blox
Tetris-Clone für 1-2 Spieler

Trick or Treat
3D-Action für 2 Spieler

Mimic
Rasanter Gedächtnistest

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
90 408 Nürnberg



DER SEELENTURM

Im Land Chaybore reißt der Dämon Baalhatrok die Herrschaft an sich und entzieht mit seinen Maschinen den friedlichen Bewohnern des Landes ihre Lebensenergie. Sie werden zu seelenlosen Kreaturen bei jeder Empfindung.

Sie übernehmen die Rolle des Jungen Treeac, dem vorhergesagt wurde, der Macht des Dämonen Einhalt gebieten zu können. Sie müssen in Baalhatroks Festung eindringen und ihm widerstehen.

Der Seelenturm - Ein abenteuerliches Action-Rollenspiel mit isometrischer Projektion.

Der Seelenturm läßt Sie so schnell nicht wieder los.

Der Seelenturm ist ein einzigartiges Spielerlebnis. Ein innovatives Spielsystem läßt Treeac in 8 Richtungen laufen, kämpfen, Gegner mit mächtvollen Zaubersprüchen belegen oder Gegenstände verwenden. Selten war ein Spiel unkomplizierter.

Der Seelenturm kombiniert brillantes Rollenspiel mit packender Arcade-Action.

- 125 Kartengebiete und 7 Level in der Festung von Izlar.
- 22 Zaubersprüche in 4 Kategorien stehen zur Wahl mit jeweils 5 verschiedenen Stärken und in drei Arten.
- Geheime Räume, Puzzles und die Entwicklung neuer Fähigkeiten werden Sie immer wieder neu beschäftigen.
- Viele verschiedene Rüstungen und Waffen können verwendet werden.
- Aufwendig produzierte Musik (CD-Versionen), ein Taschenbuch zur Geschichte des *Seelenturms* und ein liebevoll gestaltetes Kräuterbrevier machen den Einstieg in die Welt von Chaybore zu einem Vergnügen.

Erhältlich für: PC CD-ROM, PC, Amiga-AGA, CD 32



AWARD
FOR
Games DISC
MAG

Amiga Games 7 / '95
Gesamt: 85%

**SPIEL DES
MONATS**

Amiga Magazin 8 / '95
Gesamt: 85%

**Black
Legend**
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an:

Black Legend Software GmbH,
Wallstraße 2,
45468 Mülheim an der Ruhr,
GERMANY.

Tel: +49 / (0)208 / 45019-0
Fax: +49 / (0)208 / 45019-66

45468 Mülheim an der Ruhr,
GERMANY.

Rising High



Hallihallo und herzlich willkommen zur Sommer-Ausgabe der Amiga Games. Bei Temperaturen weit jenseits des 30 Grad-Pegels werkelten wir eifrig wie eh und je an brandheißen Berichten, kompetenten Tests und hilfreichen Anwenderspecials, die sich wohl bestens als Lektüre im kühlen Schatten mit eisgekühlten Drinks eignen.

gezwungen. Entweder wir reduzieren die Seitenanzahl oder erhöhen den Preis, ich hoffe letztere Entscheidung ist in Eurem Sinne. Dafür bekommt Ihr jedoch auch weiterhin die geballte Ladung an Spieleinfos, Anwenderspecials und eine mit Spielen vollgepackte Coverdisk. Doch nun zu angenehmeren Dingen, wie beispielsweise dem vorliegenden Heft. Macht sich in den letzten Jahren spätestens in der Ausgabe 8 das Sommerloch ausgiebig breit, können wir nun tolle Berichte vom Feinsten versprechen. Höhepunkt dieser Ausgabe ist zweifellos der Fünf-Seiten-Test von Whale's Voyage II. Dem österreichischen Softwarehaus ist mit ihrem neuen Werk endlich der große Wurf gelungen. Technik, Komplexität und Präsentation setzen neue Maßstäbe auf dem Amiga.

In Sachen Spaß erschließt Simon the Sorcerer 2 neue Welten, wie uns unser Humor-Experte Herbert Aichinger nach dem Test der Vorabversion ver-raten hat. Wer an Wirtschaftssimulationen wie Biing! oder Mad TV Gefallen gefunden hat, darf sich auf unser Preview zu Mad News freuen. Damit könnt Ihr endlich erfahren, wie es bei einem Verlag wirklich zugeht! Den Schlußpunkt im Spielebereich setzt unser Mega-Special zum Manyk-Projekt Fears, das ab August für Furore auf allen AGA-Amigas sorgen soll. Hier werden nicht nur leere Versprechungen abgeliefert, nein man kann tatsächlich das erste echte 3D-Action-Game auf dem Amiga bewundern! Unser Anwender-teil ist ebenfalls umfangreicher denn je, wobei hier der große Textverarbeitungs-Vergleichstest im Mittelpunkt steht. **Tropische Temperaturen, heiße Previews und tolle Tests sind garantiert! Nun fehlt nur noch ein kühler Drink! Viel Spaß!**

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur



Spiel 1

Hellzone

Euer Wunsch ist uns Befehl! Wir liefern den zweiten Level zum tollen R-Type-Clone nach! Super-Grafik, Spitzen-Sound und jede Menge Action garantieren wir!



Spiel 2

HotBloX

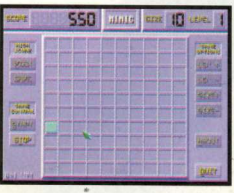
Tetris ist zweifellos eines der bekanntesten Spiele aller Zeiten, wir haben eine geniale Zwei-Spieler-Variante auf der aktuellen Coverdisk! Nicht versäumen!



Spiel 3

Mimic

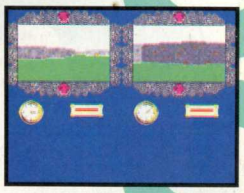
Wer will sein Gedächtnis trainieren? Der sollte den Brainblaster Mimic spielen.



Spiel 4

Trick or Treat

Klein aber fein! Dieses 3D-Actionspiel für zwei Spieler überzeugt mit abwechslungsreichen Extras!



INHALT

Rollenspiel-Fans wurden seit Ambermoon bitterlich alleine gelassen. Kein einziger echter Hit ist mehr erschienen. Neo bereitet diesem Drama nun ein Ende und tischt mit Whale's Voyage II eine Spielefeuerwerk erster Güte auf. Wir sind auch in den Weltraum gedüst und klapperten die Planeten ab. Auf satten 5 Seiten zeigen wir Euch die schönsten Features!

WHALE'S VOYAGE II

20



INHALT 8/95

RUBRIKEN

Impressum	114
Infotorial	3
Inserentenverzeichnis	85
Vorschau 9/95	114

SERVICE

Clubbox	92
Coverdisk	78
Demos zum Bestellen	75
Kleinanzeigen	88

CHARTS

Joysoft-Bestseller	76
--------------------	----

LESERBRIEFE

Helpline	110
Rossi's Mailbox	80

USERBOX

Amiga Money	101
Blind Date, Teil 2	108
Juke Box	98
News-Cocktail	94
Steuerfuchs	100
Textverarbeitungen	102

SPECIALS

COALA	14
Die Hubschraubersimulation.	
DO THE WRITE THING!	102
Die besten Textverarbeitungen!	
FEARS	16
Der 3D-Actionkracher von Attic.	
MAD NEWS	12
Der Mad TV-Nachfolger.	
QUO VADIS, AMIGA?	6
Dr. Kittel im Interview.	
SIMON THE SORCERER 2	10
Humorvoller & besser!	

GAMES

A500 & A1200

Clockwiser 35

Coala 14

Die Nordländer..... 40

Fears 16

Iron Gate 28

Lost Treasures 36

Mad News 12

Mega Traveller 38

Paws of Fury 30

Simon the Sorcerer II..... 10

Whale's Voyage II..... 20

CD 32

Clockwiser 35

Fears 16

Pinball Illusions 34

Simon the Sorcerer II..... 10

Whale's Voyage II..... 20

DIE AMIGA-ZUKUNFT



Amiga Technologies besteht nun genau einen Monat. Wie weit sind die Pläne in Bensheim nun gediehen? Wir trafen uns dazu mit Dr. Peter Kittel, dem Entwicklungsdirektor von Amiga Technologies. Er verrät uns, wie es derzeit um den Amiga bestellt ist!

6

SIMON THE SORCERER 2



Simon ist wieder zurück! Seit unserem Work in Progress-Report Ende letzten Jahres hat sich mächtig viel getan bei Adventure Soft. Herbert Aichinger warf einen Blick auf die Vorabversion und zeigte sich mächtig beeindruckt vom kommenden Adventure-Hit!

10

MAD NEWS



Mad TV von Ralph Stock war einer der Vorreiter im Genre der abgefahrenen Wirtschaftssimulationen. Ikarion bastelt nun gerade an den letzten Feinheiten der Amiga-Version von Mad News. Eignet sich die Welt der Zeitungen tatsächlich als Story für eine neue Simulation?

12

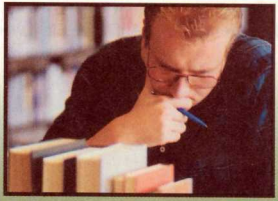
FEARS



Angst macht sich breit! Attic und der Newcomer Manyk-Software kündigen eines der aufregendsten Amiga-Actionspiele aller Zeiten an. Kann Fears tatsächlich halten, was die PC-Shooter von id-Software versprochen haben? Wir haben das Mega-Preview!

16

DO IT WRITE!



Wer einen Amiga hat, sollte auch eine vernünftige Textverarbeitung sein eigen nennen. Wir haben die Creme de la Creme der Word Processors einem ausführlichen Test unterzogen. Wer gewinnt den Test? Final Writer, Word-Worth, GoldEd?

102

SPILETIPS

Akira 545

Cheats & Codes 576

Embryo 555

F1 Grand Prix 551

Lollypop..... 561

Rugby '95 549

Litil Divil..... 571

X-It..... 565

Entwicklungsdirektor Dr. Kittel im Interview

QUO VADIS

Wie geht es mit dem Amiga weiter? Wann kommen die ersten Geräte, wie sieht der A1300 aus, auf welchem Stand ist die Reihe der Next-Generation-Amigas? Um diese Fragen zu klären, trafen wir uns mit keinem Geringeren als Dr. Peter Kittel, dem Entwicklungsdirektor von Amiga Technologies, zum Interview.



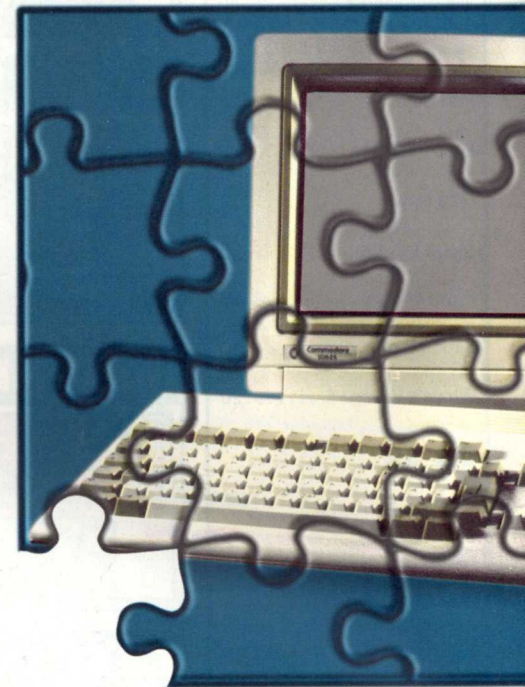
AG: Damit der Amiga eine langfristige Zukunft hat, kommt man um eine gewaltige Leistungssteigerung kaum herum. Derzeit wird über RISC und Power-PC-Basis diskutiert. Wie sieht es nun genau aus?

Dr. Peter Kittel: Wir wollen den Amiga auf alle Fälle auf eine RISC-Plattform portieren. Welche das sein wird, wird derzeit untersucht, es ist also noch nichts entschieden, erst recht noch keine Details über Ausführungen.

AG: Wird das lang angekündigte AAA-Chipset überhaupt noch erscheinen?

PK: Also, für das AAA-Chipset stehen die Chancen schlecht. Es ist extrem aufwendig, und das bei Features, die so sensationell nicht mehr sind.

AG: Daß Grafik- und Soundfähigkeiten weiterentwickelt werden, ist naheliegend, wie sieht



es mit der Weiterentwicklung des Sound-Chips aus?

PK: Der soll natürlich auch verbessert werden. 16 Bit-Auflösung wollen wir auf jeden Fall haben, wie viele Kanäle es werden, ist noch nicht raus.

AG: Die Entwicklung des Amigas soll ja eindeutig Richtung Multimedia gehen. Was wird hier definitiv geplant?

PK: Auf kurze Sicht werden wir wohl SCALA mit unseren Amigas bündeln. Ob das wirklich auch mit dem A1200 geht -

SCALA braucht ja normalerweise Fast-RAM - ist noch nicht raus, es kommt darauf an, ob Scala eine Version machen kann, die mit den 2 MB Chip-RAM der A1200-Basisversion auskommt.

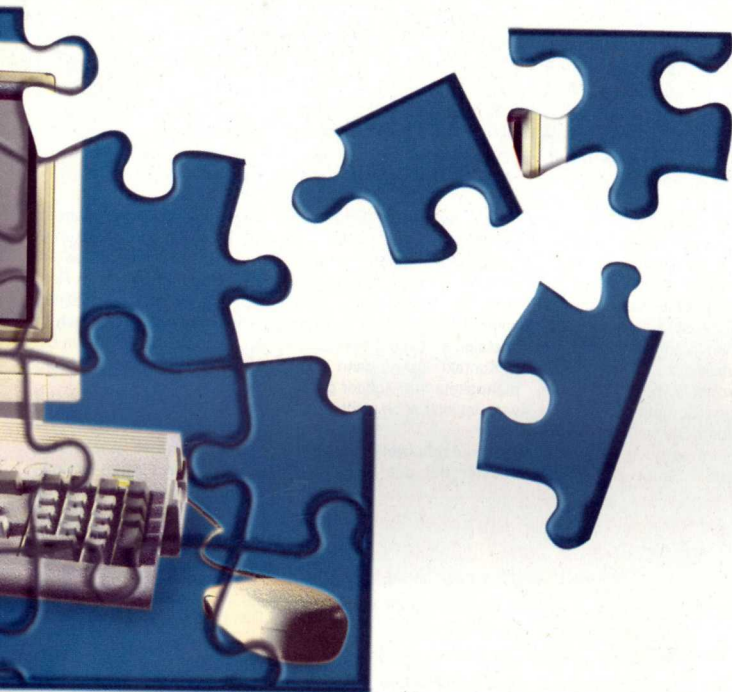
AG: Was hat es mit den Settop-Boxen auf CD 32-Basis auf sich? Wozu braucht man Settop-Boxen überhaupt?

PK: Das kann man nicht in wenigen Worten sagen. Dieser kommende Markt ist noch sehr unübersichtlich, jeder stellt sich etwas anderes dar-



Die Zukunft des Amiga liegt hauptsächlich in den Händen von Amiga Technologies-Entwicklungsdirektor Dr. Peter Kittel.

S, AMIGA?



unter vor. Zum Beispiel ist es gar nicht unbedingt nötig, im ersten Anlauf gleich mit Video on Demand zu arbeiten. Ein fest eingebautes Modem (in einem CD 32) zusammen mit etwas Software würde einem zum Beispiel auch schon die Welt der Netze plus Btx erschließen, einschließlich kommender kommerzieller Anbieter auf diesem Gebiet. Wenn man noch einen computergesteuerten TV-Tuner einbaut, kann man eine bequemere Auswahl unter der Masse an TV-Kanälen bieten sowie bequeme Zugänge zu Videotext und ähnlichen Diensten. Das alles läßt sich extrem einfach auf Amiga-Basis und

konkret auf Basis des CD 32 realisieren, und einige Firmen wollen noch dieses Jahr mit Produkten herauskommen. Die Amiga-Technologie eignet

Wir sind mit vielen Softwarefirmen in Gespräch, die sich sofort gemeldet haben, als sie hörten, daß wir den Amiga jetzt weiterführen. Wir werden auch einen Developer-Support wieder aufnehmen.

sich besonders für diesen Bereich, da hier einerseits ein schnelles OS mit Echtzeiteigenschaften gebraucht wird, wie es gerade das Amiga-OS bietet. Andererseits soll so eine Settop-Box nicht so teuer

werden, wobei die Sparsamkeit des Amiga-OS hinsichtlich Anforderungen an RAM-Kapazität und Speicherkapazitäten auf Disk hilft. Drittens könnte

so eine Box als zusätzlichen Nutzen auch noch auf die vorhandene Softwarebasis des Amiga (sprich auf Spiele) zurückgreifen, wie es bei anderen Plattformen nicht so der Fall ist.

AG: Stimmt es, daß wirklich Amiga-Karten für die PCs erscheinen werden? Ist sowas überhaupt technisch möglich?

PK: Das sind bisher reine Ideen. Bisher ist immer herausgekommen, daß es im Endeffekt zu teuer und damit uninteressant würde, zu wenige Leute würden sich sowas kaufen. Das muß aber nicht für alle Zukunft so bleiben.

AG: Welche Schwerpunkte setzt Amiga Technologies GmbH in der Entwicklung? Geht die Entwicklung mehr Richtung Spielecomputer oder Anwendercomputer?

PK: Wir wollen weiter eine komplette Bandbreite vom Low-End bis zum High-End bieten, wohlausgewogen. Es ist gerade der Vorteil des Amiga, daß man so eine durchgehende Familienähnlichkeit hat und z. B. auf den größeren Amigas für das Low-End entwickeln kann und nicht wie bei anderen Spielkonsolen eine ganz fremde Entwicklungsplattform benutzen muß.

AG: Wann wird es konkret wieder Amigas in den Geschäften geben, und um welche Rechner handelt es sich?

PK: Es wird wohl September werden, plus/minus einen Monat, je nach Liefersituation bei diversen Zulieferern. Als erstes soll der A4000T kommen, gefolgt vom A1200. Das CD 32 soll etwas später kommen, ca. Anfang kommenden Jahres.

AG: Welche technischen Eigenschaften werden diese Rechner haben?

PK: Die technischen Eigenschaften werden unverändert gegenüber letztem Jahr sein,



Geschäftsführer Petro Tyschtschenko hat aus den Fehlern von Commodore gelernt und will AT zum Umsatzgiganten machen.



Gilles Bourdin kümmert sich als Pressesprecher darum, dem Amiga ein gutes Bild in der Öffentlichkeit zu verschaffen.

als sie noch von Commodore produziert wurden. Für Änderungen war einfach noch keine Zeit. Die Ausstattung mit RAM und HD wird erst kurz vor Auslieferung festgelegt. Den A1200 wird es wohl weiterhin in einer festplattenlosen Basisversion geben, da die Leute auf das Geld schauen und sich die Platte oft lieber selbst einbauen. Beim A4000T wollen wir eine SCSI-Festplatte mitliefern, wahrscheinlich mit 540 MB Kapazität. Außerdem soll es den A4000T wahlweise auch mit einem 68060-Prozessor geben. Das sind aber noch vorläufige Angaben, die sich noch kurzfristig ändern können.

AG: In welcher Preisklasse werden diese Rechner ungefähr erhältlich sein?

PK: Etwa wie im letzten Jahr. Dabei muß man bedenken, daß im letzten Jahr einige Produkte schon zu Ausverkaufspreisen abgegeben wurden, die nichts mehr mit Produktionspreisen zu tun hatten. Mit anderen Worten werden die Rechner jetzt möglicherweise sogar etwas teurer als bei einigen Sonderangeboten im letzten Jahr.

AG: Wie sieht es mit der Weiterentwicklung des CD 32 aus? Es gab hier Gerüchte, daß das CD 32 eingestellt werden soll!

PK: Nein, das CD 32 hat zwar technisch gesehen starke Konkurrenz bekommen, hat aber seine eigenen Vorteile.

Einmal den, daß es eben Teil einer ganzen Computerfamilie ist und es so für die Softwarehäuser einfach ist, ein Amiga-Programm auch für das CD 32 herauszubringen. Weiter kann man ein CD 32 im Gegensatz zu einer reinen Spielkonsole zu einem vollwertigen Computer ausbauen (mit einem SX-1). Und zu guter Letzt gibt es noch die vorher erwähnten Settop-Boxen, die

Wir wollen weiter eine komplette Bandbreite vom Low-End bis zum High-End bieten, wohlausgewogen. Es ist gerade der Vorteil des Amiga, daß man so eine durchgehende Familienähnlichkeit hat.

direkt auf dem CD 32 aufbauen können.

AG: Viele Gerüchte ranken sich auch um den Amiga 1300. In welcher Ausführung und zu welchem Preis soll er erscheinen?

PK: Feste Pläne gibt es da noch nicht. Es gibt Gedanken, wie man den A1200 mittelfristig etwas aktualisieren kann, mit z. B. stärkerem Prozessor und mehr Möglichkeiten hinsichtlich RAM. CD-ROM ist auch ein Gesichtspunkt. Details kann man aber noch überhaupt nicht nennen.

AG: Es wurde ja auch ein Komplettpaket des Amiga 1200 mit Monitor, Festplatte und CD-ROM-Laufwerk unter DM 1.000,- angekündigt. Wird so ein Komplett-

paket wirklich erhältlich sein?

PK: So eine Ankündigung kenne ich nicht. Wir wollen aber natürlich auch wieder Amiga-kompatible Monitore anbieten und sind schon mit Herstellern in Kontakt. Ob es dann Komplettpakete mit Monitor geben wird, ist jetzt noch nicht raus.

AG: Leider haben ja viele Entwickler bei der Liquidation

als Konkurrenzangebot anbieten. Lediglich bei der zukünftigen RISC-Plattform ist es ein Gesichtspunkt bei deren Auswahl, daß diese dann künftig neben dem Amiga-OS auch ein mehr standardmäßiges OS wie z. B. Windows NT benutzen können soll.

AG: Wird es durch Lizenzvergaben eventuell auch bald von anderen Firmen Amiga-Clones geben? Kann es dadurch nicht gewaltige Kompatibilitätsschwierigkeiten geben?

PK: Es gibt tatsächlich Firmen, die sich dafür interessieren. Das prominenteste Beispiel ist ja der Draco, der es schafft, ohne unsere Custom-Chips auszukommen. An ihm sieht man, daß die Kompatibilitätsprobleme lange nicht so groß sind wie befürchtet. Das zeigt auch, daß eine Portierung des Amiga-OS auf eine andere Plattform eher weniger Probleme bereiten sollte als befürchtet.

AG: Inwiefern arbeitet bzw. werdet ihr mit Softwarefirmen zusammenarbeiten?

PK: Wir sind mit vielen Softwarefirmen in Gespräch, die sich sofort gemeldet haben, als sie hörten, daß wir den Amiga jetzt weiterführen. Wir werden auch einen Developer-Support wieder aufnehmen, der diese Firmen technisch unterstützt.

AG: Herzlichen Dank für das Interview!

Mild
power

WINGSTON

Quality

Tobacco



JAVAANSE JONGENS

Zauberhaftes Ideenfeuerwerk

Simon the

Stellt Euch vor, der Schrank in Eurem Zimmer entwickelt plötzlich ein Eigenleben und verwandelt sich in eine Art „Raumschiff“, das Euch unversehens in eine andere Dimension befördert. Alles Quatsch? Dann schaut Euch mal die Abenteuer an, die der junge Simon leibhaftig erlebt hat!

Von
Herbert Aichinger



Simon ist eigentlich ein ganz normaler Junge. Er hat sein eigenes, flippig dekoriertes Zimmer und marschiert in Turnschuhen, Jeans und T-Shirt durch die Welt. Doch manchmal geschehen seltsame Sachen mit ihm, die sich ein normaler Teenager kaum vorstellen kann. Vor über einem Jahr fiel er durch ein Dimensionstor, das sich beim Herumstöbern auf dem elterlichen Dachboden plötzlich unter ihm öffnete. Simon landete in einer Fantasy-Märchenwelt und tauschte seine Freizeitklamotten gegen einen richtigen, bodenlangen Zauber mantel ein. Um in seine gewohnte Umgebung zurückkehren zu dürfen, mußte Simon den alten Zauberer Calypso aus den Fängen des bösen Magiers Sordid befreien und

letzteren zum Teufel schicken - eine schwierige Aufgabe, die jedoch mit einer gehörigen Portion Humor gewürzt war. Da wurde einfach alles auf die Schippe genommen: witzige Anspielungen auf andere Computerspiele, Seitenhiebe auf Filmstars oder die Fantasy-Literatur sorgten dafür, daß die Lachmuskeln derer, die „zwischen den Zeilen lesen“ können, nicht zu kurz kamen.

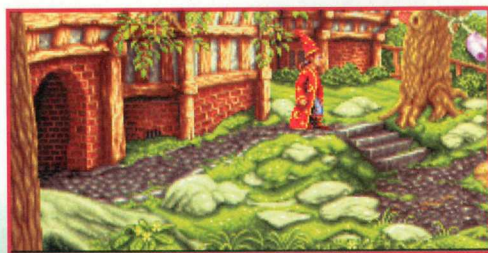
Sordid schlägt wieder zu

Nun ist es wieder soweit: der böse Sordid hat noch eine Rechnung mit Simon offen. Er macht den kleinen Jungen Run (zu deutsch: „kleines Ferkel“) kurzerhand zu seinem Assistenten und versucht, mit dessen Hilfe und einem

Schrank Simon auf seine Burg zu beamten.

Glücklicherweise geht das Vorhaben schief, und Simon landet vor dem Laden seines alten Freundes Calypso. Einen Weg zurück gibt es zunächst trotzdem nicht - dem Schrank ist

der Treibstoff ausgegangen. Um wieder nach Hause zu kommen, muß Simon also erst den Tank mit dem geheimnisvollen Gemisch „Bedfull“ nachfüllen. Doch wer glaubt, es wäre hier damit getan, sich einen Kanister zu greifen und



Simon befindet sich hier auf dem Weg zu den Waschweibern, die ihm mit ihren dummen Sprüchen nach einiger Zeit derart auf den Wecker gehen, daß er seinen „Waschweiberfilter“ aktiviert. Dann hat er seine Ruhe.

Sorcerer 2

die nächste Zapfsäule anzupeilen, der ist eindeutig auf dem Holzweg. Vor Simon liegt ein Weg, der nur so gepflastert ist mit den absonderlichsten Begegnungen und Abenteuern!

Gelungene Fortsetzung?

Wenn die Amiga-Versionen (voraussichtlich nur für A 1200 und CD 32) von Simon 2 halten, was die kürzlich bereits eingetroffene PC-Fassung verspricht, dann könnt Ihr Euch auf

Wenn die Amiga-Versionen von Simon 2 halten, was die PC-Fassung verspricht, dann könnt Ihr Euch auf einen weiteren Spitzentitel für die unlängst noch totgesagten Commodore-Rechner freuen.

einen weiteren Spitzentitel für die unlängst noch totgesagten Commodore-Rechner freuen. Das neue Programm sprüht vor Geist und witzigen Einfällen - selbstverständlich kriegt auch diesmal wieder alles und jeder sein satirisches Fett weg. Simon begegnet auf seiner Suche nach dem Bedull-Treibstoff über 100 verschiedenen Charakteren, von denen er manche bereits aus dem ersten Teil seiner Abenteuer kennt. Neben Sordid und Calypso ist so u. a. wieder der Sumpfling mit von der Partie, der inzwischen einen Burger-Schuppen eröffnet hat.

Ungefähr 80 Schauplätze, die zum Teil bis zu drei Bildschirme umfassen und wunderbar weich horizontal scrollen, warten darauf, von Euch erkundet zu werden. Schaut Euch dabei alles ganz genau an, denn die Grafiken strotzen vor liebevollen Details, die einem selbst

dann, wenn man einmal nicht weiterkommt, immer noch ein vergnügtes Schmunzeln abringen können. Erfreulich ist, daß man anscheinend bei Adventure Soft aus den Schwächen des ersten Teils die Konsequenzen gezogen hat. So mußte beispielsweise das ursprünglich etwas umständliche Interface einem neuen weichen, in dem alle Aktionen bequem über acht aussagekräftige Icons angewählt werden können.

Keine Mühen gescheut

Um das Gelingen der Simon-Fortsetzung zu gewährleisten, hat Chefentwickler Simon Woodruffe alle Register gezogen: Sieben Künstler arbeiteten 18 Monate lang an dem Programm und stellten sicher, daß wirklich jede Location animierte Szenen enthält. Die Grafiken

INFO Tödliche Langeweile

Wenn Ihr Euch eine Weile nicht mit Simon beschäftigt und ihn einfach auf dem Bildschirm stehen laßt, langweilt er sich buchstäblich zu Tode. Zunächst versucht er noch, sich mit verschiedenen Faxen die Zeit zu vertreiben, dann wächst ihm allmählich ein Bart, und man sieht Simon rapide altern. Wenn Ihr den jungen Zauberer lange genug auf die Folter spannt, bleibt nur noch ein Häuflein Knochen von ihm übrig!



Das witzig gemachte Intro enthält auch eindrucksvolle Ansichten des unheimlichen Schlosses, in dem der böse Zauberer Sordid residiert (links). Glücklicherweise geht Sordids Versuch schief, Simon in seine Burg zu beamen. Stattdessen landet er in Calypsos Laden.



Gleich zu Beginn muß Simon an einem Magier-Wettbewerb teilnehmen, doch selbst dieses Unterfangen ist mit Schwierigkeiten behaftet...

wurden dabei zunächst auf dem Papier erstellt, anschließend gescannt, digitalisiert und eingefärbt. Hintergründe und Animationen fügten die Adventure Soft-Leute mit der selbstentwickelten Programmiersprache AGOS zusammen. Schließlich unterlegten sie das Ganze mit einem professionellen Soundtrack und Hunderten von Klangeffekten, die übrigens aus einer Sammlung stammen, die normalerweise in Hol-

lywood-Filmen Verwendung findet. Hervorragend gelungen erweist sich auch die durchgehende deutsche Sprachausgabe, die wohl zumindest aus die CD 32-Version auszeichnen wird.

Das Resultat all dieser Bemühungen ist ein unterhaltsames Fantasy-Adventure im Cartoonstil, das mindestens genauso zu begeistern vermag wie der vielgelobte erste Teil der Simon-Saga.

Schmuddelpresse

Mad News

Es gibt in Deutschland Zeitungen, die soll man beim Lesen waagrecht halten. Warum? Damit das Blut nicht heruntertropft! Wenn Ihr mal den Mief in der Redaktion eines Revolverblatts schnuppern wollt, habt Ihr bald bei Mad News die Gelegenheit dazu.

Von Herbert Aichinger

Plötzlich sprudelt sie wieder, die Softwarequelle für den Amiga! Auch die deutsche Firma Ikarion hat den Commodore-Rechner als hochwertige Spieleplattform wiederentdeckt und präsentiert nun eine verrückte Simulation aus dem Presse-Milieu, in der Ihr in der Rolle des Chefredakteurs einem drittklassigen Käseblatt zu Ruhm und Ehren verhelfen sollt.

Verantwortlich für das Programm Mad News zeichnet die Designercrew um Ralph Stock, der vor einigen Jahren bereits mit der Fernseh-Managersimulation Mad TV für Furore sorgte. So weist Ikarions verrückte Presse in der Grundstruktur denn auch zahlreiche Parallelen zu Mad TV auf, ist aber wesentlich mehr als ein lauer, mit zeitgemäßerer Fassade versehener Abklatsch. Zwar hat man für die „Oberflächenpolitik“ mit Celal Kandemiroglu, Chris Hülsbeck und

Matthias Steinwachs die Creme de la Creme der deutschen Software-Szene aufgeboten, vergaß aber darüber nicht die spielerischen Elemente, die dem User langfristige Motivationsgarantieren.

Hektischer Redaktionsalltag

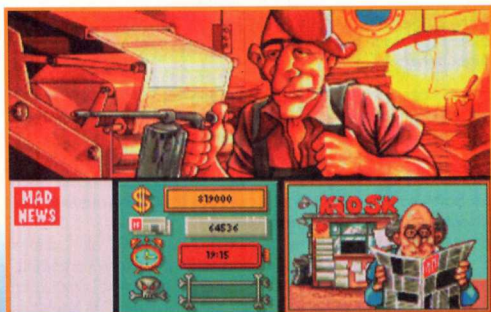
Im Hafen von New York liegt ein alter, abgetakelter Ozeandampfer. Sieht nicht besonders vertrauenerweckend aus. Auch sein Innenleben verheißt nichts Gutes: zerfledderte Papierstapel, Computer auf Schreibtischen, die eigentlich mehr wie Schlachtfelder aussehen, und mittendrin ein paar Leute, die scheinbar nicht so recht wissen, was sie überhaupt tun - kurz, wir sind zu Gast in der Redaktion des halbseidenen Blattes MAD NEWS. Nachrichten- und Bildersort, Werbeabteilung und Druckerei - alles findet sich an Bord des verro-



Sowohl Euer Verleger als auch die Leser am Kiosk üben gnadenlos Kritik an Euren Leistungen als Chefredakteur.

steten Seelenverkäufers. Als Chefredakteur kommt Euch nun die Aufgabe zu, mit der verrückten Zeitung die beiden Konkurrenzblätter SAD NEWS und BAD NEWS vom Markt zu fegen. Dabei sitzt Euch stets

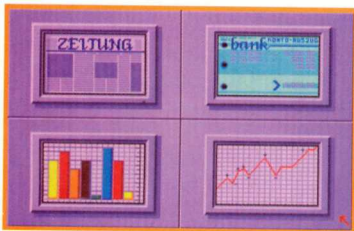
Euer Verleger im Nacken, und zu allem Überdruß seid Ihr auch noch mit der unausgeheilten Tochter Eures Arbeitgebers verheiratet. Und damit Ihr Euch bei der Arbeit ja nicht auf Eurem Hosensboden ausruhen



Selbst eine Druckerei befindet sich auf dem abgetakelten alten Kahn, in dem Eure MAD NEWS-Redaktion untergebracht ist.



Die Mitarbeiter, die Euch beim Erstellen der Zeitung unter die Arme greifen, wirken nicht gerade vertrauenerweckend.



Über den Computer in Eurem Büro habt Ihr Zugriff auf Statistiken, könnt Eure Zeitung „layouten“ und Bankgeschäfte erledigen (oben).



Die Ressorts Eures Verlags sind in den verschiedenen Decks des Ozeandampfers untergebracht, d. h. Ihr müßt Euch im Verlauf des Spiels ganz schön die Hacken ablaufen.

könnt, habt Ihr es immer wieder mit einem Haufen aufdringlicher japanischer Immobilienhändler zu tun, die Euer Schiff am liebsten wieder in einen Prachttdampfer für reiche Schicki-Micks verwandeln würden.

Zudem verfügt Ihr am Anfang noch über ein recht bescheidenes finanzielles Polster, das es Euch nicht erlaubt, hochdotierte Exklusivstories für Euer Blatt an Land zu ziehen. Also gilt es, banale Alltagsgeschichten derart reißerisch aufzumachen, daß sich die Leser selbst um eine Ausgabe mit der Titelstory „Mann aß Wurstbrot“ prägen würden.

Alle News-Meldungen und Schlagzeilen werden Euch von Nachrichtenagenturen oder Journalisten zur Verfügung gestellt - Ihr könnt sie dann im Zeitungslayout so wirkungsvoll wie möglich platzieren.

Langzeitpaß

Mad News enthält mehr als 1.000 Einzelmeldungen, die Ihr



Selbstverständlich gehört zu einer Zeitung auch ein Kreuzworträtsel, das obige Dame gerade entwirft.

im Verlauf des Spiels in Eurer Zeitung veröffentlichen könnt. Aber natürlich besteht eine Zeitung nicht nur aus Nachrichten, die Leser wollen schließlich auch gut unterhalten werden. Also macht Ihr Euch an die Konstruktion der irrwitzigsten Kreuzworträtsel, schlägt Euch mit langatmigen Fortsetzungsromanen herum und reimt Euch einen garantiert falschen Wetterbericht zusammen. Alle erdenklichen Themen stehen zur Verfügung, um im Blätterwald so richtig für Stimmung zu sorgen: das Zeitgeschehen kommt ebenso zur Sprache wie der obligate Sport oder die Eskapaden der Promis - Zeitungsenten nicht ausgeschlossen.

Das Witzige an Mad News ist, daß es auf den Spielverlauf durchaus seine Auswirkungen hat, wann Ihr welche Meldung in Eurer Zeitung plaziert. Ihr

Trotz aller Fun-Einlagen darf man jedoch nicht übersehen, daß es sich bei Mad News um eine durchaus ernstzunehmende Wirtschaftssimulation mit gehörigem Tiefgang handelt.

könnt also nacheinander mehrere Möglichkeiten durchspielen, was bei der Fülle des Materials einige Zeit in Anspruch nehmen dürfte.

Trotz aller Fun-Einlagen darf man jedoch nicht übersehen, daß es sich bei Mad News um eine durchaus ernstzunehmende Wirtschaftssimulation mit gehörigem Tiefgang handelt,

die auch enorm raffinierte Computergegner bietet. Alles in allem kann man Mad News vom Anspruch her sicherlich auch als einen entfernten Verwandten der aktuellen Krankenhaus-Simulation Biing! bezeichnen. Erfreulich hierbei ist jedoch, daß sich Mad News mit wesentlich bescheideneren Hardware-Anforderungen zufriedengibt: das Programm wurde zwar speziell für den Einsatz auf einem A 1200 mit Festplatte optimiert, ist aber auch auf allen anderen Amiga-Typen lauffähig, sofern 1,5 MB RAM und Kickstart 1.3 zur Verfügung stehen.

INFO

Mad News-Facts:

Genre:

Fun-Wirtschaftssimulation

Hersteller:

Ikarion

Preis:

ca. DM 100,-

Hardware:

alle Amigas, vorzugsweise A 1200

Erf. Speicher:

1,5 MB RAM

Disketten:

9 Stück

Festplatte:

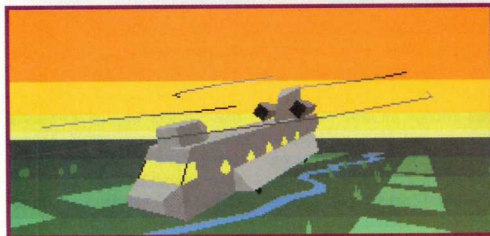
wird unterstützt

Ein neues Gunship am Fliegerhimmel?

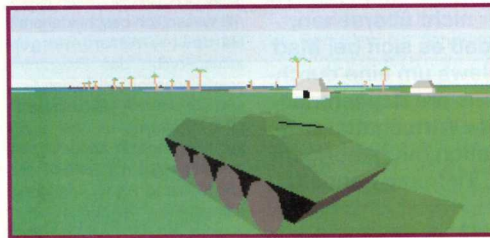
Coala

Noch diesen Sommer soll ein neuer Helikopter-Action-Simulator in den Software-Himmel aufsteigen. Während im Hangar von Empire Interactive noch fleißig gebastelt wird, haben wir etwas Spionage betrieben und einige Facts und Features in Erfahrung gebracht.

Von Oliver Preißner

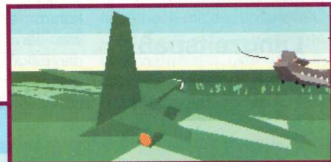


Zwei feindliche Ziele aus der Nähe betrachtet. Gegenüber dem Flakpanzer ist der Spähwagen relativ harmlos.

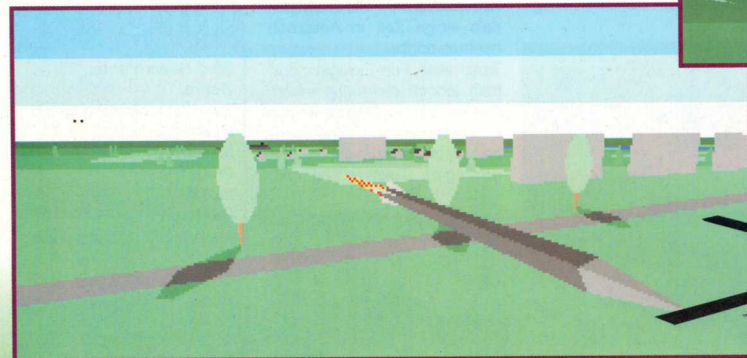


Flugi-typisch wird, neben einigen beeindruckenden Zwischengrafiken, unser aggressiver Brummer in einer Vektorlandschaft beheimatet sein. Damit die Simulation nicht wieder zu einer abstrakten Umrundung von Bauklötzen verkommt, hat sich das holländische Entwicklerteam Bitfusion besonders in puncto detaillierter Grafikdarstellung hohe Ziele gesetzt. So kann je nach vorhandener Rechnerpower die Landschaftsauflösung in zehn Stufen variiert werden, wobei allerdings ein Standard-A1200 als absolutes Mindestmaß anzusehen ist. Eine an Virtual Reality grenzende Cockpit-Ansicht läßt jeglichen vorstellbaren Blickwinkel aus der Pilotenkanzel

heraus zu, ohne daß man hierbei die Orientierung verliert. Der intelligente Flugcomputer verfügt über ein Head-Up-Display, welches aus jeder Ansicht heraus eine zuverlässige Kontrolle gewährleisten soll. Je nach Vorgabe werden Schatteneffekte und Tiefenwirkung verändert und Mauseinstellungen sowie In-Game-Options beeinflusst. Auch im Tiefflug düst man daher über schnelle und doch optisch überzeugende Landschaftszonen. Natürlich soll auch wieder eine Vielzahl von zusätzlichen Perspektiven geboten werden. Beginnend bei verschiedenen Außenansichten unseres Helikopters gipfeln



Action pur! Eindrucksvolle 3D-Optiken sind bei Coala zahlreich vertreten.



Eine rasante Verfolgungsjagd im Windschatten eines Jets - der Track-View aus einer abgefeuerten Rakete macht es möglich.





Viel Spaß! Die rot dargestellten Elemente sind feindlich gesinnt und schicken kleine Geschenke durch die Lüfte.

diese letztendlich in Satelliten-
aufnahmen und in Zielkamera-
Perspektiven aus den Raketen
heraus.

Das WWF- Maskottchen auf Abwegen

Wer zumindest annähernd
eine Verbindung zwischen
Coala und dem bekannten
Tierschutzbund vermutet, hat
weit gefehlt. Nicht einmal
ansatzweise ist diese angriffs-
lustige Kampfmaschinerie
zum Schutz bedrohter Arten
oder gar zu Rettungs-Einsätzen
gedacht. Vorwiegend
müssen knallharte Kampf-
einsätze absolviert werden,
die im Rahmen eines militäri-
schen Schlagabtausches oder
auch des dritten Weltkrieges
stattfinden können. Jedes
Szenario erfordert natürlich

unterschiedliche Taktiken,
abhängig davon, ob man
gegen harmlose Bodenziele
vorgeht, es mit schnellen
MIGs aufnehmen muß oder
gar von allen Seiten unter
Beschub genommen wird.
Dementsprechend muß unser
Hubschrauber auch mit den
passenden Waffensystemen
ausgerüstet werden, die übli-
cherweise bei einfachen

**Werden dann noch
die versprochenen
Features anspre-
chend verwirklicht,
könnte uns schon
bald ein neuer
Baller-Knaller in
simulationstechnisch
anspruchsvollem
Niveau ins Hause
stehen.**



Straßen und Bäume gehören zu den wenigen Details, die man
am Boden entdecken kann.



Neben Dawn Patrol dürfte Coala das einzige Amiga-Spiel mit
veränderbaren Perspektiven sein.

Machine-Guns beginnen und
bei lasergelenkten Suchrake-
ten enden. Egal ob man sich
vor Spielstart auf die Seite des
Westens, des Ostens oder
eines anderen kriegerischen
Staates schlägt, jeder verfügt
quasi über das selbe Luft-
Luft- und Luft-Boden-Equip-
ment. Nur gut, daß in diesem
High-Tech-Massaker keine
menschlichen Verluste zur
Schau gestellt werden.

Die große Hoffnung...

Ob sich die High-Tech-Aus-
stattung, die in den Coala-
Hubschrauber investiert wur-
de, auch gelohnt hat, wird sich
in den nächsten Wochen zei-

gen. Schließlich gilt es, viele
großartige Weissagungen
auch handhabungstechnisch
perfekt zu inszenieren. Vier
verschiedene Einsatzgebiete
wie Dschungellandschaften,
Wälder, Dürregebiete und Eis-
wüsten wird es geben. Zudem
wird Coala einen Szenario-
Editor enthalten, so daß
selbstinszenierten Missionen
nach persönlichem Ge-
schmack nichts mehr im Wege
steht. Werden dann noch die
versprochenen Dämmerungs-
und Nachteinsätze anspre-
chend verwirklicht, könnte uns
schon bald ein neuer Baller-
Knaller in simulationstech-
nisch anspruchsvollem Ni-
veau ins Haus stehen.

INFO AH Coala Advanced Battlefield Helicopter



Eine Auswahl beein-
druckender Screen-
shots gibt Euch schon
mal einen Vorge-
schmack auf die
Kampfhandlungen, die
Euch in Kürze erwarten.
Für Freunde von Vek-
torgrafik-Flugsimulatio-
nen wird sich eine
Menge beeindruckender
Objekte zu Wasser
und zu Land tummeln.



Während alle Amiga-Action-Fans ganz gespannt auf das nach wie vor ausstehende Alien Breed 3D von Team 17 warten, schleicht sich mit Fears von Attic Software ein absoluter 3D-Kracher durch die Action-Dungeons, der einen Vergleich mit den id-PC-Schockern nicht scheuen muß. Wir haben die Vorversion für A 1200 und CD 32 schon ausführlich angespielt!
Von Hans Ippisch

Endlich ein echter 3D-Knaller!

FEARS



Seit id-Software mit seinen 3D-Shootern die PC-Welt auf den Kopf stellte, die Action-Fans in Extase versetzte, die BPS in Aufruhr brachte und den Spielmarkt in ein schlechtes Licht rückte, fiebern die Amiga-Fans nach fast nichts anderem als einem ähnlich gemachten 3D-Action-Spiel, bei dem flinke Reaktion, starke Nerven und gute Übersicht gefragt sind. Bisherige Versuche, diesen Wunsch zu erfüllen, scheiterten jedoch kläglich. Nach

Flops wie Death Mask mußte man wirklich schon glauben, daß der Amiga zu solchen Grafikspektakeln nicht fähig ist. Doch es gab noch Hoffnung, das war Alien Breed 3D von den technisch versierten Team 17-Programmierern. Nachdem dessen Release nun jedoch seit Monaten immer wieder verschoben wird, schien jedoch auch das letzte Lichtlein auszugehen. Doch unverhofft kommt oft, und bei dem englischen Newcomer Manyk fand sich plötzlich das französische Programmiererteam Bomb Software ein, das mit ihrem neuen Projekt die Erlösung bringen könnte. Darüber hinaus hat sich Attic Software, die sich eigentlich in Ausgabe 4/95 vom Amiga-Markt verabschiedet haben, entschlossen, dieses Produkt in Deutschland zu vertreiben, was auch für die Zukunft Hoffnung gibt. Wir haben nun die



Auf den engen Treppen kann man leicht die Orientierung verlieren, außerdem kann jederzeit ein Monster auftauchen.

Vorabversion ausgiebig probegespield und sagen Euch, ob die 3D-Action-Wünsche in Erfüllung gehen!

Never enough!

An Hardwarevoraussetzungen kann das Programm niemals genug bekommen. Die Besitzer von Amigas ohne AGA-Chipset dürfen leider nicht durch die gefährlichen Dungeons wandern, während alle anderen ein Actionsspektakel allererster Güte erwartet, wie es auf dem Amiga noch nicht zu sehen war. Im Gegensatz zu dem mit hochtrabenden Verpackungsaufrucken dekorierten Death Mask wartet Fears tatsächlich mit fließendem 3D-Scrolling auf, man

kann sich sogar flüssig drehen, und die dabei gebotene Grafik ist einfach einzigartig. Alle Mauern sind mit Textures überzogen, sogar Fußböden und Decken wurden ausgeschmückt. Drückt man die

Die 30 Levels, die in einem großen Schloß spielen, sind allesamt exzellent durchdesignt worden und warten mit Treppen, Aufzügen, Schaltern und sonstigen Details auf, die man von einem Spiel dieses Kalibers erwartet.

INFO Welche Grafik hätten's denn gern?



Vorbildlich gemacht! Mit den Funktionstasten F1 bis F6 läßt sich die Grafikqualität von 'Genial, aber langsam!' bis 'Furchtbar, aber fließend!' einstellen. Neben den Texturvarianten läßt sich auch die Schreengröße verändern.



Media Point

letzt 4x in Berlin
Neukölln - Jostenstraße 20/29
Steglitz - Bismarckstraße 65
Friedrichshagen - Rigi-Str. 106
Spandau - Nomenndammallee 82
Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games	Preishits (solange Vorrat reicht!)
Alien Breed Tower Assault	Alien Breed Special Edition
Alien Olympics	A-Train (incl. Construction Kit)
Approach Trainer	Aufschwung Ost
ATR - All Terrain Racing	B-17 Flying Fortress
Base Jumpers *	Battlehawks 1942
Bazooka Sue *	Beneath A Steel Sky
Brutal *	Blimp Brothers
Bureau 13 *	Campan 2
Caribbean Desaster *	Chuck Rock 2 - Son of Chuck
Chartbreaker *	Combat Air Patrol
Colonization (dt.)	Cross Check (Eishockey)
Dawn Patrol (dt.)	Das Schwarze Auge - Schicksalsklinge
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	Death or Glory (dt.)
Der Clou - Profidisk	Der Panther
Der Meister (dt.)	Desert Strike
Der Reeder (dt.)	Die Siedler
Der Schatz im Silbersee *	Dogfight
Die Nordländer *	Dune (dt.)
Doppelpass (Anstoss + WC Edition)	Dune 2 (engl.)
Dream Web	Eishockey Manager
Erben der Erde	Formula 1 Grand Prix
Evasive Action *	Genesis
F1 World Championship Edition	Goal
FIFA Soccer	Gunship 2000
Flight of the Amazon Queen *	Helmald 2
Hanse - Die Expedition	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)
Hattrick (karion) *	Indianapolis 500
High Seas Trader *	Ishar 1
Hollywood Pictures	Ishar 2
King's Strike	Jurassic Park
Kings - Arcade Sports Bowling	Kid Chaos
Kings Quest 6 (dt.)	Kings Quest 1, 2, 3 oder 4
Kolumbus	Lead Wings
Lollypop	Lothar Matthäus
Lords of the Realm	Lothar Matthäus Super Soccer
Mad News *	Mosby Island 1 (dt.)
Oldtimer	Morp
Overlord	Pirates
Palms Role (dt.) *	Pizza Connection
Rally Championships	Prime Mover
rainTrainer	Prince of Persia
Roadkill *	Red Baron
Ruffian *	Reunion (dt.)
Ruff n' Tumble	Sim Ant, Sim Earth
Rüsselohm	Sidkicks
Sensible Golf *	Sleepwalker
Sensible World of Soccer	Soccer Kid
Simon the Sorcerer	Space Quest 1
Spies Legacy *	Space Quest 4
Star Crusader *	Syndicate (engl.)
Stardust Special Edition *	Tornado
Starlord	Universe
T.F.X. *	Wing Commander (dt.)
Super Skidmarks	WWF 1 + 2
Theme Park (dt.)	Zak Mac Cracken *
Top Gear 2	
UFC - Enemy Unknown	
Whales Voyage 2 *	
Whizz	
Zweifell	
Zzeppelin (dt.)	

Games speziell für A1200
 Alien Breed 3D * 59,95
 Baldies (dt.) * 69,95
 Bings! (3 MB RAM, Festplatte) 89,95
 Das Saitenspiel 79,95
 Dschungelbube 69,95
 Dungeon Master 2 * 79,95
 Elite 3 (1st Encounters) * 79,95
 Erben der Erde 59,95
 Front Lines (dt.) * 69,95
 Hattrick (karion) * 69,95
 High Seas Trader 69,95
 Pinball Illusions 59,95
 Roadkill * 59,95
 Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte) 69,95
 Subwar 2050 (dt.) 79,95
T.F.X. * 69,95

Amiga CD 32
 Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!
 Alien Breed 3D * 59,95
Baldies (dt.) * 69,95
 Base Jumpers 39,95
 Beneath A Steel Sky 79,95
 Bloodnet * 69,95
Elite 3 (1st Encounters) * 79,95
 Megarance * 69,95
 Pinball Illusions 69,95
 Roadkill * 59,95
 Super Skidmarks 59,95
Syndicate 69,95
 T.F.X. * 69,95
 Theme Park (dt.) 79,95
 Game Pad speziell für CD 32 39,95

externe 3,5"-Diskettenstation 129,-
ext. Festplatten für A500, 2,8, 545 MB ab 699,-
 Maus für alle Amigas 39,95
 RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500 59,95
 RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500 199,95
 RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+ 89,95
 RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500 109,95
 Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse) 25,95
 Staubzuchtube für A500, A1200 ab 19,95
 3,5" MFD 2DD ab 5,99

Zubehör

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
QuickJoy 1	7,95
QuickJoy Supercharger	19,95
QuickJoy TopStar	39,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in € (inkl. 15% MwSt. Inländer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemsystems gegen 1,50 DM Rückporto einen Gesamt Katalog an! **Verkaufsstellen:**
 Vorverkauf: 6,95 DM - Kreditkarte: 9,95 DM
 Nachnahme: 9,95 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
 ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei!
 Ausland (nur Vorverkauf oder Kreditkarte!): 15,- DM
 Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung - einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.

Bestellannahme
 Telefon (030) 794 72 111
 Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
 Media Point Vertriebs GmbH
 Bismarckstraße 63
 12169 Berlin (Steglitz)

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



Hasta la vista, baby! Und nun sollte man schnellstmöglich die linke Maustaste betätigen!

Return-Taste, darf man schnuckligerweise laufen, was sich dann besonders empfiehlt, wenn man unbewaffnet ist und einem eine Menge böserartiger Aliens auf der Spur sind. Menschen kommen in der deutschen Version überhaupt nicht vor, ebensowenig wie rotes Blut, was die BPS besonders freuen dürfte, denn mit Indizierungen veranlassen sie die Software-Entwickler zum Umdenken. Ansonsten orientierte man sich sehr stark an dem großen Vorbild. Die 30 Levels, die in einem großen Schloß spielen, sind allesamt exzellent durchdesignt worden und warten mit Treppen, Aufzügen, Schaltern und sonstigen Details auf, die man von einem Spiel dieses Kalibers erwartet. Bis zu sechs verschiedene Waffen kann man

durch die Tasten 1 bis 6 anwählen, sofern man sie aufgesammelt hat. Knackige Raketenwerfer sind selbstverständlich ebenso dabei wie flachbrüstige Bleischleudern. Es machen einem nicht nur die 14 verschiedenen Monster das Leben schwer, sondern auch giftige Säuren, die die Lebensenergie recht schnell auflösen, wenn man darin herumwatscht.

Optionen in Massen!

Daß die PC-User mit Vorliebe an einem Spiel herumbasteln, merkt man an dem reichhaltigen Optionsmenü, das man ebenfalls PC-gerecht gestaltete. Alleine die Grafik kann auf sechs verschiedene Arten dargestellt werden. Man kann bei-



Da lacht das Actionherz, wenn eine prächtige Waffe wie diese herumliegt.

spielsweise auf Boden- und Deckentexturen verzichten, die Mauerverzierungen abschalten, das Dithering deaktivieren, mit dem die teils recht groben Pixel verwischt werden, oder drei verschiedene Bildschirmgrößen anwählen. Ansonsten kann man jederzeit einen Spielstand laden und abspeichern, oder sich, was besonders interessant ist, per Nullmodem an zwei Amigas gleichzeitig in die Dungeons begeben. Wenn jemand alle dreißig Levels trotz einstellbaren Schwierigkeitsgrades durchgezockt hat, darf er sich mittels eines Editors sogar neue erstellen! So weit die ersten Fakten, nächste Ausgabe präsentieren wir Euch den umfangreichen Test und die actiongeladene Coverdisk dazu!

INFO

Fears

Genre:

3D-Action

Hersteller:

Manyk/Attic

System:

A1200, A 4000, CD 32

Speicher:

2 MB RAM

Disks: 2

Steuerung:

Maus, Tastatur

Festplatte:

wird unterstützt

Sprache:

englisch

Levels: 30



Let it flow! In der blauen Säure sollte man sich nicht zum Erfrischungsbad aufhalten!



Einmal auf die Space-Taste gedrückt, und schon öffnet sich die Tür ganz von selbst.

AMIGA CD 99

Jetzt anrufen und bestellen: **(0 24 03) 21188**
 Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
 Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

AMIGA 500/600/2000

7th Sword of Mendor	A 59,99*	Kingmaker	V 67,99
1868	V 67,99	Kingpin (Arcade Sports Bowling)	A 26,99
Adventure Collection (Solange Vorrat)	A 24,99	Krusty's Fun House (Simp.)	A 18,99
Amour Geddion 2 (Ecke Halfell)	A 47,99	Kult of Speed	A 1.Vorb*
Alien Breed Special Edition	E 24,99	Labyrinths 2 (Solange Vorrat)	A 54,99
Alien Breed 3 (Tower Assault)	E 39,99	Liberation - Captive 2	V 79,99
Alien Olympics	V 57,99	Lolypop	A 59,99
Anstoss	V 64,99	Lords of Power	A 74,99
Anstoss World Cup Edition	V 54,99	(Railins Tyson, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect Corners)	
Apriya	A 24,99	Lords of the Realm	V 59,99
Approach Trainer	A 64,99	Lothar Mathäus	V 29,99
Arcade Pool	A 24,99	Lothar Mathäus Super Soccer	V 69,99
Armour Geddion 2 (Ecke Halfell)	A 47,99	Lords of the Realm	V 59,99
ATR - All Terrain Racing	A 49,99	Lucas Arts Classic Adv.	V 79,99
A-Train Classics	V 39,99	(Indiana Jones 3.00m, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken)	
Aufschung Ost	V 59,99	Mad News	V 69,99*
Award Winners	V 24,99	Mad News Extrablatt	V 35,99*
(Space Kick Off, Pip, Hania, Pico)		Marvin's Marvelous Adv.	A 1.Vorb*
Award Winners Platinum	A 69,99	Master Ace	A 54,99*
B 17 - Flying Fortress	A 35,99	Micro Machines	A 47,99
Backgammon	V 39,99	Midwiter 2	E 32,99
Base Jumper	A 49,99	Misables over Xenion	Mixed Collection
Battle Isle Data Disk 2	A 39,99	Morph	A 47,99
Battlestates	A 54,99	Nascar Challenge + Bloodnet	E 35,99
Benefactor	V 59,99	(Oldtimer-Erlebte Geschichte Teil 2, Overlord - D-Day Campaign)	
Big Foot	V 59,99	Pinball Special Edition	A 59,99
(Boring Manager, Hercules, Hot Street Blues)		(Pinball Dreams and Pinball Fantasies)	
Big Sea	V 59,99	Pizza Connection	V 79,99
Biing!	V 59,99	Powerdrive	A 54,99
Bloodnet+Nascar Challenge	E 35,99	Prime Mover	A 54,99
Brian the Lion	V 47,99	Quarter Pole	V 59,99*
Bugs	A 59,99*	Quik	A 54,99*
Bump'n'Burn	A 54,99	Ran Trainer	A 29,99
Bundesliga Man. 3. Hatrick	V 79,99	Rings of the Medusa Gold	V 67,99
Bundesliga Manager 3	V 49,99	Rise of Robots	A 69,99
(Bugfix + Editor - Buch mit Spiellets)		Roadkill	A 54,99*
Bundesliga Manager Prof.2.0	V 67,99	Robinson's Requiem	V 49,99
Burntme 13	V 59,99*	Ruff & Tumble	V 59,99
Burntme 13	V 59,99*	Rüsselsheim (Detroit)	V 59,99
Campaign 2 (Solange Vorrat)	A 59,99	S.U.B.	V 54,99*
Cannon Fodder 2	A 59,99	Seek & Destroy	A 18,99
Chartbreaker	V 59,99*	Sensible Golf	A 59,99*
Chase the Bomb	V 49,99	Sensible World of Soccer	V 59,99
Colonization	V 74,99	Siegfried Antivirus	V 54,99
Combat Air Patrol (CAP)	V 59,99	Simon the Sorcerer 2	V 69,99*
Combat Classic 3	A 69,99	Shadow Fighter	A 54,99
(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)		Shao-Fu	A 54,99*
Crash Dummies	A 35,99	Sim Classics	V 67,99
Crosscheck	A 35,99	(Dim City, Sim Ant, Sim Life)	
Das schwarze Auge (1 MB)	V 44,99	Skatwall	V 39,99
Dawn Patrol	V 69,99*	Skidmarks	A 47,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)		Soccer Kid	A 59,99
Der Clou	V 29,99	Space Academy	A 1.Vorb*
Der Clou - Die Profidiskette	V 39,99	Spaced Quest 4	A 28,99
(inkl. 1200 Karten)		Sperry Legacy	A 54,99*
Der Meister (Fußball-Manager)	V 54,99	Star Crusader	V 59,99*
Der Reeder	V 79,99*	Stardust Special Edition	A 29,99*
Der Schatz im Silbersee	V 87,99*	Starnieder	A 67,99
(Burnins, Dronest, Whale's Voyage)		Street Fighter 2	V 29,99
Die Nördländer	V 1.Vorb*	Syndicate	V 59,99
Die Siedler	V 47,99	Team 17 Collection	A 54,99
Dogfight	A 35,99	(BFD, Blues, Overlord, Profing)	
Doofus (testes Vorrat)	A 24,99	THE 7th Sword of Mendor	A 59,99*
Doppelpaß (Anstoss-World Cup E.)	A 24,99	The Chaos Engine	A 18,99
Dragonstone	A 54,99	Tiny Troops	A 1.Vorb*
Dreamlands	V 54,99	Theme Park	V 54,99
Dreamweaver Master, Transactica		Tornado	V 54,99
Dreamweaver	V 69,99	Tower Assault (Alien Breed 3)	A 35,99
Eishockey Manager (Solange Vorrat)	A 34,99	Triple Fun	A 69,99
Elfmann	A 47,99	(Die Siedler, Terminator 2, The Chaos Engine)	
Erben der Erde	V 59,99*	U-Envy Unknown	V 69,99
Executive Action	V 59,99	Urduim 2	A 47,99
Formula 1 World Championship EA	A 54,99	Worms	A 49,99*
F-117 A Nighthawk	A 35,99	Zepplin-Gold Edition	V 69,99
F 17 Challenge	A 26,99	Zero	A 59,99*
F-19 Stealth Fighter	V 36,99	Zonked	A 39,99*
Fields of Glory	V 26,99	Zool 2	A 47,99
FIFA International Soccer	V 49,99		
Fighter Bomber	A 24,99		
Final Over-Arcade Sports Cricket	A 29,99*		
Flight of Magic 4	V 59,99*		
Formula One Grand Prix	V 59,99		
Glodiale	A 54,99		
Gunship 2000	A 35,99		
Hanse - Die Expedition	V 39,99		
Hatrick!	V 59,99*		
Heimdal 2	V 59,99		
High Seas Traders	V 59,99*		
Hollywood Pictures	V 69,99		
Impossible Mission 2000	A 67,99		
International Sensible Soccer	V 35,99		
Its International Cricket	A 49,99		
Jungle Strike	A 54,99		
King of Magic 4	V 67,99		
Kings of Germany	V 69,99		
King's Quest 6	V 59,99		



AMIGA 1200 / 4000

1869	V 69,99	1869	V 69,99
Aladdin	V 59,99	Aladin	V 59,99
Alien Breed 2	A 54,99	Alien Breed 2	A 54,99
Alien Breed 3D (Doom-Clone)	A 54,99*	Alien Breed 3D (Doom-Clone)	A 54,99*
Anstoss	V 67,99	Anstoss	V 67,99
Anstoss World Cup Edition	V 54,99	Anstoss World Cup Edition	V 54,99
Arcade Pool	A 24,99	Arcade Pool	A 24,99
Baldie	V 59,99*	Baldie	V 59,99*
Banshee	A 47,99	Banshee	A 47,99
Biing!	V 79,99	Biing!	V 79,99
Bloodnet+Nascar Challenge	E 35,99	Bloodnet+Nascar Challenge	E 35,99
Brutal	V 59,99*	Brutal	V 59,99*
Bump'n'Burn	A 54,99	Bump'n'Burn	A 54,99
Bundesliga Man. 3 Hatrick	V 79,99	Bundesliga Man. 3 Hatrick	V 79,99
Burning Rubber	V 74,99	Burning Rubber	V 74,99
Christoph Kolumbus	A 59,99	Christoph Kolumbus	A 59,99
Der Clou	V 29,99	Der Clou	V 29,99
Der Clou - Die Profidiskette	V 39,99*	Der Clou - Die Profidiskette	V 39,99*
Der Meister	V 54,99	Der Meister	V 54,99
Der Reeder	V 79,99*	Der Reeder	V 79,99*
Der Schatz im Silbersee	V 87,99*	Der Schatz im Silbersee	V 87,99*
Doppelpaß (Anstoss-Anst. W.C.E.)	V 79,99	Doppelpaß (Anstoss-Anst. W.C.E.)	V 79,99
Dreamweaver	V 69,99	Dreamweaver	V 69,99
Dschungelgaul	V 59,99*	Dschungelgaul	V 59,99*
High Seas Traders	V 59,99*	High Seas Traders	V 59,99*
Impossible Mission 2000	A 67,99	Impossible Mission 2000	A 67,99
International Sensible Soccer	V 35,99	International Sensible Soccer	V 35,99
Jungle Strike	A 54,99	Jungle Strike	A 54,99
King of Magic 4	V 67,99	King of Magic 4	V 67,99
Kings of Germany	V 69,99	Kings of Germany	V 69,99
King's Quest 6	V 59,99	King's Quest 6	V 59,99

AMIGA CD 32

Alien Breed 3 - Tower Assault A 54,99

Alien Breed 3D (Doom-Clone) A 54,99*

Alien Olympics V 49,99*

Arcade Pool A 28,99

ATR - All Terrain Racing A 49,99

Baldie V 59,99*

Banshee A 47,99

Base Jumpers A 49,99*

Battle Chess E 54,99

Battlestates A 47,99

Beavers A 24,99

Bloodnet A 59,99*

Bubba 'n' Six A 54,99

Bugs A 1.Vorb*

Bump'n'Burn V 59,99

Bureau 13 A 28,99

Castles 2: Siege & Conquest E 54,99

Chuck Rock 1 & 2 A 32,99

Die Welt A 1.Vorb*

Deep Core A 47,99

Defender of the Crown 2 A 37,99

Dreamweaver V 69,99*

Elite 2 - Frontier A 54,99

Emerald Mine V 59,99

Evactive Action V 54,99*

Extractors A 59,99*

Final Over-Arcade Sports Cricket A 34,99*

Formula One Grand Prix A 59,99*

FreshFish 8 A 59,99

Goldfish 2 (Free Fish) A 44,99

Guardian E 54,99

Gunship 2000 A 67,99

Heimdal 2 A 59,99

Impossible Mission 2000 A 59,99

Internet Sensible Soccer A 49,99

James Pond 3 A 59,99

King's Arcade Sports Bowling A 28,99

Labyrinth of Time A 49,99

Legends E 1.Vorb*

Leimmings 1 A 47,99

Liberation - Captive 2 E 59,99

Lot of Diamonds E 54,99

Marvin's Marvelous Adventure A 59,99

Man Arenas A 47,99

Mega Race A 59,99*

Morph A 37,99

Morph A 28,99

Myth A 29,99

Nighty Ones V 47,99

Naigel Mansell A 67,99

Out to Lunch A 59,99

PBA European Tour A 59,99

PIG Illusions A 54,99

Pinball Fantasies A 59,99

Pinball: The Mayan Adventure A 1.Vorb*

Pirates Gold A 59,99

Premiere A 34,99

Prey: An Alien Encounter E 57,99

Pussies Galore A 49,99*

ROSE

UFO

ENEMY UNKNOWN

UFO

dt. Version

Amiga 500/1200

DM 69,99

DM 59,99

CD 32

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluss noch nicht vorrätig. Bitte nachfragen! Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 19,- (inkl. 5% Zahlkartengebühr DM 3,-). Schreiberstellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten, Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielerepreisen zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 277 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 331 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 39,- (inkl. nur Exp.-Schecks oder Postbankausweisung). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir ein Kostenverhältnis von DM 20,-. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Die Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungsauflage. Achtung: Ladenspreise weichen ab!

Amiga 500

DM 79,99

DM 1200

Bestellannahme: Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr. Der Rest der Woche unter Angabe Ihres Computertypens kostenlos und unverbindlich unseren neuesten Preislisten an. Darüber hinaus auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Handwahrzeuhen.

Für AMIGA CD 32

GAMEPAD: mit Auto-Fire, Turbo-Fire und Slow Motion 35,99

Nach Drucklegung indizierte Spiel werden von uns selbstständig nicht mehr vertreiben.

Joysticks

Competition Pro

Minischwarz, inkl. 3,5" Box 24,99

Mini,transp., inkl. 3,5" Box 29,99

Mini,Special Edition, inkl. 3,5" Box 29,99

Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B. 34,99

Standard, schwarz 24,99

Standard, transparent 24,99

Standard, Special Edition 24,99

Star, transparent-blau 24,99

Mouse

Techno Plus Switchable Mouse 26,99

Gamepad:

Techno mit Dauerfeuer 14,99

Amiga 500

DM 79,99

DM 1200

Bestellannahme: Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr. Der Rest der Woche unter Angabe Ihres Computertypens kostenlos und unverbindlich unseren neuesten Preislisten an. Darüber hinaus auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Handwahrzeuhen.

Für AMIGA CD 32

GAMEPAD: mit Auto-Fire, Turbo-Fire und Slow Motion 35,99

Nach Drucklegung indizierte Spiel werden von uns selbstständig nicht mehr vertreiben.

Die Whale fliegt wieder!

Whale



Anfang 1994 sorgte die neugegründete Neo-Truppe zum ersten Mal für Aufsehen. Mit Whale's Voyage, einer innovativen Mischung aus Rollenspiel-, Wirtschaftssimulations- und Strategieelementen schafften sie auf Anhieb den Einzug in die Charts. Ihr zweites Projekt, die Einbruchs-Simulation Der Clou, war sogar noch erfolgreicher.

Nun kehren Hannes Seifert und Niki Laber wieder zu ihren Ursprüngen zurück und präsentieren den Nachfolger zu ihrem Debütspiel. Während sie mit Teil 1 noch Konkurrenzprodukten wie Ambermoon den technischen Vortritt lassen mußten, schicken sie sich nun an, die Konkurrenz weit hinter sich zu lassen. Die fundierten Anre-

gungen zahlreicher Whale-Fans wurden dabei selbstverständlich komplett in das Design integriert, außerdem versuchte man sich an Kabinettstückchen, die bis dahin niemand auf dem Amiga probierte. Fließendes 3D-Scrolling mit wunderschönem Texturmapping, SGI-genderte Zwischensequenzen, maus-

orientierte Steuerung und eine vorbildliche Benutzeroberfläche sind nur die wichtigsten Punkte, die Whale's Voyage II auszeichnen. Wir liesen uns die Gelegenheit natürlich nicht nehmen, als erste den Nachfolger zu testen!



Ruhm ist zugänglich!

Der 3D-Teil wurde detailverliebt in Szene gesetzt. Man beachte die Pflanzen im Hintergrund (oben). Unterhaltungen im 3D-Teil werden mit einem intelligenten Textausgabesystem geführt (Mitte). Hoppla! Wenn ein Kampf verloren wird, dringen die Piraten in das eigene Schiff ein (unten).

Blicken wir zurück auf die Geschichte: Die als Chaoten-truppe bekannte Whale-Besatzung schaffte es im Jahre 2395 mit ihrem schrottreifen Raumschiff tatsächlich, den Sky Boulevard zu zerstören. Damit wurde dem diktatorischen Regime des General Noth im Rapastrast System ein Ende gesetzt. Jerome Doir stellte als erster frei gewählter

Richtig gute Rollenspiele sind selten geworden! Seit Ambermoon gab es zugegebenermaßen nichts mehr, was für Furore sorgte. Mit dem furiosen Whale's Voyage II setzt nun Neo jedoch ganz neue Maßstäbe, was Technik, Grafik, Komplexität und Spielspaß angeht. Wir haben das Meisterwerk einem ausführlichen Test unterzogen.

e's Voyage II

Präsident die Ordnung wieder her, und die vier Whaler kamen zu Ruhm und Ehren. Dank der hohen Kreditwürdigkeit konnten sie es sich sogar leisten, ein extrem teures Hypertriebwerk für ihre Whale zu kaufen, womit sie auch entfernteste Sonnensysteme innerhalb kurzer Zeit erreichen konnten. Dabei machten sie Bekanntheit mit der Rasse der Bettah, die im neuen Sonnensystem Gollyg beheimatet ist. Als Mike, Hohn, Frank und Sven einmal in einem Zeitloch festsaßen, wurden sie von den Bettahs sogar gerettet. Neben dieser Rasse ist man auch auf die Xartorgena gestoßen, welche sich als rege Händler und darüber hinaus als sehr intelligent erwiesen. Daß das Leben jedoch nicht nur aus Freizeit und Reisen besteht, mußten die glorreichen Vier recht bald feststellen. Ihre extreme Reiselust und gleichzeitige Faulheit führte sie nämlich an den Rand des finanziellen Ruins, sie waren sogar so blank, daß sie keine neuen Aufträge

Für Amiga 1200 und CD 32-Besitzer ist übrigens eine noch wesentlich umfangreichere AGA-Version in Arbeit, die erstmalig nur noch auf CD ausgeliefert wird.

mehr annehmen, geschweige denn Spirit kaufen konnten.

Daß finanzielle Gründe die Hauptursachen für kriminelles Verhalten sind, mußte die Crew am eigenen Leib feststellen. Sie waren nämlich gezwungen, den Auftrag einer dubiosen Firma anzunehmen, die mit dubiosen Gütern handelt.

Der Anfang vom Ende?

Ihr Job bestand darin, für einen halbe Million Credits einige Tonnen radioaktives Material nach Antolos zu bringen, wo angeblich geheime Forschungen betrieben werden. Daß es dabei einige Haken an der ganzen Sache gab, war klar. Zum einen mußten sie es innerhalb von acht Tagen nach Antolos bringen, zum anderen war dort die Einfuhr von größeren Mengen radioaktiven Materials strengstens untersagt. Da sie sogar eine Tankfüllung und etwas Geld als Vorschuß erhielten, überlegten die vier Ex-Helden nicht lange. Um keine



INFO Auf ins Abenteuer!

Bevor man sich in das Abenteuer stürzt, muß die 20 Jahre lang stillgelegte Whale erst einmal entmottet werden. Dies wird in einem wunderschönen Animationsteil gezeigt.



Schwierigkeiten zu bekommen, wurden die Frachtunterlagen etwas geändert, außerdem beschloß man, erst einmal einen kurzen Abstecher zum Vergnügungsplaneten Securon zu unternehmen, wo sie das Geld erst einmal auf den Kopf hauten. Typisch, daß die Whale mit einem Tag Verspätung auf Antolos eintraf.

Auf in das Abenteuer!

Ab hier darf nun der Spieler vor dem Computer per Maus das Zepter schwingen, was übrigens bereits die erste Neuerung ist, denn der Vorgänger wurde hauptsächlich per Joystick gesteuert. Rollenspielüblich muß man sich erst einmal

eine vierköpfige Crew zusammenstellen. Hierbei darf man pro Charakter eine bestimmte Menge an Flüssigkeit auf zehn verschiedene Flaschen verteilen. Besonders witzig ist dabei die Zufallsessenz, welche die Eigenschaften des Charakters zufallsmäßig verbessert oder verschlechtert. Sollte man nun mit der Zusammenstellung nicht zufrieden sein, das heißt, ist der Charakter beispielsweise zu stark, aber weniger intelligent, kann man eine erneute Zusammenstellung vornehmen. Insgesamt gibt es zehn verschiedene Universitäten oder Institute, in welchen die Charaktere zu Soldaten, Ärzten, Magiern, Rhetorikern oder anderem ausgebildet werden. Man sollte natürlich hier schon versuchen, eine möglichst ausgewogene Mischung im Team zu haben. Jemand, der mächtig kräftig ist, darf ebenso wenig fehlen wie die Intelligenzbestie. Daß die Gentechnologie noch nicht ganz ausgereift ist, merkt man

dadurch, daß man für jeden Charakter noch einen mentalen Bug, sprich Nachteil, auswählen muß. Kaufsüchtige schieben selbst für die nutzlosesten Sachen die Credits über die Theke, während der Schmoller zeitweise keine Befehle entgegennimmt. Um diesen Makel zu umgehen, kann man auch seine alten Crewmitglieder aus Whale's Voyage 1 wieder zurückkehren lassen, welche zwar ohne mentalen Bug auskommen, allerdings nicht ganz so weit entwickelt sind. Nach diesem grafisch übrigens schön präsentierten Auftakt - insbesondere die um zwanzig Jahre gealterten Stammcharaktere sehen interessant aus - geht es schließlich ins eigentliche Spiel.

Natürlich darf man auch wieder mit einem Gleiter über die Planetenoberfläche düsen, was nun aber mit fließendem Scrolling vonstatten geht.



Abwechslung ist Trumpf!

Grundsätzlich erwarten den Spieler zwei grundverschiedene Teile. Der wichtigste Abschnitt ist zu Beginn der Handelsteil, der an Bord des Schiffes stattfindet. Hier kann man mit verschiedenen Leuten telefonieren, was mit schön animierten Porträtgrafiken illustriert wird, die Sternkarte betrachten, sich in die Haupt-

Die eingestauten Zwischensequenzen sind grafisch hübsch in Szene gesetzt worden (links). Der Fuel-Optimizer erlaubt weitere Flüge (unten).



TRIPLE FUN

**3 TOP-HITS FÜR
DM 69,95!
JETZT BESTELLEN!**



PRESSESTIMMEN:

Die Siedler

- * Power Play 89%
- * ASM 10
- * Amiga Games 95%



- * CU Amiga 90%

THE CHAOS ENGINE

- * Power Play 89%
- * ASM 10
- * Amiga Games 91%



**BEAU
JOLLY**

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:
COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich (bitte ankreuzen):

- TRIPLE FUN COMPILATION**
zu DM 69,95
(für alle Amigas ab 1 MB)

Ich zahle (bitte ankreuzen):

- per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt (plus DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)

- per NACHNAHME, d. h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe plus DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

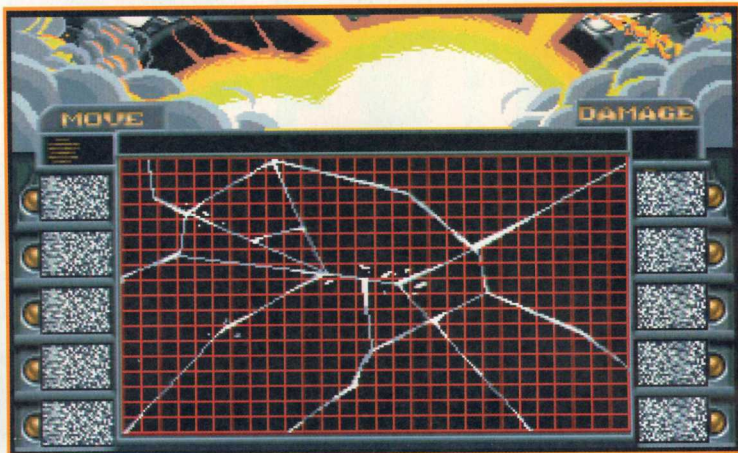
Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

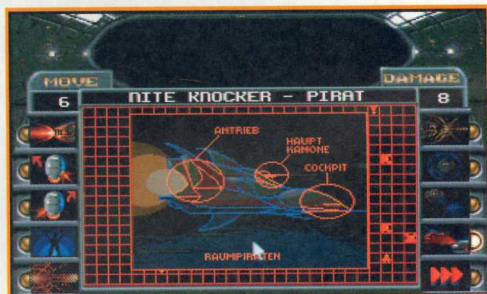
PLZ, Wohnort _____

Das war's dann wohl! Sobald das Cockpit einmal explodiert, heißt es 'Spielstand wieder laden!' (rechts). Spannung ist im Kampfteil garantiert. Hier muß man seine vielfältigen Extras bestmöglich einsetzen, sonst ist man seine Ladung los (rechts unten). Auf dem Planeten Cybertech sitzt die gleichnamige Firma, welche die Herrschaft an sich reißen will (unten).



stadt des gerade aktuellen Planeten beamen, Extras für die Whale ein- und verkaufen, mit den Handelsgütern Geschäfte machen und seinen Gleiter starten. Düst man von einem Planeten zu anderen, muß man natürlich auch die richtige Menge Treibstoff im Tank haben, in der Regel kann man einen Planeten übrigens nicht immer direkt anfliegen, oft muß man schön gemächlich von Planet zu Planet schippern und jeweils nachtanken. Richtig spannend wird es, wenn man während des Fluges weniger friedliche Raumschiffe ortet. Je mehr von den dreißig Extras man besitzt, umso besser stehen die Chancen, in dem grafisch recht karg präsentierten, aber spielerisch unterhaltsamen 2D-Teil zu bestehen. Gelingt es nicht, wird

das Schiff von den Eindringlingen gekapert und die wertvolle Ladung mitgenommen. Umgekehrt kann man sich natürlich auch an den Gütern der anderen bereichern, wenn der Kampf erfolgreich ausgeht. Spielerischer und grafischer Höhepunkt ist natürlich der 3D-Teil, der auf den verschiedenen Planeten stattfindet. Hier läuft man mit seiner Crew durch verschiedene Städte, unterhält sich mit Leuten, geht in Läden einkaufen, trifft auf Informanten, teilt seine Mitglieder auf Leader, Scout, Joker, Merchant, Weigher und User auf und erfreut sich an der brillanten Grafik. Die 11 anfliegbaren Planeten bieten insgesamt 13 verschiedene Locations und werden in 12 unterschiedlichen Szenarien präsentiert. Wie man

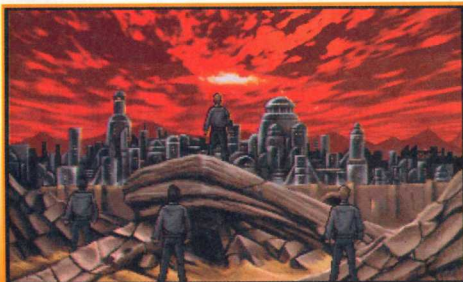


bereits anhand unserer Coverdisk feststellen konnte, ist das 3D-System für Amiga-Verhältnisse toll gelungen. Auf einem A1200 kann man problemlos mit fließendem Scrolling und stufenlosen Drehungen spielen, während es auf einem Amiga 500 zugegebenermaßen

sinnvoller ist, eine höhere Schrittweite einzustellen und die Rotation auf 90, 45 oder 22,5 Grad festzulegen. Diese Optionsvielfalt ist wirklich beispielhaft und sollte Schule machen, denn so kommen die Besitzer verschiedenster Amiga 500 zu einem individuell exzel-

INFO Das Ende der Whale?

Gegen Ende des Spiels muß die tapfere Crew einen herben Verlust einstecken. Die geliebte Whale explodiert, dementsprechend traurig blicken die Herren gen Himmel.



Sound & MIDI

VECTOR Micro Sound

Superkompakter Stereo Sound-Digitizer • Chinchstecker, LED-Peak-Anzeige • Eingangsregler **DM 99,-**

Das VECTOR MIDIplus

Metalgehäuse • 1-IN, 1-THRU, 3-OUT • Leitungstreiber für lange Anschlusskabel • 70% Optokoppler **DM 99,-**
MIDIplus incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." **DM 149,-**

Das VECTOR mini-MIDI

Metalgehäuse • 1-IN, 1-THRU, 3-OUT **DM 79,-**
MiniMIDI incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." **DM 129,-**
MIDI-Kabel 5pol DIN 2m **DM 14,50**
MIDI-Kabel 5pol DIN 5m **DM 22,50**

Kickstart-Umschaltung

VECTOR KickUM2 **DM 29,-**

• 2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x oder 3.1 im A500/2000 • kompatibel zu Kickstart 3.1!

VECTOR KickUM3 **DM 39,-**

• 3fach Umschalter 3ROMs der Versionen für 1.x/2.x oder 3.1 im A500/A2000 • kompatibel zu Kickstart 3.1!

VECTOR KickUM Spezial **DM 39,-**

• 2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x im A600/A600HD

VECTOR KickUM Kabel **DM 39,-**

• 2fach Umschalter mit Flachbandkabel für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x im A500/2000 • Umschaltung per Tastatur oder Mausclick!

Kickstart/Workbench Upgrades:

• Upgrade-Kit mit Software, Handbüchern und ROM(s):

AS312 Kickstart/Workbench 3.1 für A1200 **DM 219,-**

AS320 Kickstart/Workbench 3.1 für A500/2000 **DM 189,-**

AS330 Kickstart/Workbench 3.1 für A3000 **DM 219,-**

AS340 Kickstart/Workbench 3.1 für A4000 **DM 219,-**

AS216 Workbench 2.1 Upgrade-Kit (ohne ROM!) **DM 59,-**

Wir führen Kickstart-ROMs:

Kickstart-ROM V1.3 **DM 39,-**

Kickstart-ROM V2.04 **DM 49,-**

Kickstart-ROM V2.05 (37.350 für A600HD) **DM 89,-**

Kickstart-ROM V3.1

für A500/2000 **DM 89,-**

Set für A4000 **DM 119,-**

VGA-Adapter

• Adapter von Amiga-Monitorport 23pol auf VGA 15pol. • für A1200/A4000 an **DM 29,-**

VGA- oder Multisync-Monitor **DM 29,-**

VECTOR-Clock

• interne Montage (einfach einstecken) • batteriegepufferte **DM 29,-**

Echtzeituhr mit Datumsfunktion • für den Amiga1200 und den 1200HD **DM 49,-**

VECTOR Maus

• 400dpi • inklusive Mauspad und Maushalter **DM 49,-**

Disk-Laufwerke

extern HD (1.76MB) für alle Amigas ab Kick2.0, Metallgehäuse, abschaltbar, durchgeführter Bus **DM 239,-**

extern DD Metallgehäuse, abschaltbar, durchgeführter Bus **DM 129,-**

intern A4000(HD) **DM 199,-**

intern A2000 **DM 109,-**

intern A500 **DM 109,-**

intern A600/1200 **DM 119,-**

alle internen Drives incl. Anleitung



...was sonst?

mehr Speicher

Das VECTOR-RAM Board Max8MB A1200 **Preis Sturz**

• interne 32bit Speichererweiterung für den Amiga 1200 und 1200HD • verwendet 72 Pin Standard PS2-SIMM in den Kapazitäten 1MB, 2MB, 4MB oder 8MB • optionaler mathematischer Co-Processor bis 50MHz, Sockel für PGA und PLCC-Typ vorhanden • batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datum • kompatibel zu Speichererweiterungen im PCMCIA-Slot, gleichzeitiger Betrieb ist möglich

• Speichererweiterungen und Co-Processor sind abschaltbar **DM 159,-**

• Preise für RAM und Co-Processoren auf Anfrage

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i

• intern mit Uhr/Datum • läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM • incl. GARY-Adapter **DM 249,-**

Das VECTOR-RAM Board 1MB A200i

• intern mit Uhr/Datum • erweitert den A600/600HD um 1MB Chip-RAM **DM 119,-**

Das VECTOR-RAM Board 1MB A500plus

• interner Einbau • erweitert den A500plus um 1MB Chip-RAM **DM 89,-**

Das VECTOR-RAM Board 512KB A500

• intern mit Uhr/Datum • erweitert den A500 um 512KB RAM **DM 69,-**



TEST Amiga Special Ausgabe 994 **Sehr Gut**

Abb: Das VECTOR RAM-Board 2MB A570

Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570 **TEST** Amiga Special Ausgabe 994 **Sehr Gut**

• interne FastRAM-Steckkarte **DM 249,-**

Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller **TEST** Amiga Special Ausgabe 994 **Sehr Gut**

• Adapter für den internen Erweiterungsport des A570 • externer SCSI-Anschluss SUB-D 25pol • incl. Super-Handbuch und Installsoftware **DM 149,-**

Externes Gehäuse zum Falcon570

• zum Einbau einer SCSI-Festplatte • incl. Netzteil und Anschlusskabel SUB-D 25pol **DM 179,-**

Externes Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage

Reparaturen & Ersatzteile

Wir reparieren Ihre Amiga oder Commodore Amiga-Zubehör schnell und kostengünstig. Wir führen fast alle gängigen Ersatzteile für den Selbstreparierer sowie Tastaturen und Netzteile für Ihren Amiga.

vector Distributor

HK-Computer GmbH

Höninger Weg 220 • D-50969 Köln

Mo-Fr 10:00-18:00 • Sa 10:00-14:00

Telefon: 0221 / 369062

Telefax: 0221 / 369065

Mailbox: 0221 / 369024



Entwicklung Produktion Vertrieb Service

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



NEU

Video-Digitizer

• Echtzeit-Digitizer • 24 Bit Farbtiefe • Realtime-Digitizing • bewegte Sequenzen können digitalisiert werden • leistungsfähige Software mit vielen Filtermöglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0 • inclusive Anschlusskabel und Netzteil

Parallelport-Version **DM 399,-**

PCMCIA-Version für A600/1200 mit schnellerer Datentransferrate **DM 479,-**



Monitor 1084ST Stereoton, RGB und FBAS-Eingang z.B. für CD32, Dreh/Schwenkfuß, incl. Anschlusskabel **449,-**

1084 Stereo

Nützliches

Der VECTOR Harddisk-Adapter

zum Anschluss von 3,5" Festplatten im A1200:

• Adapter von 2,5" auf 3,5" • Stromversorgungs-kabel • Installsoftware • Anleitung **DM 29,-**

• Dto. aber zusätzlich mit 60cm Festplattenkabel für 3,5" Festplatten **DM 39,-**

• HD-Kit (Adapter und Festplatte) auf Anfrage

Der VECTOR Maus & Joystick-Adapter

• Mausport-Verdoppler • automatische UND manuelle Umschaltung **DM 19,-**

Der VECTOR Multiport-Adapter

• verdoppelt Maus- und Joypot gleichzeitig • automatische und manuelle Umschaltung • integriertes, abschaltbares Dauerfeuer **DM 49,-**

Das VECTOR Trackdisplay A2000

• kann alle 4 Laufwerke anzeigen • Laufwerks-nummer einstellbar **DM 69,-**

HardDisk & CD-ROM

vector **FALCON** 8000

• SCSI-Controller für Amiga 2000

• 3000 und 4000 • Standard Rig/Disk Block

• optionale 8MB RAM-Erweiterung • mo-

derne Gate-Array Technologie • externer

SCSI-Anschluss • in die Hardware

integrierter Treiber für Kodak FotoCDs und

CDTV/A570/CD32 Software • incl. Software

und deutschem Handbuch

Falcon8000 Controller solo **DM 249,-**

Falcon8000 mit Harddisk/CD a.Anfrage

Multi I/O -Karte

VECTOR Connection Multi I/O-Karte

für Amiga2000/3000/4000 • vier seri-

elle High-Speed Schnittstellen bis

15 Kbaud • zwei bidirektionale Cen-

tronics-Schnittstellen • MIDI-kompatibel

• inclusive Portmanager für über-

sichtliche Zuordnung und Verwaltung

der Schnittstellen **DM 299,-**

HardDisk A500

• externer AT-Bus Controller für A500/

500+ • Metalgehäuse mit Kontroll-LEDs

• Optionale 8MB RAM-Erweiterung

• Harddisk/RAM abschaltbar • mit Hand-

buch und Installsoftware **DM 199,-**

(Festplatten und RAM auf Anfrage)

HardDisk A600/1200 (2,5")

• für die interne Montage im Rechner

• geringe Stromaufnahme schont das

Netzteil • leise • incl. Kabel und aus-

föhrliches Handbuch

Kapazitäten und Preise auf Anfrage

CD-Drive am A600/A1200

• CD-Drive incl. PCMCIA-Controller für den

A600/1200 • Ext. Gehäuse mit Stromversor-

gungskabel • incl. Treiber- und CD32-Emu-

latorssoftware **ab DM 379,-**

Software auf CD

Wir führen ständig eine große

Auswahl der aktuellen CD-Titel für CD32, CDTV, A570 oder Amiga mit CD-Drive am Lager. Für ältere Titel bieten wir einen Bestellservice - fragen Sie uns

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab

DM 15,-, Eilversand und Großgeräte per

Trans O Flex ab DM 30,-. Alle Preise in

DM incl. MwSt. Lieferung per Nach-

nahme solange Vorrat reicht. Änderungen

und Zwischenverkauf vorbehalten

INFO **ALT & NEU!**

Die Zusammensetzung der vierköpfigen Crew kann frei bestimmt werden. Entweder man verteilt die Flüssigkeit der großen Flaschen auf die zehn kleineren Behälter und kreierte so einen neuen Charakter oder man greift auf die alte Besatzung zurück, die natürlich um zwanzig Jahre gealtert ist, was grafisch hübsch dargestellt wird.



lent spielbaren Programm. Im 3D-Teil muß man hauptsächlich auch auf die speziellen Fähigkeiten der Charaktere zurückgreifen. Wenn jemand das automatische Nachladen der Waffe beherrscht, sollte man ihn in brenzligen Situationen ganz nach vorne stellen, denn nur so ist ein Überleben gesichert. Stirbt eine Person, kann man diese mit einem starken Magier und Arzt wiederbeleben. Es macht übrigens wenig Sinn, die Gegner grundsätzlich zu töten, denn so kann man sich oft in eine Sackgasse manövriren, aus der man nur durch das Laden eines alten Spielstandes wieder herauskommt. Auf den sieben mitgelieferten Disketten findet man leider nur Platz für einen Spielstand, man kann sich jedoch natürlich auch eine separate Save-Diskette anlegen. Neben der o. g. Wiederbelebungsöglichkeit sind Bestehen, Computermanipu-

Genial! Whale's Voyage II ist ein echter Meilenstein in der Amiga-Geschichte. Die innovative Mixtur garantiert wochenlangen Spielspaß auf höchstem Niveau.

lation, Feuerball, Hypnose oder Wissensscanner weitere wichtige Fähigkeiten, die abwechslungsreichen Spielspaß garantieren. Dies läßt sich auch über die Gleiter-Option sagen, mit der man mit einem kleinen Raumschiff über den Planeten düst, nach Rohstoffen sucht und diese gegebenenfalls abbauen kann.

An Bord der Whale kann man zum hochmodernen Telefon greifen und wichtige Leute anrufen. Im ganzen Spiel gibt es übrigens 72 Charaktere, mit denen man sich unterhalten kann (rechts). Der 3D-Flug sieht in der AGA-Version besser aus (unten).



lation, Feuerball, Hypnose oder Wissensscanner weitere wichtige Fähigkeiten, die abwechslungsreichen Spielspaß garantieren. Dies läßt sich auch über die Gleiter-Option sagen, mit der man mit einem kleinen Raumschiff über den Planeten düst, nach Rohstoffen sucht und diese gegebenenfalls abbauen kann.

Besser als Teil 1?

Die Frage, ob der Nachfolger die gesetzten Erwartungen erfüllt, ist leicht zu beantwor-

ten. Er erfüllt nicht nur die hohen Erwartungen, sondern übertrifft sie um einiges. Die Mängel des ersten Teils wurden gezielt ausgemerzt. Die 3D-Optik ist tech-

nisch exzellent gelungen und wesentlich attraktiver, was man übrigens auf einem alten Planeten sehr gut überprüfen kann, auf dem die alte Grafik noch zu sehen ist. Die Maussteuerung erweist sich als viel spielbarer als die Joystickvariante und dürfte vor allem RPG-Freaks zusagen. Die Wirtschaftssimulation ist gar um einiges komplexer geworden, womit die ehemals leichte



Jagd nach Geld wesentlich erschwert wurde. Dieser Teil kann nun sogar mit vollwertigen Wirtschaftssimulationen konkurrieren! Daß das Auge mitspielt, wurde nicht vergessen. Die gesamte Präsentation ist vorbildlich gelungen und überzeugt mit liebevoll gezeichneten Grafiken und eindrucksvoll gerenderten 3D-Optiken. Insgesamt gesehen garantiert Whale's Voyage wochenlangen Spielspaß vom Feinsten, den sich kein

Amiga-Besitzer entgehen lassen sollte. Für Amiga 1200- und CD 32-Besitzer ist übrigens eine noch wesentlich umfangreichere AGA-Version in Arbeit, die erstmalig nur noch auf CD ausgeliefert wird. Das Ergebnis sind noch mehr Grafiken, umfangreichere Zwischensequenzen und Soundtracks von CD, wobei man allerdings denn jetzigen Soundtrack schon als erstklassig bezeichnen kann. Die Melodien sind wahre Ohrwürmer und passen hervorragend zum Geschehen. Zum Schluß kann man sich nur noch bei Hannes, Niki und ihrem Team bedanken, die einen wahren Amiga-Meilenstein entwickelt haben.

■ Hans Ippisch

COMMENT



Genial! Whale's Voyage II ist ein echter Meilenstein in der Amiga-Geschichte. Die innovative Mixtur aus Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und Action-Spiel garantiert wochenlangen Spielspaß auf höchstem Niveau.

FACTS

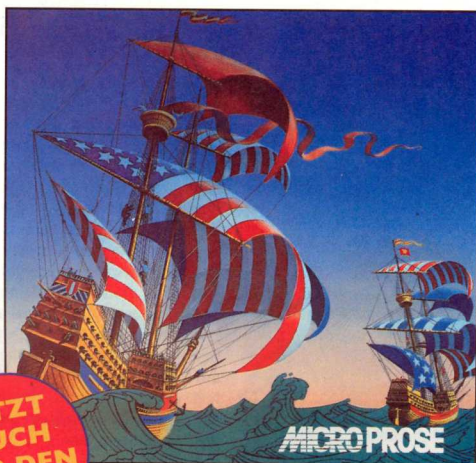
- Hersteller: Neo ■
- Spieler: 1 ■ Disks: 7
- Preis: ca. DM 100,- ■
- Englisch nötig: nein ■
- Festplatte: wird unterstützt ■
- 2.Laufwerk: wird unterstützt ■
- Steuerung: Maus, Tastatur ■

- + abwechslungsreich, technisch exzellent
- keine Schwachpunkte

GAMEPLAY	83%
GRAFIK	83%
SOUND	85%
MOTIVATION	94%
GESAMT	90%

ERLEBEN SIE DIE GEBURT EINER
NATION

Sid Meier's COLONIZATION



**JETZT
AUCH
FÜR DEN
AMIGA**

Sid Meier's

NUR DAS BESTE SOLLTE IHNEN GUT GENUG SEIN



FÜR IBM-PC, KOMPATIBLE UND COMMODORE AMIGA A500 PLUS, A1200

id-Clone-Versuch, Teil 2

Behind the Iron Gate

Noch bevor Alien Breed 3D und Fears die Charts erobern können, versucht Black Legend mit seinem 3D-Action-Projekt, die Amiga-User fröhliche 3D-Feste feiern zu lassen.



Nachdem Black Legend mit Der Seelenturm der erste große Hit gelungen ist, hegte ich große Hoffnungen, daß sie auch mit ihrem 3D-Action-Titel einen Hit abliefern. Die phantasievolle Story ließ mich noch hoffen. Im Jahr 2184 gibt es doch glatt ein Staatsgefängnis, in dem Roboter eingesperrt werden. Als diese schließlich gesammelt Amok laufen und dabei alle Wächter

schickt, was die Aufgabe nicht gerade einfacher macht. Als ob man durch einen Belüftungsschacht nicht noch Waffen durchschmuggeln könnte!

Sammler? Sammler!

So kommt es, daß der Elite-Soldat seine alte Sammlerleidenschaft entdeckt und zufällig herumliegende Waffen ein-

aktivieren und die Hand mit der Maus auf den Gegenstand steuern und dann die linke Maustaste drücken. Daß man in dieser Zeit von heranahenden Robotern schon dreimal umgenietet worden ist, scheint den Programmierern egal gewesen zu sein. Ähnlich kompliziert ist übrigens das Öffnen von Türen, bei denen man teilweise zwei verschiedene Schlüssel benötigt. Will man schließlich am Ende eines Levels erleichtert den Ausgang durchschreiten, muß man auch beide Hände frei haben und den Ausgang anklicken. Wer sich dieses System ausgedacht hat, darf wirklich den Extrapreis des 'Mehr ist nicht gleich besser'-Symposiums einheimen. Leider versuchte man hier krampfhaft, Adven-

ture-Elemente ins Spiel zu bringen, was den Spielspaß fast schon im Keim erstickt. Wer sich trotz aller Widrigkeiten nach einer Stunde Spiel-



Legt man den Schalter an der Wand um, öffnet sich das Gitter daneben.

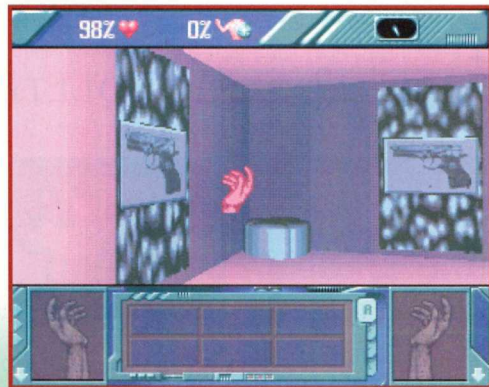
zeit an die Steuerung gewöhnt hat, verspürt doch noch so etwas wie Spielfreude. Die insgesamt 25 Levels sind recht abwechslungsreich und haben teilweise wirklich



Diese Munition sollte man aufsammeln, sofern man eine Tasche frei hat.

ums Leben kommen, kommen die Amiga-User ins Spiel. Als Elite-Soldat der besten Rambo-Garde wagen sie es, in die Festung einzudringen, um dort den Blechbüchsen zu zeigen, was Rostbefall ist. Irgendwie merkwürdig, daß man einen dort komplett ohne Waffen ins Spiel

sammelt. Man kann aber nicht wie im bekannten Vorbild einfach über den Gegenstand laufen und ihn dadurch einsammeln, nein, man dachte sich ein besonders verwickeltes System aus. Man hat zwei Hände, und um eine davon zum Zugreifen zu bringen, muß man sie erst einmal



Diverse Digi-Bilder sind die einzigen Verzerrungen an den sonst recht kargen Wänden.



Herzlich willkommen! Die teils gerenderten Roboter sehen noch am besten aus.

sehenswerte Gegner zu bieten. Daß das Scrolling zudem fließend ist, läßt sich ebenfalls lobend erwähnen. Leider sieht die eigentliche Grafik des Gefängnisses mehr als öde aus. Um die Schnelligkeit der 3D-Engine zu erhöhen, verzichtete man komplett auf

jedoch auch A500-Besitzer an schneller Grafik erfreuen.

War noch was?

Insgesamt gibt es 17 verschiedene Waffen, die sich jedoch nicht allzu stark von

daß die Lebensenergie weniger schnell schwindet. Trifft man auf Vollkornbrot, Cola, Eier, kalten Braten, Kaffee oder Regenerierungspakete, darf man auf einen Anstieg derselben hoffen. So viel man sich auch Mühe gegeben hat bei der Entwicklung des Spiels, es wäre vernünftiger gewesen, wenn man sich auf das Wesentliche konzentriert hätte. Weniger, aber dafür abwechslungsreichere Waffen, langsamere, aber dafür

detailliertere Grafik und simpleres, aber dafür besser spielbares Gameplay lauten die Vorschläge. Besitzer eines Prozessorschwachen Amiga 500 dürfen dann zugreifen, wenn sie auf etwas kompliziertes Gameplay und ein bißchen Adventuretouch stehen, denn die Grafik ist selbst auf diesem System noch erstaunlich flott.

■ Hans Ippisch



Der Schlüssel läßt sich nur umständlich aufsammeln, denn dazu muß man mit einer freien Hand das Objekt anklicken.

Leider versuchte man hier krampfhaft, Adventure-Elemente ins Spiel zu bringen, was den Spielspaß fast schon im Keim erstickt.

Textures oder irgendwelche Verzierungen. Gelegentliche Digi-Bilder an den Mauern sind alles, was die Optik zu bieten hat. Dafür dürfen sich

einander unterscheiden. Einzig und alleine Granaten ragen aus dem Angebot heraus. Sieben verschiedene Panzerungen sorgen dafür,



Mit der Megastrahlung sollte man die Roboter erst einmal eliminieren, bevor man das Gitter öffnet.

COMMENT

Nett gemacht, aber insgesamt gesehen bestenfalls Durchschnitt. Es ist zwar definitiv besser als Death Mask, allerdings noch immer kein Hit. A500-Besitzer können einmal probieren, AGA-User warten lieber noch ein Weilchen.



Hans

FACTS

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

GAMEPLAY 42 %

GRAFIK 49 %

SOUND 73 %

MOTIVATION 58 %

GESAMT 54 %

+ auch auf A500 flott, Passwörter

- schlecht spielbar, Grafik öde

Preview oder Vollversion?

Paws of Fury

Zwei Monate sind vergangen, seitdem wir Euch auf Paws of Fury in unserem Special heiß machten. Angesichts des angekündigten interessanten Inhaltes ist die Endversion jedoch eher enttäuschend ausgefallen. Schade, daß sich Gametek nicht die nötige Zeit genommen hat, die immer noch vorhandenen Macken auszubügeln und dem Game den letzten Schriff zu geben.

Schiffes bis hin zu Duellen auf einer schmalen Brücke reichen. Jeder Charakter ist von seinem Wesen eingehend in der deutschsprachigen Anleitung beschrieben und vertritt seine eigene Stilrichtung, mit der er zu gewinnen sucht. Optisch sind die Figuren flott und flüssig animiert, wohlklingende Künste wie zum Beispiel Tan Ku (Der eherne Zorn), Chin Na und dergleichen mehr dagegen lassen sich auf dem „Schlachtfeld“ kaum voneinander unterscheiden. Paws of Fury enthält neben der genreüblichen Zwei-Spieler-Prügelei einen neuartigen Story-Modus. Entsprechend einem echten Karateka mußt du von klein auf anfangen und einen der anfänglich acht anwählbaren Persönlichkeiten (mit dem Weißgurt beginnend) bis zum Dan-Träger hocharbeiten. Nach jeder zweiten erfolgreichen Auseinandersetzung bekommst du die Möglichkeit, deine spärlichen Grundschnitte mit wirkungsvollen Special Moves zu ergänzen. Hierzu gebigt sich deine Figur an einen magischen Ort. Konzentriert mußt du eine Reihenfolge von Joystickbewegungen richtig nachmachen, und schon verfügst du über neue akrobatische Kombinationen. Damit die

licht, werden aus blutigen fernöstlichen Kampfkünsten kindergerechte witzige Rangelien.

Der Kampf für Ruhm und Ehre

Die Kulisse für die zehn mutigen Recken bilden knapp ein Dutzend farbenfrohe Lokalitäten, die von Waldlichtungen, Schaukämpfen an Deck eines

Einmal im Jahr kommen aus den entlegensten Teilen des Landes die besten Kämpfer nach Paws of Fury Island. Unter der Schirmherrschaft des Dalai Llamas kämpfen sie um ein hohes Preisgeld und den Titel des

Stärksten der Starken. Doch ebensowenig wie der Dalai Lama etwas mit dem Dalai Lama zu tun hat, haben auch die Fighter nichts menschliches an sich. Sie sind vielmehr allesamt im Tierreich anzusiedeln. Zu witzigen Cartoons vernied-

Fury

erworbenen Fähigkeiten und Gürtel nicht bei jedem Neustart wieder verlorengehen, bekommst du für jede neue Graduierung ein Paßwort, das zu Beginn jedes Fights angezeigt wird.

Das dicke Ende kommt noch...

So gut sich auch die Features anhören mögen, letztendlich spielt sich Paws of Fury beinahe weniger aufregend als beispielsweise Shaq Fu. Bereits im ersten Anlauf bekamen wir mittels dem Joystick-Gerühre die Endgegner Karate Croc sowie den Dali Llama selbst zu Gesicht. Hier wäre



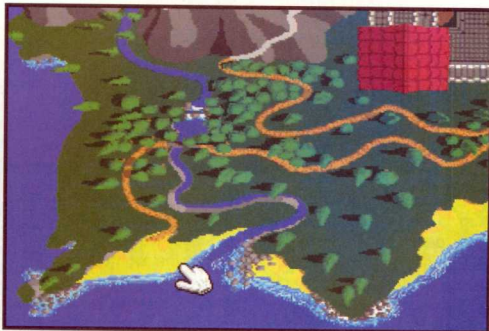
Die beinahe einzige und auffälligste Hintergrundanimation stellt ein kleiner Wasserfall dar. Doch bereits bei irgendwelchen Spielstandseinblendungen versiegt auch dieses plätschernde Naß.

sich sinnvollerweise nur noch auf zwei Grundschläge, die, abwechselnd eingesetzt, stets zum gewünschten Erfolg und Sieg über den Gegner führen. Special Moves werden eigent-

Geistlose Joystickakrobatik macht aus ein paar guten Ideen und tierischen Kämpfersprites noch lange kein Hit-Ereignis.

eine begrenzte Ausdauer der Kämpfer sowie der Zwang zu intelligentem und umsichtigem Taktieren wünschenswert gewesen. In höheren Schwierigkeitsstufen beschränkt man

lich nur zur optischen Auflockerung benötigt. Die Backgrounds sind farbkraftig, aber nur mittelpfächtig detailliert und leider absolut leblos. Einzige Abwechslung bietet da



Die Übersichtskarte hätte lieber detaillierter denn mehrere Screens umfassend ausfallen sollen.



Hier ist im wahrsten Sinne des Wortes der Bär los. Mit seinen starken Fäusten schlägt er zumeist so heftig auf den Boden, daß wir unser Gleichgewicht und somit auch einen Teil unserer Energie verlieren.

INFO Der Weg vom Anfänger zum Meister



Während bei siegreichen Serien die Farbe unseres Gürtels allmählich dunkler wird, können besondere Schlagkombinationen und Special Moves nach jedem endgültigen Aus zweier Gegner erlernt werden. In spiritueller Umgebung müs-

sen die im rechten oberen Eck durch einfaches Blinken angezeigten Joystickbewegungen nachvollzogen werden. Wesentlich unterhaltsamer und geistreicher hätte man hier den Dali Llama einsetzen können - als Lehrer, der uns Schläge und Tritte, die wir bereits beherrschen, vormacht und bei guter Schule uns etwas Neues beibringt (Wäre auch für den Grips etwas anspruchsvoller gewesen).

INFO

Keine Zeit für Feinarbeit



Bereits zu Spielbeginn stößt man auf eine Verpackung und Spielanleitung, die eigentlich für die PC-Version gedacht war. So verfälschen die wesentlich üppigeren PC-Screenshots bereits den ersten Eindruck, und die Anleitung

geht nur ausgiebig auf die Bedienung am PC ein. Ein einseitiger DIN A5-Beipackzettel, der uns kurz informiert, daß statt der auf der Verpackung ausgewiesenen 12 Kämpfer auf dem Amiga nur zehn antreten, weil die anderen beiden „momentan unheimlich viel um die Ohren haben“, soll dieses Manko wettmachen. Die Freude über die wählbaren dreisprachigen Texte wird schnell getrübt, wenn man erst die deutsche Übersetzung liest. Buchstaben werden weggelassen, und die Ankündigung und Endbeurteilung der Kämpfe erfolgt sowie wieder im englischen Originaltext. Das Hauptmenü führt bei zwei der drei vorhandenen Selektionen unweigerlich in den 2-Player-Modus, sofern nicht im dritten Punkt vorher der Computer als Steuerungsmethode selektiert wurde. Das Zwei-Spieler-Untermenü läßt sich danach nur noch per Reset und erneutem Laden des Games verlassen. Um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, hat man einfach vergessen, Karate Croc, dem letzten Gegner vor dem Dali Llama, zumindest ein bißchen Farbe zu geben.



die Episode auf dem Turm der Burg, in der einige grob Zackige Blitze den köhlrabenschwarzen Himmel durchzucken, und daß zumindest ein Wasserfall im Hintergrund etwas Bewegung zeigt, sollte eigentlich selbstverständlich sein. Die bei dieser Spielelegattung inzwischen üblichen Schattenbilder sind zwar vorhanden, kleben

jedoch als ovale schwarze Kreise an unseren Füßen fest und machen, außer bei Sprüngen, keine sichtbaren Verformungen mit. Landschaftstypische Geräusche (z. B. Vogelgezwitscher/Windgeräusche auf der Brücke) werden durch monotone fernöstliche Melodien ersetzt. Ein weiterer Minuspunkt ist, daß die Kampf-



Man muß schon ein Fuchs, oder besser gesagt eine Füchsin, sein, um den Gegnern an Schlauheit überlegen zu sein.



Wie in bekannten Beat 'em Ups kann auch hier der Timer gänzlich abgeschaltet und die Rundenzahl bis auf 7 erhöht werden.



Sei kein Hase, denkst sich Kung Fu Bunny, und tritt mit seinem Kampfstil „Lockere Pfote“ kräftig zu.

Möglichkeiten ein (Waffen, Boni, Schiedsrichter, mehrere Gegner zugleich...), die allesamt schon in anderen Games realisiert wurden, aber hier keinerlei Berücksichtigung fanden. Unverständlich, wenn Gametek auf die Idee kommt, sich mit diesem Werk gegenüber der breiten Masse behaupten zu können.

schreie der Kontrahenten ausschließlich menschlicher Natur, wie aus jedem x-beliebigen anderen Beat 'em Up bekannt, sind. Kein schrilles Piepsen der Maus Rat Rhei, kein Brüllen von Prince Leon ist auszumachen. Selbst dem Laien fällt spontan noch eine Vielzahl weiterer auflockernder

■ Oliver Preißner

COMMENT



Bei den anfänglichen Screenshots und Prophezeiungen hatte ich mich noch auf ein erfrischendes Beat 'em Up gefreut. Das Ergebnis ist von seinem Anspruch her nur geringfügig besser als Shaq Fu.

FACTS

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

- + fabelhafte Comicwesen entschärfen den Inhalt auch für Kinder
- viel zu einfach und einfalllos

GAMEPLAY	72%
GRAFIK	64%
SOUND	54%
MOTIVATION	58%
GESAMT	58%

Anwendungen

- **Adreß/CD/Disk/Video** Vier bewährte Verwaltungsprogramme sorgen für Ordnung im Datenchaos. Mit komfortablen Eingabemaschinen, vielen Such- und Sortieroptionen und einsteigerfreundlicher Bedienung. (4 Programme mit je 1 Disk, je 4,60 DM)
- **Astronomie-Set** Starke Software zu den Themen Planet Erde, Weltall und Raumfahrt. Mit Sternendatenbank, Planetarium, Weltkartenprogramm u.v.m. Ein Muß für jeden Hobbyastronomen und Interessierten Sternengucker! (5 Disks, 23,- DM)
- **Bildergalerie** Faszinierende Farbbilder. (5 Disks, 23,- DM)
- **Bildschirmschoner-Set** (2 Disks, 9,20 DM)
- **Biorhythmy-Disk** Gleich drei Programme, die Ihnen sagen, wie es um Körper, Geist und Seele steht. (1 Disk, 4,60 DM)
- **Clipart-Set Nr. 1 & 2** Eine Sammlung toll gezeichneter IFF-Kleingrafiken aus verschiedenen Bereichen, z.B. Essen, Tiere, Verkehr, Menschen, Business, Versöhnern Sie schnell und einfach Ihre Drucksachen! (2 Sets mit je 15 Disks, je Set 69,- DM)
- **Druck-Set** Reizen Sie die Fähigkeiten Ihres Printers voll aus. Drucken Sie mühelos Texte, Grafiken, Etiketten u.v.m. Wirklich alles, was Ihr Drucker braucht. (5 Disks, 23,- DM)

- **Englisch-Pack** Die perfekte Zusammenstellung für jeden, der Englisch lernt: Übersetzer zum Übertragen von englischen Worten und ganzen Sätzen ins Deutsche. Dazu ein pädagogisch hochwertiger Vokabeltrainer mit großem Wörterbuch, umfassendem Grammatikkurs und Verbenabfrage. (3 Disks, 13,80 DM)
- **Fraktal-Set** Generieren Sie mühelos fraktale Grafiken mit Lyapunovia und anderen Programmen. (4 Disks, 18,40 DM)
- **Grafik-Pack** Alles, was das Grafikerherz begehrt: Software zum Malen und Morphieren von Bildern, zum Bearbeiten von (auch übergrößen) Icons und zum Abspielen von Animationen. Mit TSMorph, FreePaint, Amos Paint, vielen nützlichen Programmen und Utilities und beeindruckenden Beispielen. (5 Disks, 23,- DM)
- **HD-Sicherungs-Set** Sichern Sie bequem die Daten Ihrer Festplatte auf Disketten! (ab Kick 2.0, 2 Disks, 9,20 DM)
- **IntroMaker-Pack** Mit starken Effekten. (2 Disks, 9,20 DM)
- **Musik-Set Nr. 1 & 2** Jedes der beiden Programmpakete verwendet Ihren Amiga in einen kompletten Synthesizer. Komponierprogramme, zahllose digitalisierte Instrumente, fertige Songs und Abspielsoftware. So ziemlich alles, was Sie brauchen, um am Amiga Musik zu machen. Mit bis zu acht Stimmen! Erstellen Sie Ihre eigenen Songs! (2 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)



- **Kopierprogramme** Sicher und in Rekordzeit ganze Disks formatieren, kopieren und optimieren. (2 Disks, 9,20 DM)
- **Schreibmaschinenkurs** für 10 Finger (1 Disk, 4,60 DM)
- **Speedup-Set** Disketten- und Festplattenlaufwerke werden spürbar beschleunigt. (ab Kick 2.0, 3 Disks, 13,80 DM)
- **Workbench-Tools** Zahllose nützliche Utilities und Tools, die Ihnen die Arbeit mit der Workbench erheblich erleichtern. Dateien werden z.B. per Mauskllick kopiert, Fenster automatisch angeordnet und Ihre Arbeitsfläche bekommt einen völlig neuen Bedienungskomfort. Auch optisch wird Ihre Workbench mit neuen Icons und 3D-Menüs neu durchgestylt. Absolut unverzichtbar für jeden Anwender. (ab Kick 2.0, 8 Disks, 36,80 DM)

Wenn Sie starke Software suchen,

liebe Leserinnen und Leser, finden Sie bei El Dorado echte Highlights für den Amiga. Ausgewählte Spiele und Anwendungen

zu einem unschlagbaren Preis-Leistungs-Verhältnis. Unser freundliches Team nimmt Ihre Bestellung entgegen, rufen Sie an!

Spiele

- **Abenteuer-Pack Nr. 1 & 2** Suchen Sie spannende Unterhaltung in fantastischen Welten? Dann liegen Sie bei den beiden Abenteuer-Packs genau richtig. Sie schlüpfen in die Rolle verschiedener Spielfiguren und erforschen gefährliche Landstriche, tiefe Höhlen, verzwickte Labyrinth, Katakomben u.v.m. Doch Vorsicht: Schon kleine Fehler können Sie in tödliche Gefahr bringen! (2 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)
- **Action-Set Nr. 1 & 2** Technisch brillant und rasant: Bombastische Baller- und Actionspiele zeigen, was in Ihrem Amiga steckt. Top-Grafiken und megastarker Sound werden Sie begeistern. (nicht Kick 3.0, 2 Sets mit je 6 Disks, je Set 27,60 DM)
- **Autorennen** Rassen Sie auf zahlreichen Parcours mit Freunden oder Computergegnern um die Wette! (2 Disk, 9,20 DM)
- **Boulderdash-Pack Nr. 1-6** Das Comeback der süchtig machenden Spielidee: Viele neue Versionen des All-Time-Hits in witziger Aufmachung. Steuern Sie tief unter der Erde einen Diamantensucher auf seinen gefährlichen Wegen und entkommen Sie dabei fiesem Monster! (6 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)
- **Brettspiele** Zahlreiche Umsetzungen bekannter Brettspiele: Monopoly, Schach, Mühle, Shanghai, Scrabble, Risiko, Reversi, Backgammon, Mensch-ärgere-Dich-nicht, Roulette, Quizspiele, Puzzles und einige unentdeckte Brettspiele, die Sie begeistern werden. Spielstarke Computergegner versprechen spannende Partien. Netze Grafiken und die kinderleichte Bedienung lassen die Brettspiele zum echten Mega-Hit werden. (8 Disks, 36,80 DM)
- **Das Erbe 1 & 2** Die beiden bekannten Renner vom Bundesumweltamt. (2 Spiele mit je 1 Disk, je Spiel 4,60 DM)
- **Go!f** Die Simulation des noblen Sports verfügt einen kompletten Golfplatz in Ihrem Amiga. 18 Bahnen warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden. (2 Disks, 9,20 DM)
- **Helicopter-Mission** Fliegen Sie mit dem Hubschrauber Ihrer Wahl mehrere reizvolle Einsätze! (1 Disk, 4,60)

- **Jump & Run-Set Nr. 1 & 2** Gesammelte Hits des witzigen Genres begeistern mit flüssigem Spielablauf, farbenfroher Grafik und starker Musik. Lenken Sie verschiedene Spielfiguren in fantastischen Welten, sammeln Sie Extras und schlagen Sie Verfolger in die Flucht! Spiel, Spaß und Spannung für die ganze Familie garantiert! (2 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)
- **Kartenspiele** Skat: Spielstarke Computergegner ersetzen fehlende Mitspieler. Black Jack und Poker: Zocken Sie Ihren Amiga in Grund und Boden! Solitaire und Patience: Anspruchsvolle Spiele für kluge Köpfe. (nicht A1200, 3 Disks, 13,80 DM)
- **Klassiker-Pack** Echte Klassiker-Games im neuen Gewand und technisch auf dem neuesten Stand: Clones von Sokoban, Breakout, Asteroids, Minesweeper u.a. Oldies, die Erinnerungen an den C64 wachwerden lassen. (5 Disks, 23,- DM)
- **Lemming-Set** Eine hitverdächtige Spielesammlung: Zahlreiche witzige Spiele mit den niedlichen Tierchen. Steuern Sie die Lemminge als sportliche Athleten bei der Olympiade, als verkleidete Weihnachtsmänner durch Schneelandschaften und als arme Verirrte durch Spiegelabyrinth! Der geheime Tip für alle Fans des Kultspiels! (nicht A1200, 7 Disks, 32,20 DM)
- **Manager-Pack** Realitätsnahe Wirtschaftssimulationen: Als Firmenboss managen Sie Produktion, Werbung, Verkauf, Personalwesen u.v.m. (4 Disks, 18,40 DM)
- **Multiplayer-Set** Eine extravagantes Set: Hervorragende 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: Deluxe PacMan und andere spitzenmäßige Neuauflagen des beliebten Oldies, die einfach Spaß machen. (nicht A1200, 2 Disks, 9,20 DM)
- **Sportspiele-Pack** Eine aufwendige Sammlung sagenhafter Sportspiele. Mit dem Eishockeyspiel Karamalz-Cup, Karatespiel, Ligaverwaltung, Abfahrtslauf, Fußball- und Eishockeymanager und einem futuristischen Football-Game. (4 Disks, 18,40 DM)



- **Star Trek-Set** Zwei äußerst umfangreiche Strategiespiele um die Enterprise mit Captain Kirk und seiner berühmten Crew. Als Kommandant des berühmten Raumschiffs durchqueren Sie die Welten des Weltalls. Games, an denen kein echter Star Trek-Fan vorbeikommt. 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. Erobern Sie Ländereien, bauen Sie Wirtschaftsimperien auf und gewinnen Sie glorieiche Schlachten! (6 Disks, 27,60 DM)
- **Telekommando 1 & 2** (2 Spiele, je 1 Disk, je 4,60 DM)
- **Tetris-Pack** Zahlreiche brillante Neuauflagen des Klassikers beweisen: Tetris ist und bleibt genial. Spiele, die in keiner Sammlung fehlen sollten! (3 Disks, 13,80 DM)
- **The Shepherd** Als Gott sorgen Sie für das Wohlergehen Ihrer Tierherde. Anspruchsvolles Strategiespiel. (1 Disk, 4,60 DM)


So einfach bestellen Sie


Per Nachnahme: Sie können telefonisch, schriftlich oder per Fax bestellen. Sie bezahlen dann bequem beim Briefträger, der Ihnen Ihr Päckchen vorbeibringt. Versandkosten: 7,90 DM.
Per Vorkasse: Legen Sie Ihrem Brief einen Scheck bei. Versandkosten: 5,90 DM. Ausland (nur Vorkasse): 14,90 DM. Abholung nach Absprache!
Alle Programme laufen - sofern nicht anders angegeben - auf allen Amigas ab 1 MByte.


Ihre Vorteile bei El Dorado

- Unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis
- Freundliche Beratung am Telefon
- Einsteigerfreundliche Hilfstexte auf Diskette
- Von Amigazeitschriften empfohlen
- Keine Demoversionen, keine Massenware
- Schneller Versand in sicheren Verpackungen

...überzeugen Sie sich selbst!

 **Direktversand und Beratung:**
07141/29 09 48

 **Direktversand:**
07141/28 00 11

Telefax:
 **07141/87 09 10**

 **El Dorado**
Softwareversand
Christopher Münchhoff
& Christoph Janz
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg



Der Tisch Babewatch macht seinem Namen alle Ehre.

Die Weltklasse-Flippersimulation!

Pinball Illusions

Gerüchte über neue Pinball-Tische, die bei verschiedenen Softwarehäusern derzeit in Arbeit sind, gibt es ja bereits seit Anfang des Jahres. Vorher sollte man den A1200-Hit nun erst einmal auch auf dem CD 32 zocken!

Rein optisch wurden die in unserer Januar-Ausgabe bereits näher vorgestellten drei Tables 1:1 übernommen. Drei ausgefeilte Anordnung der Rampen, Bumper und Transportröhren sorgt weiterhin für langanhaltenden Spielspaß. Durch geschicktes Kicken der Silberkugel können enorme Highscores erzielt werden. Erspielt man dazu noch eine Multiball-Wertung, geht erst recht die Post ab, und man hat alle Knöpfe voll zu tun, die Bälle unter Kontrolle zu behalten. Zahlreiche animierte Zwischensequenzen, wie zum Beispiel Bungee-Springen in Extreme Sports, sowie diverse Unterspielen auf der großflächigen Scoreanzeige lassen uns das große Gegenstück aus der Spielhalle kaum mehr vermissen. Hinzu kommt noch ein ganzer Haufen digitalisierter Sprachausgabe, und viele knackige FX runden das Gesamtbild ab. Gegenüber dem A1200-Gegenstück wurden für die CD extra 50 Minuten thematisch passender Soundtracks geschrieben, die während des Spiels direkt von der Schillerscheibe kommen. Vor allem der Beach-Groove ist so cool, daß man eigentlich schon mit Sonnenbrille flippern müßte. Die Bedienung der Bumper sowie die diversen Rüttelmöglichkeiten des Tisches funktionieren über das Pad ebenso reibungslos wie über die

Auf einem separaten Info-Screen werden die Tische näher beschrieben und die Punkte der Besten der Besten angezeigt.

Tastatur. Zudem dürft ihr euch in einer batteriegepufferten Highscore-Liste verewigen. Allein mit dem Overdrive am AMIGA mag sich Pinball Illusions nicht so recht anfreunden, sofern es nicht zuvor komplett auf Festplatte übertragen wird. Wer also im Besitz eines CD 32 ist und noch zögert, hat selbst Schuld - bisher ist Pinball Illusions noch weit und breit die beste Simulation, die es in dieser Richtung gibt.

■ Oliver Preißner



Extreme Sport hat besonders rasante Rampen zu bieten.

BabeWatch

A place on the beach is all well and good, but one wouldn't mind a few nice babes to hang around with.

Do your best in a variety of areas to show the real man within!

Press BLUE button to exit.



1. AXL	1,000,000,000
2. J H	500,000,000
3. ORG	250,000,000
4. F L	100,000,000
5. P B	50,000,000

COMMENT

Ohne den kompletten Spielablauf zu ändern, konnte an der Grafik eigentlich nichts mehr verbessert werden. Mit den zahlreichen neuen und peppigen Sounds hat man den Reiz des Games nochmal gehörig aufgebohrt.



Oliver

FACTS

Hersteller: 21st Century Entertainment

■ Spieler: 1-8 ■

CDs: 1 ■ Preis: ca. DM 80,- ■ Englisch

nötig: nein ■ Festplatte: ist möglich (ohne CD Sound) ■

2. Laufwerk: - ■

Steuerung: Joypad ■

+ abwechslungsreicher Ohrensclams

- nur bedingt für den A1200 geeignet

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 82%

SOUND 92%

MOTIVATION 90%

GESAMT 88%

Unterhaltsame Logelei

Clockwiser

Wenig Ruhm hat sich das englische Softwarehaus Rasputin mit seinen bisher erschienenen Titeln eingeheimst. Weder waren große Namen im Gespräch noch wurde Geld für teure Lizenzen ausgegeben. Dem neuen Game kann man aber einen gewissen Reiz nicht absprechen...

Bei Clockwiser handelt es sich um eine Mischung aus Emerald Mine, Puzzle, Atomino, Plotting und wie sie nicht alle heißen. Auf einem zweigeteilten Bildschirm muß eine bestimmte Anzahl von quadratischen Steinchen in die selbe Reihenfolge und Anordnung wie die auf der rechten

Bildschirmseite vorgegebene Vorlage gebracht werden. Hierzu bestimmt man über drei Eckpunkte ein Rechteck, auf dessen Linien die Klötzchen im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn (daher der Titel des Spieles) verschoben werden können. Damit dies auf die Dauer nicht zu trist wird, gibt es neben den verschiedenfarbigen Grundsteinchen sieben zusätzliche Elemente, die sich unserem Dreh- und Schiebe-

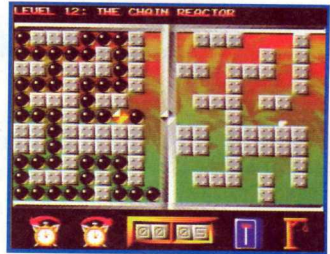
Ein leicht verständliches Intro führt uns in die Handhabung und Bedeutung der einzelnen Bausteine ein.



Die Steinchen können mit simplem Anklicken einer der beiden Uhren im oder gegen den Uhrzeigersinn verschoben werden.

mechanismus nicht so einfach anpassen wollen. Da sind Metallplatten, die jedem Versuch, sie zu verschieben oder zu beseitigen, eisern standhalten. Mit Bomben können lästige Steinchen kurzerhand gesprengt werden. Es gibt Teile, die den Gesetzen der Schwerkraft gehorchen und nach

unten plumpsen, andere wiederum vermögen frei in der Luft zu schweben. Diamanten vermehren sich wie in Emerald Mine, wenn sie auf bestimmte Hindernisse fallen, und Teleporter beamen alles fort, was mit ihnen in Berührung kommt. Trotz einfacher optischer Aufbereitung vermag Clockwiser doch lange Zeit vor dem Bildschirm zu fesseln. Nach einem



Nachdem die Einsteiger-Levels überwunden sind, bringen verzwickte Anordnungen deinen Kopf zum Qualmen.

leicht verständlichen Demo-Modus wird anhand einfacher Einführungslevels fleißig geübt. Für jede der bestandenen Aufgaben wird ein Pass-Code vergeben, welcher schon aufgrund der gewaltigen Zahl von 100 Levels und des stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrades durchaus Sinn macht.

■ Oliver Preißner

COMMENT

Mit Clockwiser besitzt man ein ganz nettes Tüftel-Game, das aufgrund seiner enormen Levelmenge lange Zeit für Unterhaltung sorgt. Wenn aber schon das Spielprinzip so ausgelutscht ist, sollte man es wenigstens in einer aufwendigen Verpackung liefern.



FACTS

Hersteller: Rasputin ■
 Spieler: 1 ■ CDs: 1
 Preis: ca. DM 40,- ■
 Englisch nötig: nein ■
 Festplatte: möglich ■
 2.Laufwerk: wird nicht unterstützt ■
 Steuerung: Joypad, bei A1200 auch Maus/Joystick ■

GAMEPLAY 60%

GRAFIK 44%

SOUND 52%

MOTIVATION 68%

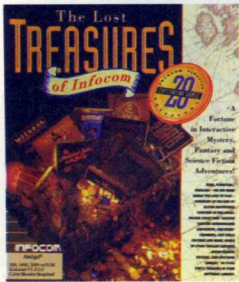
GESAMT 64%

+ enthält Suchelemente, Editor

- optisch schwach

Es war einmal...

The Lost Treasures of Infocom



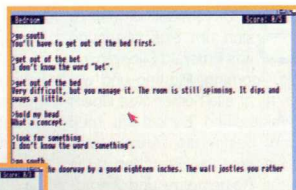
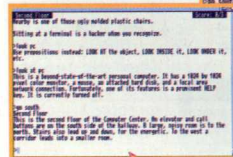
Spätestens wenn ein 20-Games-Package zum Super-Sparpreis angeboten wird, sollte man argwöhnisch werden. Werden auf der Verpackung zudem keinerlei Screenshots gezeigt, sondern nur die Titelbildchen der enthaltenen Games, empfiehlt es sich, vorsichtshalber ein Probespielchen zu absolvieren. Bei Lost Treasures of Infocom haben wir Euch diese Arbeit abgenommen.

Platz findet dieses Sammelurium von Adventures auf einer lächerlich geringen Anzahl von sieben Disketten, die dafür in schönstem HD-tauglichen DOS-Format vorliegen. Da die Spielechen allesamt sowieso einteilig sind und sogar zu zweit oder zu dritt (je nach internem Speicher) gleichzeitig im Rechner Platz finden, ist eine Festplattenfixierung eigentlich überflüssig. Wer sich an die Lost Treasures heranwagt, benötigt neben guten Englischkenntnissen

zudem eine gewaltige Portion an Vorstellungskraft. Bei allen Titeln handelt es sich nämlich um reine Textadventures, die allesamt ohne jegliche Grafik ablaufen. Nicht einmal ein Intro-Bildchen wurde für nötig befunden. Fast könnten wir behaupten, daß auch absolut kein Sound vorhanden sei, wenn man nicht zufälligerweise in „The Lurking Horror“ etwa ein Dutzend kleine, digitalisierte Geisterbahngeräusche (Schreien, Stöhnen, Türknarren...) von der letzten Kirchweih dazugemischt hätte. So erstrecken sich die Titel von Zork 1 - oo über Enchanter, Moonmist und eine Vielzahl weiterer phantasievoller Namen. Alle Adventures haben ein stolzes Alter von mindestens zehn Jahren. Anfang der 80er gehörte es zum Standard, daß Textabenteuer auf die manuelle Eingabe von Wörtern oder kurzen bruchstückhaften Sätzen reagierten. Ohne intensive Zusammenarbeit mit der Anleitung bewirkt dies, daß der Computer, bedingt durch den arg begrenzten vorgegebenen Wortschatz, meist nur verständnislos reagiert. Mögen die verlorenen Schätze seinerzeit noch State of the Art bedeutet haben, heute erreichen sie nicht einmal mehr PD-Niveau.

■ Oliver Preißner

Trotz gleicher Aufmachung handelt es sich hier schon um zwei verschiedene Adventures.



...Eigentlich wollten wir diese beiden Shots ja als Suchbild veröffentlichen.

INFO

NACHHILFE IN SACHEN ENGLISCH

Frei übersetzt bedeutet „The Lost Treasures of Infocom“ soviel wie „Das verlorene Geld an Spiele von Infocom“. Was hier äußerlich herausgeputzt auf den Markt kommt, ist die Frechheit schlechthin. Man legt sein Geld für billigste Software an, die jeder X-beliebige AMIGA-User selbst zusammenstricken könnte. Letztendlich läuft man nur Gefahr, einen Haß auf sich (weil man seine Kohle in die Toilette geworfen hat), auf das Genre Adventure schlechthin und vielleicht sogar auf seinen Computer zu bekommen.

COMMENT

Für alle, die sich für Lost Treasures of Infocom begeistern können, hätte ich da noch ein Angebot in eigenen Sache: Habe noch ein paar Spielchen für einen ZX81 rumliegend, so etwa in der Größe von 1KB/Spiel. Die Aufmachung: zwei schwarze Prügel schießen einen Ball vor strahlendweißem Hintergrund hin und her - nennt sich glaube ich Tennis.....



Oliver

FACTS

Hersteller: Activision ■
 Spieler: 1 ■ Disks: 7
 Preis: ca. DM 80,- ■
 Englisch nötig: Ja ■
 Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: - ■ Steuerung:
 Tastatur, Maus ■

GAMEPLAY 47%

GRAFIK 2%

SOUND 2%

MOTIVATION 43%

GESAMT 39%

- + schöne Verpackung, Kultstatus
- alles übrige

- speziell gestanzte Rückwand mit Portbeschriftung.
- Vorbereitet für die A-1200 Busplatine mit 5 Zorro II und 4 PC-AT-ISA Steckplätzen
- drei 5,25 Laufwerksschächte
- drei 3,5 Laufwerksschächte, von außen zugänglich
- zwei 3,5 Laufwerksschächte, innen, z.B. für Festplatten
- standard PC-AT-Tastatur mit Spiralkabel und Tastaturinterface

499,-



Amiga-1200 Tower

A-1200 Bus Erweiterungsplatine

- 5 Zorro II Steckplätze
- 4 PC-AT-ISA Steckplätze
- Anschluß für A-1200 Tower-Netzteil
- Integriertes Tastaturinterface mit Folien-Flexkabel (lötfrei)
- Expansions-Port durchgeführt für vorhandene A-1200 Erweiterungen

A-1200 Tower

mit Tastaturgehäuse für die originale A-1200 Tastatur.
Zum Anschluß der Tastatur dient ein 1,5m langes 5-poliges Spiralkabel (lötfrei).

A-1200 Tower komplett mit Zorro II - Busplatine, PC-AT Tastatur und Interface

Netzteil für A-1200 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

Laufwerke

3.5 Laufwerk, extern



für alle AMIGA, Metallgehäuse abschaltbar, Bus bis Df3:
Farbe: Amiga 880 KB 95,-
Farbe: Schwarz 880 KB 105,-

3.5 Laufwerk, intern 880 KB

für Amiga A-500/600/1200/2000 komplett mit Zubehör 89,-

3.5 Laufwerk, int. und ext. 1,76MB a.Anfr.

5.25 Laufwerk A-500/2000 extern, Bus bis Df3, Metallgehäuse abschaltbar 149,-

CD-ROM CHINON Double-Speed intern 259,-
SyQuest 270 MB SCSI 679,-
270 MB Medium 129,-

Tastatur-Interface
anschlußfertig, lötfrei

PC-Interface für CD-32 99,-

PC-Interface für A-500/2000/3000/4000 89,-

PC-Interface

für A-600/1200 Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 139,-

Amiga-Interface für A-600/1200 Tastatur Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges Spiralkabel verbunden. Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 159,-

Händler Anfragen erwünscht.

Turbokarten und RAM - Erweiterungen A-1200

Blizzard 1230 III/40 379,-
Blizzard 1230 III/50 479,-
M-TEC 1230/28 289,-

2 MB mit Uhr + Coprozessorsockel 295,-
4 MB mit Uhr + Coprozessorsockel 395,-

Speichererweiterungen

512 KB RAM - A-500 intern 65,-
1 MB RAM - A-500 PLUS intern 89,-

1 MB RAM - A-600 intern mit Uhr und Akku 105,-
2 MB RAM - A-500 intern mit GARY-Adapter Uhr und Akku abschaltbar 199,-

SIMM-Module

1 MB 32 Bit / 72 pin 99,-
2 MB 32 Bit / 72 pin 199,-
4 MB 32 Bit / 72 pin 299,-
8 MB 32 Bit / 72 pin 549,-

Tastaturen

für PC-AT 102 Tasten 49,-

für PC-AT Microsoft Natural 104 Tasten 229,-

für Amiga 2000/3000 dtsch. 149,-

für Amiga 4000 dtsch. 159,-

für CD-32 (Farbe: Schwarz) dtsch. 159,-

Tastaturgehäuse, leer, für original A-1200/500 Tastatur 119,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Zubehör

Maus-Joystick Adapter elektronisch 19,-
Maus-Joystick Adapter mechanisch 15,-
Kickstart-ROM V.1.3 / V.2.05 / V.3.0 39/ 59/ 99,-
V.3.1 für A-500/1200/2000/4000 ab 89,-
2-fach ROM Umschalt-Platine A-500/2000 Umschaltung per Schalter oder automatisch per Tastendruck, Maus oder Joystick 25,-

dto., jedoch mit Flachbandkabel 29,-
therm. Leisteuerung für 12 V-Lüfter 9,-



A-1200 batteriegepufferte Echtzeituhr, 29,-

AT-Bus Adapter für A-600/1200 von 2.5 auf 3.5, mit Stromkabel und 10 cm Festplattenkabel 29,-

Doppel AT-Bus Festplattenadapter für 2,5 und 3,5 HDD an A-600/1200 mit Stromkabel 39,-

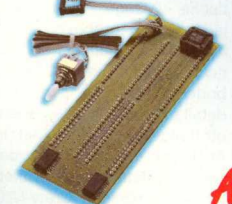
2.5 A-600/1200 Festplattenkabel 40 cm 15,-

2.5 Festplattenhaltg. für 3.5 Schacht 19,-

2-fach Umschaltplatine A-600 25,-

3-fach Umschaltplatine A-600 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 35,-

3-fach A-500/2000 mit Flachbandkabel für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 39,-



3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM V.1.3, V.2.0x (nur 1 IC notw.) und V.3.0 oder V.3.1 (Paar) 69,-

Amiga ParNet Kabel, 3m (mit Software) 29,-
Amiga ParNet Kabel, 5m (mit Software) 39,-

Controller

AT-Bus 508/2008 149,-
AT-Bus A-500 int. M-TEC 129,-
SCSI-Bus OKTAGON 2008 249,-
SCSI-Bus FASTLANE Z3 649,-

2,5 und 3,5 Festplatten a.Anfr.

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich. Bus - Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II / III und 5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots. (Ersetzt das Daughterboard.) Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-
Netzteil für A-4000 Tower, 250 Watt 199,-



Micronik Computer Service
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 9^h -13^h und 14^h -18^h Sa. 10^h -14^h - An der A3 Ausf. Opladen
Comodore und Amiga sind eingetragene Warenzeichen der ESCOM AG.

Amiga 500 Tower

zum Einbau eines kompletten A-500 Computers. Interne Busplatine mit drei Zorro II., einem A-500, einem MMU- (für Turbo-karten) und zwei PC-Steckplätzen.

Mit integrierter 3-fach ROM-Umschaltung für Kickstart ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0.

Im Gehäuse ist Platz für das original A-500 Laufwerk, zwei 5,25 und drei 3,5 Laufwerke. Für die originale A-500 Tastatur liefern wir ein formschönes Tastatur-Gehäuse Komplett 549,-

Maße: ca. 47 x 40 x 17 cm (H x T x B)

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) 299,-
Netzteil für A-500 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

AMIGA 600 Tower

zum Einbau eines kompletten A-600 Computers. Formschönes Tastatur-Gehäuse mit Interface oder PC-Tastatur mit Interface. 449,-

Amiga 2000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 - Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich. Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 399,-

Netzteil für A-2000 Tower, 230 Watt 149,-
Netzteil für A-2000 Tower, 250 Watt 169,-

Amiga 3000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-3000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich. Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II/III und 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und 1 Video-Slot. (Ersetzt das Daughterboard.) Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-

Netzteil für A-3000 Tower, 250 Watt 199,-



Amiga-4000 Tower



FADT: Für den Preis der erste wirklich empfehlenswerte Towerumbausatz.



Tel. 02171 / 2 83 86 - 88
Fax +49 - 2171 / 2 83 89

Englisch für Fortgeschrittene

Megatraveller 2

Quest for the Ancients

Mit der Umsetzung des gleichnamigen PC-Vorreiters lieferte Empire 1992 so ziemlich sein erstes brauchbares Rollenspiel ab. Die Science Fiction-Reise geht in der aktuellen Neuveröffentlichung allerdings wieder mit englischen Originaltexten vorstatten.

Auf den Spuren der Jahrtausende alten Kultur der „Ancients“ treffen wir auf dem Planeten Rhylanor auf ein Bauwerk, das giftigen Glibber ausströmt. Damit diese Bedrohung beseitigt werden kann, haben wir ein fünfköpfiges Team zusammengestellt, welches in gewohnter Rollenspiel-Manier alles untersuchen muß, was es zu untersuchen gibt. Greift man nicht auf die standardmäßig vorhandenen Personen zurück, so kann mittels eines aufwendigen Charakter-Generators eine den persönlichen Vorstellungen entsprechende Party zusammengeschustert werden. Neben einfachen Weltraumgefechten reisen wir von Planet zu Pla-

net, wobei die zu erforschenden Orte aus einer zoombaren Vogelperspektive dargestellt werden. Insgesamt gesehen kann weder die Soundkulisse noch der optische Eindruck aktuellen SF-Rollis paroli bieten. Es werden teilweise zwar dramatische Klänge eingespielt, jedoch ist die grobe, brockenhafte Sprachausgabe nur noch auf PD-Niveau. Ebenso bodenlos ist die schlichte, detailarme Grafik, die zudem oft lange Nachladezeiten in Anspruch nimmt. Dank der vielen Handlungsmöglichkeiten der einzelnen Crew-Mitglieder lassen sich jedoch viele unterhaltsame Stunden verbringen. Die wahren Anhän-

der des Rollenspiel-Genres werden ohnehin dem Inhalt mehr Wert beimessen als der grafischen Präsentation.

■ Oliver Preißner

Berausende Weltraum-schlachten wie aus Elite dürft Ihr nicht erwarten. Vielmehr sind alle Darstellungen sehr stilisiert und funktionell umgesetzt.



Die Crew-Mitglieder sind in den Orten nur als kleine wuselnde Pünktchen auszumachen. Betritt man einen Raum, wird wieder auf die gewohnte großflächige Darstellung umgeschaltet (rechts).



Stein des Anstoßes ist das alte pyramiden-ähnliche Relikt der „Ancients“, welches neuerdings giftigen Brei produziert.

COMMENT

Megatraveller enthält eigentlich alle Grundelemente für ein gutes Rollenspiel. Ob man hingegen zum Budget-Preis Abstriche in puncto Grafik und Sound in Kauf nehmen will, muß jeder für sich selbst entscheiden.



FACTS

Hersteller: Action 16 ■
 Spieler: 1 ■ Disks: 3
 Preis: ca. DM 39,95
 Englisch nötig: ja ■
 Festplatte: wird unterstützt ■
 2.Laufwerk: wird unterstützt ■
 Steuerung: Maus, Tastatur ■

GAMEPLAY 60%

GRAFIK 42%

SOUND 48%

MOTIVATION 54%

GESAMT 54%

- + komplexes Rollenspiel zum Billigtarif
- schwache äußere Aufmachung

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (081 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰

AMIGA

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90
AUFSCHEUNGS OST. KOMPL. DT. 1MB 29,90

4 PACK COMPILATION inkl. LOTUS 3 / PREM. MANAGER 2 / SPACE CRUSADE / ZOOL 2
DT. ANLEITUNG 54,90

BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HIST. LINE) 59,90

APPROACH TRAINER (AIRBUS)
KOMPL. DT. 65,90

BATTLEFIELD DATA DISK NO. 2 DT. ANL. 49,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB 65,90

AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS / CIVILIZATION / ELITE 2
KOMPL. DT. 75,90

BLUE-BYTE KOMPL. 1MB, SIEDLER / CHARGES ENGINE & TO RACER GAME 69,90
BOBS BAD BAY DT. ANL. 59,90

BIING!
KOMPL. DT. (2MB + HD) 79,90

BUNDESLEIGA MANAGER 49,90
HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DEUTSCH

CLASSIC ADVENTURES - LUCAS ARTS - inkl. LOUI / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS / ZAK MC KRACKEN
KOMPL. DT. 1MB 89,90

DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB 69,90

COLONIZATION
KOMPL. DT. 69,90

DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1MB 89,90

CROSS CHECK (EISHOCKEY)
KOMPL. DT. 29,90

DER CLOU - DIE PROFISMEISEL - KOMPL. DT. 45,90
DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH 59,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BLINDTIME / DYNATECH - WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH 54,90
DIE NORDLÄNDER KOMPL. DT. 54,90
DOPPELPASS (ANSTOSS / WORLD CUP) KPL. DT. 59,90
DRAGON STONE DT. ANL. 54,90
ELFMANIA DT. ANL.

ERBEN DER ERDE
KOMPL. DEUTSCH 54,90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. 54,90
FLAMMING TOURS KOMPL. DT. 69,90

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
KOMPL. DEUTSCH* 65,90

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION 54,90
HANSE DE LUKE KOMPL. DT. 45,90
HATTRICK BUNDESLEIGA MANAGER 3 KOMPL. DT. 79,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 54,90

HOLLYWOOD PICTURES
KOMPL. DEUTSCH 69,90

KID CHAOS DT. ANL. 59,90

LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER
KOMPL. DT. 29,90

KINGDOMS OF GERMANY KOMPL. DT. 65,90
KINGS QUEST 9. KOMPL. DEUTSCH 1 MB 69,90

AMIGA

KINSHIP - ARCADE SPORTS BOWLING - DT. ANL. 29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1MB 79,90
LOLITOP DT. ANL. 65,90

SENSIBLE GOLF
DT. ANL. # 59,90

PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB 85,90

ran TRAINER
KOMPL. DT. 79,90

POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 59,90

SKIDMARKS II - SUPERSKIDMARKS -
54,90

SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL. DT. # 79,90
SHAO FU DT. ANLEITUNG 59,90
SIM CLASSICS SH. SIM CITY / SIM ANL / SIM LIFE D.A. 79,90
SKELETON VIEW DT. ANL. A1200 65,90
SPICEWARRS HCl KOMPL. DT. 75,90

U.F.O. - ENEMY UNKNOWN -
KOMPL. DT. 69,90

ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB 54,90
STARBUDD SPECIAL EDITION DT. ANL. # 29,90
STARBUDD KOMPL. DT. 79,90
THEME PARK KOMPL. DT. 1MB 59,90
TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 39,90

ZEPELLIN - GIANTS OF THE SKY
KOMPL. DT. 69,90

VALHALLA 69,90
X.IT DT. ANLEITUNG 39,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT. 59,90
ZEEVOLF DT. ANLEITUNG

AMIGA Sonderposten

3-D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DEUTSCH* 29,90
A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90
ADAMS FAMILY 34,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 24,90
ARCADE POOL DT. ANL. 24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLIARD 34,90
ARMYVILLE 9,90

AWARD WINNERS 2 COLLECTION inkl. ZOOL, SENSIBLE SOCCER, ELITE PLUS, JIMMY WHITE
DT. ANLEITUNG 19,90

B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 39,90
BATTLETEAM (BATTLESLIDE & DATA) DT. 1MB 49,90

BENEATH A STEEL SKY
KOMPL. DT. 24,90

BILLS TOMATO GAME 14,90
BLACK CRYPT 1 MB 29,90
BLASTER DT. ANLEITUNG 19,90
BLUCKHORN 29,90
CHARGES ENGINE 29,90
CIVILIZATION NUR AMIGA 1200 29,90
CLASSIC COLLECTION DELPHINE: INCL. FLASHBACK OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD COLONELS REQUEST - SIERRA - DT. ANL. 19,90

DAS SCHWARZE AUGE: SCHICKSALSKLINGE
KOMPL. DT. 49,90

DELUXE STRIP POKER 2 15,90
DESERT STRIP 29,90

AMIGA Sonderposten

DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB 49,90

DER CLOU
KOMPL. DT. 24,90

DOOFIGHT - MICROPROSE - DT. HANDBUCH 1MB 39,90
DUNE KOMPL. DEUTSCH 1MB 34,90
EARTH - DIE WELT DER ARABER 39,90
ELITE 2 - FRONTIER - KOMPL. DT. 29,90
ELITE PLUS DT. ANL. 39,90

EISHOCKEY MANAGER
INCL. VIDEO KOMPL. DEUTSCH 19,90

EMPIRE SOCCER DT. ANL. 1MB 29,90
EMVIN FUGUES INT. SOCCER 29,90
EPIC DT. ANL. 29,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB 39,90
F118 STRIKE FLEET 1MB 29,90

FIELDS OF GLORY
DT. ANLEITUNG 35,90

FLASHBACK DT. ANL. 1MB 35,90
GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1MC 19,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. 39,90
GUSHER 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB 34,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB 34,90

FALLEN EMPIRE
KOMPL. DT. 1MB 29,90

HERO QUEST 2 - LEGACY OF SORABILS - HISTORY LINE 1914 - 1918 DT. 1MB 29,90
HOLY BROTHERS OF DARKNESS 39,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 39,90
SHAS III KOMPL. DT. 1MB 19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 34,90
KINGS QUEST 1 DT. ANL. 29,90

FOOTBALL GLORY
DT. ANL. 19,90

KINGS QUEST II DT. ANL. 29,90

JURASSIC PARK
DT. ANL. 19,90

KINGS QUEST III DT. ANL. 29,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG 29,90
KINGS QUEST 5 29,90
K 240 - TOPRA 1 - LEGEND OF WOLBUR LARRY 3 1MB 34,90
LOOM KOMPL. DT. 1MB 39,90

LOST VIKINGS
KOMPL. DT. 29,90

LOTHAR MATTHAEUS SOCCER DT. ANL. 34,90
MI TANK PLATON DT. ANL. 1MB 34,90
MAN-HUNTER NEW YORK 29,90
MANHATTAN IN FLORENCE DT. ANL. 29,90

POOLS OF DARKNESS
KOMPL. DEUTSCH 1MB 24,90

MONSTERBUSINESS 5,90

NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ BORODINO & WATERLOO
KOMPL. DT. 49,90

NOK FALDO ULTIMATE GOLF 19,90

MR. NUTZ
DT. ANL. 24,90

PGA TOUR GOLF PLUS 34,90

OLDTIMER
KOMPL. DT. 44,90

POLICE QUEST 1 1MB 34,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA - DT. ANL. 34,90
POLICE QUEST 3 1 MB 34,90

AMIGA Sonderposten

POPULUS INCL. PROMISED LANDS 29,90
POPULUS 2 29,90

PATRIZIER
KOMPL. DT. 49,90

POWERMONGER INCL. LW DATA DISK 29,90
PREMIERE MANAGER 2 1MB 19,90
QUEST FOR GLORY DT. ANL. 1MB 24,90
QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA - DT. ANL. 39,90
RECH FOR THE SEEDS 35,90

ROBINSONS REQUIEM
DT. ANL. 29,90

ROME AD 95 DT. ANL. 29,90
SECOND SAMURAI 19,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90
SIM ANI 24,90
SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90
SKIDMARKS DT. ANL. 19,90

SHADOW FIGHTER
DT. ANLEITUNG 29,90

SPACE QUEST 1 - SIERRA - 29,90
SPACE QUEST 2 DT. ANLEITUNG 34,90
SPACE QUEST 4 1MB 34,90

SPACE HULK
DT. ANLEITUNG 34,90

STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 29,90
SULBRAN COMMANDO 19,90
THER FIRESTORM DT. BATTLE OF BRITAIN 29,90
TOP GEAR 2 DT. ANL. 19,90
TROLLS 29,90
URDILIM II DT. ANL. 29,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 19,90
WATERSHOOT DT. ANL. 9,90
WING COMMANDER 1MB 29,90
WHALES VOYAGE 19,90
WOLFHILD 29,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT. 39,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 24,90

AMIGA CD 32

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90
D-GENERATION DT. ANL. 49,90
DANGEROUS STREETS 69,90
DRAGON STONE DT. ANLEITUNG 69,90
EMERALD MINES DT. ANLEITUNG 69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 59,90
GUARDIAN 29,90
LAST MANA 3 19,90
LITTLE DILL 24,90
LOUI 19,90
MORPHY 65,90
PINEBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG 24,90
ROCKROCK - JAMES POND - RYPER CUP GOLF 24,90
SHADOW FIGHTER 19,90
SKELETON KING DT. ANLEITUNG 29,90
SUPER SKIDMARKS 59,90
SUPER STADIUM 65,90
THEME PARK 59,90
TOP GEAR 2 DT. ANL. 54,90
TOWER ASSAULT DT. ANL. 24,90
UNIVERSE ZOOL 1 19,90

AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL. 69,90
BRING! KOMPL. DT. 49,90
BRUTAL KOMPL. DT. # 59,90
DER CLOU KOMPL. DT. 24,90
DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH 59,90
DREAMWARR KOMPL. DEUTSCH 79,90
DOPPELPASS (ANSTOSS / WORLD CUP) K.D. 79,90
EIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. # 39,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. 39,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. # 45,90
HANSE DE LUKE KOMPL. DT. 45,90
HATTRICK - BUNDESLEIGA MANAGER 3 - KPL. DT. 79,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 79,90
LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG 59,90
LEON KING DT. ANL. 59,90
PGA ELIPO TOUR DT. ANLEITUNG 59,90
PINEBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG 59,90
RISE OF THE ROBERTS KOMPL. DEUTSCH 79,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL. 65,90
ROCKROCK - JAMES POND 2 - 9,90
SOCCER KID 19,90
SUPER STADIUM 29,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 69,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL. 69,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Auslands: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!
Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Licht und Schatten

Die Nordländer

„Endlich wieder mal ein Rollenspiel für den Amiga!“, werden sich die RPG-Freaks unter Euch denken und die Koffer für eine Reise in die Nordländer packen. Doch bevor Ihr hier zugreift, solltet Ihr Euch genau überlegen, worauf es Euch bei einem Spiel ankommt.



Kampfszenen wie diese wirken in den Nordländern eher lächerlich denn spannend, denn die Gestalten „hampeln“ im wahrsten Sinne des Wortes in der Gegend herum.

Gelangweilt sitzen die Helden in dem Land mit dem vielsagenden Namen Nicksis-Los herum und wissen nicht, wie sie ihre Abenteuerlust stillen könnten. Genau in dem Moment, als sie gerade fast dem Verzweifeln nahe sind, erreicht sie die Kunde vom Magier Wulfrum, der in den Nordländern haust und ein paar tapferer Recken sucht. Diese sollen dem ebenso größtenwahnsinnigen wie machthungrigen Zauberer Ladulak, der den gesamten Norden allein beherrschen will, für alle Zeiten zeigen, wo seine Grenzen sind.

Natürlich begeben sich die jungen Draufgänger sofort auf

die Reise gen Norden, mit dem festen Willen, für Wulfrum den Kampf gegen das Böse zu führen. Doch der greise Magier verläßt sich nicht auf jeden dahergelaufenen Abenteurer: er stellt der Gruppe sieben Aufgaben, die es zu erfüllen gilt, bevor der eigentliche Feldzug gegen den bösen Ladulak beginnen kann. Haben Eure Helden diese Feuerprobe bestanden, schickt sie Wulfrum auf die Reise durch die Nordländer. Das Ziel des Unternehmens besteht darin, mit denen man die Waffe herstellen kann, die Ladulaks Ende besiegeln soll...

Facettenreiche Handlung

Die Nordländer weisen spielerisch durchaus einigen Tiefgang auf. Die auf den ersten Blick typische, an den Fantasy-Haaren herbeigezogene Rollenspiel-Story geizt nicht mit äußerst witzigen Details,

die das ganze Geschehen beinahe schon in einem selbstirrischen Licht erscheinen lassen. Auch wird Euch in diesem Spiel wesentlich mehr abverlangt als das Aufsammeln von Items oder die Liquidierung von Bösewichten. Ihr müßt Eure Fähigkeiten in den verschiedensten Berufen unter Beweis stellen und Eure Party zur Bewältigung einer Mission unter Umständen in mehrere Gruppen aufspalten.

Auf einem Spielfeld, das sage und schreibe aus 310.000 Feldern besteht, gilt es, 15 Städte auf sieben verschiedenen Kontinenten zu erforschen. Dabei könnt Ihr mit bis zu 32 verschiedenen Charakteren ins Geschehen eingreifen und dabei um die 360 Gegenstände benutzen.

Die Möglichkeiten, die Eigen-

schaften der Spielfiguren zu beeinflussen, sind schier unerschöpflich: natürlich entwickelt sich ein Charakter, den Ihr zu Beginn des Spiels mit bestimmten Attributen ausgestattet habt, im Verlauf der Handlung weiter und erwirbt weitere Fähigkeiten.

Zwespätiger Eindruck

Trotzdem macht es Sunflowers einem nicht leicht, das neue Nordland-Epos zu



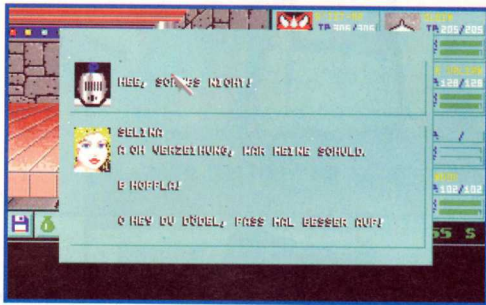
Der Bildschirmaufbau enthält alle Elemente, die für ein traditionelles Rollenspiel typisch sind: neben einem Aktionsfenster findet man eines mit den Werten der verschiedenen Charaktere sowie Aktions-Icons und ein Textfenster.



Auch eine Diskothek könnt Ihr in den Nordländern aufsuchen und dort Begleiter für Eure Party anwerben.



In den Städten verläuft man sich schnell, denn es sieht überall gleich aus.



Wenn Ihr in der Disco einen anderen Besucher anspricht, öffnet sich ein Textfenster, in dem Ihr für die Unterhaltung aus mehreren Antwortsätzen auswählen könnt.

bewerten. Auf der einen Seite ist man beeindruckt von der Vielschichtigkeit des überaus komplexen Regelwerks und von den humorvollen Geistesblitzen, die das Spiel immer wieder auflockern. Auf der anderen Seite beeinträchtigt die mehr als halbherzige grafische und soundtechnische Umsetzung der an sich guten Spielidee den Spaß doch ganz erheblich. Zwar gibt es an der Steuerung nichts zu mäkeln, aber die Hintergrundgrafiken wirken unprofessionell und derart gleichförmig, daß der Abwechslungsreichtum der Story optisch nicht nachvoll-

ziehbar ist. In Sachen Sound üben einzig die Kampfszenen einen gewissen Reiz aus, ansonsten herrscht weitgehend „tote Hose“. RPG-Puristen, denen es ausschließlich auf ein gelungenes Spielkonzept ankommt, können sich Die Nordländer durchaus einmal ansehen. All diejenigen, die von einem Computerspiel auch optische und akustische Genüsse erwarten, sollten von diesem Sunflowers-Produkt besser die Finger lassen.

■ Herbert Aichinger



AMIGA

All Terrain Racing	DA	49,95	Lollypop	DV	62,95
Arcade Pool	DA	29,95	L. Matthäus		
Biing!	DV	80,95	Super Soccer	DV	65,95
Brutal	DV*	63,95	Lords of the Realm	DV	61,95
Bugs	DA	i. V.	Mad News	DV*	68,95
Bureau 13	DV*	63,95	Oldtimer-Erlebte Gesch.	DV	66,95
Cannon Fodder 2	DA	60,95	Powerdrive	DA	56,95
Colonization	DV	69,95	Ran TRAINER	DV	77,95
Crosscheck	DV	49,95	Roadkill	DA*	59,95
Dawn Patrol	DV	71,95	Ruff'n'Tumble	DA	49,95
Der Meister	DV	55,95	Sensible Golf	DA*	66,95
Der Reeder	DV*	81,95	Sensible World		
Doppelpass	DV	77,95	of Soccer	DV	61,95
Dragonstone	DA	57,95	Shadow Fighter	DA	57,95
Erben der Erde	DV	53,95	Shag Fu	DA	57,95
Evasive Action	DA*	56,95	Simon the Sorcerer 2	DV*	79,95
F 1	DA	59,95	Space Academy	DV*	i. V.
FIFA International Soccer	DV	49,95	Speris Legacy	DA*	57,95
Final Over-Cricket	DA*	34,95	Star Crusader	DV*	63,95
Flamingo Tours	DV	69,95	Super Street Fighter2 TurboDA*	69,95	
Flashback	DA	39,95	Theme Park	DV	55,95
Flight of the Amazon Queen	DV*	63,95	Tower Assault	DA	39,95
Hattrick!	DV*	67,95	Triple Fun	DA	67,95
Hollywood Pictures	DV	69,95	UFO-Enemy Unknown	DV	69,95
Its International Cricket	DA	50,95	Virocop	DA*	55,95
Jungle Strike	DA	56,95	Whale's Voyage 2	DV	69,95
King's Quest 6	DV	61,95	SuperSkidmarks	DA	62,95
Kingpin	DA	34,95	Zeppelin	DV	68,95

AMIGA 1200

Aladdin	DA	59,95	Lion King	DA	60,95
Alien Breed 3D	DA*	59,95	Lords of the Realm	DV	61,95
Baldie	DV*	69,95	Oldtimer-Erlebte Gesch.	DV	66,95
Biing!	DV	90,95	Pinball Illusions	DA	62,95
Brutal	DV*	63,95	Pussies Galore	DA*	50,95
Der Meister	DV	55,95	Shadow Fighter	DA	57,95
Doppelpaß	DV	77,95	Simon the Sorcerer 2	DV*	79,95
Elite 3	DV	59,95	Star Crusader	DV*	63,95
Fears (im Sept.)	DA*	62,95	Subwar 2050	DV	66,95
Frontlines	DV*	62,95	Super Street Fighter2 TurboDA*	69,95	
Hattrick!	DV*	67,95	TFX	DA*	69,95
High Seas Traders	DV	62,95	UFO-Enemy Unknown	DV	69,95
Jungle Strike	DA	61,95	Whale's Voyage 2	DV	69,95
			Virocop	DA*	55,95

CD 32

Alien Breed 3D	DA*	59,95	Pinball Illusions	DA	62,95
Alien Olympics	DV*	49,95	Pussies Galore	DA*	51,95
All Terrain Racing	DA	49,95	Road Kill	DA	62,95
Baldie	DV*	63,95	Shadow Fighter	DA	57,95
Base Jumpers	DA	50,95	Space Academy	DA*	i. V.
Bloodnet	DA*	62,95	Speris Legacy	DA*	57,95
Brutal	DA*	62,95	Star Crusader	DV*	62,95
Bugs	DA*	i. V.	Striker	DA	55,95
Bureau 13	DV*	63,95	Subwar 2050	DV	60,95
Elite 3	DV	59,95	Super Street Fighter2 TurboDA*	69,95	
Fears (im Sept.)	DA*	62,95	Super Skimarks	DA	62,95
Final Over-Cricket	DA*	34,95	Tower Assault	DA	55,95
Kingpin	DA	39,95	Syndicate&A.ChickenEV	62,95	
Mega Race	***	62,95			

Versandkosten: Nachnahme nur 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Vorkasse nur 6,95 DM • Ausland nur Vorkasse (EC-Scheck) plus 25,00 DM
Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Ladenlokal: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Hwvl.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,- DM
Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren

COMMENT

Schade: Die Nordländer bieten eine enorme Spieltiefe mit einer Fülle an spielerischen Möglichkeiten, aber die liebevolle grafische Umsetzung dürfte auch dem hartgesottesten Rollenspieler den Spaß verderben.



Herbert

FACTS

- Hersteller: Sunflowers
- Spieler: 1 ■ Disks: 7
- Preis: ca. DM 100,- ■
- Englisch nötig: nein ■
- Festplatte: wird unterstützt ■
- 2.Laufwerk: wird unterstützt ■
- Steuerung: Tastatur, Maus ■

GAMEPLAY 62 %

GRAFIK 39 %

SOUND 50 %

MOTIVATION 52 %

GESAMT 50 %

+ witzige Story

- miserable Grafik



PLAYERS GUIDE

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 8/95

Akira

Seite 545-548

Rugby

Seite 549-550

F1 World C.

Seite 551-554

Embryo

Seite 555-560

Lollypops

Seite 561-564

X-It

Seite 565-570

Litil Divil

Seite 571-575



CODES + FREEZERS

Blastar
Cannon Fodder 2
Globdule

Glup
Line Of Fire
MagicianDizzy

Mercenary
Mickey Mouse
Ruffian

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 DM 6,-, Ausland DM 13,-) 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

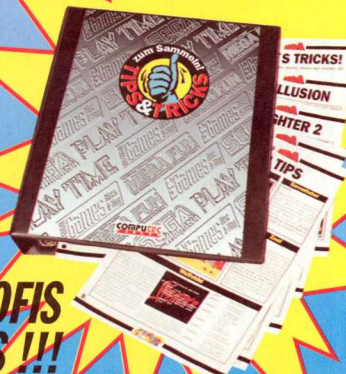
Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem AMIGA GAMES
- für die wichtigsten 416 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

AKIRA

Im 1. Teil unserer AKIRA-Spielanleitung befassen wir uns mit dem Straßenrennen, dem Militärkrankenhaus und dem Spielzeugland.

Level 1 - Street Racing



1. Im 1. Level mußt du mit deinem Motorrad über eine zerstörte Straße fahren. Du mußt vielen Hindernissen ausweichen und Sachen sammeln. Fahre die Kegel um, damit du extra Sachen bekommst.



2. Du kommst an Schutt und Geröll vorbei, das entweder umrundet oder übersprungen werden muß. Beschleunige nicht vor Lücken, sonst landest du meist darin.



3. Eine rivalisierende Bande - die Clowns - versucht, dich zu attackieren. Sie werfen Benzinbomben von ihren Motorrädern, denen man leicht ausweichen kann. Schaffe sie dir mit einer gut platzierten Handgranate vom Hals.



4. Der wichtigste Punkt für dein Überleben in diesem Level ist das Benzin für dein Motorrad. Du mußt alle Benzinkanister, die du siehst und die unter den Kegeln versteckt sind, einsammeln, um diesen Teil zu vollenden.



5. An einigen Stellen wirst du die Straße mit Steinen blockiert finden. Durchbreche die Steine mit einer Handgranate. Aber wirf sie rechtzeitig, denn sonst verfehlst du die Steine und krachst dagegen.



6. Dieses Feuer bewegt sich sehr langsam rauf und runter. Passiere die Flammen, wenn sie sich nach unten bewegen und du dich oben befindest, da dies der sicherste Weg ist durchzukommen.



7. Ein weiteres Hindernis sind die winkenden Dummköpfe, die auf der Straße herumstehen. Überfahre sie nicht, sonst verlierst du ein Leben. Paß auch auf die bewaffneten Fußgänger auf, da diese auch gefährlich werden können.

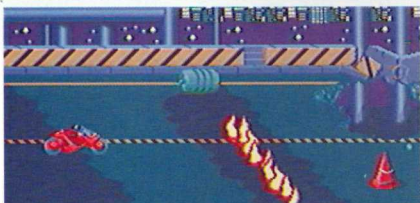


8. Auf's Ende zu fährt eine Horde Motorradfahrer auf dich zu. Um diesen und ihren Feuerbomben auszuweichen, warte einfach, bis du das Hindernis passiert hast und fahr zum oberen Rand der Straße.

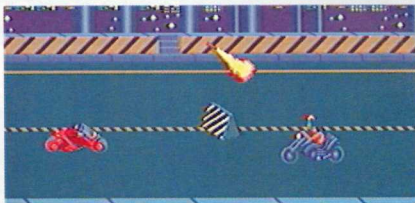


AKIRA

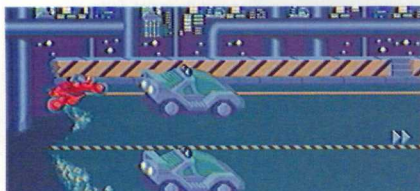
...Level 1 - Street Racing



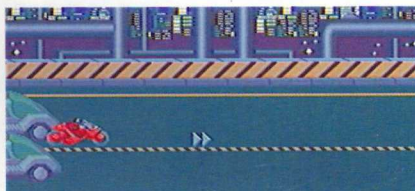
9. Am Ende des letzten Teils erhältst du das Paßwort „LETS RIDE“, um weiterzumachen. In dieser Stufe gibt es viele neue Hindernisse, auf die du aufpassen mußt.



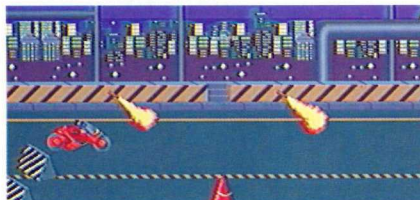
10. Bleibe soweit wie möglich von den Straßenrändern weg, sonst wirst du von den Flammenwerfern gegrillt. Paß auch auf die Barrieren in der Straße auf. Diese können mit Handgranaten zerstört werden.



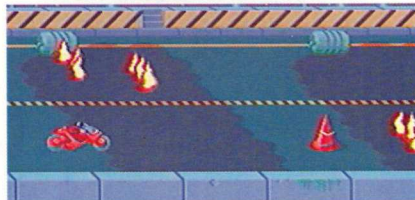
11. Nach dem Sprung über die Lücke landest du zwischen diesen beiden Autos, die dich sofort verfolgen. Du mußt weiterhin Speed-Ups einsammeln, um nicht zerquetscht zu werden.



12. Das 1. Speed-Up findest du in der Mitte der Straße, das zweite etwas weiter unten, das 3. wieder in der Mitte. Das 4. liegt über der Mitte, dann wieder eins in der Mitte, dann wieder nach unten, wo du weitere Speed-Ups und Benzin einsammeln kannst.



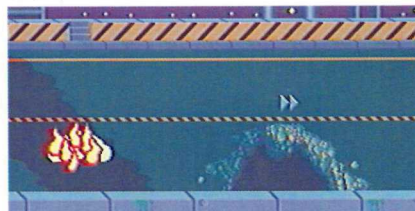
13. Die Bösen in diesem Teil des Levels werfen wesentlich mehr Bomben nach dir, also mußt du auch mehr aufpassen, was sie tun. Versuch' also, nicht so schnell zu fahren, um alles im Auge zu behalten.



14. Paß' auf das Feuer auf der Straße auf, das sich ziemlich schnell bewegt. Du kannst es umgehen, indem du direkt darauf zufährst, kurz bevor es die Richtung wechselt. Auf diesem Weg bewegt sich das Feuer von dir fort, und du kannst vorbei.



15. Hier mußt du die Barrieren zerstören, um an dem Schutt auf der Straße vorbeizukommen. Danach fahr nach unten und hol' den Kegel, welcher einen Benzinkanister enthält.



16. Die beste Taktik, diesen Teil zu überstehen, ist, vorsichtig zu sein, aber nicht zu vorsichtig, damit du nicht zu langsam bist, um über Lücken zu springen oder Hindernisse zu umfahren.

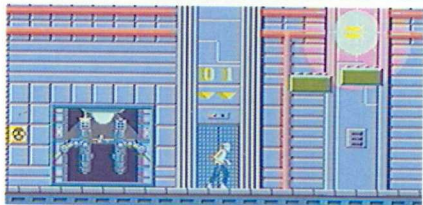


AKIRA

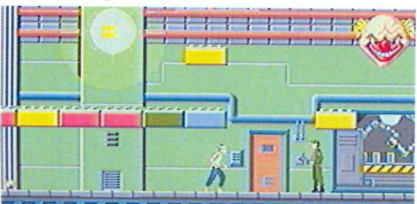
Level 2 - The Military Hospital



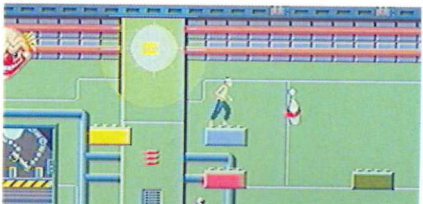
1. Testuo wurde gefangengenommen und in ein Militärkrankenhaus gebracht, du mußt ihm helfen zu fliehen, indem du die Gefahren umgehst und die Feinde erledigst, um den Ausgang zu finden. Das Paßwort für Level 2 lautet „CAPTURED“.



2. Benutze die im Krankenhaus verteilten Fahrstühle, um in andere unerreichbare Stockwerke zu gelangen. Drücke einfach die „Nach-Oben-Taste“, während du davorstehst. Untersuche sämtliche Räume damit du keine Lift ausläßt.



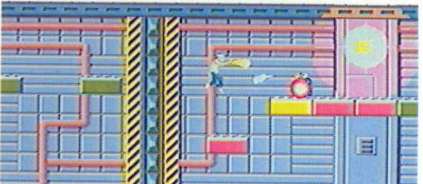
3. Wenn du auf einen Soldaten triffst, solltest du dich immer ducken und feuern, damit du von keiner Kugel getroffen wirst. Du brauchst 3 bis 4 Schuß, um die Soldaten auszuschalten.



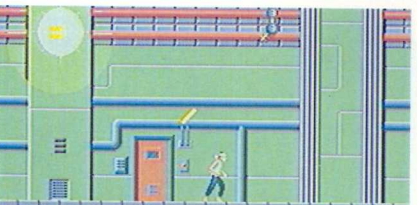
4. Stell' dich auf die farbigen Blöcke, um höher zu kommen, und sammle die Bilder ein. Nimm' dich vor den Kegeln in acht, sie können nicht so einfach zerstört werden, rauben dir aber deine Energie.



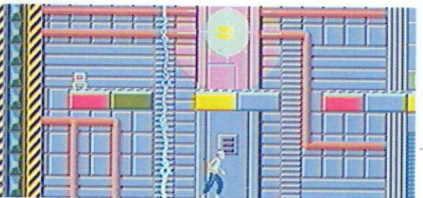
5. Es gibt viele Dinge einzusammeln in diesem Krankenhaus. Halte nach extra Energie Ausschau, die du in den Kapseln finden kannst. Es gibt auch verschiedene Waffen zu holen, aber Vorsicht, sie nutzen dir nicht lange.



6. Diese kleinen Roboter können ein Problem werden, da sie ziemlich schnell feuern. Wenn ein Feind auf der Plattform über dir steht, so wie hier, dann warte, bis er aufhört zu feuern, springe hoch und schieße. Auf diesem Weg kannst du ihn ausschalten, ohne selbst getroffen zu werden.



7. Im Hospital gibt es einen Bereich, der durch an der Decke befestigte Laserwaffen gesichert ist. An ihnen vorbeizukommen ist ziemlich leicht, solange du nicht springst.

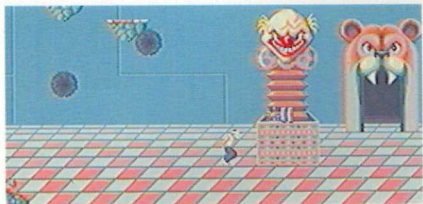


8. Eine weitere Gefahr, auf die du aufpassen mußt, sind die vom Boden zur Decke und zurückwandern. Versuche nicht, durchzugehen, sonst wirst du gebraten.

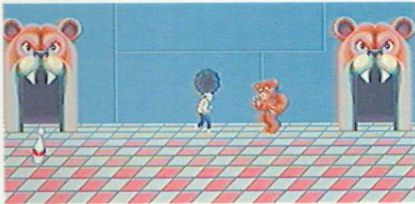


AKIRA

Level 3 - Toyland



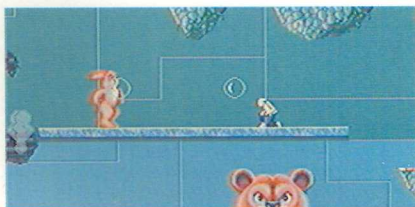
1. Das Spielzeugland ist eine Ausgeburt von Tetsuos Fantasie, aber es ist echt genug für ihn. Das Paßwort, um direkt dorthin zu gelangen, ist „TEDDYBEAR“.



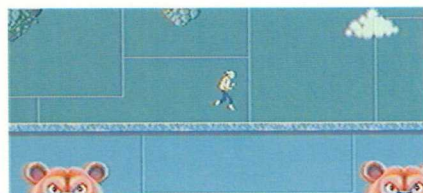
2. Die Kegel tauchen im Spielzeugland auch wieder auf, also denk daran, keine Zeit darauf zu verschwenden, auf sie zu schießen. Spring stattdessen über sie hinweg und lauf so schnell du kannst davon.



3. Diese Streichhölzer können einen ziemlich nerven, da sie unsichtbar sind und Flammen auf dich abfeuern. Manchmal kannst du dich nicht unter den Flammen hinweg ducken, also mußt du über sie wegspringen.



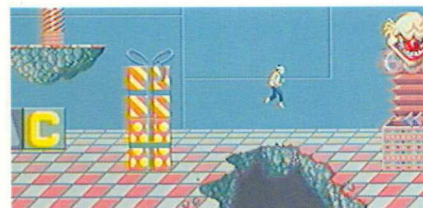
4. Diese Hoppelhasen sind nicht so niedlich, wie sie aussehen, da die Blasen, die sie ausstoßen, sehr gefährlich sind. Erledige die Hasen so schnell wie möglich und springe über die Blasen hinweg.



5. Paß auf die Blitze ausstoßenden Wolken auf. Schau genau hin, denn die Blitze sind schwer auszumachen. Also achte genau auf den Dampf der aus den Löchern im Boden aufsteigt.



6. Die Autos spucken eine weiße Flüssigkeit nach dir, die dir die Energie entzieht. Sorge dich nicht darüber, denn die Autos können mit ein paar Schuß erledigt werden.



7. Löcher dieser Größe können übersprungen werden, aber versichere dich, erst auf den letzten Schritt hinabzuspringen, denn sonst fällst du in die Dunkelheit.



8. Manchmal findest du dich in einer Sackgasse wieder. Gib nicht auf, denn es gibt immer einen Ausweg. Verfolge ganz einfach deine Schritte zurück und schaue nach, was du übersehen hast.

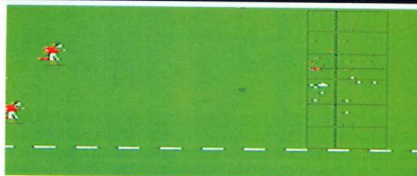
Fortsetzung folgt...



RUGBY '95

Wenn ihr an Rugby denkt, dann denkt ihr wahrscheinlich an eiförmige Bälle, sich im Schlamm wälzen und anstrengende SCRUMS. Mit Rugby '95 könnt ihr all das vergessen, also spielt es ganz einfach auf eurem Amiga und vermeidet damit die harten Realitäten.

Game Guide



1. Schau' beim Anstoß auf die Karte des Spielfelds und wirf den Ball auf die Seite des Felds, auf der sich die meisten Spieler befinden. Auf diesem Weg landet der Ball nicht in einem Freiraum, und Du vermeidest einen Angriff deiner Gegner.



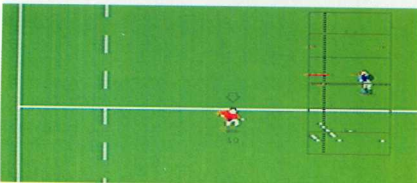
2. Wenn der Gegner den Ball fängt, wirft er ihn entweder zurück oder er versucht, dich zu überrennen. Um den Gegner davon abzuhalten weiterzukommen, lauf einfach in den Spieler mit dem Ball hinein und drücke die Feuertaste. Damit bildest Du einen Spielerring um deinen Gegner.



3. Um den Spielerring zu bewegen, mußt du ihn mit dem Joystick nach rechts und links über das Feld schieben. Wenn Du in der Nähe der Torlinie bist, hör' nicht auf zu schieben, damit du näher an der Linie stehst, wenn der Ball freigegeben wird.



4. Die eigentliche Idee von Rugby ist es, die Spielereihe dazu zu benutzen, den Ball weiterzugeben. Während des Spiels ist es allerdings zeitweise einfacher, mit dem Ball loszurennen und zu versuchen, dem Gegner auszuweichen, statt den Ball an deine Mitspieler weiterzugeben.



5. Einen verlorenen Ball einzufangen, kann wegen des Aufsprungwinkels des eiförmigen Balls schwieriger sein als gedacht. Versuche es also nicht gleich, wenn der Ball landet, sondern warte, bis er langsamer wird.



6. Beim Line-Out mußt du den Ball die Linie entlangwerfen und wieder fangen. Der kleine Balken unterhalb des Werfers teilt dir mit, wie weit der Ball fliegen wird. Wähl' deine Formation, und wenn der Ball auf deiner Seite landet, wirf den Ball weiter die Linie entlang.



7. Gleich nachdem du den Ball gefangen hast, wirst du vom Gegner angegriffen. Wenn du den Ball die Linie entlangwirfst, bekommst du Raum zum Rennen. Versuche, immer quer über das Feld zu rennen, denn das erschwert dem Gegner den Angriff.



8. Wenn du in der Klemme steckst, ist es immer eine gute Idee, den Ball abzugeben. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten, aber um den Ball danach zu behalten, solltest du nur einen kurzen Wurf machen und dann losrennen, um den Ball wieder zu fangen.



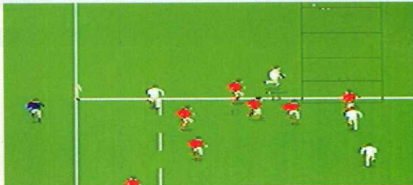
ANICA 550 ANICA

RUGBY '95

Game Guide



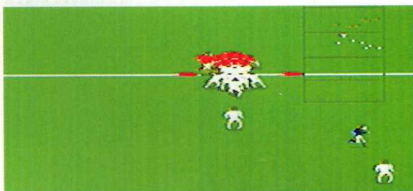
9. Ein Lauf quer übers Spielfeld bringt dich direkt vor den Gegner. Wenn du angegriffen wirst, kannst du versuchen vorbeizukommen, dabei riskierst du aber den Verlust des Balls; du kannst aber auch umdrehen und in die andere Richtung rennen, damit narrst du den Gegner und verschaffst dir Spielraum.



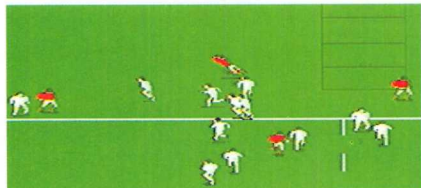
10. Die meisten Versuche werden in Richtung Eckpfosten gestartet. Das ist die beste Taktik, denn an den Seiten ist meist mehr Platz. Wenn du angegriffen wirst, sollte ein kurzer Paß zum nächsten Spieler dir Erfolg bringen.



11. Nachdem du den Punkt erzielt hast, mußt du ihn auch verwandeln. Platziere dich gut auf der Spielfeldkarte, und es sollte dir leichtfallen, 2 weitere Punkte zu erzielen.



12. SCRUMS werden genauso ausgeführt wie RUCKS oder MAULS, werden aber besser aus dem Stand gemacht, statt während des Spiels. Und wieder, wenn die SCRUMMAGE sich in der Nähe der Torlinie befindet, versuche, alle darüber zu schieben.



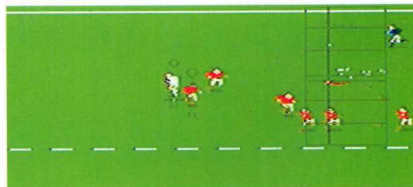
13. Wenn du dich direkt vor der Torlinie angegriffen fühlst, dann versuche, dich Stoß für Stoß langsam vorzuarbeiten. Sammle den Ball ein und renn' durch die Gegner. Versuche nicht, eine Lücke zu finden, sonst verlierst du an Boden.



14. Du kannst die Ecke des Spielfelds dazu benutzen, Boden zu gewinnen, indem Du alle Line-Outs gewinnst. Wenn du in Schwierigkeiten kommst, dann schieße den Ball nach oben und aus dem Feld. Jetzt hol' dir den Ball wieder und mach' das gleiche nochmal. Wenn du dies weiterhin tust, kämpfst du dich langsam über das Feld.



15. Eine weitere Möglichkeit ist der Dropkick, falls du daran zweifelst, den Punkt zu erzielen, wenn du vor dem Tor stehst. Stell' dich in Position und schieß den Ball durch die Pfosten, um 2 weitere Punkte zu erzielen.



16. Wenn einer der Gegner sich auf der Verteidigerseite deiner Hälfte befreien kann, dann schaue auf die Karte und suche deinen Fullback. Bringe ihn in Position und renn ganz einfach in den Gegner hinein, um ihn zu stoppen.

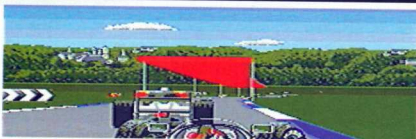


ANIGI 551 ANIGA

FORMULA 1

Noch rechtzeitig zum Saisonbeginn 1995 hat die Firma Domark dieses Formel 1-Rennspiel in seiner vollen Faszination für euch veröffentlicht. Lest euch vor dem Spielen unsere Tips zu jeder Strecke durch.

Germany



1. In der weitgezogenen Rechtskurve müßt du dich durch einige scharfe Biegungen hindurchschlängeln. Trotzdem müßt du nicht unbedingt vom Gas gehen. Nur in diesem roten Tunnel müßt du einmal kurz abbremsen, dann kannst du wieder Vollgas geben.



2. Im oberen und im unteren Teil der Strecke gibt es Schikanen, die du jedoch auch bei Vollgas durchfahren kannst. Eine Schikane fährst du am besten gerade an und versuchst, die Kanten möglichst knapp anzuschneiden. Dabei darfst du allerdings niemals zu sehr ins Lenkrad greifen.

Pacific



1. Die erste Kurve nach dem Start ist sehr scharf. Wenn du aber an der Innenseite entlangfährst und die Fahrbahnbegrenzung nicht anstreifst, so solltest du auch hier deine Geschwindigkeit halten können. Es ist zwar nicht gefährlich, die Begrenzung zu berühren, vermeide es aber trotzdem.



2. Das s-förmige Streckenstück, das gleich bei der vierten Kurve anfängt, kann auch für sehr gute Fahrer einige Probleme machen. Bleibe bei der ersten Kurve an der Innenseite, so daß du zur nächsten Kurve die richtige Spur erwischst. Für diese Rechtskurve müßt du allerdings abbremsen.

San Marino



1. Die Haarnadelkurve im oberen Teil der Strecke kann zwar mit immer noch beachtlicher Geschwindigkeit genommen werden, du wirst aber trotzdem noch mehr bremsen müssen, um die Kurve auch weiterhin heil zu überstehen. Um zu überholen, nimmst du die Innenseite und bremsst ab, dann ziehst du durch schnelles Gasgeben innen am Gegner vorbei.



2. Dieser Kurs ist voll von kurvigem Abschnitten. Solange aber die Kurven wie eine kleine Beule auf der Streckenkarte aussehen, dann kannst du diese Kurven gerade und mit Vollgas nehmen. Achte also in diesem Falle immer auf die Karte, um die Kurven richtig einzuschätzen.

Monte Carlo



1. Wenn du auf den ersten gelben Abschnitt des Kurses kommst, dann müßt du diese Kurve weit außen nehmen, um maximale Geschwindigkeit zu erhalten. Grundsätzlich kannst du hier die Kurven mit Vollgas anfahren. Wenn du dann nach außen driftest und die Kante berührt, bremsst du ein wenig ab und kommst wieder auf die Spur zurück.



2. Hier gibt es wieder einige Schikanen, die aber diesmal enger und scharfer sind als in den bisher geschilderten Kursen. Versuche hier auf keinen Fall, gerade durch die Schikanen zu fahren. Stattdessen drückst du den Joystick schnell und kurz in die andere Richtung und kommst so locker hindurch.



FORMULA 1

Brazil



1. Die Kurve im oberen linken Teil der Strecke kommt recht unerwartet auf dich zu. Bereit dich also vor und fahre vorher in der Mitte der Fahrbahn. Wenn du diese Kurve richtig anfährst, dann kannst du hier außerdem recht gut überholen.



2. Der Verkehr kann an einigen Stellen des Kurses problematisch für dich werden. Die Fahrbahn ist zudem auch nicht gerade breit, so daß du nur schwer überholen kannst. Versuche am besten, vor Kurven später abzubremsen und so auf der Innenseite vorbeizuziehen.

Canada



1. Die u-förmige Kurve im oberen Teil des Kurses wird für dich schier unmöglich, wenn du zu schnell hineinfährst. Versuche, hier und in den anderen Kurven zu überholen, da auch hier die Fahrbahn nicht sehr breit ist.



2. Die untere Gerade besitzt einige kleine Biegungen, die scharf genug geschnitten sind, um dich aus der Spur zu tragen. Achte genau auf diese Stellen und bereite dich gut vor, da sie sehr schnell auf dich zukommen und deine Reaktionen sonst äußerst gut sein müssen.

France



1. Dieser Kurs besteht aus ein paar Haemmelkurven. Da der Kurs allerdings nicht sehr eng gehalten ist, kannst du an den breiten Stellen der Strecke leicht überholen. In den Haemmelkurven mußt du zwar unbedingt bremsen, aber nicht zu stark, da sonst die anderen Wagen an dir vorbeifahren.



2. Wenn du eine kurvige Strecke fährst, dann versuche dir zu merken, mit welcher Geschwindigkeit du die Kurven in der letzten Runde gefahren bist. Nun legst du noch ein wenig an Geschwindigkeit drauf, und wenn du aus der Kurve fliegst, weißt du genau, wie schnell du fahren kannst.

Spain



1. Hier gibt es einige sehr lange, geschwungene Kurven, die zu deinem Vorteil und zum Überholen nutzen kannst. In den schnellen Fahrzeugen, wie z.B. von Benetton oder Williams, kannst du sogar auf der Außenseite an den anderen Wagen vorbeifahren und leicht davonziehen.



2. Diese Kurve ist sehr schnell und scharf. Wenn du aber hier die korrekte Spur fährst, dann kannst du die Geschwindigkeit die ganze Zeit halten. Dadurch wirst du erheblich schneller für den nächsten Abschnitt. Je länger du nämlich ohne Unfall fährst, desto schneller wirst du durch den Kurs rasen.



ANICA 553 ANIGA

FORMULA 1

Britain



1. Diese Schikane im oberen Teil der Strecke kann gerade durchfahren werden. Nur am Ende mußt du eine enge Linkskurve nehmen, um auf die enge Biegung oben im Kurs zu kommen.

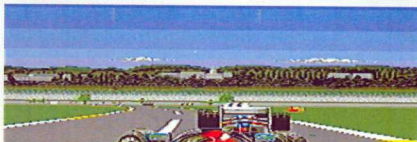


2. Es gibt beim britischen Grand Prix zwar einige Geraden zum Überholen, die Fahrbahn ist jedoch nicht gerade breit. Achte auf die Kurven, die sich von der Strecke hinweg entfernen und dann wieder zurückkommen. Du findest diese Kurven auf der rechten Seite der Strecke.

Hungary



1. Den Abschnitt mit der Schikane rechts der Strecke mußt du ausfahren und kannst nicht gerade hindurchrasen. Bremsen aber erst beim dritten Richtungswechsel ab, da dieser nicht mit Vollgas genommen werden kann.



2. Die Haarnadelkurven vor und nach dem Start kannst du ebenfalls nicht sehr schnell fahren. Jedoch genügt ein kurzes Bremsen in der Kurve, um hier erfolgreich durchzukommen.

Belgium



1. Diese schnelle U-Kurve im unteren Teil der Strecke kannst du mit Vollgas fahren. Wenn du hier nach außen abdriftest, dann mußt du nur vom Gas gehen, bis du wieder die Kontrolle hast und kannst dann weiter beschleunigen. So kommst du am besten durch eine langgezogene Kurve.



2. Kurz vor Ende der Runde kommt hier eine scharfe Schikane, die nicht gerade leicht ist. Fahre die Schikane rechts an und ziehe dann nach links hinüber, um die beste Linie zu erwischen.

Italy



1. Auf den ersten Blick schaut Monza recht leicht aus. Das stimmt nicht ganz, denn es gibt einige kleine Schikanen und Kurven, die es in sich haben. Die Schikane nach dem Start kannst du mit Vollgas und auf einer geraden Linie nehmen.



2. Achte auf die Kurve gleich nach dem Start, falls du gerade die Karte betrachtest. Die Kurve ist zwar nur kurz, du mußt aber trotzdem aufpassen. Am besten fährst du sie links an, lenkst dann ein wenig nach links und fährst dann zur nächsten geschwungenen Kurve hin.



ANICA 554 ANICA

FORMULA 1

Portugal



1. Diese lange 180-Grad-Kurve in der Mitte der Strecke ist sehr nützlich, um zu überholen, da du hier sehr schnell auf der Außenseite fahren kannst. Auch hier mußt du nur kurz abbremsen, wenn du rausdriftest. Fährst du zu nahe an einen Gegner heran, da gehst du ebenfalls kurz vom Gas.



2. Die selbe Technik kannst du in dieser langen und geschwungenen Rechtskurve anwenden, die du rechts auf der Karte findest. Achte aber hier auf die Biegung vorher, die ein wenig in die entgegengesetzte Richtung zeigt.

Argentina



1. Dieser Kurs hat eine leichte und ein schwere Seite. Die leichte ist die lange geschwungene Kurve nach dem Start, die man fast mit Vollgas nehmen kann. Danach wird es recht verwickelt, denn es kommt ein Abschnitt mit sehr engen Kurven, in denen du langsam fahren mußt.



2. Der beste Weg durch den letzteren Abschnitt auf diesem Kurs führt nicht über das Benutzen der Bremsen. Du mußt nur an der Einfahrt zur Kurve vom Gas gehen und am Ende wieder beschleunigen. So fährst du bei weitem sanfter, und deine Durchschnittsgeschwindigkeit ist höher, als wenn du andauernd abbremsst.

Japan



1. Den Abschnitt nach der ersten Kurve kannst du wieder rechts schnell auf der Innenseite der Kurve fahren. Bei dieser Art von Biegungen solltest du jedoch nicht überholen, da du sonst in einer der Reklametafeln landest.



2. Vor der Kurve, die vor dem Übergang auf dieser Strecke kommt, mußt du beträchtlich abbremsen. Danach gibt es jede Menge kurzer schneller Geraden, die zum Überholen von Gegnern ideal sind. Außer bei der vorletzten Kurve mußt du hier allerdings bei jeder Biegung bremsen.

Australia



1. Nach der Startlinie folgen einige 90-Grad-Kurven. Hier wechselt die Fahrbahn völlig unvermittelt die Richtung, und sie sind nicht als Kurven zu erkennen. Um hier durchzukommen, mußt du am Anfang vom Gas gehen und dann wieder schnell beschleunigen.



2. Die extrem scharfe Biegung am Ende der längsten Geraden taucht sehr schnell vor dir auf. Sei also zum Bremsen bereit. Danach kannst du wieder auf eine hohe Geschwindigkeit kommen, mußt aber vor der letzten Kurve kurz vor dem Start wieder langsamer werden.

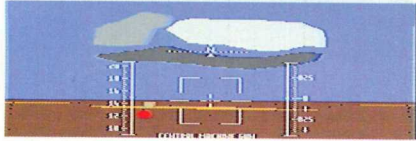


Amiga 555 Amiga

EMBRYO

Schalte feindliche Armeen aus in einem der schnellsten Flugsimulatorspiele aller Zeiten für den Amiga: Embryo von Black Legend.

Mission 1



1. Am Start der 1. Mission wirst du gleich von einer Geschützstellung befeuert. Um das Feuer zu vermeiden, zieh die Nase nach oben und nach rechts und beschleunige davon. Jetzt schau auf die Karte und fliege in Richtung Ziel.



2. Du wirst dein Zielgebiet als ein Stück graues Land erblicken. Alles was du tun mußt, ist alles und jeden im Zielgebiet anzugreifen. Versuche, über das Zielgebiet hinwegzufegen, damit du den Waffen kein Ziel bietest.

Mission 2



1. Deine 2. Mission ist, den Radar des Feindes zu zerstören. Während des Flugs zur Basis wirst du wahrscheinlich von feindlichen Helikoptern angegriffen. Energiebälle machen schnell Schluß mit ihnen, aber Fernlenkraketen sind einfacher zu handhaben.



2. Wenn du die Basis erreichst, wirst du feststellen, daß sie von lauter gelben hüpfenden Bällen beschützt wird. Diese können abgeschossen werden, aber es ist besser, tief anzufiegen und deine Ziele zu attackieren. Du wirst zwar immer noch von den Bällen getroffen, aber du solltest es schaffen. Die Bälle werden zerstört, wenn du den Vaporisierer einsammelst.

Mission 3

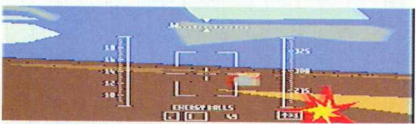


1. In Mission 3 mußt du alle feindlichen Flugzeuge, die auf der Karte zu sehen sind, abschießen. Hier gibt es drei verschiedene Arten: den Helikopter, den Einfach- und den Doppeldecker. Die beste Taktik ist es, voll in die Bremsen zu steigen, wenn sich der Feind hinter dir befindet. So fliegt er an dir vorbei, und du kannst einige Fernlenkraketen auf ihn abfeuern.

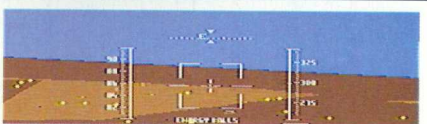


2. Eine gute Taktik ist es auch, wenn ein Gegner dich verfolgt, dich umzudrehen und es mit ihm auszufeuchten, während du rückwärts fliegst. Der Feind wird dir folgen und dir so ein klares Ziel bieten. Dies funktioniert aber nur in diesen frühen Stadien, denn später wirst du von erfahreneren Feinden dabei abgeschossen.

Mission 4



1. Das Ziel dieser Mission ist es, den von Außerirdischen kontrollierten Satelliten außer Funktion zu setzen. Paß auf Geschützstellungen am Boden auf, von denen es viele auf dem Weg zum Ziel gibt.

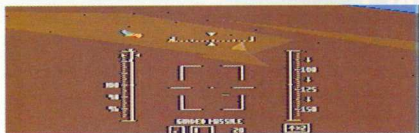


2. Beim Erreichen des Zielgebiets zerstörst du die Bunker und die Geschützstellungen. Die gelben Bälle können abgeschossen werden, aber du verbrauchst dabei zu viel Munition. Gib auf feindliche Flugzeuge acht, während du dich auf das Ziel konzentrierst.

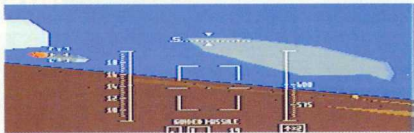


EMBRYO

Mission 5



1. Erledige die Raketen, bevor diese ihr Ziel erreichen. Halt nach der 1. Rakete auf der Karte Ausschau und fliege so schnell wie möglich darauf zu. Wenn du die Rakete erreicht hast, versuche hinten über sie zu fliegen, um sie abzuschießen.



2. Die Raketen können mit einem Schuß ausgeschaltet werden, aber dieser muß schnell und genau sein, damit du so schnell wie möglich die nächste Rakete aufs Korn nehmen kannst. Versuche, dich so nach der Karte zu plazieren, daß du die Rakete in der Sekunde, in der du sie siehst, ausschalten kannst.

Mission 6



1. Hier mußt du sämtliche Fahrzeuge des feindlichen Konvois zerstören. Gib auf jegliche Feinde auf deinem Weg dorthin acht, denn diese Gegend ist ziemlich voll davon. Wenn du die Straße erreichst, fliege durch die gelben Bälle und setz dich hinter den Konvoi.



1. Hier mußt du sämtliche Fahrzeuge des feindlichen Konvois zerstören. Gib auf jegliche Feinde auf deinem Weg dorthin acht, denn diese Gegend ist ziemlich voll davon. Wenn du die Straße erreichst, fliege durch die gelben Bälle und setz dich hinter den Konvoi.

Mission 7

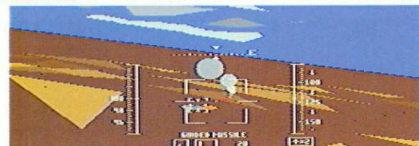


1. Diese Mission besteht daraus, daß du jemanden, der Hilfe braucht, unterstützt. Das heißt, daß du jedes Ziel, das auf dem Radar erscheint, verfolgst und erledigst. Die Ziele sind normalerweise Luftziele, einschließlich Helikopter und Flugzeuge.

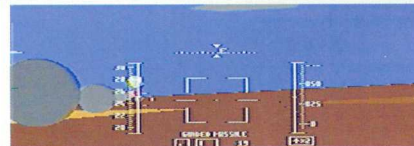


2. Die beste Position im Luftkampf ist hinter deinem Ziel, so daß du einfach einige Fernlenkraketen abfeuern kannst. Paß auf die Ausweichmanöver des Flugzeugs vor dir auf, um auf die Bremsen treten zu können, falls es das Tempo verlangsamt.

Mission 8



1. Das Ziel dieser Mission ist es, die drei Raketen zu zerstören, bevor sie in ihrem Ziel explodieren. Diesmal mußt du noch schneller sein damit, also bringe dich genau hinter der Rakete auf der Karte in Stellung und schieße, wenn du Kontakt hast.



2. Du wirst wahrscheinlich von einigen Feindflugzeugen dabei behindert werden. Versuche, sie zu ignorieren, da du so wenig Zeit hast. Du kannst die Raketen auf sie loslassen, wenn du dich nicht für einen Schuß plazieren kannst.



EMBRYO

Mission 9



1. Bei dieser Mission müßt du die Kommunikationsanlagen auf den kleinen Inseln im Meer zerstören. Die Ziele sind die halbkugelförmigen Gebilde auf den Inseln, umgeben von Geschützstellungen. Du kannst nicht alle Geschütze erledigen, aber es ist eine gute Idee, wenigstens ein paar davon auszuschalten, um den Schaden zu reduzieren.



2. Der beste Weg, die Inseln anzugreifen, ist von oben. Fliege nah an dein Ziel heran und fang an, Energiebälle oder Raketen abzufeuern. Wenn dein Winkel wie auf diesem Bild ist, dann solltest du keine Probleme haben, dort hinzukommen und deine Ziele auszuschalten.

Mission 10

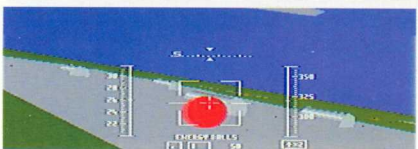


3. Das Ziel dieser Mission ist es, die chemische Fabrik im Norden auf der Karte zu attackieren. Gib auf seine Verteidiger acht, es gibt auch einige neue Fahrzeuge, um die du dich kümmern müßt. Es sollte ein Spaziergang sein, diese mit ein paar Schüssen zu erledigen.



4. Um die Fabrik zu vernichten, zerstöre die drei grauen Silos auf der Basis. Es ist eine gute Idee, zuerst die Verteidiger darum herum auszuschalten, da diese ziemlich stark sind. Wieder gilt: greife die Silos von oben her statt von der Seite an.

Mission 11



5. Die Idee von Mission 11 ist es, den Flugplatz zu vernichten. Zerstöre alles im Bereich des Flugplatzes, um die Mission zu beenden. Versuche, die meisten der Flugabwehr-Geschütze auszuschalten, bevor du den Flugplatz mit seinen Gebäuden angreifst.

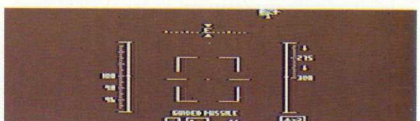


6. Wenn du einen Flugplatz angreifst, müßt du dich auch um feindliche Flugzeuge kümmern. Behalte den Radar immer im Auge, und wenn du etwas hinter dir entdeckst, dann brems, daß der Feind an dir vorbeifliegt.

Mission 12



7. Mission 12 besteht aus noch mehr Luftkämpfen, aber nimm's nicht auf die leichte Schulter, denn die Außerirdischen werden immer besser in ihren Fähigkeiten, und sie haben auch neue Flugapparate, mit denen du es zu tun bekommst. Versuche, nicht in zu viele Direktangriffe verwickelt zu werden.

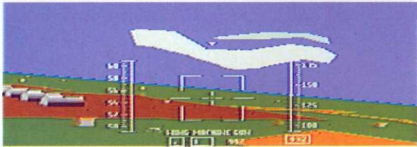


8. Du hast bei dieser Mission mit mehr als nur einem Feind zugleich zu tun, und diese kommen zuhauf und sehr schnell. Wenn du zwei oder drei Flugzeuge in Sicht hast, suche dir eins davon aus und konzentriere dich darauf. Auf diesem Weg hältst du die Anzahl der Schüsse, die du abfeuerst, niedrig und sparst Energie.

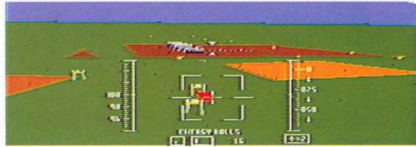


EMBRYO

Mission 13



1. Deine Aufgabe hier ist es, die Gefangenen in den Lagern zu befreien. Sie werden schwer verteidigt von Flugzeugen, Geschützen und Soldaten. Erodige alle Verteidiger und Gebäude, bevor du dich um den Hauptteil des Lagers kümmerst.



2. Die Soldaten können ziemlich gefährlich werden, denn sie können dich leicht angreifen, wenn du dicht über dem Boden fliegst. Der beste Weg, sie auszuschalten, ist hochzufliegen und sie von oben abzuschießen, während du nach unten fliegst.

Mission 14

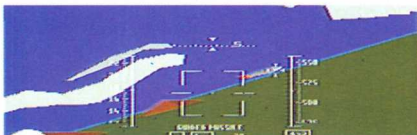


1. Dein Hauptziel ist der Flugzeugträger der vom Rest der feindlichen Flotte umgeben ist. Das Flugabwehrfeuer ist ziemlich dicht, also versuche, so viel Kanonenboote wie möglich auszuschalten, bevor du den Flugzeugträger angreifst.



2. Wie mit den Kanonenbooten mußt du auch mit in Formation angreifenden Fliegerstaffeln fertig werden. Versuche, ein Flugzeug aus der Formation herauszuholen und konzentriere dich darauf. Nach einer Weile wird die Anzahl der Flugzeuge abnehmen und du kannst den Flugzeugträger leichter angreifen.

Mission 15



1. Die Idee von Mission 11 ist es, den Flugplatz zu vernichten. Zerstöre alles im Bereich des Flugplatzes, um die Mission zu beenden. Versuche, die meisten der Flugabwehr-Geschütze auszuschalten, bevor du den Flugplatz mit seinen Gebäuden angreifst.



2. Wie erwartet, wenn du einen Flugplatz angreifst, so mußt du dich auch um feindliche Flugzeuge kümmern. Behalte den Radar immer im Auge, und wenn du etwas hinter dir entdeckst, dann bremsen, daß der Feind an dir vorbeifliegt.

Mission 16



1. Die Bomber, die du zu zerstören versuchst, sind sehr gut geschützt von Kampfflugzeugen. Nur die Flugzeuge auszuschalten, bringt dich in Schwierigkeiten, denn du hast keine Zeit, dich um sie zu kümmern, da die Bomber ihre Ladung sehr bald abwerfen.

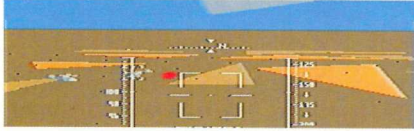


2. Der beste Weg, an die Bomber heranzukommen, ist von hinten, da diese ausweichen können, um dir keine Gelegenheit zum Schuß zu geben. Versuche, etwas höher als der Bomber zu fliegen, damit seine Manöver weniger Effekt auf deine Zieleinstellung haben.



EMBRYO

Mission 17

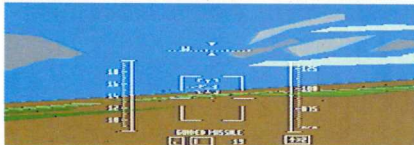


1. Attackiere die Streitkräfte, die von den roten Punkten auf der Karte markiert werden. Du mußt eine Menge von verschiedenen Fahrzeugen angreifen, und jedes braucht seine eigene Taktik. Versuche, einen Fahrzeugtyp auf einmal zu erledigen, da dies eine Angriffsart weniger in diesem Kampf bedeutet.



2. Die Panzer können schnell und einfach ausgeschaltet werden mit ein paar Raketen, wenn du hinter ihnen fliegst. Wenn der Panzer nicht in die Luft fliegt, fliege zurück und benutze deine Maschinenpistole, um ihm den Rest zu geben. Dies ist eine gute Idee, da du dabei die schwere Munition sparst.

Mission 18



1. Da sind weitere Raketen auszuschalten in Mission 18. Fliege so schnell wie möglich zu ihnen und setz dich hinter sie. Diese Raketen brauchen mehr Schüsse, um sie auszuschalten, also bleibe ihnen auf den Fersen, bis sie ausgeschaltet sind.

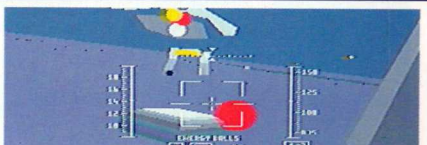


2. Es werden Feindeinheiten auf der Bildfläche erscheinen bei dieser Mission, aber versuche, einem Kampf mit ihnen auszuweichen. Luftkampf mit den Feindflugzeugen macht es für dich nur schwerer, die Raketen innerhalb des Zeitlimits zu erledigen.

Mission 19



1. Das Kraftwerk befindet sich sehr nah am Ausgangspunkt von Mission 19. Vernichte erst die Verteidigung, da diese wiederum sehr stark ist. Wenn du auf den Feind zufliegst, dann weiche nach rechts und links aus, um ihm kein festes Ziel zu bieten.



2. Wenn die meisten der Verteidigungsanlagen zerstört sind, fang an, das Kraftwerksgebäude zu vernichten. Zerstöre alle Kästen, um das Gebäude und versuche seinen Schwachpunkt zu entdecken.

Mission 20



1. Dies ist die letzte Mission, und wie dir berichtet worden ist, die härteste von allen. Wegen der vielen Feindeinheiten um die Basis herum mußt du versuchen, Schicht für Schicht zu vernichten. Fliege um den Zaun herum und erledige den Feind, wenn du ihn erblickst kannst.

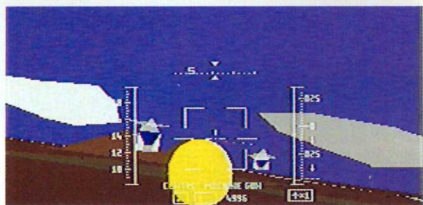


2. Nachdem du die Außenschicht der Alienverteidigung abgetragen hast, kannst du mit der Attacke auf die Basis beginnen. Zerstöre alle Gebäude in diesem Bereich, und wenn du das geschafft hast, dann beginne mit den Embryos.

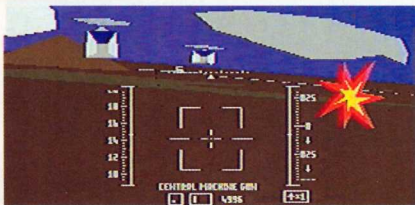


EMBRYO

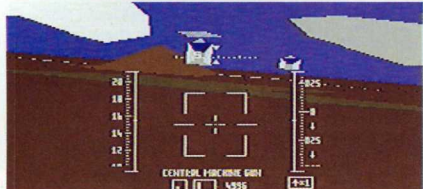
General Tips



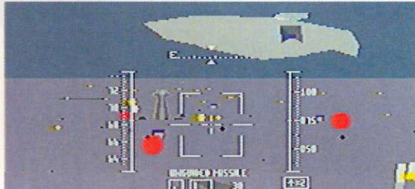
1. Früher im Spiel konntest du es dir leisten, Direktkämpfe mit anderen Fahrzeugen zu haben, aber im weiteren Verlauf des Spiels wird dies immer gefährlicher, also verwende andere Angriffsmethoden.



2. Dein Flugzeug kann nicht auf dem Boden zerschellen, da es von ihm abbrüllt. Dies macht dir Tiefflüge einfacher. Du kannst unten bleiben und Geschütze ausschalten, während du in ihrer Höhe fliegst.



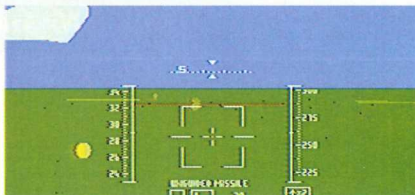
3. Wie du in diesem Bildausschnitt sehen kannst, greiff dich der Feind nur selten an, wenn er allein ist, was deinen Job schwerer macht. Kümmere dich um einen Feind nach dem anderen und klebe an ihm, bis er erledigt ist.



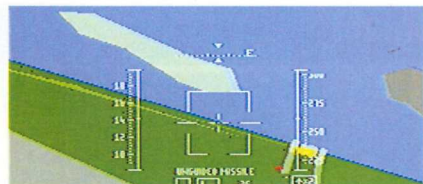
4. Wenn du auf ein großes Ziel triffst, dann fliege von oben herein, fliege ein paar Mal daran vorbei und checke die Situation. Bei deinem Vorbeiflug zählst du auch die Flugwehrgeschütze und entscheide dich, welchen Angriffswinkel du fliegen wirst.



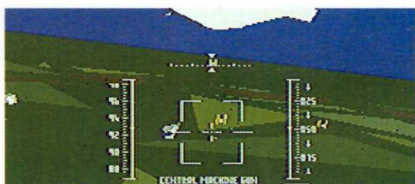
5. Wenn du ein Flugzeug zerstört hast, bekommst du normalerweise Energie dazu. Es ist wichtig, diese schnell einzusammeln, denn besonders wenn sie gebraucht werden, verschwinden sie am schnellsten.



6. Diese gelben Bälle sind eine Art der Verteidigung und können sehr gefährlich werden, wenn es ihrer viele gibt. Du kannst sie mit einem Schuß herunterholen, aber das verbraucht viel von deiner Munition, wenn so viele beieinander sind, also suche den Vaporisierer, um sie zu zerstören.



7. Diese Soldaten/Spaziergänger tauchen immer wieder auf, und sie können dir Probleme bereiten, besonders wenn du rückwärts fliegst und sie dir immer noch folgen und die meisten Flugzeuge, egal welche, attackieren.



8. Wenn du Embryo lang genug gespielt hast, dann wirst du herausfinden, welche Stärken und Schwächen der Feind hat, und was am einfachsten erledigt werden kann. Nimm dir immer erst den schwierigsten Feind vor, so daß du später nicht von ihm angegriffen wirst, wenn deine Energie zu Ende geht.



LOLLYPOP

Lollypop ist ein Plattformspiel ganz ohne Waffen, stattdessen mußt du deine Gegner mit Lollypops ausschalten. Lies weiter für ein paar Toptips zu diesem Spiel.

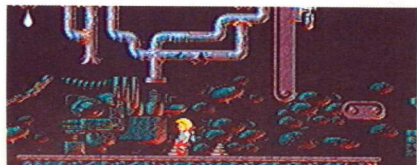
Level 1



1. Am Anfang gehst du nach rechts und stellst dich auf die Minirolltreppe, die in der Luft schwebt. Jetzt springe nach oben, und eine Kiste fällt herunter, in der du eine Energieladung für deinen Lolly findest.



2. Benutze die Hebel am Boden, um die verschiedenen Plattformen und Türen zu bewegen. Zieh den Hebel einfach einmal nach unten, um die Plattform in Bewegung zu setzen und noch einmal, um sie wieder zu stoppen.



1. Die Spielzeugfabrik ist in einem irreparablen Zustand, weshalb du auf Dampf und Wasser aufpassen mußt, welche aus den Röhren kommen. Der Dampf kommt aus dem Boden, also warte, bis die Sicht wieder frei ist, und springe dann über die Öffnung.



2. Unter einer dieser Pressen gefangen zu sein, entzieht dir ziemlich viel Energie. Warte, bis die Presse wieder zurückfährt, bevor du auf die Rolltreppe springst. Gehe sicher, nicht zu springen, wenn du darunterstehst, denn sonst triffst du die Presse und verlierst Energie.



1. Etwa in der Mitte des 1. Levels mußt du auf die springenden Bälle aufpassen. Die roten können abgeschossen werden, die grünen mußt du umgehen.



2. Es befindet sich ein Puzzleteil im oberen Teil dieses Raumes, das du mit Hilfe der Plattform erreichen kannst. Bahn dir deinen Weg nach oben, hinüber und wieder nach unten und paß auf wo du hintrittst.



1. Das letzte Puzzleteil findest du in dem Raum unter dem, in dem du gestartet bist und den du erreichst, indem du dich auf die Plattform stellst und nach unten fährst. Diese Plattform befindet sich am Ende des Startraums. Bahn dir den Weg nach rechts in dem Raum, den du betrittst.



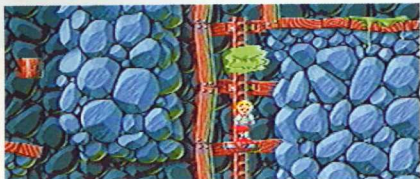
2. Nachdem du alle vier Teile des Bananenpuzzles eingesammelt hast, mach dich auf den Weg zum Ende des Levels, wo du einen Gorilla bekämpfen mußt. Stell dich auf die höhergelegenen Plattformen und feuere, bis der Gorilla erledigt ist. Dies ist leicht, solange du springst, wenn der Gorilla springt.



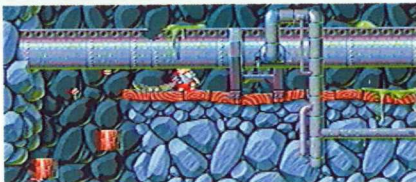
AMIGA 562 AMIGA

LOLLYPOP

Level 2



1. In Level 2, „Untergrund“, gibt es ein paar neue Bösewichter, auf die du aufpassen mußt. Diese grünen Wolken aus giftigen Dämpfen gehen auf dich los, aber ein schneller Sprung und ein paar Schüsse, und du bist sie los. Versuche, deine „Überkopf-Schuß“-Energie hochzuhalten, um dir in diesem Level zu helfen.



2. Es gibt viel Giftmüll, der über den Boden des Untergrunds verstreut ist, aber du mußt dir nur Sorgen um die sich bewegenden Klumpen machen. Wenn du einen davon siehst, knie dich etwa vier Zoll vor ihm hin und halte die Feuertaste gedrückt, während der Klumpen einfach in deinen Lollypop gleitet.



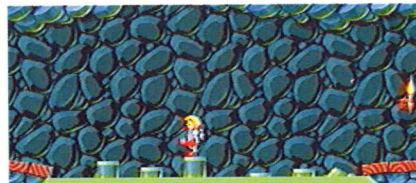
1. Um die Giftteiche zu überqueren, warte einfach bis der erste Stein zu versinken beginnt, dann springst du. Auf diesem Weg kommt der Stein wieder nach oben, wenn du landest. Jetzt springe sofort wieder ab, und der nächste Stein kommt nach oben.



2. Das erste Puzzleteil findest du in Richtung rechts oben vom Startpunkt. Stell dich auf eine nach oben fahrende Plattform, und wenn du in der Nähe der Wand einen Hebel siehst, geh nach links. Jetzt warte, bis diese Miniplattform herunterkommt und dich direkt zu der Kiste bringt.



1. Das nächste Puzzleteil befindet sich hinter diesem Loch. Drücke die Return-Taste, um durch das Loch zu gehen und schieße das Monster rechts von dir ab, um an das Puzzleteil zu kommen. Wenn du jetzt nach links bis zum Ende rennst, fallen zwei weitere Kisten mit guten Sachen herunter.



2. Wenn du den großen Giftteich überquerst, so wie in diesem Bild, dann ist es besser, nicht den Neustartpunkt auf der anderen Seite anzusteuern, wenn der einzige Weg zurück der ist, den du kamst. Denn wenn du auf der anderen Seite stirbst, mußt du wieder zurückgehen, was dich einige Leben kosten kann.



1. Das letzte Puzzleteil findest du hinter diesem zerbrochenen Kanalisationsgitter. Betrete die Kanalisation und geh nach rechts, um das Puzzle zu bekommen. Um die Kanalisation wieder zu verlassen, geh weiter nach rechts und benutze die Fässer zum Springen.



2. Um die Kreatur am Ende des Levels zu besiegen, stell dich in Schuhweite davor und halte die Feuertaste gedrückt. Spring über die Funken am Boden und paß auf fallende Steine auf, da du diese umgehen müßt.



LOLLYPOP

Level 3



1. Paß auf die Stachelschweine im Wald auf, da diese mit ihren Stacheln auf dich losgehen, was es erschwert, sie zu treffen. Paß auch auf die Bogenschützen auf, die aus den Bäumen fallen.



2. Nach dem Öffnen einer Kiste solltest du immer erst prüfen, was du da sammelst, denn nicht alles gut für dich ist. Sammle nicht die Flaschen mit dem Totenkopf darauf und auch nicht die Spiegel. Am Anfang von Level 3 befindet sich eine Giftflasche.



1. Die Klippe ganz rechts in diesem Bild enthält einen Eingang zu einem Raum, der jede Menge Gutes für dich bereithält. Du mußt jeden Hebel einmal benutzen, um alle Plattformen zu aktivieren. Um wieder aus dem Raum zu kommen, geh zum Eingang und drücke die Return-Taste.



2. Klettere in den großen Baumstumpf, und du findest dich zwischen den Baumwurzeln unter der Erde wieder. Das Ziel hier ist es, ganz nach unten zu gehen und jede Kiste nach Energie und Puzzleteilen zu durchsuchen.



1. Paß auf die vielen Gefahren auf deinem Weg unter dem Baum auf. Das beinhaltet auch große Frösche, die auf dich zu springen. Wenn du einen siehst, warte bis er springt, dann springe selber und feure, um ihn loszuwerden.



2. Wenn du den Boden unter den Wurzeln erreicht hast, mußt du an den kleinen Teichen vorbei. Springe auf den letzten Schritt, denn du stoßt an die Decke, was deinen Sprung verkürzt.



1. Es gibt 2 Puzzleteile an der Oberfläche des Waldes nach dem Wurzelteil zu finden. Paß im Wald auf die Pflanzen, die leuchtende Klumpen spucken, auf, denn diese können gefährlich sein.



2. Die Baumstümpfe mit Gesichtern können sehr schwer passiert werden, vor allem, wenn da mehr als einer steht. Wenn du davorstehst, feuert er einen Energieblitz auf dich, also sei bereit zu springen, wenn du in die Schußlinie gerätst.

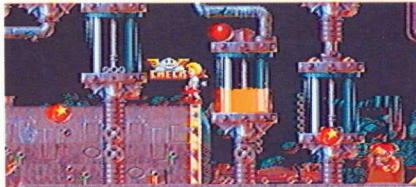


AMIGA 564 AMIGA LOLLYPOP

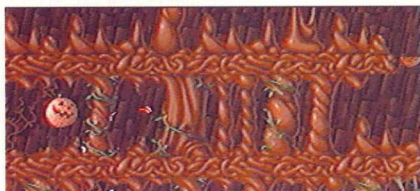
General Tips



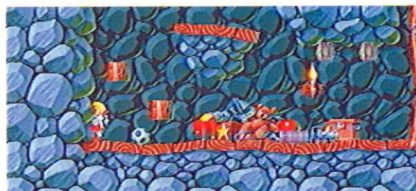
1. Überprüfe erst, was unter dir ist, wenn du irgendwo abspringst, damit du weißt, wo du landest. Drücke den Joystick nach unten, damit du den Boden oder die Plattform unter dir sehen kannst.



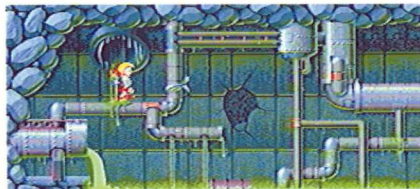
2. Wenn du auf einen Checkpoint triffst, überlege erst, ob der vorherige nicht in einer besseren Position war. Wenn du glaubst, den vor dir liegenden Sprung nicht zu schaffen, so geh zum Checkpoint, damit du nicht wieder von vorn anfangen mußt.



1. Beginne immer bald damit, auf den Gegner zu schießen, denn sie sind nicht besonders intelligent und laufen einfach in die Schußlinie hinein. Mit den fliegenden Kreaturen geht's meistens genauso, aber bleibe immer an der gleichen Stelle stehen und springe und feure.



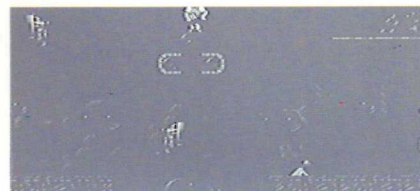
2. Untersuche alle Wände und Türen nach Geheimgängen und geheimen Räumen. Wenn du glaubst, hinter einer Wand befindet sich ein Geheimzimmer, dann drücke ganz einfach die Return-Taste, während du vor der Wand stehst.



1. Normalerweise befindet sich in einem Geheimraum immer ein Extra für dich zum Einsammeln, aber du mußt einiges ausprobieren, um es zu entdecken. In bestimmte Ecken hochzuspringen kann Kisten dazu bringen herunterzufallen.



2. Nimm kein Risiko auf dich, wenn du irgendwo im Spiel über Lücken springen mußt. Denn du kannst auch durch einen kurzen Fall sterben, das heißt, selbst die kleinste Lücke kann gefährlich sein, wenn du nicht aufpaßt.



1. Die Wächter am Ende der Level in dieser frühen Stufe sind ziemlich einfach. Finde eine gute Position, von der aus du den Wächter beschließen kannst, und feure los, auf das Muster seiner Bewegungen achtend, damit du ihm ausweichen kannst.



2. Zum Schluß denk daran, daß du alle Puzzleteile brauchst, um den Level abzuschließen, also durchsuche auch die kleinste Ecke. Übersieh keine der Ecken und geh zurück, wenn du vorher in eine andere Richtung gehen mußt.

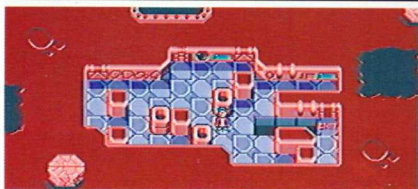
Fortsetzung folgt...



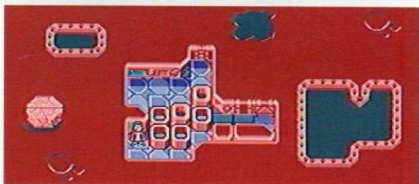
X-IT

Auf seinem Weg zum Fish & Chips-Shop wurde der Held des Spieles X-IT gekidnappt und in einer Welt aus Löchern und Blöcken gefangen. Lies weiter, um ihm auf seinem Weg in die Freiheit zu helfen.

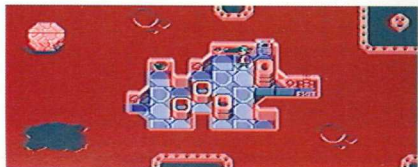
Level 1



1. Bewege den ersten Stein nach unten und dann in das Loch. Dann gehst du zu dem Block ganz links außen und schiebst ihn nach oben in das zweite Loch. Den letzten Block mußt du ein Feld nach rechts schieben und dann nach oben und nach rechts in das Loch befördern.



2. Schiebe die beiden Blöcke links so weit wie möglich nach oben. Dann schiebst du den niedrigsten Block nach drüben in die Spalte. Nun bewegst du den Block, der am weitesten in der Mitte liegt, nach oben, so daß du an die anderen beiden freien Steine gelangst.



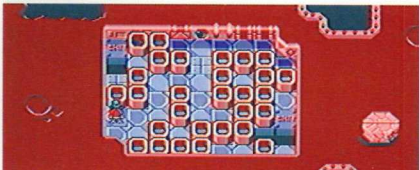
3. Schiebe den höchsten Block nach unten und dann den am nächsten liegenden Block in das Loch. Nun drückst du beide Blöcke ein Feld nach vorne, so daß du unter den Block, der dem Loch am nächsten ist, kommst.



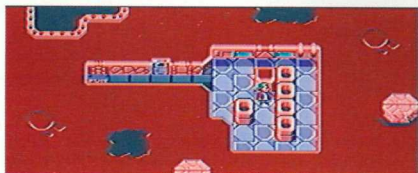
4. Dieser Level ist dafür gemacht worden, daß du den Umgang mit dem schlüpfrigen Untergrund erlernst, und er ist sehr einfach. Laufe einfach hinter den Block und schiebe ihn nach links. Dann nach oben und direkt in das Loch.



5. Benutze die normalen Blöcke, um die Eisblöcke zu stoppen, die laufend auf die klebrigen Felder neben dem Eingang treffen. Wenn du die Eisblöcke nach links schiebst, dann mußt du einen normalen Block dazu benutzen, diese zu stoppen. Um den Level zu beenden, mußt du den normalen Block in das erste Loch und dann die Eisblöcke hinterherschieben.



6. Auch wenn dieser Level zunächst erschreckend aussieht, so ist er doch nicht sehr schwer zu bewältigen. Schiebe einen Block in das Loch über dir und einen in das erste Loch vor dem Ausgang. Nun gehst du nach unten und nach links, um zu dem Block, der in der gleichen Spalte wie der Ausgang liegt, zu gelangen.



7. Drücke den Block unter dir nach unten und dann den Block, der dem Ausgang am nächsten ist, nach unten. Nun bringst du außer dem Block, den du zuletzt berührt hast, alle Blöcke in eine Linie. Der Block, der nicht in der Linie liegt, mußt zuerst hineingebracht werden. Die anderen schiebst du hinterher, ohne daß einer in der Ecke landet.



8. Um den ersten Block hineinzubringen, mußt du ihn nach links schieben und dann unter ihn laufen. Schiebe ihn dann nach oben und dann herum, bis du ihn in einer Linie zum Ausgang mit dem Loch postiert hast. Um zum Ausgang zu kommen, mußt du den normalen Block auf den klebrigen und dann den Eisblock auf diesen schieben. Nun schiebst du den Eisblock in das Loch.

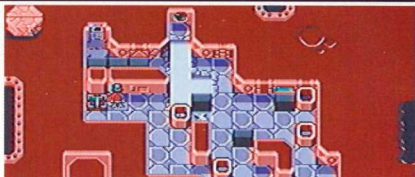


X-IT

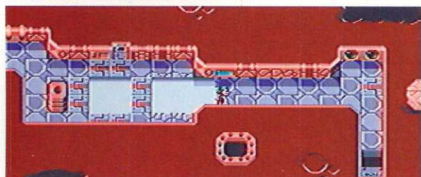
...Level 1



9. Schiebe den normalen Block nach rechts und dann nach unten, bis er neben dem Leimquadrat liegt. Nun schiebst du den Eisblock nach rechts, so daß er direkt unter dem anderen Block liegt. Ein Stoß nach oben für beide Blöcke füllt dir die Lücke rechts auf. Nun schiebst du das Dynamit über dieses Loch und wartest ab.



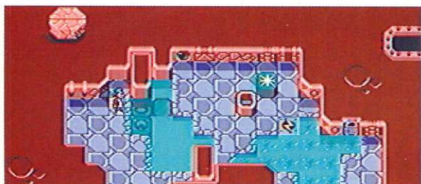
10. Nimm den Block ganz unten und schiebe es in das Loch über dem klebrigen Fleck. Nun mußt du alle Blöcke über das aufgefüllte Loch bringen, um diese dem Ausgang nahe zu bringen. Benutze den Traktorstrahl auf den Block auf der rechten Seite, indem du dich unter ihn stellst.



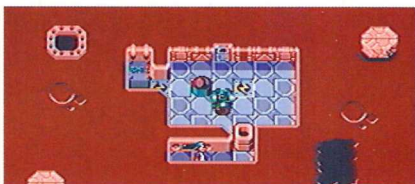
11. Benutze das Rad mit den größeren Blöcken zusammen, um den Block in verschiedene Richtungen schieben zu können. Wenn du einen Block in eine Falltür schiebst, so ändert sich die Richtung, in die das Rad zeigt. Du mußt das Rad quer hinüber und dann nach unten bringen, so daß du die Falltür ganz rechts benutzen solltest.



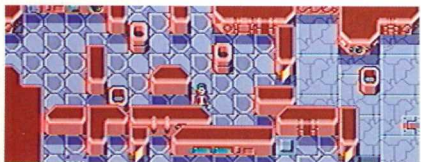
12. Der Teleport funktioniert in der Weise, daß der Platz, an dem der Block erscheinen wird, von dem Platz abhängt, an dem du hineinschubst. Schiebst du den Block von oben hinein, so erscheint er in der Mitte des anderen Raumes. Nun gehst du von rechts in den Teleporter, um sicher in den anderen Raum zu kommen.



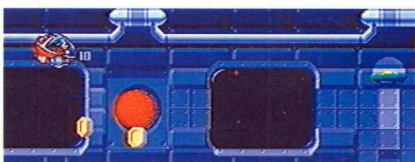
13. Schiebe die zwei Blöcke in das Wasser rechts. Nun schiebst du den Eisblock nach oben auf die zwei Blöcke und dann nach rechts. Nun kannst du nach drüben gelangen, wo du den Block mit dem weißen Stern auf das elektrische Quadrat schieben solltest. So kannst du das tiefe Wasser überqueren.



14. Schiebe den Teleport in das erste Loch und bewege den Block dann so, daß du zum Roboter kommen kannst. Nun mußt du nur noch den Roboter über den Teleport schieben und dann in das Loch schubsen, damit du zum Ausgang hinübergelangen kannst.



15. Bevor du den grünen Schalter drückst, mußt du einen Block vor die Türe schieben. Drücke den Schalter und schiebe den Block durch die Tür. Fülle das Loch vor der zweiten Tür und dann das rechts unten (Schlüssel). Schiebe den Block rechts auf den Schalter. Benutze den Schlüssel mit dem Kreislauf und mit dem Schloß. Lasse die Türe geöffnet und hole dir mit dem Traktorstrahl den Schlüssel zurück.



16. Dies ist der Bonuslevel, den du am Ende jeder Stage vorfindest. Fliege hier einfach durch den Tunnel, ohne eine der Seiten zu berühren und sammle dabei so viele Münzen wie möglich ein, um Extrapunkte zu erhalten.

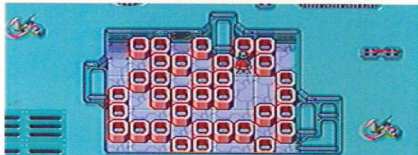


X-IT

Level 2



17. Hier mußt du mit dem einen Block den anderen, der durch die Gegend gleitet, stoppen. Dazu mußt du ihn auf die andere Seite des Eises bringen. Nun schiebst du den anderen Block in das Loch. Besorge dir das Dynamit und schieb es zu dem Block, der dir im Weg liegt, hinauf. Nun wartest du ab und benutzt das Zeiticon, falls du es benötigst.



18. Dieser Level ist sehr einfach, wenn du erst einmal weißt, wo der Trick ist. Schiebe erst einmal nach rechts und gehe dann nach oben. Du wirst einen Block auf den Ausgang schieben, was dich aber nicht verwirren sollte. Nun gehst du nach rechts und schiebst den Block nach oben, so daß du links vom Ausgang stehst, wo du den Block davor einfach wegschiebst.



20. In diesem Level gibt es eine Reihe von Kreiseln, die du der Reihe nach benutzen mußt, um den Block zum Ausgang zu manövrieren. Achte allerdings auch auf den Strahlungsblock. Stehst du nämlich einige Sekunden neben ihm, so zieht er dir deine ganze Energie ab.



23. Hier mußt du auf die beiden elektrischen Felder im Raum achten. Schiebe den Block gegen den Block mit dem Blitz, wodurch der andere Block nach oben gesandt wird. Nun nimmst du den Elektromagneten an dich und benutzt ihn dazu, die beiden Löcher mit den Blöcken zu stopfen.



25. Du mußt den Teleporter vor dem Eingang abschalten, um an den Ausgang zu kommen. Benutze das Rad im Block, um mit dem Block den Strahlungsquader anzuschieben. Diesen schiebst du auf den Teleport. Nimm die Blöcke im unteren Teil zur Hilfe, damit dich die gefährliche Elektrizität nicht erwischt.



26. Bringe den ersten Roboter in das Loch, so daß der grüne Teleporter aufhört zu arbeiten. Nun mußt du nur noch den anderen Roboter nach oben zum Ausgang und über den Teleport schieben. Nun mußt du dich nur zur anderen Seite des Roboters teleportieren.

General Tips



1. Zuerst mußt du einmal daran denken, daß du einen Stein, den du gegen eine Wand geschoben hast, meistens nicht mehr weiter bewegen kannst. Versuche also, die meisten Blöcke möglichst einen Schritt von der Wand entfernt zu halten.

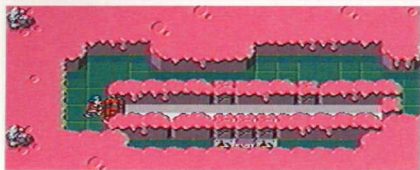


2. Du wirst immer wieder sehr viele Power Ups und nützliche Dinge entdecken. Das Aufnehmen und Benutzen dieser Dinge muß in der richtigen Reihenfolge und Weise ablaufen. Du könntest sonst welche verschwenden, die dir dann zum Beenden des Levels fehlen könnten.



X-IT

Level 3



31. Gehe nach rechts, sammle das Dynamit ein und bringe es so bald wie möglich wieder zurück nach links. Nun wartest du ab, bis der Countdown des Dynamits bei zwei angelangt ist, und schubst es dann an. Wenn das Timing richtig war, dann wird das Dynamit über dem Ausgang explodieren und ihn für dich freilegen.



32. Öffne die Tür dadurch, daß du den normalen Block auf den Schalter im unteren Teil schiebst. Nun bewegst du den blauen Eisblock ein Feld nach unten. Gehe durch die Tür und schiebe den letzten Block hindurch auf den blauen Block. Nun bewegst du den blauen Block nach oben, schließt die Türe und schiebst den anderen Block gegen die Türe und dann nach oben zum Ausgang.



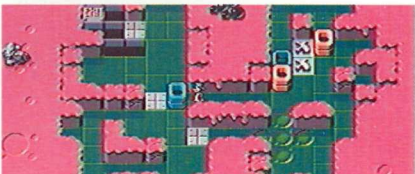
36. Gehe zum unteren Teil des Raumes und schiebe den Block auf den Schalter, so daß du die Türe zum Teleporter öffnen kannst. Nun benutzt du die Blöcke, um die Roboter erreichbar zu machen, und schiebst den Roboter zum Ausgang hinauf. Nun benutzt du nur noch den Teleporter.



38. Benutze den Teleport nicht, bevor du dich nicht des Blockes neben dem Teleporter-Roboter entledigt hast. Um dies zu tun, mußt du den Block in den Teleport schieben. Nun kannst du mit dem anderen Block das Loch schließen.



40. Benutze das Rad in dem schweren Block unten. Nun schiebst du den Block in das nächstgelegene Loch hinein. Benutze nun den grünen Schalter im Korridor außerhalb, um die Tür zu öffnen, und gehe dann noch umher, um die Power Ups einzusammeln.



42. Fülle die beiden Löcher links und unten auf und schiebe dann das Dynamit in die Wand. Dadurch kannst du nun den Eisblock und zwei der Blöcke von rechts in die Löcher vor dem Eingang schieben.

General Tips



1. Dieser Level ist sehr kompliziert und du solltest hier deinen ganzen Grips zusammennehmen. Wenn du in einen Level mit Wasser darin kommst, so solltest du immer daran denken, daß du obwohl das Wasser tief ist, jedes Objekt zum Überqueren benutzen kannst.

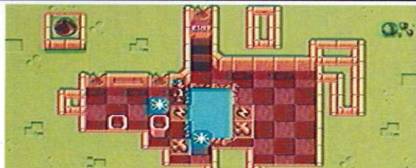


2. Die Elektromagneten sind sehr hilfreich, da sie Objekte in verschiedenen Winkel anstoßen können. Dies ist vor allen Dingen in Korridoren, die nur einen Block breit sind, von großer Wichtigkeit. Denke zudem immer daran, daß Teleporter nur dann funktionieren, wenn sie auf einem elektrischen Quader liegen.



X-IT

Level 4



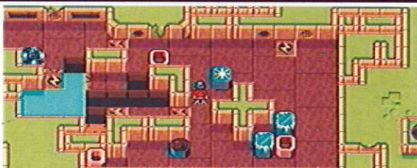
46. Um über den Teich zu kommen, mußt du den ersten blauen Block auf das elektrische Quadrat schieben, damit sich das Eis hinüber formen kann. Nun schiebst du einen Block in den Teich hinein, um diesen Platz dazu zu nutzen, die anderen Blöcke aufzureihen.



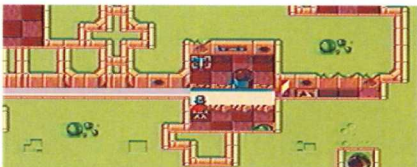
50. Um aus den Korridoren am Start herauszukommen, mußt du den schlüpfrigen Block auf der rechten Seite auf das Elektrizitätszeichen schieben. Nun schiebst du die anderen beiden nach oben dagegen. Schiebe dann den dritten schlüpfrigen Stein nach links in das Loch. Nun sprengst du mit dem Dynamit den Kleber weg und benutzt den Transporter, um herauszukommen.



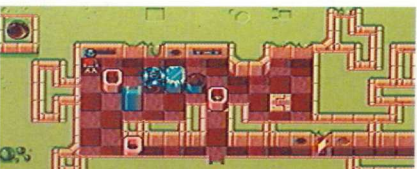
55. Schiebe den blauen Block vor die Türe. Gehe nach oben so schnell wie möglich an den Strahlungsblöcken vorbei und schiebe den Teleport auf den elektrischen Quader. Nun schiebst du den blauen Block durch die Türe, sammelst das Rad ein, gehst in den nächsten Abschnitt und benutzt den zweiten Ausgang.



49. Auch wenn es zuerst so aussieht, als könnte man mit den vielen Blöcken, die herumliegen, die Löcher dieses Levels füllen. Dies ist aber nicht der Fall. Aktiviere die Elektrizität, um dir Zugang zu verschaffen, so daß du die Blöcke auch in unerreichbare Löcher schaffen kannst.



51. Laufe den klebrigen Pfad nach unten und sammle das T ein. Schiebe dann den roten Teleport in den grünen Teleport von oben her hinein. Nun gehst du in den grünen Teleport und drückst nach links, sobald du wieder erscheinst. Nun benutzt du die Elektrizität mit dem Teleport, drückst den gelben Knopf und benutzt nun noch das Dynamit.



58. Führe dem Transporter Energie zu, indem du ihn auf den elektrischen Quader schiebst. Nun schiebst du den Empfänger auf den Transporter hinunter. Dann schubst du den Schlüssel in das Kreisquadrat, bis zwei Kerben nach unten zeigen. Dann schiebst du den Schlüssel nach unten in den Transporter.

General Tips



1. Denke daran, daß in einem warmen Level die Eisblöcke langsam davonschmelzen. Das bedeutet für dich, daß du, falls du zu wenig normale Blöcke hast, zuerst die Eisblöcke einsetzt, wann immer dies möglich ist.



2. In einigen Levels findest du mehr als einen Transporter und auch mehr als einen Empfänger. Achte darauf, zu welchem Empfänger du dich hinbewegst, da du sonst vielleicht ein Leben verlierst. Denke auch daran, daß du mit mehr als einem Transporter im Level die Empfänger transportieren kannst.

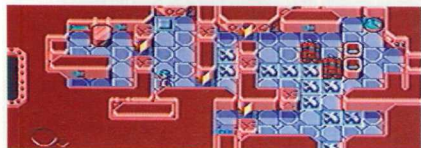


X-IT

Level 5



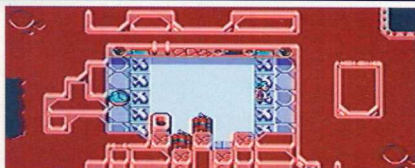
62. Benutze das Dynamit durch den Teleporter hindurch, um die Blöcke zu zerstören. Nun benutzt du den Teleporter dazu, den Block hindurch in das Loch unten links zu bringen. Dann bringst du die Blöcke mittels des Teleporters in das letzte Loch.



66. Der untere grüne Knopf öffnet die erste Türe. Gehe in den zweiten Raum, nimm den Timer mit und schiebe den Block auf den Schalter. Dann zurück in den ersten Raum, dort den anderen Knopf drücken und weiter in den dritten Raum. Mit dem Dynamit kannst du dort die klebrige Masse von den Blöcken entfernen.



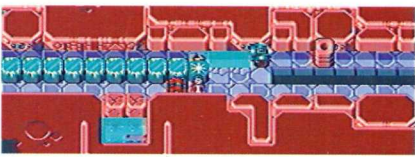
72. Die Grundidee dieses Levels ist es, die den unteren mit einem Rad versehenen Block nach oben bringen. Dazu mußt du die Elektromagneten so platzieren, daß sich dieser Block von links nach rechts und nach oben bewegt. Achte darauf, daß du genau richtig handelst, da du den gleichen Magneten kein zweites Mal benutzen kannst.



64. Benutze die Blöcke dazu, das Dynamit vor die Löcher zu bringen, ohne dabei allerdings den Weg zu versperren. Nun schiebst du die Blöcke in die Löcher und benutzt das Dynamit an den zerstörbaren Türen. Zuletzt benutzt du noch die Blöcke mit dem Teleporter.



70. Schiebe die Eisblöcke in die Nähe der Tür und sammle dann das Rad ein. Schiebe den unteren Block mit dem Rad darin nach rechts, dann nach oben, dann wieder nach rechts, und ein Schalter wird erscheinen. Schiebe einen Block auf diesen Schalter und dann den Block in der Nähe der Tür zuerst in das Loch und dann die Eisblöcke hinterher. Die anderen zwei Blöcke brauchst du, um zum Ausgang zu kommen.



73. Warte, bis das Dynamit explodiert ist. Nun schiebst du den Block mit dem Stern darauf auf den elektrischen Block über ihn. Die Grundidee ist es hier, daß jeder Eisblock nach unten in den Teleporter gebracht wird, so daß sich die Reihe der Löcher füllt. Dazu schiebst du die Blöcke nach oben und wechselst die Richtung über dem Teleporter in der Lücke.

General Tips



1. Wenn du keinen Schalter für eine Tür findest, dann mußt du verschiedene Sachen ausprobieren, um die Türe zu öffnen oder einen Schalter freizulegen. Zum Beispiel kann ein Schalter erscheinen, wenn du verschiedene Blöcke in Löcher oder in Kreisel hineinschiebst.



2. Da einige der Aufgaben in Level 5 sehr groß sind, mußt du unbedingt alle Energie-Power Ups und alle Zeit-Power Ups einsammeln. Achte darauf, daß du keine Time-Power Ups verschwendest, falls die Zeit noch gar nicht weit abgelaufen ist.

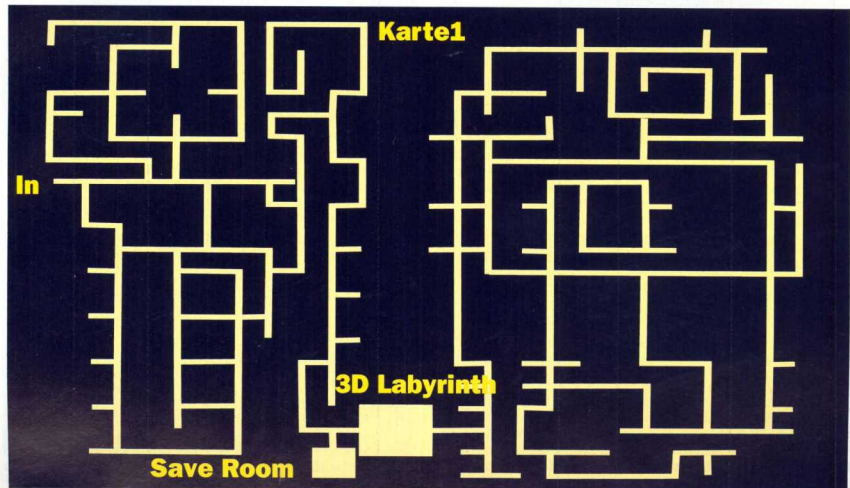
Fortsetzung folgt...



LITIL DIVIL

Letzten Monat brachten wir euch heil durch die ersten beiden Levels von Lital Divil. Die Lösung der nächsten beiden Levels könnt ihr auf den nachfolgenden Seiten lesen.

Level 3...



1. Auch in diesem Level müßt du am Anfang wiederum ein Monster auf der Brücke erledigen. Da diese Gegner im Verlauf des Spieles immer schwerer zu bewältigen sind, solltest du nun viel präziser und schneller agieren und öfter in Deckung springen als blocken.



2. Das zweite Brückenmonster ist nicht so gefährlich wie das erste, übersteigt die Monster der vorhergehenden Level aber trotzdem weit an Schwierigkeit. Hier kommst du am besten mit Kombinationen aus hohen und tiefen Schlägen weiter.



3. In den Tunnelabschnitten kann es diesmal vorkommen, daß beim Überspringen eines Loches eine Hand nach dir greift. Da man nie genau weiß, aus welchem Loch gerade eine Hand herauskommt, muß man einfach instinktiv reagieren. Wirst du jedoch gefangen, dann solltest du über dieses Loch nicht mehr springen.



4. Die weißen Kreuze auf dem Bild oben stellen eine äußerst sinnvolle Neuerung dar. Stellst du dich nämlich auf eines, so wird deine Energie wieder aufgeladen. Dies kannst du so oft machen, wie du willst, also merke dir genau, wo du ein solches Kreuz gefunden hast.



AMICI 572 AMIGA

LITIL DIVIL

...Level 3...



5. Auf deinem Weg durch den Irrgarten solltest du auf alle Extras achten, die dir in die Quere kommen. Geld ist z. B. sehr wichtig, da du es benötigst, um aus dem Irrgarten herauszukommen. Ebenso sind alle Schlüssel notwendig, da du nur so im Irrgarten vorwärtskommst.



7. Das erste Hindernis ist dieser aufleuchtende Fußweg, der unter deinen Füßen wegbriecht, wenn du dich auf die falsche Levelfarbe stellst. Warte, bis der Stein vor dir blau ist, und stelle dich dann ganz kurz darauf und gehe sofort weiter, so daß die anderen Blöcke sich blau einfärben.



9. Um die Monster zu zerstören, mußt du dich, während es auf dich schießt, an die Seite des Weges stellen. Wenn es dann kurz mit dem Feuern aufhört, dann läufst du in die Mitte und schießt auf es. Nach einigen Schüssen läufst du dann wieder zur Seite und wartest erneut ab.



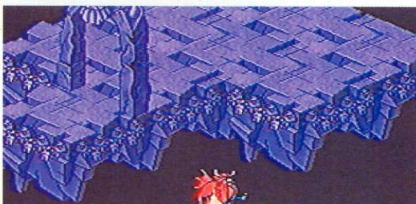
11. In jedem Level gibt es zudem mehrere der leuchtenden Wege. Doch mußt du immer darauf achten, daß du den Steinblock wie vorhin beschrieben betriffst, solange er die Farbe des Levels, in dem du dich befindest, hat.



6. Einige Zeit später erreichst du einen dreidimensionalen Irrgarten, der dir einige Probleme bereiten wird. Hier ist nicht der eigentliche Weg durch den Irrgarten das Problem, sondern die zahlreichen Hindernisse und deren nicht immer einfache Muster.



8. Über den Irrgarten verteilt, werden dir immer wieder Monster der Weg verstellen. Sie erledigst du am besten mit der Laserwaffe, die auf einem der beweglichen Gehwege zu finden ist.



10. Der Irrgarten hat drei Stockwerke, die du alle über den Aufzug am Ende eines Levels erreichen kannst. Um in den Lift zu kommen, mußt du unterhalb des letzten Torbogens die Feuertaste drücken.

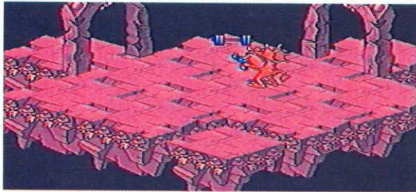


12. In jedem der drei Level laufen auch einige weitere Monster herum, die du erledigen kannst. Je weiter du kommst, desto mehr Treffer mußt du bei den Monstern landen. Benutze dazu die vorhin beschriebene Technik.



LITIL DIVIL

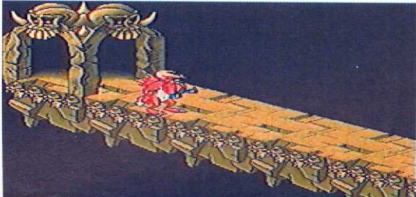
...Level 3



13. Im ersten Stockwerk des ersten Levels müsst du den Krug von den beweglichen Gehwegen einsammeln. Im zweiten müsst du die Hantel von einem der beweglichen Gehwege mit dir nehmen. Im dritten ist dann der Schöpflöffel das gesuchte Objekt. Alle drei Objekte findest du jedoch leicht auf den Gehwegen.



14. Im dreidimensionalen Irrgarten solltest du dir deinen Weg und die Art, in der du die Rätsel gelöst hast, genau merken. Falls du nämlich eines deiner Leben verlierst, müsst du hier wieder ganz am Anfang starten. Außer dem Vernichten von Monstern müsst du dann alles noch einmal machen.

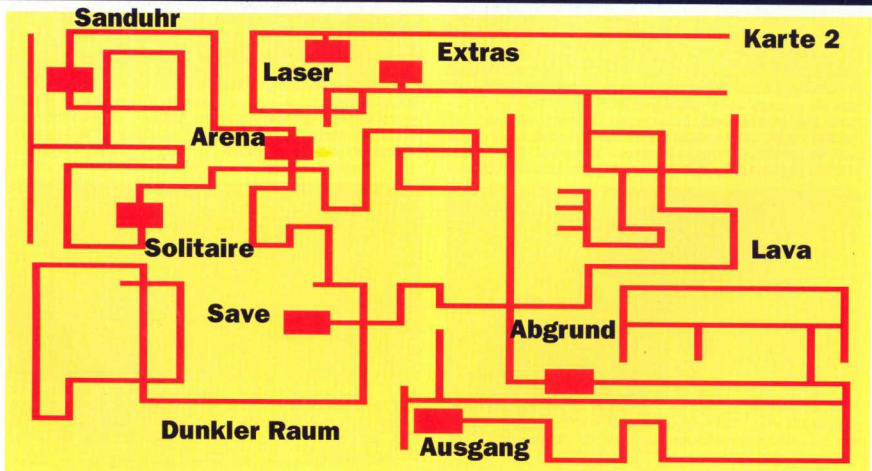


15. Sobald du ein Monster erledigt hast, solltest du die Stelle, an der es einmal war, besser überspringen, da sie wahrscheinlich brüchig ist. Merke dir diesen Platz weiterhin gut, damit du auch später keine Probleme an diesem Punkt haben wirst.



16. Nachdem du alle drei notwendigen Gegenstände eingesammelt hast, kannst du diesen Abschnitt durch den Ausgang im goldenen Level verlassen. Nun gehst du den Weg weiter durch den Tunnelabschnitt und erreichst dann den Ausgang zu Level 4.

Level 4...



ANICA 574 ANICA

LITIL DIVIL

...Level 4...



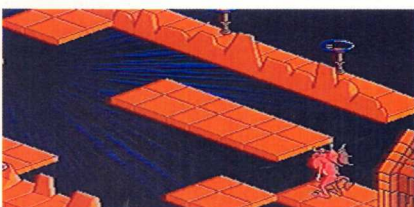
1. Das Brückenmonster in Level 4 ist unheimlich schwer zu besiegen. Auch hier hilft dir eine Kombination aus hohen und tiefen Schlägen weiter. Du solltest allerdings nach jedem Doppelschlag erst wieder in Deckung springen.



2. Im Tunnelabschnitt wirst du leider recht schnell bemerken müssen, daß hier die Fallen häufiger und schneller auftreten. Laufe also besser langsam die Tunnel hinab, um Hindernisse rechtzeitig entdecken zu können.



3. Eine neue Falle, die dich sehr viel Energie kosten kann, sind die Flammen, die aus einigen Löchern auf dem Fußboden emporsteigen. Wird Divil einmal versehentlich gegrillt, dann sollte er das nächste Mal dieses Loch nicht mehr überspringen.



4. Den Laser-Raum findest im Norden des Levels. Dieser Raum ist wirklich nicht leicht zu überstehen. Du mußt über die beweglichen Gehwege auf die andere Seite gelangen, um dort den Tennisschläge an dich nehmen zu können.



5. Gehe erst ein Rechteck nach vorne, dann nach rechts, nun eines nach oben und dann nach links. Nun gehst du zwei Felder vorwärts, dann nach rechts und nun drei Felder vorwärts. Jetzt mußt du zwei Felder nach links und du kannst die letzte Plattform erblicken. Gehe dann einfach vorwärts, um den Tennisschläger mitzunehmen.



6. Wenn du dann nach dem Laser-Raum weiterläufst, dann kommst du zu einem weiteren weißen Kreuz, wo du deine Energie wieder aufladen kannst. Du kannst hier auch das kleinste Quantchen Energie wieder bis zum Maximum hinauftreiben.



7. Lasse dich nicht dazu verleiten irgendetwas im Extras-Shop zu kaufen, da es hier eigentlich nichts für das Spiel relevantes gibt. Viel wichtiger sind allerdings die Sachen wie zum Beispiel der Tennisschläger für die Arena.

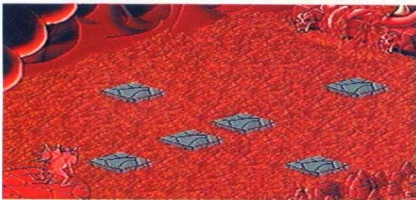


8. Im Abgrund-Raum mußt du auf die Plattformen springen und die Schalter umstellen, um durch diesen Raum hindurchzukommen. Du kannst dich ducken, um den Raketen, die auf dich abgefeuert werden, auszuweichen.



LITIL DIVIL

...Level 4



9. Im Lavaraum mußt du zum Ausgang auf der anderen Seite gelangen und vorher noch den Schlüssel für selbigen an dich nehmen. Leider fällt der Schlüssel nicht in der Mitte herunter, weshalb du leider zur Seite springen mußt.



10. Du mußt erst abwarten, bis der Schlüssel auf einer der beiden Seiten herabfällt. Dann springst du zur Mitte und hüpfst dann gut getimt zur Seite, so daß du wieder zurück kannst, ohne den dafür nötigen Platz zu verlieren.



11. Im Sanduhr-Raum mußt du die Augen in die dafür vorgesehenen Sockel im Totenkopf werfen. Dies läuft so ähnlich ab wie die Szene mit dem Drachen in einem der vorangegangenen Räume. Hier mußt du jedoch auch noch darauf achten, daß du nicht von den Goblins getroffen wirst.



12. Im Solitaire-Raum wirst du mit einer Schachfigur, die du im Raum der verlorenen Seelen benötigst, belohnt. Hier mußt du Mutt mit der Schachfigur aus diesem Raum befreien. Wie das geht, zeigen wir dir im nächsten Abschnitt unserer Komplettlösung.



13. Du mußt Mutt nun folgendermaßen bewegen: links, links, vorwärts. Nun wirst du ein wenig zurückrutschen, weshalb du wieder nach vorne gehen solltest. Dann: vorwärts, links, links, links, links, links, vorwärts, vorwärts, vorwärts und vorwärts, so lange, bis du den Raum hinter dir hast.



14. Im dunklen Raum mußt du dich auf die Schalterrechtecke bewegen, wodurch sich die Plattformen bewegen. Der Ausgang und der Eingang sind durch zwei Halbmonde gekennzeichnet. Achte in diesem Raum ganz besonders auf den Geist, der dir viel Ärger bereiten kann.



15. In der Arena mußt du deinen Gegner mit dem Tennisschläger aus dem Laser-Raum beim Tennisspiel besiegen. Jeder Farbball stellt einen anderen Tennisschlag dar, und du mußt deinen Gegner fünfmal mit dem Ball treffen, um zu gewinnen und den Raum zu verlassen.



16. Achte darauf, daß du die ganze Nahrung und alles Geld, das du in den Tunnels finden kannst, einsammelst. Sollte deine Energie auf 100 % stehen, so wäre Nahrung allerdings nur Verschwendung.



Fortsetzung folgt...

Amiga 576 Amiga

CODES

Wenn du in irgendeinem Spiel nicht mehr weiterkommst und eine hilfreiche Hand benötigst, dann schau dir doch mal diese Codes an, vielleicht helfen sie dir ja!

Amiga Codes

BLASTAR

Cheat Modus

Um an die dringend benötigten Cheats bei Blastar zu kommen, mußt du das Spiel anhalten und "Malice of the Mykroids" eintippen. Um deine Energie wieder aufzufüllen, mußt du nur die Cursortaste für oben drücken. Die Ziffern 1 bis 9 und die Buchstaben Q und Y bringen dich in einen anderen Level. Über die Delete-Taste kommst du in den Shop, für den du allerdings immer noch Geld benötigst.

CANNON FODDER 2

Power Ups

Hier nennen wir euch einige Stellen, an denen ihr bei Cannon Fodder 2 ein paar sehr nützliche Power Ups finden könnt.
Mission 12 / Phase 4
Unter dem Geschützturm gleich in deiner Nähe
Mission 17 / Phase 2
Unter dem dritten Geschützturm

GLOBDULE

Extraleben

Dieser Cheat ist zwar ein wenig langwierig zu aktivieren, aber dafür äußerst hilfreich für dieses doch teilweise verzwickte Spiel. Sobald du die erste Welt beendet hast, solltest du zu ihr zurückgehen und den Level "Which way first" anwählen. Am Anfang des Levels gehst du nach links und weichst den Spießern aus. Wenn du dich dann nach oben bewegst, siehst du eine Linkskurve innerhalb der Höhle, die du nehmen solltest. Nun gehe nach links und drücke auf keinen Fall den Feuerknopf. So kommst du in einen versteckten Tunnel, an dessen Ende eine mit Sternen gefüllte Höhle ist. Sammle alle Sterne ein und drücke danach schnell einmal kurz Escape. Diesen Vorgang kannst du so oft du willst wiederholen, und bei jedem zweiten Aufenthalt in diesem Level erhältst du ein Extraleben.

GULP

Level Codes

Gulp ist ein Lemmings-artiges Spiel der Firma Ice, die auch Akira

gemacht haben. Auch wenn es die Spitzenposition von Lemmings nicht erreichen kann, so haben wir doch für euch die nötigen Level-Codes.

Labor Level

WILLOW BROOKS KARLOFB
MOVIE JECKYLL

See Level

SCALES SALMON PIRATE
SEAGUL WWORLD

Spielzeug Level

PENCIL SKATES VISION
GNOMES PUPPET

Space level

AMORPH GALAXY ALARMS
PHOTON LASERS

Alien Level

RIPLEY HUGGER NATION
T-2000 ENDTHE

LINE OF FIRE

Cheat-Modus

Voll in der Schußlinie zu sein, ist äußerst gefährlich, deshalb geben wir euch hier den Cheat, der dich unbesiegbar macht. Du tipst dazu einfach „Operation Ferret“ im Control Options-Bildschirm ein, und wenn du dann 0 bis 9 drückst, so kannst du die Level anwählen. Du kannst auch die Help-Taste drücken, sobald das Spiel eine geheime Nachricht lädt. Wenn du nun „What a bummer“ eintippst, dann hast du unendlich viele Credits zur Verfügung.

MAGICLAND DIZZY

Unendliche Leben

Magicland Dizzy ist ein Spiel von den hervorragenden Leuten von Codemasters, die uns schon so viele sehr gute Spiele beschert haben. Mit dem nachfolgenden Cheat erhältst du unendlich viele Leben. Du mußt hierzu das Spiel nur im Level pausieren und „Diamonds and pearls“ eintippen. Nun nur noch die Pause deaktivieren, und das Spiel geht mit unendlichen Leben für dich weiter.

MERCENARY - THE SECOND CITY

Cheat-Raum

Wiederum leider ein recht

komplexer Cheat. Fliege die Dominion Dart wie sonst auch. Fliege über 350 Meter hoch und pendle dich darauf ein. Bei einer Geschwindigkeit von 1781 kph solltest du dann eine Rakete abfeuern. Dann nimmst du die Rakete wieder auf, wenn du in ihrer Nähe bist, und lande dann. Gehe dann nach 08,08 und eigne dir das abgestürzte Raumschiff an. Nun mußt du zu 08,06 und verläßt dort deine Schiff unterhalb, wo du durch die dreieckige Tür gehst. Nun bist du im Cheat-Raum, wo du Schlüssel für jede Tür, Gefängnisausweise und jede Menge Laderaum erhalten kannst.

MICKY MOUSE 2

Level Codes

Mickey Mouse 2 gibt es nach so vielen anderen Systemen nun auch für den Amiga. Wir haben für euch jetzt schon die Level-Codes.

- | | |
|----------|----------|
| 1. TIME | 2. TEST |
| 3. GAME | 4. SHIP |
| 5. RACE | 6. WORD |
| 7. SHOP | 8. SIZE |
| 9. QUIZ | 10. DOLL |
| 11. DATE | 12. ZOOM |
| 13. DISK | 14. GOLD |
| 15. ZERO | 16. FIRE |
| 17. ROOT | 18. READ |
| 19. TAPE | 20. UNIT |
| 21. SONG | 22. TYRE |
| 23. LOVE | 24. NOTE |
| 25. JAZZ | 26. HELP |
| 27. KING | 28. GIFT |

RUFFIAN

Level und Cheat-Codes

Ruffian ist ein teilweise kniffliges Spiel von Grandslam. Falls ihr dabei Probleme habt, dann lest doch einfach die nachfolgenden Cheats und Level-Codes nach.

- | | |
|----------|----------|
| MUSHROOM | CORNWALL |
| AEROFIL | CHARCOAL |
| INJECTOR | LOOPHOLE |
| WEIGHTED | HATSTAND |
| ALMIGHTY | STUMBLED |
| UNDERLAY | ASTATINE |
| DISKTEST | HEADLAND |
| PRUDENCE | SHOESHOP |
| LOTHARIO | |



Brandneue spielbare Demos, die besten PD-Games und wichtige Updates findet ihr regelmäßig auf dieser Seite für DM 3,- pro Disk! Viel Spaß!

1 Galaga de Luxe



Der Uralt-Klassiker aus den Spielhallen in technisch, grafisch und soundmäßig aufgepeppter Form! Dieses Spiel dürfen Action-Freaks auf gar keinen Fall versäumen.

2 Raid III



Wer für Banshee nicht mehr genügend Geld übrig hat, kann sich diesen gelungenen PD-Vertikal-Scroller holen, der mit teils sehr gelungenen Grafiken aufwarten kann.

3 Ruffian



Das neue Jump & Run vom Rasputin entpuppt sich zwar nicht gerade als absoluter Megahit, ist aber als günstiges spielbares Demo ganz in Ordnung.

4 Top Of The League



Konkurrenz für Bundesliga Manager Hattrick und Anstoß ist dieses englische Fußball Manager-Spiel nicht gerade, dafür allerdings um einiges günstiger.

5 Firestorm



Die Soldaten sind zurück! In Anlehnung an Imagines alten Klassiker mit den grünen Kopfbedeckungen bieten wir hier ein Demo von dem Actionhit Firestorm.

6 Fatal Mission 3



Gute 3D-Weltraum-Action-Unterhaltung garantiert dieses technisch saubere PD-Programm, das an einen alten C64-Klassiker erinnert.

7 Oldtimer Update A500



Wer die lästigen kleinen Bugs aus Max Designs vorbildlicher Wirtschaftssimulation entfernen will, soll sich dieses Amiga 500-Update holen.

8 Oldtimer Update A1200



Wer die lästigen kleinen Bugs aus Max Designs vorbildlicher Wirtschaftssimulation entfernen will, soll sich dieses Amiga 1200-Update holen.

9 Sneer



In diesem Geschicklichkeitspielchen müßt man aus der Vogelperspektive ein kleines Männchen durch diverse Irrgärten steuern, ohne alte Spuren zu betreten. Witzig!

10 Hollywood Pictures



Abonnieren müßt Ihr bei uns nicht, wenn Ihr an ein Demo vom neuen Starbyte-Hit kommen wollt, Ihr müßt es nur für DM 3,- pro Disk bestellen. Schön, nicht?

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, ich bestelle mit hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 3,- pro Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 5,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Bezahlung + DM 10,- Porto)

1. GALAGA DELUXE
2. RAID III
3. RUFFIAN
4. TOP OF THE LEAGUE
5. FIRESTORM
6. FATAL MISSION 3
7. GARDEN RESORT
8. OLDTIMER A500-UPDATE
9. OLDTIMER A1200-UPDATE
10. HOLLYWOOD PICTURES

Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein Megabyte an Speicher!
Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

- Bankerzuzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
 Gegen Nachnahme (+DM 7,- Nachnahmegebühr)
 Scheck, Bargeld liegt bei

Datum

Rechtsverw. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

AMIGA Games Demoservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg

CHART

Ermittelt im Juni '95 von Joysoft.

OVERALL

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer	System
1.	(Neu)	Colonization	88%	1	500
2.	(3)	Super Skidmarks	83%	2	500
3.	(4)	Biing!	87%	5	500/1200
4.	(Neu)	Hollywood Pictures	80%	1	500
5.	(3)	FIFA Soccer	86%	7	500
6.	(2)	Zeppelin	80%	2	500
7.	(5)	Theme Park	88%	7	500/1200
8.	(5)	Dawn Patrol	82%	3	500
9.	(10)	UFO	74%	2	500/1200
10.	(7)	Oldtimer	84%	5	500/1200

CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Theme Park	88%	2
2.	(2)	Pinball Illusions	88%	2
3.	(3)	Jungle Strike	87%	2
4.	(4)	All Terrain Racing	52%	4
5.	(5)	Flink	82%	6
6.	(6)	Subwar 2050	82%	7
7.	(7)	Rise of the Robots	43%	2
8.	(8)	Road Kill	70%	5
9.	(9)	Skeleton Krew	51%	3
10.	(10)	PGA European Golf	89%	6

A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Erben der Erde	78%	3
2.	(2)	Biing!	87%	5
3.	(3)	Theme Park	88%	7
4.	(4)	U.F.O.	74%	4
5.	(5)	Subwar 2050	82%	6
6.	(6)	Pinball Illusions	81%	5
7.	(7)	SimCity 2000	91%	6
8.	(8)	Oldtimer	84%	5
9.	(9)	Super Stardust	72%	7
10.	(10)	Bloodnet	69%	4

AMIGA GAMES EMPFIEHLT

STRATEGIE

Colonization

Der absolute Überhammer für alle Strategie-Freaks dürfte die Umsetzung des jüngsten Sid 'Civilization' Meier-Werks sein.

ROLLENSPIEL

Whale's Voyage II

Das Megaspield von Neo! Diese geniale Mixtur aus RPG, Wirtschaftssimulation und Action-Game darf man sich nicht entgehen lassen!

CD 32

Pinball Illusions

Die CD 32-Version des Referenz-Flippers von 21st Century flüchtet überzeugt mit aufwendigen Soundtracks und genialer Spielbarkeit.

ADVENTURE

Der Seelenturm

Es gab kein besseres Adventure seit Cadaver! Black Legend schüttelt das Billig-Image ab und liefert einen spielerisch und grafisch gelungenen Hit.



Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE



z.B.:	500	1200	CD 32 z.B.:
Alien Breed 3D (DA)*		69.90	Alfred Chicken (DA)
All Terrain Racing (DA)	59.90		All Terrain Racing (DA)
Approach Trainer (KD)	79.90		Arcade Pool (DA)
Award Win, Platinum (KD)	79.90		Banahoe (DA)
Elite 2, Civilization, Lemmings 1)			Base Jumper (DA)
Base Jumpers (DA)	59.90		Battlechess (KE)
Bing! (KD) 2MB/3MB	99.90	109.90	Battletoads (DA)
Bureau 13 (KD)*	69.90		Benefactor (DA)
Chaos Engine 2 (DA)*	79.90		Bubba'n Stix (DA)
Clockwitzer (DA)*	69.90		Castles 2 (KE)
Colonization (KD)	79.90		Chaos Engine (DA)
Crystal Dragon (KD)	59.90		Clockwerk (KE)
Cyberspace (KD)	84.90		D/Generation (DA)
Daemongate (DA)*	89.90		Deathmask (DA)
Dawn Patrol (KD)	84.90		Defender o' Crown 2 (DA)
Deathmask (KE)	69.90		Dennis (DA)
Der Meister (KD)	69.90	69.90	Dragon Stone (DA)
Der Reeder (KD)*	99.90		Elite 3 (DA)*
Der Seelenturm (KD)	79.90		Emerald Mines 1-3 (DA)
Die Nordländer (KD)*	69.90		Flirk (DA)
Dragonstone (KD)	79.90		Fury of Furries (DA)
Dreamweb (KD)	84.90	39.90	Games Magazine+CD
Dungeon Master 2 (KD)*	84.90	84.90	(Monatlich NEU)
Elite 3 (KD)*	69.90	69.90	Heimdal 2 (DA)
Elben der Erde (KD)	59.90	69.90	Impossible Mission (DA)
F 1 World Cup Edit. (DA)	59.90		James Pond 2 (DA)
Flight of the	89.90	89.90	James Pond 3 (DA)
Amazona Queen (KD)*	89.90	89.90	Kid Chaos (DA)
Frontlines (KD)*	69.90		Lamborghini (KE)
Hattrick-Ikarion (KD)*	79.90	69.90	Lemmings 1 (DA)
High Speed Traders (KD)	79.90		Lotus Trilogy (DA)
Hollywood Pictures (KD)	79.90		Lotus Trilogy (DA)
Iron Gate (DA)*	79.90		Mean Arenas (DA)
Kingdoms o. Germany (KD)	79.90		Microcosm (DA)
Lollypop (DA)	69.90		Morph (DA)
Mad News (KD)*	79.90		Nigel Mansell (DA)
Micro Machines 2 (DA)*	69.90		Overkill Lunar C (DA)
Mighty Max (DA)*	69.90	69.90	Pinball Illusion (DA)
NBA Jam Tour (DA)*	89.90	89.90	Power Games (DA)
Overlord (KE)	69.90		(500 Spiele)
PGA Euro Tour (DA)	69.90	69.90	Roadkill (KE)
Pinball Illusions (DA)	49.90		Rydels Cup (DA)
Rally Championships (DA)	69.90	49.90	Seek & Destroy (DA)
RAN Trainer (KD)*	89.90	69.90	Seven Gates o. Jamb. (DA)
Roadkill (DA)*	69.90		Shadow Fighter (KE)
S.J.U.B. (KD)	64.90	69.90	Soccer Kid (DA)
Schatz im Silbersee (KD)	89.90		Speedball 2 (DA)
Sensible Golf (DA)*	69.90		Striker (DA)
Sensible W. of Soccer (KD)	69.90		Subwar 2050 (KD)
Sim City 2000 (KD) (4MB)	84.90		Summer Olympics (DA)
Star Crusader (KD)*	69.90		Super Skidmarks (KE)
Super Streetfighter 2 (DA)*	69.90		Super Stardust (DA)
Super Skidmarks (DA)	59.90	59.90	Super Frog (DA)
T.F.X. (DA)*	69.90	89.90	Syndicate 2
Team 17 Pinball (DA)	69.90	79.90	Alfred Chicken (KE)
Theme Park (KD)	69.90	79.90	T.F.X. (DA)*
U.F.O. (KD)	79.90		Theme Park (KD)
Virocop (DA)	59.90		(Engl. Handbuch)
Whales Voyage 2 (KD)*	79.90	79.90	Whales Voyage 2 (KD)*
Whizz (DA)	49.90	49.90	U.F.O. (KD)
Zeewolf (KD)	79.90		Zool 1 (DA)
Zeppelin (KD)	79.90		Zool 2 (DA)

SUPER PREIS	SUPER PREIS		
nur solange Vorrat reicht	nur solange Vorrat reicht		
AMIGA z.B.:	AMIGA z.B.:		
Airbucks 1.2-1200 (KD)	19.90	Indiana Jones 4 (KD)	59.90
Alien Breed 2-1200 (DA)	19.90	Intern.Open Golf 1200 (DA)	29.90
Amstoss Data-1200 (KD)	49.90	Joysoft Special 1 (DA)	19.90
Aquatic Games (DA)	19.90	(Battle Chess, Budokan, Ski or Die)	
Arcade Pool Incl.1200 (DA)	29.90	Jurassic Park-1200 (DA)	29.90
Assasin Sp. Edition (DA)	29.90	Kick Off 3	
Aufschwung Ost (KD)	39.90	Euro Chal-1200 (DA)	39.90
Award Winners 2 (DA)	29.90	Kid Chaos (DA)	19.90
(Zool, Sensible Soccer) 92/93		King's Quest 1-5 (DA) je	39.90
J.W. Snooker, Elite Plus)		King's Quest 6 (KE)	39.90
Backgammon Royal (KD)	39.90	Koffler 1 (KD)	19.90
Bart vs World (DA)	19.90	(Maniac Mansion, Rock'n Roll,	
Battletoads (DA)	29.90	Circus Attraction)	
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90	Koffler 3 (KD)	39.90
Big Sea (KD)	29.90	(Eye of Beholder 1, Grand Monster	
Blaster (DA)	19.90	Slam, Indiana Jones 3)	
Brian the Lion (DA)	19.90	Larry 1-3 (KD)	39.90
Bump'n Burn (DA)	19.90	Lad Action Hero (DA)	19.90
Burning Rubber 1200 (DA)	29.90	Legacy of Sorcaal (DA)	29.90
Burntime 1200 (KD)	39.90	Legend 2 (DA)	29.90
Caveman Ninja (DA)	29.90	Legend of Fairghall (KD)	39.90
Chuck Rock 2 (KE)	19.90	Lemmings 2 (DA)	29.90
Combat Classics 2 (DA)	29.90	Lords of Doom (KD)	39.90
(Silent Service 2, Pacific		Lure of Tempress (KD)	19.90
Island, F 19 Steel Fighter)		Magic Boy (DA)	19.90
Combat Classics 3 (KD/DA)	49.90	Marvins Marvelous	
(History Line, Campaign 1,		Adventures 1200 (DA)	29.90
Gunship 2000)		Matthias Super Soc. (KD)	39.90
Cyberpunk (DA)	19.90	Mercenary 3 (DA)	19.90
D/Generation 1200 (DA)	19.90	Might & Magic 3 (KD)	39.90
Der Clou (KD)	29.90	Missiles overXerion (DA)	39.90
Der Clou 1200 (KD)	29.90	Monkey Island 1 (KD)	29.90
Desert Strike (KE)	29.90	Naughty Ones (DA)	29.90
Diagnosis Hero (DA)	29.90	Oldtimer (KD)	59.90
Dogfight (KD)	49.90	Oldtimer 1200 (KD)	59.90
Donk (DA)	19.90	On the Road (KD)	29.90
Dracula (DA)	29.90	Oscar (DA)	29.90
Dreamweb 1200 (KD)	39.90	Police Quest 1-3 (DA) je	29.90
Eishockey Manager (KD)	39.90	Populus 2-Data (DA)	29.90
Empire Storm (KD)	29.90	Premiere Manager 3 (DA)	39.90
Eye of Storm (DA)	29.90	Premiere Manager Multi (DA)	29.90
F 1 Grand Prix (DA)	49.90	Prime Mover (DA)	19.90
F 117 Nighthawk (DA)	49.90	Quest for Glory 1-2 (DA) je	39.90
Fantastisch Dirty (DA)	29.90	Reunion (KD)	29.90
Fields of Glory (KD)	49.90	Reunion 1200 (KD)	29.90
Fields of Glory 1200 (KD)	49.90	Rings of Medusa Gold (KD)	39.90
First Samurai (DA)	24.90	Road Rash (DA)	29.90
Flashback (KD)	39.90	Robin Hood (KD)	29.90
Fury of the Furies (DA)	29.90	Rufe AD (KD)	29.90
Global Gladiators (DA)	29.90	Roht & Tumble (DA)	54.90
Globlode (DA)	29.90	Rules o. Engagement (KE)	6.90
Goall Dino Dini (KD)	29.90	Sabre Team 1200 (KD)	29.90
Great Courts 2 (DA)	29.90	Schwarzes Auge 1 (KD)	29.90
Gunship 2000 (DA)	39.90	Second Samurai (DA)	19.90
Hammer Assault (DA)	29.90	Second Samurai 1200 (DA)	19.90
Heart of China (DA)	39.90	Seek & Destroy (DA)	29.90
Heimdal 2 (KD)	29.90	Sim Antl (KD)	49.90
Heimdal 2 1200 (KD)	29.90	Sim City Classic (DA)	29.90
Humans Stand Alone (DA)	19.90		
Indiana Jones 3 (KD)	39.90		

SUPER PREIS	SUPER PREIS
nur solange Vorrat reicht	nur solange Vorrat reicht
AMIGA z.B.:	AMIGA z.B.:
Sim Earth (KD)	49.90
Sim Life (KD)	29.90
Simon	
the Sorcerer 1200 (KD)	39.90
Sink or Swim (DA)	29.90
Skidmarks Incl.1200 (DA)	39.90
Soccer Kid (DA)	29.90
Soccer Kid-1200 (DA)	29.90
Space Crusade (KE)	19.90
Space Hulk (DA)	39.90
Space Legends (DA)	39.90
(Wing Commander 1, Elite	
Plus, Megatraveller)	
Space Quest 1-4 (DA) je	39.90
Spaceward Hit (KD)	29.90
Spirit of Adventure (KD)	19.90
St.Thomas (KD)	39.90
Streetfighter 2 (KE)	29.90
Super Sports Chal. (DA)	19.90
Terminator 2 Action (DA)	29.90
Theatre of Death (DA)	19.90
Tie Break (DA)	29.90
Tornado (DA)	19.90
Traders (KD)	29.90
Trash'n Treasures (DA)	29.90
Trolls (DA)	19.90
Trolls-1200 (DA)	29.90
Turrican 3 (DA)	29.90
Universe (KD)	39.90
Vision (KD)	29.90
War in the Gulf (KD)	29.90
Whales Voyage (KD)	29.90
Wiz'n Uz (DA)	19.90
World Cup 94 USA KD	29.90
Zool 2-1200 (DA)	39.90

Bei Sonderangeboten bitte	LOSLUNGEN z.B.:	
mehrere Erstwünsche angeben,	Abandoned Places (KD)	17.95
da viele Spiele Restposten sind!!	Ambermoon (KD)	17.95
WICHTIG:	Beneath a Steel Sky (KD)	17.95
(KD)KOMPLETT DT.	Bureau 13 (KD)	17.95
(DA)DT. ANLEITUNG	Quest of Enchantia (KD)	17.95
(KE)KOMPLETT ENGL.	Erben der Erde (KD)	17.95
(*)NOCH NICHT LIEFERBAR	Eye of Beholder 1-2 (KD) je	17.95
VORBESTELLUNG MÖGLICH	Gobind 2-3 (KD) je	17.95
	Heimdal 2 (KD)	17.95
	Indiana Jones 3-4 (KD) je	17.95
	Ishar 1-3 (KD) je	17.95
	Monkey Island 1-2 (KD) je	17.95
	Tägliche Neuzugänge erfragen	

LADEN:
60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87
069/280170

LADEN:
56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

LADEN:
53721 SIEGBURG
KAISER STR. 16
02241/68045

LADEN:
53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228/659726

LADEN:
52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

LADEN:
50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221/425566

LADEN:
50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24-26
0221/239526

LADEN:
40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
0211/364445

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS

WHALES VOYAGE 2

Rollenspiel-Wirtschafts-
simulation mit 3D Grafiken

500er oder 1200er

79.90

KOMPLETT DEUTSCH *

TIP DES MONATS

BLOODNET

Cyberpunk Rollenspiel
8 bzw. 12 Disketten
Festplatte empfohlen

500er oder 1200er

39.90

DEUTSCHE ANLEITUNG

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/948100
FAX: 0221/488701
BTX: JOYSOFT*

VERSAND:
NACHNAHME: 9DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 9+8 DM
UPS: 9+6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 18 DM
(nur postbar)

SICHERHEITS
VERPACKUNG
2.50 DM

Joysoft BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS
<input type="checkbox"/> KATALOG	<input type="checkbox"/> KOSTEN LOS
fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	
<input type="checkbox"/> 500er	<input type="checkbox"/> 1200er
<input type="checkbox"/> NACHNAHME: 9 DM	<input type="checkbox"/> CD 32
<input type="checkbox"/> EILPOST: 8+9 DM	
<input type="checkbox"/> UPS: 6+9 DM	
<input type="checkbox"/> VORKASSE/CHECK: 6 DM	
<input type="checkbox"/> AUSLANDSVORKASSE: 15 DM	
nur gegen Vorkasse, postbar	
OTTEILFERUNG	
Ab einem Bestellwert von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI	
ERSTWUNSCH	

1 HELLZONE II

Action ist nach wie vor gefragt! Auf vielfachen Wunsch präsentieren wir Euch diesmal den zweiten Level des genialen R-Type-Clones Hellzone!



Action pur! In bester R-Type-Tradition jagt man mit seinem Raumschiff durch den Welt-raum und ballert alles ab, was sich bewegt. Hilfreich sind hierbei diverse Extras.

Laden des Demos

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus und schiebe 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 das Icon 'Level 2' an, das im Hauptdirectory zu sehen ist. Darauf-

hin wird das Spiel automatisch geladen und gestartet. Wenn kein Level 2-Icon auf dem Screen auftaucht, muß man im Window-Menü die Optionen 'Show All Files' und 'View By Name' aktivieren, wodurch der gesamte Inhalt der Diskette in Textform angezeigt wird. Klicke hier nun zweimal auf das Level2-Wort und bestätige die Ausführung mit der Return-Taste. Lauffähig ist das Spiel nur mit 1 MB und Original-Workbench-Diskette, die möglicherweise im späteren Spielverlauf noch einmal vom Computer verlangt wird. Lauffähig ist das Demo auf allen Amigas mit mindestens 1 MB Speicher. Auf A1200 kann es zu Grafikfehlern kommen, wenn man den Cache-Speicher und das AGA-Chipset nicht ausschaltet.

Das Spiel

Seit Nemesis stehen horizontal scrollende Shoot 'em Ups hoch im Kurs von Ballerfreaks. Der Klassiker R-Type, der von Factor 5 auf den Amiga umgesetzt wurde, dürfte vielen auch noch in bester Erinnerung sein. Bei Hellzone handelt es sich nun ebenfalls um ein Spiel dieses Genres. Per Joystick steuert man ein Raumschiff durch ein grafisch schönes Techno-Szenario und erwehrt sich der anstürmenden Gegnersprites. Die zunächst recht schwache Bewaffnung kann mittels Extras aufgestockt werden, die von Zeit zu Zeit über den Screen scrollen. Auf Beschuß wandelt dieses Icon übrigens sein Aussehen und somit auch die Eigenschaft, die es hat!

2 HOT BLOX

Tetris ist wohl das bekannteste und fesselndste Spiel aller Zeiten. Wir lassen den Klassiker mit einer tollen Zwei-Spieler-Variante wieder aufleben!

Laden des Spiels

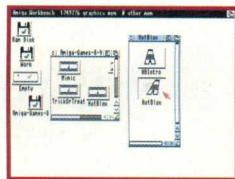
Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus und schiebe die Workbench-Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du den Computer wieder einschalten. Wenn die Workbench-Oberfläche geladen worden ist, muß die Coverdisk in ein beliebiges Laufwerk gelegt werden. Klicke nun das Icon 'HotBlox' an, das im Hauptdirectory zu sehen ist. Nun erscheint das Unterver-

zeichnis mit den Icons 'HBIntro' und 'HotBlox', mit denen das Intro oder das Spiel per Doppelklick gestartet werden können. Lauffähig ist das Spiel nur mit 1 MB und Original-Workbench-Diskette, die möglicherweise im späteren Spielverlauf noch einmal vom Computer verlangt wird.

Das Spiel

Das Spielprinzip ist wie gehabt. Vom oberen Bildschirmrand fall-

len Klötze herunter, die aus bis zu fünf Steinchen unterschiedlicher Anordnung bestehen. Durch einen Druck auf eine Taste lassen sich diese drehen, während eine andere Taste ihre Fallgeschwindigkeit erhöht. Ziel des Spiels ist es nun, die Steine am unteren Bildschirmrand so anzuordnen, daß keine Lücke übrig bleibt. Schafft man, eine durchgehende Linie zu bilden, löst sich diese auf. Besonderes Kennzeichen dieser Variante ist der Zwei-Spieler-Modus, in dem man auf zwei Bildschirmhälften gleichzeitig spielen kann. Außerdem sorgen drei verschiedene Spielvarianten und diverse Extrasteinchen für Abwechslung. Steuern läßt sich das Spiel entweder per Maus, Joystick oder Tastatur. Eine genauere Anleitung erscheint im Titelscreen. Viel Spaß!



Das Icon HotBlox muß man zweimal anklicken, um das Spiel zu starten (ganz oben). Tetris deluxe! HotBlox überzeugt durch tollen Sound und einen Zwei-Spieler-Modus (oben).

INFO AUFGEPAST!

Die Disketten unterliegen einer ständigen Qualitätsprüfung sowohl in der Kopierstätte als auch in der Redaktion. Die Lauffähigkeit der einzelnen Programme wird für die angegebenen 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 MB? Habt Ihr auch wirklich einen Amiga? (Kein Scherz!) Habt Ihr den Schreibschutz der Diskette aktiviert? Habt Ihr bei Hellzone auf dem A1200 den Cache-Speicher und das AGA-Chipset ausgeschaltet? Habt Ihr eine aktuelle Workbench-Version? 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 an 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.

3 MIMIC

Wer kann sich noch an das Elektronik-Spiel Senso erinnern, bei dem man Farbenfolgen erkennen mußte? Wir haben ein Remake!

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus und schiebe

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 das Icon 'Mimic' an, das im Hauptdirectory zu sehen ist. Nun erscheint das Unterverzeichnis mit dem Icon 'Mimic', mit dem das Spiel per Doppelklick gestartet werden kann. Lauffähig ist das Spiel nur mit 1 MB und Original-Workbench-Diskette, die möglicherweise im späteren Spielverlauf noch einmal vom Computer verlangt wird.

Das Spiel

In einer Matrix leuchtet nach Spielstart kurze Zeit ein Feld auf. Per Mauszeiger muß man dieses eben in Erscheinung getretene Feld anklicken. Hat man das richtige Feld angeklickt, werden kurz darauf schon zwei Felder nacheinander aufleuchten, die man ebenfalls in der selben Reihenfolge anklicken muß. Nun wird je nach Level so lange ein Feld zur Serie hinzugefügt, bis das Spiel beendet ist oder man einen Fehler gemacht hat. An der rechten Bildschirmleiste kann über Size +/- und Levels +/- die Größe der Matrix und

den Schwierigkeitsgrad einstellen, während sich links ein Blick auf die abspeicherbare Highscore-Liste werfen läßt. Dazu sollte man übrigens den Schreibschutz deaktivieren. Viel Spaß!

Hier wird den grauen Zellen eine ordentliche Auffrischung verpaßt!



4 TRICK OR TREAT

3D-Action auf dem Amiga? Natürlich ist das möglich! Wir haben die abgefahrene Zwergerljagd für zwei Spieler auf unserer Coverdisk.

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus und schiebe 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 das Icon 'Trick or Treat' an, das im Hauptdirectory zu sehen ist. Nun erscheint das Unterverzeichnis mit dem

Icon 'Trick or Treat', mit dem das Spiel per Doppelklick gestartet werden kann. Lauffähig ist das Spiel nur mit 1 MB und Original-Workbench-Diskette, die möglicherweise im späteren Spielverlauf noch einmal vom Computer verlangt wird.

Das Spiel

Das Spiel ist ausschließlich für zwei Spieler gedacht, welche jeweils einen Joystick benutzen. Ziel des Spieles ist es, den anderen Spieler zu finden und ihn zu eliminieren. Dafür steht ein Kompaß zur Verfügung, der auf der Wanderschaft durch die 3D-Landschaft die Richtung angibt. Sieht man den anderen Spieler, kann man seine Lebensenergie durch ein paar Schüsse dezimieren. Einige Extras, die in Häusern versteckt sind, sorgen für Abwechslung. Mit einem Magneten kann man

den Kompaß des anderen außer Gefecht setzen, ein Projector täuscht dem Gegner eine falsche Position vor, ein Freezer läßt den Konkurrenten kurze

Zeit erstarren und ein Attractor zaubert ihn direkt vor Deine Nase. Die Wirkung des Icons Zwischenzug ist noch geheim. Man kann insgesamt bis zu acht Icons auf einmal mit sich tragen und zu unterschiedlichen Zeiten aktivieren. Viel Spaß!



Garantie AMIGA GAMES 8/95
Umbruch-defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!
FEHLERBERECHTERUNG:

Mein System: A500 A600
 A1200 A4000
 1 MByte 2 MByte

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ACHTUNG!
Nur wenn der Original-Amiga Games-Aufkleber beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!

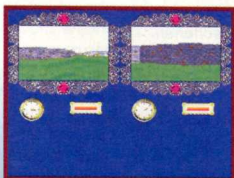
ASTAT MEDIA

Reklamation
Amiga Games 8/95

Postfach 120166

90108 Nürnberg

Für PD-Verhältnisse wird ganz ordentliche 3D-Grafik präsentiert (rechts). In den Häusern v verstecken sich brauchbare Extras!



Amiga
Games
Bite
ausreichend
frankieren

MAILBOX



Ehe ich von Euch darauf angesprochen werde, fange ich lieber selbst damit an, um längerfristige Diskussionen auf diesen Seiten zu vermeiden. Ich fürchte, Ihr habt schon bemerkt, daß wir den Verkaufspreis der Amiga Games ein ganz klein wenig, minimalst, unerheblich und geringfügig angehoben haben. Wir schämen uns auch dafür, aber es war trotz aller Sparversuche nicht mehr zu vermeiden. Zudem ist das die erste (!) Preiserhöhung in unserer Geschichte. Kennt Ihr sonst ein Produkt, das seit 1992 nicht teuer geworden ist? Na bitte! Allein die Belastungen für das Papier sind in den letzten sechs Monaten um wegelagerische, wucherhafte, ausbeuterische 30 (in Worten dreißig!) Prozent gestiegen. Wir haben versucht zu sparen, wo es nur geht - nicht nur an meinem Gehalt. Wir wurden so sparsam, daß ich nur auf Kosten anderer lachen durfte. An manchen Tagen war die Stimmung so gedrückt, daß selbst das Telefon nicht gut aufgelegt war. Jeder mußte seine Opfer bringen. Selbst Hans kann sich kein Dach für sein Auto leisten und muß sich mit einem alters- und auch sonst recht schwachen Cabrio bescheiden. Sein einziger Luxus ist die Scheibenwaschanlage, die auch nur von innen und bei Regen funktioniert. Ehe wir anfangen mußten, Toilettenpapier zweiseitig zu benutzen, rangen wir uns mit schwerem Herzen und tränenden Augen zu einer Preisangleichung durch. Wir denken aber, daß wir bei einem Preis-Leistungsvergleich noch ganz gut abschneiden und Ihr uns trotzdem die Treue haltet. Als kleinen Wink mit dem Zaunpfahl kann ich Euch verraten, daß die Preise für das Abo noch nicht erhöht wurden.

ll' be back: Rainer Rosshirt

TAG DER OFFENEN TÜR

Hi Rossi!

Erst einmal ein Lob: Ihr werdet immer besser mit Eurer Zeitschrift. Die Ausgabe 6/95 war absolute Spitze... aber irgendetwas fehlt! Wie wäre es mal wieder mit einer Sonderausgabe oder mit einem „Tag der offenen Tür“, dann könnte man einmal Euch in der Redaktion besuchen und Euch zusehen, was Ihr so den lieben langen Tag treibt. So, das wären die Vorschläge (die kein Mensch liest). Zum Schluß noch ein paar Fragen:

1. Wann erschien Eure erste Ausgabe?
2. Könnte die AG Sammlerwert bekommen?
3. Lohnt es sich, ein CD 32 zu kaufen, um nur damit zu spielen?
4. Wieso nennen Dich alle „Rossi“, Du heiß doch „Rainer“?
5. Wie alt bist Du nicht?
6. Haben Deine Heiratsanträge bei Lidwina gewirkt?

Ein treuer Leser: Toni

Was, willst Du damit andeuten, daß kein Mensch Deine Vorschläge liest? Nu aber nich persönlich werden! Einen „Tag der offenen Tür“ fänden wir eigentlich nicht so gut, vielleicht ist es auch besser, wenn niemand sieht, was wir den ganzen Tag über treiben. Zudem wagen sich auch Kollegen nur ungern in mein „Büro“ - nicht auszudenken, was passieren könnte, wenn da einfach Fremde hineinplatzen würden.

1. September 1992 - sofern mich mein Erinnerungsvermögen nicht trügt.
2. Kann ich mir zwar kaum vorstellen, aber es sind schon mehr merkwürdige Sachen geschehen.
3. Was möchtest Du denn sonst noch groß damit anstellen? Genau das ist eigentlich die Daseinsberechtigung für dieses Gerät.
4. Kann ich mir auch nicht erklären.

5. Ich bin NICHT 20 Jahre alt. Komische Frage...

6. Ach... seufz... schmacht... leider nicht...

QUERBEET

Hallo Briefonkel!

Ich versuche, mich so kurz wie möglich zu fassen und stelle Dir nun 100 Fragen von 1.000.

1. Wieso änderst Du Deinen Beruf nicht, wenn Du zu wenig verdienst?
2. Wieso bietet ein Softwareversand ein Spiel an, das noch nicht einmal erschienen ist?
3. Ich habe über 100 PD-Spiele. Kann ich die kopieren und weiterverkaufen?
4. Hast Du auf Deinem Schreibtisch einen PC oder einen Amiga stehen?
5. Was ist ein Commodore PC XT?
6. Magst Du Volksmusik, Techno oder Oldies?
7. Wieso magst Du Dein Gesicht nicht zeigen? Läufer Du durch die Stadt mit einer Tüte über den Kopf?
8. Wie alt bist Du?
9. Wieso ist die Mailbox so kurz?
10. Wieso erscheint die Amiga Games einmal, und nicht zweimal im Monat?

Bis zum nächsten Mal: ???

1. Hungern muß ich recht selten, und für ein paar Liter Benzin reicht es auch. Zudem gebe ich recht ungern zu, daß mir mein Job eigentlich Spaß macht. Hoffentlich liest das mein Boß nicht... sonst wird mein Jammern unglaubwürdig.

2. Anzeigen werden meist gleich nach der Ankündigung des Herstellers geschaltet, da nicht nur wir, sondern auch andere Zeitschriften einen „Vorlauf“ von ca. vier Wochen haben. Wenn das Game nun aber zu diesem Zeitpunkt doch noch nicht verfügbar ist, kommt es zu dem von Dir beobachteten Phänomen.

3. PD darf kopiert und gegen einen Unkostenbeitrag (!) weitergegeben werden.

4. Ja, genau. Aber im Ernst: natürlich arbeite ich an einem PC (nicht schlagen!), der Amiga wird für Spiele genutzt.

5. Das war ein „Insel intide“ von Commodore, der vor etlichen Jahren viele Büroräume... sagen wir einmal „zierliche“. Der XT ist der Vorläufer des 286er, welcher der Vorläufer des 386er usw., usw. Also - uralter Digitalzombie.

6. Nö.

7. Natürlich zeige ich mein Gesicht - aber nur privat. Ich will eben möglichst viele Menschen sehen. Allerdings laufe ich auch auf vielfachen Wunsch von Hans nicht mit einer Tüte auf dem Kopf herum.

8. Eine sehr indiskrete Frage, wo wir uns doch kaum kennen. Ich muß doch sehr bitten, junger Mann! Was habt Ihr heute nur wieder alle mit meinem Alter? Nein! Ich will nicht!

9. Weil die anderen auch mal zu Wort kommen möchten.

10. Weil wir nicht glauben, Euch zweimal im Monat sieben Märker fünfzig aus den Rippen leiern zu können - und drunter geht es nun mal nicht. Natürlich könnten wir monatlich zwei Hefte - halb so dick, für DM 3,75 herausbringen, aber ob das sinnvoll wäre, wird doch stark bezweifelt.

SCHERZKEKS

Hey Rossi!

Ich weiß zwar, daß Du grundsätzlich keine privaten Fragen beantwortest, aber immer wenn ich in der Amiga Games Deine Mailbox lese, wundere ich mich! Bist Du wirklich so ein Spaßvogel oder tust Du nur so?

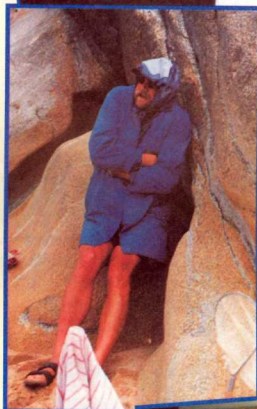
Stefanos Dulgerakis

Eigentlich beantworte ich grundsätzlich keine privaten Fragen, aber ich wundere mich, wie Du darauf kommst, mich für einen Scherzkeks zu halten. Hast Du jemals eine alberne Antwort auf eine ernste Frage von mir gelesen?

ROSSI'S JAILHOUSE

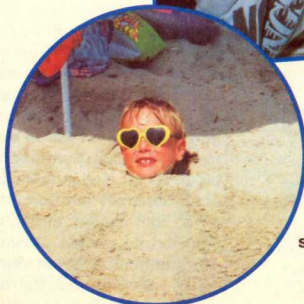


Michael Kollhoff ist hauptsächlich nachts aktiv,



...während sich die Aktivitäten von Dennis Mund auf Zittern beschränken.

Daniel Hoppe nach der Ankündigung meines Besuches.



Andree Gudat rollt hier durch seinen Urlaub.

HELMi



Da bitte! Selbstverständlich bin ich ein ernsthafter Mensch. Und nun hör' auf zu kichern und lese weiter...

MAUSIG

Hallo Rossi, nachdem ich bis jetzt nur Leser Deiner Mailbox war, soll sich das ab jetzt ändern. Ausschlaggebend dafür sind die Zuschriften, die Dich bis jetzt erreichten. Zum einen wird krampfhaft, mit mehr oder weniger Erfolg, versucht, Deinen lockeren und humorvollen Schreibstil nachzuahmen, und zum anderen werden immer und immer wieder die selben Probleme und Themen heruntergeleiert. Was ist los in der treuen Amiga-Gemeinde? Liegt es an der langen Liquidationszeit von Commodore, daß selbst einfache Leserbriefe keine neuen Anregungen für einen sinnvollen Meinungswettstreit mehr bringen? Diese Zeit des Wartens müßte ja nun

vorbei sein, denn durch die Übernahme durch Escom dürften wieder viele ernsthafte Amigianer zur Feder oder in die Tastatur greifen. Wohl bemerkt, ich habe nichts gegen einen Schreibstil wie Deinen, aber eine Kopie bleibt eine Kopie - mehr oder weniger gut. Uff - das war es erst einmal zum Luft machen, und nun aufgehört mit Meckern.

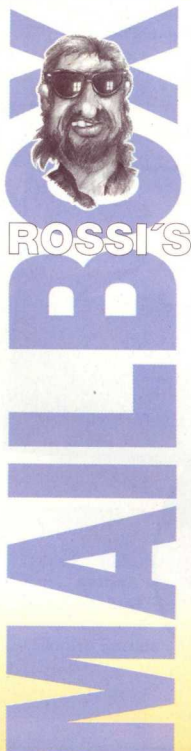
In allen Zeitschriften liest man über neue Hard- und Software. Alles gut und schön. Aber hat sich mal jemand Gedanken über zwei wichtige Eingabegeräte gemacht? Ja, ich spreche von der Maus und dem Joystick. Die Mäuse kranken an einer mangelhaften Auflösung und die Sticks an ihrer Zuverlässigkeit. Ist niemand in der Lage, einen Joystick zu entwickeln und zu produzieren, der mit robusteren Mikroschaltern oder auch völlig kontaktlos daherkommt? Das gleiche mit den Mäusen. Nach einem allzu kurzen, intensiven Mausleben hauchen

sie ihren Geist aus - und das trotz regelmäßiger Reinigung. Wahrscheinlich sind die Konstrukteure von der Natur inspiriert worden. Auch echte Mäuse haben ein kurzes Leben, aber dafür eine hohe Reproduktionsrate. Wären dies nicht zwei Probleme, auf die man Escom aufmerksam machen könnte?

Tja Rossi, das war mein erster Leserbrief an Dich und wahrscheinlich auch nicht mein letzter. Mal sehen, was die Zukunft mit sich bringt und wie sich Deine Mailbox entwickelt. Ich hoffe, etwas zum Nachdenken mitgeholfen zu haben und verbleibe mit:

Amiga strikes back - Frank

Kann gut sein, daß die Hersteller von Mäusen sich an der Natur orientieren. Aber wer käme auf die Idee, eine Maus ständig über eine kleine Plastikmatte zu schieben, dabei auf ihren Ohren herumzudrücken, während ihr Schwanz im Gerät steckt? Die Mausgeschwindigkeit ist eine relative Zeiteinheit in



Patrick Pawlowski
Software-Service
 Kiefernweg 7 - 21789 Wingst
 Tel. (04777) 8356 - Fax (04777) 435
 Mo. - Do. 9.00 - 18.00 - Fr. 9.00 - 15.00 Uhr



Amiga-Programme
ab 10,- DM

TOP-Qualität für alle!
AMIGAS

Amiga-Public-Domain- und Low-Cost-Software

S26a Battelforce
 Kampf der Giganten! Mit 124seitigem Handbuch **20,-**



S69 Spiele-Pack 3
 21 Spiele auf 2 randvollen Disketten mit Buch **20,-**



S61 In Seenot (3)
 Umfangreiches, Text-adventure auf 3 Diskets. Das Besondere ist der Editor für eigene Abenteuerspiele **15,00**

S79 Das-Erbe und Das Erbe 2
 Zwei lehrreiche Grafikabenteuersowie die Lösung zu "Das Erbe 2". Nur **15,00DM**

1202 Kick-1.3-Emulator A1200
 Degradier "degradiert" Ihren A1200/4000 zum A500; KICK 1.4 bringt ebenfalls ältere Programme zum Laufen!
Superset...10,00 DM

A41 DataEasy
 Dateiverwaltung mit Buch **10,-DM**



L07 DolmetzE
 Leitungsfähiges Übersetzungsprogramm mit 19.000 Englisch-Vokabeln. Erweiterungsteil bis 50.000 Vokabeln erhältlich... **15,-DM**

TEST AMIGA GAMES <-4/95>

O A34 Das Geburtstagsblatt
 Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern! **DM 15,00**
Test AMIGA GAMES 4/95: Bestellt Euch einfach bei Patrick Pawlowski das Amiga-Geburtstagsblatt, und Ihr seid für alle Eventualitäten gerüstet... Auf schönem Papier ausgedruckt, kann eine Geburtstagsurkunde als Geschenk schon was hermachen...

Star-Trek-Spiele
 S12 Star Trek (2) Enterprise-Spiel (T. Richter) 10,-
 S65 Star Trek (2) weiteres Spiel (J. Barber) 10,-
 S66 Star Trek (3) dito (von E. Gustafson) 15,-
 Welches Spiel? Am Besten alle 3 (= 7 Diskets) für (Hinweis: für alle Amigas, außer A1200, 4000)

E01 PC-Emulator-Pack
 Emulation u. Konverter! Der Amiga emuliert einen PC. Außerdem können Daten zwischen PC und Amiga ausgetauscht werden **DM 15,00**

E02 MS-DOS-Pack
 Lauffähige Programme für den PC-Emulatorpack (6 Diskets) **DM 30,00**

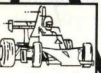
S77 Golfspiel "18 Holes"
 Ein Superspiel mit allem, was Sie von einer Golfsimulation erwarten: gute Grafik und handliche Steuerung. Für 1 o. 2 Spieler. Das Spiel kommt auf 2 Disketten für **10,- DM!**



H04 Backup-Set
 2 Festplattenbackupprogramme für Normal- und HD-Disketten. Mit Datenkompression! **15,-**

E03 C=64-Pack V3.0
 Neueste Version unseres Emulatorpacks! 90% aller Programme können jetzt geladen werden. Wohl einmalig: 60 C=64-Programme für alle Amigas. **20,00**

S82 Car-Racing-Set
Road to Hell Extremrennen für 1 oder 2 Spieler mit Rennshop für Autozubehör
High Action ein weiteres rausantes Actionrennen mit Schußwaffen. **Automobile** Autorennen mit 10 Parcours. **UniversalRacer** rennen mit verschiedenen Kraftmaschinen. **Driving Maniacs** ist bestimmt eines der besten PD-Rennspiele. Mit 3D-Grafik (inkl. der Landschaften)! **Smash Bang Wallop!** Schnelles Autorennen mit Boxenspetec. ! Die Spiele bieten teilweise die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Fahrzeugen und Zubehör zu wählen! Paketpreis **29,00DM**



A42 Super-Textset
 Textverarbeitung und ca. **300 Musterbriefe** für alle Gelegenheiten **DM 15,00**

PDA092 CAD-Pack
 mCAD - CAD-Programm für technische Zeichnungen aller Art sowie Raum- & Design-Raumgestaltungssoftware. Beide Programme mit gedruckten Anleitungen. **Komplett 29,-**

PDA070 DTP-Bilder-Pack
 Über 1.000 Kleingrafiken für Ihre Briefköpfe, Vereinszeitungen, Einladungen, Visitenkarten, Speisekarten usw. **Komplett 29,- DM**

S80 Lustige Olympiade
Mr. Men Olympics ist eines dieser verrückten Joystick-Rubbel-Spiele. Mit großer farbenprächtiger Cartoon-Grafik. Das Spiel bietet 5 Disziplinen: 100-m-Lauf, Speerwurf, Hammerwurf, Stabhochsprung und Gewichtheben und kommt auf 2 Diskets für **10,- DM**

H27 Copy/Crack/Repair-Set
 Das ultimative Paket für alle Amiga-Fans! **Power-Kopierprogramm** und **Tools** zum Erstellen von **Sicherheitskopien** bekannter Spiele! Darüber hinaus finden Sie hier eine Vielzahl von Tools zum Checken und Reparieren von Disketten und Festplatten! **Komplett 20,- DM**



S81 Kampfsportspiele
 Rasante Karatekampfspiele: **Black Belt, Fighting Warrior, Karate Champ, Kung Fu Charlies** klassisches Prügel-game, **Digital Ninja** Ninja-Schwertkampfspiel **29,-DM**

DerPlatzmacher
 H26 EPU v1.4 ist ein Programm der Sonderklasse, denn es ermöglicht die Verdoppelung Ihrer Festplattenkapazität (auch Disketten). Beim Schreiben auf ein mit EPU installiertes Laufwerk werden die Daten komprimiert und beim Lesen automatisch dekomprimiert, ohne daß der Anwender bemerkt. Mit gedruckter Kurzanleitung **DM 10,00**



H09 Anti-Virus-Set
VirusZ - Ein aktuelles Virenschutzprogramm, das weit mehr als **300 Viren** erkennt (noch nicht mitgerechnet die zahlreichen, nur geringfügig veränderten Mutationen bekannter Viren). Ein Muß für jeden Amiga-Benutzer - Das Programm vernichtet Viren und ist gleichzeitig Frühwarnsystem!
Komplett mit gedrucktem Handbuch! Es können zwei fertig installierte Versionen geliefert werden.
H09a für Amigas ab **Kick 2.0** (also auch I200er) und **H09b** für Amigas mit **Kick 1.3**
 Jede Version m. Handbuch **DM 15,-**



Eil-Bestellung

Senden Sie mir bitte Ihren kostenlosen Katalog

ABSENDEN:

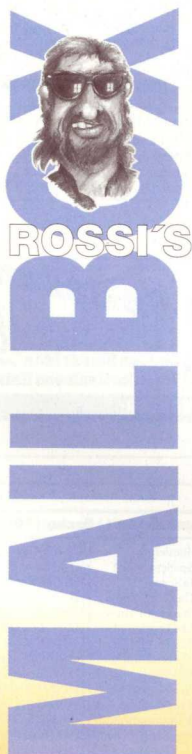
Ich bestelle per () Nachn. () Vorkasse:

O S26a Battelforce	O 1202 Kick-1.3-Emu
O S69 Spielepack 3	O A41 DataEasy
O S61 In Seenot	O L07 DolmetzE
O S79 Das Erbe 1 und 2	O A34 Geburtstagsblatt
O S12 Star Trek T. Richter	O E01 PC-Emu Pack
O S65 Star Trek J. Barber	O E02 MS-DOS-Pack
O S66 Star Trek E. Gustaf.	O E03 C=64-Pack
O Alle Startrek-Spiele	O H04 Backup-Set
O S77 Golfspiel	O A42 Super-Textset
O S82 Car-Racing-Set	O PDA070 DTP-Bilder
O S80 Lustige Olympiade	O PDA092 CAD-Pack
O S81 Kampfsportspiele	O H27 Copy/Crack/Rep.
O H26 Der Platzmacher	O H09a Anti-Virus
	O H09b Anti-Virus

Versandkosten: Nachnahme + 10,- DM (Ausland + 22,- DM)
 Vorauskasse (Scheck/Bargeld) + 6,- DM (Ausland + 15,- DM)

Dieses Symbol kennzeichnet Angebot mit "BuchundDisk"

HELMi



Relation zur Entfernung. Die Formel dafür lautet „C-Maus= m/t “. Meist ist die Mausgeschwindigkeit aber direkt abhängig vom Katzen-tempo. Die Lebenserwartung einer Maus verhält sich zudem meist umgekehrt proportional zum zurückgelegten Weg, wobei die Erfahrung zeigt, daß die Geschwindigkeit dabei ein vernachlässigbar kleiner Faktor ist. Nun aber mal im Ernst - auch wenn es schwerfällt. Eine Bezeichnung für die Maus ist „Rollkugeleingabegerät“. Das klingt zwar so geschraubt, daß man die Mutter lockern möchte, trifft den Kern der Sache aber ganz gut. Teile, die empfindlich und beweglich sind, können nicht ewig halten. Hier ist allerdings nicht Escom gefordert (man kann den Jungs nun ja nicht alles in die Schuhe schieben), sondern der Zubehörhandel. Selbstverständlich gibt es Mäuse, die in Auflösung und Haltbarkeit der Originalcommodorebilligbeigabemaus weit überlegen sind. Auch optische Mäuse, die ohne mechanisch

bewegliche Teile auskommen und auf einem speziellen Mauspad selber gucken können, wo es lang geht, sind eine prima Alternative, deren Haltbarkeit ohne äußere Gewalt einwirkung gegen unendlich tendiert. Genauso verhält es sich mit den Joysticks. Mein privater Stick (die Marke sage ich nicht, solange ich von den Herstellern des „Competition Pro“ nicht gesponsert werde) hat nun schon das dritte Jahr heftigen Gebrauchs hinter sich. Natürlich könnten wir hier nun seitenlang über Mäuse, Sticks und Firlefanz schwadronieren, aber ob davon die Leserbriefseiten besser werden, wird von meiner Seite noch heftig in Frage gestellt. Aber Du hast ganz richtig erkannt, daß die Vielfalt der Zuschriften merklich zu wünschen übrig läßt. Es ist aber auch schwer, immer wieder neue Themen zu finden, die noch dazu von allgemeinem Interesse sein sollten. Du hast es ja nun mit Deinem eigenen Druckerzeugnis selbst gemerkt. Doch es wird Dir lobend anerkannt, daß Du Dich

wenigstens bemüht hast, es besser zu machen. Erschwerend kommen momentan noch die Sommerferien hinzu. Merke: Die Anzahl der Leserbriefe eines Monats ist umgekehrt proportional zur Anzahl seiner Sonnentage. Es ist schon wirklich erstaunlich, wieviel Platz man mit einem eigentlich langweiligen Thema füllen kann. Sind nun alle eingeschlafen oder liest mir noch jemand zu?

DER CRACK

Hallöli Rüsselchen!
Ihr seid so ziemlich die aktuellste Amiga-Zeitschrift. Jedenfalls die erste, die berichtete, daß Escom Commo geschluckt hat. Eigentlich bin ich auch sehr mit Euch zufrieden, nur Eure Coverdisk leidet immer mehr - nur noch Mist drauf! Ich bin in einem Computerclub, welcher auch eine Disketten-Clubzeitschrift macht. Ich würde Euch mal vorschlagen, daß wir eine „Light“-Ausgabe dieses

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Amiga
1200

- Aladdin /dt 62,95
- Alien Breed 3D /dt 53,95
- Bling!** /dt **82,95**
- Bundesliga Manager Hatrick /dt 74,95
- Der Clou /dt 67,95
- Doppelpass /dt 79,95
- Erben der Erde** /dt **58,95**
- First Encounters** /dt **55,95**
- Hanse - Die Expedition /dt 41,95
- High Seas Trader** /dt **52,95**
- Jungle Strike /dt 53,95
- Lemmings 3 /dt 55,95
- Lion King /dt 62,95
- Oldtimer** /dt **51,95**
- PGA European Tour /dt 53,95
- Pinball Illusions** /dt **55,95**
- Rise of the Robots /dt 74,95
- Rüsselsheim /dt 61,95
- Sim City 2000** /dt **69,95**
- Der Sorcerer /dt 79,95
- Subwar 2050** /dt **67,95**
- Super Stardust /dt 53,95
- Theme Park /dt 64,95
- Tower Assault** /dt **35,95**
- UFO** /dt **67,95**
- Whale's Voyage 2 /dt V.m.o.

CD 32

- Alien Breed 3D** /dt **53,95**
- All Terrain Racing** /dt **46,95**
- Banshee /dt 53,95
- Der Clou /dt 67,95
- Fields of Glory /dt 34,95
- First Encounters** /dt **55,95**
- Gunship 2000 /dt 58,95
- Jungle Strike** /dt **55,95**
- Kingpin /dt 26,95
- Liti Bvili /dt 53,95
- Pinball Illusions** /dt **54,95**
- Pirates! Gold /dt 58,95
- Roadkill** /dt **53,95**
- Shadow Fighter** /dt **55,95**
- Subwar 2050 /dt 54,95
- Theme Park** /dt **61,95**
- Tower Assault /dt 53,95
- UFO** /dt **59,95**
- Ultimate Body Blows /dt 53,95

Sonder-Angebote:

- alle Amiga-Systeme:
- A-Train /dt 35,95
 - Alien Breed Special Edition** 21,95
 - Arcade Pool /dt 21,95
 - B-17 Flying Fortress /dt 34,95
 - Body Blows /dt 23,95
 - Campaign /dt 34,95
 - Desert Strike /dt 26,95
 - Dogfight /dt 34,95
 - Dune 2 34,95
 - Elite Plus /dt 34,95
 - F-117A Nighthawk /dt 34,95
 - F-15 Strike Eagle 2 /dt 29,95
 - Fields of Glory /dt 34,95
 - Formula 1 Grand Prix /dt 34,95
 - Great Courts 2 /dt 21,95
 - Gunship 2000 /dt 34,95
 - Indiana Jones 3 /dt 36,95
 - Jurassic Park /dt 27,95
 - Kingpin /dt 23,95
 - King's Quest 1 - 4 /dt je 25,95
 - King's Quest 5 /dt 29,95
 - Leisure Suit Larry 1 - 3 /dt je 25,95
 - Lothar Mattheus /dt 21,95
 - M1 Tank Platoon /dt 25,95
 - Pacific Islands /dt 34,95
 - Pirates! /dt 24,95
 - Police Quest 1 - 3 /dt je 29,95
 - Project-X /dt 23,95
 - Red Baron /dt 26,95
 - Serect of Monkey Island /dt 36,95
 - Sim Ant oder Earth /dt je 35,95
 - Space Quest 1 - 4 /dt je 29,95
 - Street Fighter 2 /dt 25,95
 - Team Yankee /dt 34,95
 - Tornado /dt 34,95
 - Wing Commander /dt 28,95
 - WWF European Rampage Tour /dt 21,95

VERKOSOFT

21244 Buchholz /Nh.
Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str.81g
Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

1869	A 500	A 1200
Aladdin	DV	67,95 67,95
* Amiga Word Cap	DA	55,97 62,98
ATR-All Terrain Rac.	DA	48,88
Bass Jumpers	DV	47,50
* Beneath a Steel Sky	DI	62,98
Benefactor	DA	49,50
Bling	DV	80,98 87,75
Bloodnet	DV	62,98 55,50
Bump 'n Burn	DA	55,97 55,97*
Bundesliga M. Hatrick	DV	60,98 80,98
BIM Supporter	DV	51,78
Bureau 13	DV	82,98
Cannon Fodder 2	DA	62,98
Christoph Columbus	DV	74,48 74,48
Civilization	DV	60,98 67,95
* Clocktower	DI	19,50
Colonization	DV	67,95
Der Clou	DV	67,95 67,95
Der Meister	DV	55,97 55,97
Der Schatz am Silbersee	DA	87,75 87,75*
Der Seelenhund	DV	63,50
* Die Siedler	DI	48,88
Dreamweb	DV	67,95 67,95
Dune	DV	39,50
* EdnokeyM.W.ehn.ED	DI	19,50
* Elite Plus	DI	31,50
* Elite 2 - Frontier	DI	28,50
Elite 3	DV	80,98*
Fields of Glory	DV	62,95 67,95
Fifa International Soccer	DV	48,88
Flashback	DV	32,50
* Formula 1 Grand Prix DA		29,90
Guardian	EV	53,50
Gunship 2000	DA	34,78 62,98*
* Hanse - Die Exp.	DI	44,18 44,18
High Seas Traders	DV	62,98
Hollywood Pictures	DV	67,95
Jungle Strike	DA	55,97 62,98
* Jurassic Park	DI	19,50 17,50
Kick Off 3	EV	35,50 40,50
* Kick Off 3 - European EI		34,50 34,50
* Kingpin Bowling	DA	25,38
King of Löwen	DA	62,98
Lemmings 2	DV	66,50
Lemmings 3	DA	55,97* 55,97
Links	DA	31,36
Lords of Realm	DV	62,98 62,98
* Oldtime-Erheb.Gesch.	DI	48,88 67,95
Pinball Illusions	DA	62,98
* Pirates	DA	25,38
Prince of Persia	DV	32,50
* Raily Championship	DI	42,50 42,50
Remun	DV	62,98 62,98
Pizza Connection	DV	80,98
Rise of the Robots	DA	67,95 67,95
Rüsselsheim	DV	62,98 62,98
Sensible Golf	DA	50,95
Sensible W. of Soccer	DV	62,98
* Sim City Classic	DI	37,50
Sim City 2000	DV	62,98 67,95
Simon the Sorcerer	DV	67,95 80,98
Skeleton Crew	DA	62,98
Syndicate	DV	62,98
The Lost Vikings	DV	67,95
* Thome Park	DI	55,97 66,78
* Top Gear 2	DA	48,88 48,88
Turcians 3	DA	62,98
UFO-Enemy Unknown	DV	67,95 67,95
* W-hizc	DA	42,50 42,50
Zeppelin	DV	67,95
Zool 2	DA	48,88 48,88

CD - 32

ATR-All Terrain Rac.	DA	48,88
Bump 'n Burn	DV	55,97
Elite 3	DV	80,98
Fields of Glory	DV	62,98
Guardian	EV	55,97
Gunship 2000	DA	67,95
Jungle Strike	DA	62,98
* Kingpin Bowling	DA	29,14
Lemmings 1	DA	48,88
Pinball Illusions	DA	55,97
Pirates Gold	DA	62,98
Rise of the Robots	DA	62,98
Simon the Sorcerer	DA	67,95
Skeleton Crew	DA	62,98
Syndicate	EV	55,97
Theme Park	DV	62,98
Top Gear 2	DA	55,97
UFO-Enemy Unknown	DV	62,98
Zool 2	DA	55,97

Weitere Spiele vorrätig!

Druck und Freispieltimer vorbehalten!
* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Telefonische Bestellung täglich von 10.00 - 22.00 Uhr
Verkaufsorten: Vorkasse/Scheck 8.-DM
Nachnahme 10.-DM + 3.-DM Zahlkarte
Bei Annahmeverweigerung werden DM 20.- Gebühr berechnet!!!

V.m.o. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Amiga

- All Terrain Racing** /dt **46,95**
- Aufschwung Ost /dt 59,95
- Baldies** /dt **55,95**
- Battle Isle & Data Disk** /dt **34,95**
- Battle Isle Data Disk 2 /dt 34,95
- Blind** /dt **76,95**
- Bump 'n Burn /dt 53,95
- Bundesliga Manager Hatrick /dt 74,95
- Bundesliga Manager Hatrick Supporter** /dt **49,95**
- Cannon Fodder 2 /dt 74,95
- Christoph Columbus /dt 74,95
- Civilization /dt 74,95
- Colonization** /dt **67,95**
- Classic Adventure Collection /dt 62,95
- Darkmere /dt 56,95
- Das Schwarze Auge /dt 74,95
- Dawn Patrol** /dt **71,95**
- Death or Glory /dt 79,95
- Der Clou /dt 67,95
- Der Clou - Die Profi Disk. /dt 44,95
- Der Patrizier /dt 46,95
- Der Reeder** /dt **84,95**
- Die Box Welt 1 /dt 46,95
- Die Siedler** /dt **46,95**
- Doppelpass /dt 79,95
- Dungeon Master 2 /dt V.m.o.
- Eishockey Manager /dt 34,95
- Elmania /dt 46,95
- FIFA Soccer** /dt **46,95**
- Flamingo Tours** /dt **65,95**
- Flight of the Amazon Queen /dt V.m.o.
- Formula 1 World Champ. Edition** /dt **55,95**
- Hanse - Die Expedition /dt 41,95
- High Seas Trader** /dt **52,95**
- Historyline 1914-1918** /dt **34,95**
- Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt 62,95
- Jungle Strike** /dt **46,95**
- Kig Chaos /dt 49,95
- King's Quest 6 /dt 59,95
- Lollypop** /dt **65,95**
- Lords of the Realm** /dt **59,95**
- Lothar Mattheus Super Soccer /dt 69,95
- Mr. Nutz /dt 46,95
- Oldtimer** /dt **51,95**
- PGA European Tour /dt 54,95
- Pinball Dreams & Fantasies /dt 61,95
- Pizza Connection /dt 79,95
- ranTrainer /dt V.m.o.
- Robinson's Requiem /dt 53,95
- Ruff 'n Tumble /dt 46,95
- Ruffian** /dt **34,95**
- Rüsselsheim /dt 61,95
- Sensible Soccer International /dt 34,95
- Sensible Golf /dt 69,95
- Sensible World of Soccer** /dt **65,95**
- Shadow Fighter** /dt **46,95**
- Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth) 71,95
- Simon the Sorcerer /dt V.m.o.
- Simon the Sorcerer 2 /dt 47,95
- Skidmarks /dt 49,95
- Super Skidmarks** /dt **53,95**
- Super Street Fighter 2 Turbo /dt V.m.o.
- Syndicate /dt 61,95
- Theme Park** /dt **53,95**
- Top Gear 2 /dt 46,95
- Tower Assault** /dt **35,95**
- Turbo Trav /dt 46,95
- UFO** /dt **67,95**
- Whale's Voyage 2 /dt V.m.o.
- Zeppelin** /dt **69,95**

MEGA - HITS

- Alien Breed 3D** /dt
- CD 32 - A1200** 56,-
- Bundesl. M. Hatrick** /dt **75,-**
- Colonization** /dt **67,-**
- FIFA Soccer** /dt **47,-**
- First Encounters** /dt
- CD 32 - A1200** 56,-
- Jungle Strike** /dt
- Super Skidmarks** /dt **53,-**
- UFO** /dt **67,-**

- 1 MB-Erweiterung für Amiga 500** 49,95
- 2. Laufwerk 3,5"** 109,00

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



ROSSI'S

Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:



Mags auf Eure Coverdisk machen. Was haltet Ihr davon? Ich habe Euch auch mal eines meiner besten Soundmodule beigelegt. Ich hoffe, ich gewinne damit irgendwie den ersten Preis und somit eine 060er Cyperstorm! Naja, ein Abo oder ein topaktuelles Game tut's auch. Weißt Du eigentlich, daß ich meinen 1085 Monitor mit 'nem kleinen Hack anstatt auf 50 KHz auf 71 KHz laufen lasse? Fast kein Interlace-Geflackere mehr, außerdem habe ich 'ne 16,8 Mio Farben WB, auch per Hack! Wirklich kein Witz! Na, wieviel kann ich damit verdienen? Noch ein topaktuelles Game wäre nicht schlecht! Nun zu Escom. Ich weiß nicht, was ich davon halten soll, daß der C64 wieder produziert und in Dritte-Welt-Länder exportiert wird. Ach ja, was ich zum Schluß noch loswerden will, ist,

daß ich es absolut hasse, daß diverse Firmen PD für den zehnfachen Preis verkaufen. PD kostet zwischen 1,50 DM und 2,50 DM.

Also bis dann, und hör Dir mal mein Soundmodul an!
Marcel Döring

Vielen Dank für die Blümchen, aber trotz aller Schmeicheleien sind wir nicht willens, auf unserer Coverdisk Werbung für Euren Computerclub zu machen. Die Disk soll in erster Linie dazu dienen, Demos von aktuellen Spielen zu bringen. Werbung für Euren Club machst Du am besten in der Clubbox, die genau dafür erdacht wurde. Dein Soundmodul ist zwar wirklich Klasse, aber ob Hans dafür etwas rausrückt, mußt Du ihn selbst fragen. Fein, wenn Du so wundervolle Sachen mit Deinem Amiga machen kannst, aber da haben wir nix davon. Nebenbei bemerkt fand ich noch nie so viel Geier in so

wenig Brief. Auch eine Leistung! Das mit dem C64 hast Du nun wieder völlig falsch verstanden. Er soll für Osteuropa wieder produziert werden (wieso dritte Welt?) und wird den deutschen Markt nicht betreffen - von der Amiga-Szene ganz zu schweigen. Worin siehst Du da den Untergang des Abendlandes? Übrigens wäre mir nicht bekannt, daß für PD 25 DM verlangt werden würde. Verwechsle das bitte nicht mit Shareware oder Programmpaketen, für die zusätzlich ein Handbuch etc. erstellt wurde. Nu is aber Schluß! Und nenn mich nie wieder Rösselchen!!!

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

Autobahn A3
Oberhausen - Arnheim

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Bestellannahme: Mo.-Fr. 9.00-13.00 Uhr
14.00-18.30 Uhr

Acorn-Vertragshändler

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

MicroVitec-WINNER-/Musket-Distributor

AMIGA SERVICE-CENTER

CD's für AMIGA CD 32		Overkill / Lunar C		19,-
Emerald Mines	29,-	PGA European Tour	39,-	
Exchange Vol. 1	42,-	Pinball Fantasies / Sl.	69,-	
Pirates Gold	49,-	Pinball Illusion	55,-	
Fields of Glory	59,-	Powerdrive	39,-	
Flink	35,-	Power Games	19,-	
Fly Harder	29,-	Premiere	25,-	
Fury of the Furies	29,-	Prey an A. Encounter	55,-	
Gamer Cover CD 6-11	9,-	Proj. X / F17 Challenge	49,-	
Games & Goodies	67,-	Rise of the Robots	75,-	
Global Effect	44,-	Road Kill	55,-	
Guardian	59,-	Ryder Cup Golf	29,-	
GunsHIP 2000	59,-	Sabre Team	29,-	
Heimfall 2	29,-	Sensible Soccer	49,-	
Humans I & II	59,-	Shadow Fighter	55,-	
Impossible Mission	29,-	Skeleton Crew	69,-	
Insight Dinosaur	59,-	Simon the Sorcerer	49,-	
Insight Technology	59,-	7 Gates of Jambala	29,-	
International Karate +	29,-	Striker/Soccer Kid	29,-	
James Pond II / III	29,-	Subwar 2050	65,-	
Jetstrike	69,-	Summer Olympix	49,-	
John Barnes Football	19,-	Summer Putty	39,-	
Jungle Strike	59,-	Superfrog	29,-	
Kid Chaos	39,-	Super Methane Bros.	29,-	
Kingpin	29,-	Super Stardust	69,-	
Lamborghini	19,-	Syndicate / A. Chicken	69,-	
Last Ninja III	29,-	Surf Ninjas	35,-	
Laguna of Sorasil	59,-	Theme Park	65,-	
Legions	29,-	The Lost Vikings	29,-	
Liberation	29,-	Top 100 Games	59,-	
Loti Devil	19,-	Top Gear II	39,-	
Lulus Trilogi 1,2,3	59,-	Tower Assault / A.B. II	59,-	
Manchester united	45,-	Trolls/UFO	39,-	
Mathe leicht gemacht	49,-			
Marvins M. Adventure	29,-			
Mean Arenas	29,-			
Microcosm	29,-	Universe Fractal	29,-	
Morph	15,-	Ultimate Body Blows	39,-	
Multimedia Toolkit	55,-	Video Creator	39,-	
Myth	29,-	Vital Light	39,-	
Naughty Ones	39,-	Wembley Int. Soccer	59,-	
Nick Faldo Golf	39,-	Whales Voyage	39,-	
Now that's what I 1/2!	35,-	Wild Cup Soccer	59,-	
Out to Lunch	19,-	Zool / Zool II	29,-	

Disk-Software allgemein

BIING! für A 500	89,-	Final Writer V3.0	239,-
BIING! für A 1200	99,-	PC Task V2.0/3.0	69,-/169,-
Brilliance V2.0	199,-	Personal Write dtsch.	49,-
CD Boot 1.0	69,-	Siegfried Copy	49,-
CD-ROM Starterkit	99,-	Siegfried AntiVirus	49,-
Diavolo Backup	95,-	TechnoSound Turbo II	149,-
Dial Data	119,-	Turbo Print Prof.	119,-

A 570 - CDTV - CD's

17 Bit Collection	75,-	DemoMania I	25,-
17 Bit Continuation	39,-	Desktop Video CD	49,-
17 Bit Phase 4	45,-	Deutsche Edition	19,-
3 D Arena	49,-	Dtschl.150 Städte Info	25,-
Amiga FD Inside	29,-	Euroscene 1	39,-
Amiga Tools I/II	35,-/39,-	Fresh Forns 1/2	39,-
Amiga Tools Set	69,-	Fresh Fish 5-8	49,-
Animatic	25,-	Gamers' Delight	42,-
Aminet I/IV	15,-/24,-	GiF's Galore	35,-
Aminet VI	19,-	Giga Graphic 1-4	39,-
Aminet Set 1	49,-	Giga-PD V 3.0 dt.3 CD's	29,-
Amos PD	45,-	Gigantic Games 2	10,-
Arktis Edition Vol.1	19,-	Gold Fish 2 CD's	39,-
Assasins	49,-	Gold Fish II 2 CD's	45,-
Auge / Cactus	19,-	Hottest 4/5 Prof.	39,-
Audio R. Library	45,-	Imagine CD	59,-
CAM Collection	49,-	Imagine V3.0 (PC)	119,-
CDPD 1-3 je 25,- / 4	39,-	Lechner Collection	45,-
Clip Art GIF	45,-	Light ROM I/II	75,-
Clip Art PCX Prof.	45,-	LSD & 17 Bit C.D.	45,-
Da Capo Vol. 1	39,-	Magna Media Vol.1/2	19,-
Demo Collection 1 & 2	25,-	Media Graphics	45,-

A 570 - CDTV - CD's

Megahits Vol. 1-2	je 9,-	Alfred Chicken	19,-
Megahits Vol. 3-4	je 66,-	All Terrain Racing	49,-
Megahits Vol. 5, 2 CD's	49,-	Alien Breed/Dwak	55,-
Meeting Pearls I/II	9,-/17,-	Arabian Nights	45,-
Multimed. Toolkit 1/2	je 29,-	Arcade Pool	39,-
Multimedia Mega Bundle	59,-	Banshee	29,-
Network CD	39,-	Battle Chess	29,-
Nexos Pro Volume	99,-	Battle Toads	19,-
Pandora	19,-	Beavers	29,-
Prof. Fonts & Cliparts	39,-	Beneath a Steel Sky	69,-
Playboy, Photo-CD	29,-	Benefactor	29,-
Power Games	19,-	Brian the Lion	25,-
Quwikforms	43,-	Brutal Football	59,-
Raytracing 2 CD's	59,-	Bubba'N' Stix/Premiere	25,-
R-H-S DTP Collection	35,-	Bubble & Squeak	49,-
Saar / Amok 1.0 II	19,-/33,-	Bump N Burn	45,-
Space & Astronomy	49,-	Castles II	29,-
Terra Sound	45,-	Chaos Engine	19,-
Text Gallery	75,-	Chock Rock I & II	je 39,-
Top 100 Games A 1200	39,-	Clockwiser	39,-
Town of Tunes	29,-	D/ Generation	25,-
Travel Adventure	45,-	Dangerous Streets	65,-
Ultimedia I-II	39,-	Darkeed	29,-
Utilities 1-1500 Prof.	45,-	Deep Core	29,-
Visions, July '94	59,-	Dennis	29,-
W. S. Animations	49,-	Defender of t. Crown III	39,-
Weird Science Clipart	39,-	Der Clou	69,-
Weird Science Fonts	39,-	Disposable Hero	59,-
W. S. Sounds 2 CD's	45,-	Donk!	65,-
World Info 95	69,-	Dragon Stone	54,-
		Elite II Frontier	45,-

CD's für AMIGA CD 32

Alfred Chicken	19,-
All Terrain Racing	49,-
Alien Breed/Dwak	55,-
Arabian Nights	45,-
Arcade Pool	39,-
Banshee	29,-
Battle Chess	29,-
Battle Toads	19,-
Beavers	29,-
Beneath a Steel Sky	69,-
Benefactor	29,-
Brian the Lion	25,-
Brutal Football	59,-
Bubba'N' Stix/Premiere	25,-
Bubble & Squeak	49,-
Bump N Burn	45,-
Castles II	29,-
Chaos Engine	19,-
Chock Rock I & II	je 39,-
Clockwiser	39,-
D/ Generation	25,-
Dangerous Streets	65,-
Darkeed	29,-
Deep Core	29,-
Dennis	29,-
Defender of t. Crown III	39,-
Der Clou	69,-
Disposable Hero	59,-
Donk!	65,-
Dragon Stone	54,-
Elite II Frontier	45,-

VESALIA

Industriestraße 25
46 499 Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

Autobahn A3
Oberhausen - Arnheim

AMIGA
SERVICE - CENTER

Bestellannahme: 02852 / 9140 - 10
Bestellannahme: 02852 / 9140 - 11
Bestellannahme: 02852 / 9140 - 14

Acorn-Vertragshändler · MicroVitec- / WINNER- / Mustek-Distributor

TIPS DES MONATS

- A 1438 Multiscan-Monitor** 599,-
- Picasso II RTG Grafikkarte mit 2 MB** 549,-
- SX-32 Einsteckmodul für CD-32** 449,-
- WINNER 3.5 HD/DD-Drive extern** 179,-
- Beschreibt und liest 720/880 KB / 1,44 / 1,76 MB
- AMIGA 600/4 mit 4 Programmen*** 369,-
- *Deluxe Paint, The Simpsons, Zool, Pinball Dreams
- A 590 SCSI-Contr. u. 20 MB-HD f. A 500** 179,-
- 2 MB Chip-RAM Erweiterung mit 8375** 199,-

A 500 und Erweiterungen

- AMIGA 500, 512 KB und 1.3 ROM 389,-
- AMIGA 500Plus, 1 MB und 2.04 ROM 399,-
- A 570 SCSI-Controller-intern 149,-
- A 570 2 MB-RAM-Modul-Erweiterung 269,-
- Alfa-Power CD-ROM Upgradekit 179,-
- Für Alfa-Power AT-Harddisk-Controller inkl. Software
- A 590 SCSI-Controller mit Netzteil 149,-
- 20 MB-HD mit A 590-Controller u. Netzteil 189,-
- AT-Bus-Controller 1/4 MB / Turbo-Option 129,-
- AT-Bus-Contr., RAM/ROM-Option extern 189,-
- Turbo-Box 68020/25 MHz/Copro. 25 MHz 299,-
- 20 MB-HD mit AT-Controller-intern 399,-
- 512 KB RAM-Karte, Uhr/Akku u. 2 Spiele 59,-
- 1 MB RAM-Karte f. A 500Plus u. 2 Spiele 79,-
- 2 MB RAM-Karte, Uhr/Akku, REV. 5-8a 189,-
- 2 MB Chip-RAM-Erweiterung inkl. 8375 199,-
- 4/1 MB M-TEC 68020 Turbo-board 499,-/289,-
- 4/1 MB M-TEC 68030 Turbo-board 569,-/389,-
- SCSI-II Controller f. M-TEC Turbo-boards 179,-

A 600 und Erweiterungen

- AMIGA 600 mit 2.05 333,-
- 250 MB-Harddisk intern mit Zubehör 299,-
- POWER-SCSI-CD-ROM-Laufwerk 499,-
- 1 MB Karte mit Uhr, 2 Spiele 119,-

A 1200 und Erweiterungen

- AMIGA 1200 mit Desktop Dynamite 799,-
- AMIGA 1200 mit D.D. und 540 MB-HD 1199,-
- 250 MB-Harddisk-intern mit Zubehör 299,-
- CD 1200Plus CD-ROM Controller 199,-
- Für Mitsumi, Sony, Chinon, Toshiba, CD-ROM-LW
- POWER-SCSI-CD-LW, CD-32-Emulator 499,-
- Squirrel PCMCIA SCSI-II-Controller ext. 209,-
- Combo-Controller, AT-HD u. CD-ROM a. Anfr. 299,-
- Turbokarte 68EC030/28 MHz 199,-
- Turbokarte 68030/28 MHz 299,-
- Turbokarte 68030/42 MHz 399,-
- WINNER 1230/50 MHz, Uhr, 32 MB/SCSI opt. 449,-
- GVP-Turbo-board 68030/50 MHz. 399,-
- 1 MB- 99,- / 2 MB 189,- / 4 MB-Modul 279,-

CD-32 und Erweiterungen

- CD-32 mit Commodore T-Shirt, 4 CD's* 339,-
- *Oskar/Diggers, Dtsch.-150 Städte, Microsoft, PowerGames
- CD-32 m. 2 CD's u. A-Tastatur sw, T-Shirt 399,-
- CD-32 Tastatur in schwarz 99,-
- CD-32 Power-Netzteil, 5V=3.0 A/12 V=0,85 59,-
- SX-1 Erweiterungsbox mit 2 CD's 579,-
- SX-32 Steckmodul für CD-32 449,-
- SX-32 mit 3.0 A Power-Netzteil 479,-

AMIGA-Laufwerke

- 3.5 WINNER HD-LW, alle Amiga extern 179,-
- 3.5 LW A 500/612/4000-intern, Typ angeben! 89,-
- 3.5 LW A 2000/3000-intern, Typ angeben! 99,-
- 3.5 Promigos-Drive alle Amiga extern 99,-
- 3.5 Color-LW-ext, schw., rot, gelb, weiß 109,-
- Siegfried Copy für alle HD- u. DD-LW 49,-

A 2/3/4000 und Erweiterungen

- AMIGA 3000 und AMIGA 3000-Tower a. Anfr.
- AMIGA 4000-030/25 MHz a. Anfr.
- AMIGA 4000-40 2 MB-RAM, 80 MB-HD 3699,-
- AMIGA 4000-40 6 MB-RAM, 540 MB-HD 3999,-
- AMIGA 4000-Tower 6 MB, 540 MB-SCSI a. A.
- G-Forse 68040 Turbokarte A 3000/4000 ab 888,-
- G-Forse 68030 28 MHz Turbokarte A 2000 689,-
- G-Forse 68040 28 MHz Turbokarte A 2000 989,-
- Mit SCSI-Controller, Co-Processor, 50 MHz-Opt. 16 MB-Opt.
- Apollo AT / SCSI-Controller, RAM-Option 199,-
- A 2091 Commo. SCSI-Contr. RAM-Option 129,-
- GVP SCSI-Host Adapter A 2000, 8MB-Opt. 289,-
- IO-Extender 2 seriell. / 1 paral. Schnittstelle 289,-
- 2/8 MB RAM-Karte für A 2000 intern 269,-
- A 2008 AT-Bus-Controller, RAM-Option 149,-

CD-ROM-Laufwerke

- Chinon CDS 525, 2 x Speed 259,-
- Chinon CDS 545, 4 x Speed 399,-
- Ohne zusätzlichen Controller, für den A 1200/A 4000
- Goldstar R-520 B 2 x Speed, AT-Bus 169,-
- Goldstar R-540 B 4 x Speed, AT-Bus 269,-
- Mitsumi FX-400 4 x Speed, AT-Bus 299,-
- Goldstar R-320 B 2 x Speed, SCSI-Bus 329,-

Nützlichs Zubehör

- 1.3 ROM mit Umschaltung, A 500PI/A 2000 59,-
- 1.3 ROM mit Umschaltung, A 600/A 600 HD 69,-
- 1.3 ROM mit Umschaltung, A 1200 99,-
- 2.0 ROM mit Umschaltung, A 500/A 2000 59,-
- 3.1 Set für A 600 169,- / 3.1 Set für A 1200 199,-
- 3.1 Set A 500/2000 169,- / A 3000 o. A 4000 199,-
- Alle Sets mit 3.1 (s), 3 Handbücher dtsch. und 6 Disketten
- Mega Maus 400 dpi (Alfa-Data) 39,-
- Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic) 69,-
- Crystal Trackball, 3-fach leucht. Kugel 79,-
- Techno Sound-Sampler Turbo II u. Softw. 149,-
- WINNER-Handy-Scanner Parallel 169,-
- 400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software
- COLOR-Handy-Scanner mit Software 329,-
- Modem 28.8 V.34 inkl. Kabel, DUE-Anzeige 699,-
- 3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück 59,-
- 3.5 HD „Precision“-Disketten 100 Stück 79,-

3.5 AT-Harddisk 3.5 SCSI-Harddisk

- 420 MB Quantum 249,- 540 MB Quantum 339,-
- 540 MB Quantum 289,- 730 MB Quantum 419,-
- 850 MB Quantum 369,- 1.08 GB Conner 749,-
- 1.09 GB Quantum 488,- 2.18 GB Quantum 1499,-

Drucker

- Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar. 319,-
- 240 Z/sec, Einzelblatt-E., Farb-Option, Amiga-Treiber !!
- Citizen Swift 200 2 Jahre Garantie 419,-
- 24 Nadel-Matrix, 216 Z/sec, 8 kB Speicher, Farb-Option
- Canon BJC-4000 3 Jahre Garantie 729,-
- Farbfontenrhd., 248 Z/sec, 360 dpi, EBZ 100 Bl., 64 kB
- HP Laserjet 4 V 1 Jahr Garantie 3999,-
- DIN A3/A4, 600dpi, 16 S/min, 4 MB, Option HD/Postscript

SX-32 WELTNEUHEIT SX-32

Expansion System für die CD-32-Console
Dieses interne Steckmodul macht aus der CD-32 Console (m. zusätzl. Tastatur) einen vollwertigen A 1200. Ports für Floppy, Parallel, Seriell, 15 Pol. VGA für A 1438 Monitor, 23-Pol. RGB für TV und A 1084S, AT-Bus-Interface für 2.5 Harddisk, 4/8 MB-Modul-Sockel, eine Akkugepufferte Uhr. Made in Germany Einführungspreis 449,-

Ersatzteil-Service

- ROM 1.3 39,- ROM 2.04 39,-
- ROM 2.05 39,- ROM's 3.0 69,-
- IC 8520 CIA 39,- IC 8520 SMD 39,-
- IC 5719 Gary 39,- Alice A 1200/4000 59,-
- IC 8362 Denise 39,- IC 8373 Denise 59,-
- IC 8364 Paula 39,- IC 5721 Gate Array 59,-
- IC 8375-16 1MB 39,- IC 8375-10 2 MB 39,-
- IC Buster Vers. 11 59,- IC 45-Gayle A 600 59,-
- Coprozessor 25 / 33 / 50 MHz 89,-/119,-/199,-
- 1 MB/2 MB/4 MB PS/2-Modul 99,-/189,-/279,-
- 2 MB RAM-Erweiterung (ZIP 514400) 198,-
- 2 MB Chip-RAM-Modul inkl. 8375 2 MB 199,-
- AMIGA 590 Netzteil 39,-
- 4.3 A oder 3.0 A Netzteil A 500-1200** 99,-/79,-
- Amiga 500-Board neu, o. gesockelte IC's 149,-
- Amiga 500PI-Board neu, o. gesockelte IC's 149,-
- Amiga 600-Board neu, komplett 249,-
- Amiga 2000-Board neu, komplett 499,-
- Amiga 4000-Board neu, komplett 1250,-
- Amiga 500 Tastatur deutsch 139,-
- Amiga 600 Tastatur dtshc / international 69,-/39,-
- Amiga 1200 Tastatur deutsch 129,-
- Amiga 2000 Tastatur deutsch 149,-
- Amiga 3000 Tastatur deutsch 149,-
- Amiga 2000/3000 Tastatur schwarz 99,-
- Amiga 4000 Tastatur 189,-
- AMIGA 2000 Netzteil 169,-
- AMIGA 3000 Netzteil 169,-
- AMIGA 3000 Tower-Netzteil 269,-
- A 4000 Netzteil** 269,-
- CDTV Board neu, ohne gesockelte IC's 69,-
- CDTV Tastatur, schwarz 99,-
- CDTV original Maus, schwarz 39,-
- CDTV Infrarot-(Drahtlose-) Maus, schwarz 69,-
- CDTV original Genlock 129,-
- CDTV Scart-TV-Modul mit Kabel 49,-
- CDTV Fernbedienung 29,-
- CDTV 64kB / 256 kB Memory-Modul a. Anfr.
- A 1230 Drucker-Board 29,-
- 120 Watt-Aktiv-Boxenpaar für Amiga** 89,-
- Switch-Box für Drucker/Scanner inkl. Kabel 39,-
- Nullmodemkabel/Audiokabel Cinch 259,-
- ParNetkabel / Druckerkabel 19,-/15,-
- Farbband sw A 1230/A 1224/A 1500C je 6 Stck. 27,-

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Escom AG
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Bestellannahme: Mo.-Fr. 9.00 - 13.00 Uhr
14.00 - 18.30 Uhr
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Direktverkauf Hamminkeln

Öffnungszeiten:
Mo.-Fr. 14.00 - 18.30 Uhr
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Mailbox

Tel.: 02852 / 9140-16
28.800 bps, 24h Online

Vesalia-Shop-Salzweil

Altpferverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

8 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 8 Jahre WINNER

BIETE HARDWARE

Verk. 486DX2/66 m. 4 MB RAM, 520 MB Festplatte, VGA-Karte u. Monitor, Tastatur u. Software f. DM 1.550,-, 6 M. Garantie, C. Niedworok, Elsterstr. 38, 04109 Leipzig

A500 + Monitor + HD 210 MB + 4 MB RAM + 2 Mäuse + 3 DBox + 20 orig. Spiele + 150 Disks VB DM 1.000,-, Tel. 02825/6180

Verk. A4000-030, 120 MB FP, 4 MB RAM, 3 Laufw. 3,5", mit viel Zubehör, VB DM 1.800,-, verk. Mitsubishi Farbmonitor EUM-1491A (Multiscan) 14" VB DM 850,-, Tel. 0221/605150

Verk. o. tausche A600 gegen A1200 mit Festplatte. Näheres unter Tel. 036338/61707, fragt nach Thomas ab 18 Uhr

A1200, 120 MB HD, OS 3.1, 3 Spiele, ca. 200 Leerdisk., Mouse, Joystick usw. VB DM 1.150,-, Original-Spiele auch 500er, Tel. 04762/2927

Amiga 2000 HD, Vers. 2.0, 52 MB, 3 MB RAM, Anitech Monitor, Star LC24/200, 540 Disks, Faxmodem, Fachbücher, VB DM 1.300,-, Tel. 0203/88713

Verkaufe Amiga 500 für DM 400,-, Hallo Peter Reschl! Leider wurde der Rest deiner Anzeige auf dem Postwege vernichtet. Bitte melde dich bei uns (M. Erlwein)

Verk. A600, 1 MB RAM, 2 Spiele (Super Skreek, Tennis) incl. Mouse + Joypad, Preis nach VB DM 399,-, Tel. 03546/3285

Verk. A1200, 40 HD, 2 MB, incl. Zubehör, Spiele, Monitor Commodore 1942 DM 1.000,-, Rafael Tel. 05725/7619

Verkaufe A1200 u. A500, evtl. versch. Monitore, Festplatten und viel Zubehör, Preis auf Anfrage, Tel. 09727/5487

A500, 1 MB, incl. Joy/Maus-/pad/Farbmonitor/orig. Prg./Spiele/Leerd./2 Diskb./DM 600,-, Christoph Geist, Tel. 02304/74495

Tausche/verk. A500 + 2. LW + 1 MB + 100 Sp. + DPaint IV + A520 + Netzteil g. CD 32 m. 1 Spiel, verk. DM 300,-, Tel. 030/4035341

Verk. A500, 1 MB RAM, Monitor (Philips), 2. LW, 150 Disks, 2 Joy., Maus, Handbücher, Tel. 02369/22385 Christoph

Verkaufe A1200 mit einem Philips Monitor mit 250 Disketten und Zubehör NP DM 2.000,-, Tel. 05321/40471

Verk. A500, 1084S Monitor, Extralaufwerk, 1 MB, Spiele, Bücher, Programme, DM 750,-, Tel. 05403/2464 ab 18 Uhr

Verk. A500 mit 1 MB RAM, CD-ROM, Drucker, Monitor

1084 S, 2 LW, Joy, Maus, Spiele usw., Preis nach VB, Tel. 037292/21523

Verk. A600, 2 MB, 2 Lfwk., WB 1.3 + 2.0, m. orig. Software, Spiele, Drucker Star LC 100 Color, VB DM 600,-, Frank Czesla, Tel. 0201/343994

A1200 neun Monate alt mit Monitor, 2 Joysticks, Maus, 38 Spiele + WB + PP + E-Vokaltrainer DM 1.300,-, Tel. 07111/7778659

Verk. A600, 1 MB, Farbmonitor, Maus, 2. Lfwk, Joy, 200 Disks, diver. Software, Bücher, DM 600,-, Tel. 040/8008179

A500, 1 MB, TV Modul, WB 1.3, v. Spiele, Anl., Tips & Tricks, Mouse, Preis DM 400,-, Tel. 03601/446369

Verk. CD 32 (6 Monate) mit 9 Spielen (z. B. Microcosm, Prey, Castles 2...), für DM 450,-, Tel. 07173/4523 ab 18 Uhr

Verk. Festplatte für A1200, 40 MB, kaum gebraucht, für DM 100,-, Tel. 0561/894206 nach 16 Uhr, Peter verlangen.

CD-ROM + Drucker + 2 Netzg. + 20 Games + 2 TV-Mod. + ex. Laufw. + 8 CD + mehr DM 400,- oder CD 32, Tel. 02351/60734 Thorsten

Verk. A1200 + Maus + Joystick + orig. Spiele nur komplett, Tel. 034328/41659

Verkaufe Amiga 1200, 2 MB + Spiele z. B. BMH, PGA Tour, Banshee, DM 600,-, Phillips CD-I 450 neu + Spiele DM 650,-, Tel. 039971/17998

Verk. A1200, 2 MB + 520 MB HD!! TV-Kabel, Maus, orig. Spiele! Preis DM 1.400,-, ruff an: Tel. 04841/2259 Jan Ewers

Verk. Monitor, ATonce Karte, Drucker NEC P20 und 8 Top-Spiele u. a. BMH, Anstoß, VB DM 800,-, Tel. 08131/21348

A1200, 3 MB, 30 HD + Monitor, 16 orig. Spiele, 50 Leerdisk., 2 Diskbox, Magic WB, Kick 1.3, Joyst., Maus, DM 1.199,-, Tel. 03301/82983

Verk. A1200, 2 MB + 428 HD + Mouse + Phillips Farb. + 31 Zeitschr. + 3 Spiele + 75 Disks, für ca. DM 1.100,-, Tel. 03841/703379

Tower f. Amiga mit Netzteil VB DM 200,-, Scanner mit Software DPaint 5 VB DM 220,-, Tel. 06441/23355

Verk. A500 Plus (2 MB RAM) + Maus + Monitor + Joystick + 2. Laufwerk für DM 550,-, Tel. 030/5294063

Verk. A500 2.0 mit ext. Floppy, Monitor 1084 S, ext. Festplatte, 200 Spiele, Mouse + Joystick, für DM VB 1.450,-, Tel. 0171/64322521

Verk. Mitsumi FX001D Double Speed-CD-ROM-Laufwerk intern f. Amiga o. PC, FP DM 250,-, Tel. 030/8349766

Verk. A600, 1 MB, 2. Laufwerk, 2 x Maus, 2 x Joystick, Diskbox, 50 orig. Spiele VB DM 250,-, Tel. 07306/511247 ab 14 Uhr

SUCHE HARDWARE

Suche HD für den Amiga 500, wenn möglich extern und mit RAM-Erweiterung. Dazu FIFA Soccer, BMH, DSA 1, 5 MB. Tel. 02242/2825

Suche HD für A500 ab 100 MB bis DM 120,-, billiges ext.

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzigentext unter der Rubrik:

biete Hardware suche Hardware biete Software suche Software Diverses

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen in bar als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Private Kleinanzeigen in



Datum

Ort

Unterschrift

Laufw., nach Jan fragen,
Tel. 030/6302577

Suche Action Replay für
Amiga 500, Tel. 034654/396
ab 15.30 Uhr anrufen, nach
Thomas fragen.

Suche für A500 eine preis-
werte (kleine) Festplatte,
Jörg Weiss, Tel. 0981/82952

Suche Farb-Monitor und 2.
Laufwerk für A500 möglichst
Raum Schleswig Holstein,
Tel. 04321/38033

Suche MPEG-CD 32 (Full
Motion Video), zahle gut,
Gert Schulze, Alfred Kästner
Str. 32; 04275 Leipzig

Suche Festplatte für A500 mit
bis zu 6 MB Arbeitsspeicher
und bis zum 300 MB Festpl.
Bis zu DM 200,-,
Tel. 03681/423015

Suche Festplatte für A500,
sollte 50 MB haben, unter
Tel. 02336/7706 ab 16 Uhr

Suche Festplatte für A1200
mit 100 MB für DM 250,- bis
DM 300,-, Tel. 040/366433
Tomas Gaspar

BIETE SOFTWARE

Verk. Big Four DM 40,-,
Anstoß DM 40,-, Civilization
DM 45,-, Tel. 03931/715040
nach Ralf fragen, für Amiga
500/600

Verk. A-Train DM 25,-, Bl +
Data DM 25,-, Bl Data 2 DM
25,-, Sim Classics DM 45,-,
Wing Commander DM 10,-,
Amiga, Tel. 03931/715040

Über 8.500 Cheats, Codes,
Hints, Freezeradds, Lösun-
gen usw. auf 1 Disk, DM 10,-!
C. Dahl, Feldstr. 53, 21335
Lüneburg

Verkaufe KGB für DM 50,- für
Amiga 500 und 1200, für
SNES Shaq Fu DM 30,- und
NES mit vielen Spielen für DM
199,-, Tel. 04706/249

Verk. Orig. BMH, Alien 3, Die
Siedler, Burntime, A320,

Lothar 1, Mad TV und mehr,
Preis je DM 50,-,
Tel. 0761/493203

Original Amiga-Spiele zu
verk.: SimCity + Populous
zus. DM 40,-, Dynatech DM
30,-, Cohort DM 25,-, Pirates
DM 30,-, Eishockey Mana-
ger DM 40,-, History Line DM
35,-, Space Job DM 10,-,
Shooting Stars DM 20,-,
Speichererw. auf 1 MByte
DM 25,-, Spiele alle in
Deutsch. Erstausgabe Ami-
ga Joker (sehr gut erhalten)
gegen Gebot ab DM 50,-,
ab 18 Uhr, Tel. 04534/633 o.
1737

UFO AGA DM 45,-, Lords of
the Realm AGA DM 45,-,
Theme Park AGA DM 45,-,
BMP DM 35,-, P Harfil,
Salzachstr. 15, 47269 Duis-
burg

CD 32: Verk. o. tausche
Tower Assault, Sabre Team,
Microcosm und Diggers,
Tel. 05703/1735 Malte nach
14 Uhr

Verk. BMH für DM 40,- oder
tausche gegen Sen. World
of Soccer oder Oldtimer, ruff
an unter Tel. 02225/10341

Verkaufe frische Original-
software zu Superpreisen.
Jedes Game DM 29,- (+ DM
5,- VK oder DM 10,- NN), von
Di. - Fr. 15 bis 19 Uhr, Adresse:
Tobias Hiltl, Andechser Str. 8,
92260 Ammerthal,
Tel. 09628/8459

Ver. Th. Park, Fields of Gl. je
DM 50,-, Oldtimer DM 55,-,
SimAnt, A320 DM 20,-, PQ2,
TV Sp. Boxing,
Tel. 040/7324709

Body Blows G. DM 20,-, Indy
500 DM 15,-, NSP DM 15,-,
Zeewolf DM 50,-, Tel.
036925/422 ab 18 Uhr, nach
Christoph fragen

Verk. BM3 Haft. DM 70,-, D.
Clou + Profid. DM 90,-, Sied-
ler DM 40,-, F. Tours DM 60,-,
Theme P DM 60,-, Fallen
Empire DM 10,-, (+ DM 10,-
Porto), Tel. 02431/81182
Simon

Verk. Pizza Con., ROM Gold,
Loom, Amberm., Delivery
Agent, Woodys World, Auf.
Ost, Dune 2, Tel/Fax
030/3625683

Verk. Jur. Park DM 25,-, FIFA
S. DM 30,-, Micro M. DM 30,-,
Seek & Destroy AGA DM
20,-, Pool DM 20,-, Skat Del. 2
DM 25,-, Skid M. DM 25,-,
Trolls AGA DM 20,-, DingsDa
DM 10,- + Porto
Tel. 04281/80291

Verk. orig Universe für 500,
600 u. 1200 DM 75,-, Peter
Schlager, Hauptstr. 17, A
4863 Seewalchen (Öster-
reich)

Amiga Orig. z.B. Erben der
Erde, Heimdall II, SimCity
2000, Lost Vikings, suche:
Asterix Op. Hinkelst.,
Tel. 02645/99082

Verk. orig. Mr. Nutz für DM
50,-, suche dringend Rise of
the Robots, biete bis zu DM
80,-, wenn möglich im Kreise
Tanusstein, Tel. 06128/5607

Verkaufe orig. Kolumbus für
DM 40,- und Hannibal für DM
25,- oder tausche gegen
Zeppelin, Tel. 036841/41682
Thomas

Tausche RAN Trainer, FIFA
Soc. gegen Flamingo T.,
Pizza C., M. Steinbauer,
Huberweid 4, 94239 Ruh-
mannsfelden

Neuw. Biing für DM 55,- od.
im Tausch gegen Kick Off 3,
Tobias Kaatz, Finkenberg 5,
21339 Lüneburg

Verkaufe 20 Original-Spiele
z. B. SimCity 2000, Lost
Vikings, A-Train, Mr. Nutz für
DM 20,- bis DM 40,-,
Tel. 05631/62484

Über 40 Spiele, alle Amigas
und Genres, von DM 5,- bis
DM 45,-, kein Tausch,
Tel. 02041/558417 ab 18 Uhr

Verk. Siedler DM 20,-, K240
DM 15,-, Street Fighter II DM
15,-, Elite II DM 20,-, Super
Monaco GP DM 10,-,
Tel. 09376/1472

Verk. DA Geld-Cheat für Piz-
Con. DM 5,-, schickt fr.
Rückum. an Stollfuß, Hohen-
eicherstr. 9, 34127 Kassel

Tausche Lothar Matthäus S.
S. gegen Super Skidmarks
oder FIFA Soccer o. ATR o.
Biing Tel. 06652/5710

Biete Mr. Nutz, Sierra Soc.,
Soccer Kid, Crazy Football,
Body Blows Gal. je DM 20,-
(alle DM 80,-),
Tel. 02272/7620

Tausche Pinball Dreams,
Asterix, Garfield, Donkey
Kong gegen Red Baron
oder andere Spiele,
Tel. 04561/7762

Verk. orig. Mig 29M & F19
DM 30,-, B. Chess 2, M.
Magic 3, B. Crypt, Wolfpack,
Sp. of Excalibur, Fate je DM
20,-, Tel. 0375/470793

Verk. Theme Park, Der Clou,
Kolumbus, SimCity + A-Train
je DM 50,-, F19 DM 20,-,
Tel. 06855/1517 Torsten

Verk. Orig. Rise of the Robots
DM 40,-, Theme Park DM 40,-,
Dennis DM 35,- oder tau-
sche gegen Ambermoon,
Tel. 06871/3863

Verk. Bloodnet (neu) für DM
60,- oder tausche gegen
andere gute AGA-Spiele, J.
Brodsy, Viebig 9a, 02788
Schlegel

Tausche für CD 32 Micro-
cosm gegen Lilil Divil, Simon
f. S., UFO oder Jungle Strike,
Tel. 07227/3591 Jürgen

Verkaufe A320, Gunship
2000, Ancient Art of War...
Syndicate, Campaign, Am-
berstar günstig,
Tel. 05242/7260

Verk. Indy 4, Monkey 1 + 2,
Loom, Battle Team, Pinball
Spec., Plan 9 uvm. je DM 15,-
bis DM 20,-, Tel. 05941/1488
nach 18 Uhr

Verkaufe Ishar 2 (d. T.), Mar-
co Lumpe, 01814 Rein-
hardtsdorf 94d

Spiele für CD 32 ab DM 10,-, bitte Liste anfordern, Tel. 03529/510594

Verkaufe für CD 32 Roadkill DM 40,-, Theme Park DM 45,-, beide nagelneu! Tel. 0361/721604 Christian

A500: Elfmania, Shadow F. f. je DM 40,-, Their Finest H. f. DM 30,-, M. Münch, Altenhainerstr. 77, 09669 Frankenberg

Verk. Dune II DM 25,-, Syndicate ohne Anleitung DM 25,-, SimAnt DM 30,-, Arcade Classic DM 15,-, Tel. 09931/71147 Jan

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC, sowie diverse PC CD-Games! Verkäufe Kopierstationen für SNES! Tel. 05731/96596 oder 49451

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und mehr 10.000 Cheats, Tricks, Karten usw. Di. - Fr. von 15 bis 19 Uhr, Adresse: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

SUCHE SOFTWARE

Suche für CD 32 Wing Com. + Flink + Rise of the R., tausche auch gegen andere Games, Tel. 07841/9466 Andi

Suche Spiele für A500. Zahle bis zu DM 30,-, Tel. 08333/8918 Stefan verlangen

Suche Wonderdog. Superfrog, Quik, Puggys, zahle bis DM 35,- pro Spiel. R. Pava, Heilbronnerstr. 44, 74348 Lauffen

Suche Amiga Soff! Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Pool of Radianc. Tel. 08191/47238

Suche Special Forces. A. Meyer, Str. d. Friedens 25, 17375 Altwarp

Suche Orig.: Kathedrale, A320, Railroad Tycoon. W. Dorschel, Lindenstr. 4, 19089 Crivitz

Superdisk mit Cheats und Tips zu 800 Spielen DM 10,- (incl. Porto), Olaf Ullmann, Ostseestr. 43, 10409 Berlin

Suche neue Levels zu Battle Isle + Datas + zu HL + Battlefield Creator (Battle Isle + HL 1914-18), U. Grohmann, Hauptstr. 28, 36320 Lehrbach

SONSTIGES

Hi Freaks! Verkäufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und mehr als 10.000 Cheats, Tricks usw. Sonderangebote. Di. - Fr. von 15 bis 19 Uhr. Nun gibt's auch superbillige Spiele. Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Stark! Charakterdisk zu PizCon, mit einer Milliarde DM, nie mehr Geldsorgen, nur bei mir! Tel. 07660/791

Guter Nebenverdienst von zu Hause. Für jedermann (frau) Info DM 1,- bei W. Kobylka, Bahnhofstr. 6, 24594 Hohenwestedt

Wer kann mir bei GS 2000 helfen? Anrufen unter Tel. 07251/83568. Nach Felix fragen. Du bekommst Geld oder Spiele aus Big Box 2.

Suche Lösungen zu Police Quest III, Preis nach VB, Tel. 040/366433, Thomas Gaspar ab 12 Uhr

Lösungen: M. Island 1 + 2, Kyrandia 1-3, Goblins 1-3, Indy 3 + 4, Loom je DM 5,-, Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

DM 200,- täglich! Ganz legal. Info gegen DM 1,- Rückporto bei Sebastian Scharfe, Luisenstr. 1, 06749 Bitterfeld

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC, sowie diverse PC CD-Games! Verkäufe Kopierstationen für SNES! Tel. 05731/96596 oder 49451

Über 8.500 Cheats, Codes, Hints, Freezeraddys, Lösungen usw. auf 1 Disk. DM 10,-! C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Demos, Mags, Previews, PD Games u. Tools. Riesenlisten! Infodisk kostenlos! C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und mehr als 10.000 Cheats, Tricks usw. Sonderangebote! Zeiten Di. - Fr. von 15 bis 19 Uhr, Adresse: Tobias Hiltl,

Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

DM 150,- Nebenverdienst am Tag? Kein Problem! Für jedermann sofort durchführbar von zu Hause aus. Ganz legal! Informationen gegen DM 2,- Rückporto bei Patrick Eser, Hirschpfad 1, 63801 Kleinostheim

TSTH - Die Box in GE. Viele Netze, PD, Games, CD-ROM und Online-Hilfen. SysOp: Pharao, CoSysOp: Hussi, Tel. 0209/587563

Habe Probleme bei Super Wonderboy u. Venus. Wer kann mir gegen Entgelt helfen? Tel. 08166/9540

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und mehr 10.000 Cheats, Tricks, Karten usw. Di. - Fr. von 15 bis 19 Uhr, Adresse: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

!! Neu !!
in
Sachsen-Anhalt
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

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.
6. 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

MENSCH, DENK DOCH MAL NACHT...




SAMSTAG NACHT. VOLL DRAUF.

MEHR ALS 2.600 JUNGE MENSCHEN IM ALTER VON 15 BIS 25 JAHREN STERBEN JÄHRLICH BEI VERKEHRSunFÄLLEN. MEIST NACHTS, AM WOCHENENDE. MENSCH, DENK DOCH MAL NACHT! SPASS, ACTION UND POWER GEHÖREN IN DIE DISCO - ANS STEUER EIN KLARER KOPF.



DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V., "AKTION JUNGE FAHRER", 53338 MECKENHEIM



M+S COMPUTER

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

Bestellen Sie Telefonisch unter 05741-297183 zu den Bestellzeiten:
Mo - Sa: 10:45 - 13:00 und 14:30 - 18:15 Lieferzeit ca. 5 Tage
oder schriftlich unter: M+S Computer - Kappelstr. 2 - 32312 Lübbecke
Bestellungen werden mit der Post (11.50) per Nachnahme geliefert!

1500/3200/1000 incl. Diskbox auf 3,5" Disketten und Kickerstart 1,3 Emulator für A1200! In dem Paket sind über 100 Spiele z.B. Schach, Dame, Mensch ärgere Dich nicht, Actionspiele, Adventurespiele, Strategie, Werbespiele; und Spiele vom Bundesministerium enthalten! Außerdem bietet das Paket noch eine Vielfalt von Anwendersoftware aus den Bereichen: Biologie, Musik, Textverarbeitung, Diskettenoperationen; und vieles mehr! Programme laufen auf dem A500/A600/A1200	14.400Baud MODEM für BTX/FAX/DFU, incl. Kabelsatz / Anleitung/Software Postzul. mit BTZ Nr.	DISKETTEN Nicht immer da!! solange Vorrat reicht Error Free 1-3,5" gebt. A500 290,- 100st..... 8,90 gebt. Monitora... 350,- 100st..... 79,- gebt. 288/386 ab 500,- 100st..... 650,- gebt. 2000/4000 ab A.
AMIGA 500 M-Tec 2MB 188,- Speichererweiterung incl. Uhr + Anleitung	AMIGA 500 540MB Festplatte für AMIGA 500 incl. Controller 0/8MB Ramtopion Anleitung + Software! 599,-	AMIGA 1200 540MB Festplatte für den A1200 incl. Kabelsatz, Anleitung + Software! 429,-

SOFTWARE
 -1,3 EMULATOR A1200..... 19,-
 -Macht alte Programme lauffähig!
 -Siegfried COPY + Hardware... 79,-
 -Copiert alle Disketten!
 -100 Druckerreiber Disk..... 15,-
 -Für jeden etwas dabei!
 -DTP Clips 5 Disketten !!..... 29,-

Sie haben fundierte Programmierkenntnisse und bereits Programme oder Spiele für AMIGA oder PC entwickelt?

Dann sind Sie unser Mann! Wir suchen **Programmautoren** für AMIGA und PC.

Wenn Sie als freier Mitarbeiter bei guter Honorierung programmieren, oder ein bereits fertig gestelltes Programm anbieten wollen, so schicken Sie es bitte an:

COMPUDEC „Programmautor“, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hinweis: Im Fall von Programmenseindungen garantieren wir Ihnen natürlich einen Copyrightschutz bis zum Zeitpunkt einer vertraglichen Regelung.



SPARSCHWEIN

AMIGA CD³²

Grundgerät + Most Wanted Bundle 499,-
 = Oscar, Diggers, Microcosm, Ultimate Body Blows, Roadkill, Simon the Sorcerer + Zeitschrift CD32 Gamer Special 2

Weitere Bundles auf Anfrage!

- | | |
|--|--|
| 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 4-11 je 10,-
CD32 Shadowfighter 55,-
CD32 Chaos Engine 20,-
CD32 Out to Lunch 20,-
CD32 Syndicate 65,-
CD32 Pinball Illusions 65,-
CD32 Flink 65,-
CD32 Theme Park 35,-
CD32 Super StarDust 59,-
CD32 Rise of the Robots 59,- | Alfred Chicken 60,-
Alien Breed / Quak 48,-
Arabian Nights 40,-
Battle Cheas 35,-
Battle Toads 20,-
Brian the Lion 30,-
Bubba n Stix 60,-
Caetles II 25,-
Chuck Rock 1 30,-
Chuck Rock 2 35,-
Deep Core 55,-
Dennis 35,-
Der Clou 75,-
Disposable Hero 60,-
Donk! 60,-
DGeneration 35,-
Emerald Mines 35,-
Fields of Glory 75,-
Fire & Ice 48,-
Frontier Elite II 45,-
Fury of the Furries 25,-
Guardian 65,-
Gunship 2000 65,-
Heimdall 2 38,-
Impossible Mission 2025 40,-
Inside Technology 80,-
James Pond I 55,-
James Pond II 55,-
Kid Chaos 45,-
Legacy of Sorasil 60,-
Liberation 65,-
Lost Vikings 37,-
Microcosm 39,-
Morph 55,-
Naughty Ones 35,-
Nick Faldo Golf 45,-
PGA European Tour 65,-
Pinball Fantasies 40,-
Piratea Gold 70,-
Premiere 35,-
Project X 60,-
Ryder Cup Golf 35,-
Sabre Team 55,-
Sensible Soccer 49,-
Simon the Sorcerer 45,-
Skeleton Krew 65,-
Striker 55,-
Super Frog 35,-
Super Methane Bros. 30,-
Super Putty 45,-
The Chaos Engine 25,-
Tower Assault 59,-
Road Kill 70,-
Ultimate Body Blows 57,-
Universe 45,-
UFO Enemy Unknown 30,-
Wild Cup Soccer 55,-
Zool 25,-
Zool 2 38,- |
|--|--|

Tel. 0180 5346768 Fax. 0391 5419004
 Box 05368 1548 BTX SPARSCHWEIN #

Bequeme Abrechnung über Kreditkarte möglich

Blizzard 1230 III 40 Mhz 325,-
OVERDRIVE CDII A1200 incl. Microcosm 485,-
 Externes CD-ROM für Amiga 1200 mit PCMCIA Adapter

- | | |
|--|---|
| A4000 68040 CPU Board incl. Proz. 799,-
Turbo Memory Board 1220/ 28MHz /4 MB 420,-
Faxmodem V34 ! 28800 extern mit BZT ab 355,-
Graustufen Handscanner 400 DPI 149,-
SCSI Controller 2091 125,-
Internes Original Laufwerk A500 75,-
RAM exp. 512K + Uhr für A500 39,-
HDD 3.5" 720MB Quantum SCSI II 395,-
HDD 3.5" 540MB für A1200 355,-
ALFA Power AT-Bus Controller A500 165,-
ALFA Power A500 + HDD 540MB 530,-
Tandem Contr. + Quadraspeed CDROM 495,-
FDD 3.5" Amiga extern 105,-
Desktop Dynamite versch. Versionen ab 50,- | Aktuelle Neuerscheinungen bitte telefonisch erfragen! |
|--|---|

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg, Tel. 0180 / 5346768 Fax. 0391 / 5419004

Alle Preising in DM, zuzüglich Fracht-u. Verpackungskosten - Lieferung per Post/Nachnahme - Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs. AMIGA, Alfa Data, Blizzard, Honeybee, Overdrive, Tandem, Quantum sind eingetragene Warenzeichen.



Wir bieten allen Clubs die Möglichkeit, sich auf dieser Seite kostenlos vorzustellen. Schreibt an folgende Adresse: AMIGA Games, Kennwort: Clubbox. Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

POSTLEITZAHLENBEREICH 0

APC & TCP-STÜTZPUNKT 'ADLER'

Clubbeitrag: einmalig DM 47,50
Mitglieder: 282
Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen
Anschrift:

ADLER/ APC & TCP
c/ o Jörg Hoffmann
An der Siedlung
2501468 Friedewald
Tel: 0351-4609490
(Tgl. 18-22 Uhr)

AMIGA CLUB
Clubbeitrag: DM 10,- monatlich
Mitglieder: 46
Leistungen: monatliche PD-Disk
Anschrift:

AMIGA CLUB
c/o Gunnar Lorenz
Nr. 121
02829 Kunnersdorf bei
Görlitz

SWORD
Clubbeitrag: DM 21,- pro Quartal
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: Demo & PD-Service, Disk-Mag, Einsteigerhilfen
Anschrift:

SWORD
c/ o Gunnar Lorenz
Nr. 121
02829 Kunnersdorf bei
Görlitz

AMIGA CLUB FLÖHA
Clubbeitrag: DM 5,- monatlich
Mitglieder: 38
Leistungen: monatliche Demo-Disk, Händlerabgabe, jährliches Treffen
Anschrift:

AMIGA CLUB FLÄHA
c/o Thomas Antal
Dammstraße 8
09557 Flöha
Tel.: 03726-710460

POSTLEITZAHLENBEREICH 1

AIR AMIGA BERLIN
Clubbeitrag: DM 6,- + 2 Leerdisketten, vierteljährlich
Mitglieder: 10
Leistungen: Clubzeitung, PD-Service, Demos

Anschrift:
AIR AMIGA BERLIN
c/o Lars u. Andre Kalisch
Ingwäonenweg Nr. 6
13125 Berlin

PRENZLAUER AMIGA CLUB
Clubbeitrag: DM 4,- monatlich
Mitglieder: 10
Leistungen: Clubdiskette, PD & Shareware, Scannerservice
Anschrift:

PRENZLAUER AMIGA CLUB
c/o Thomas Schulze
Klosterstraße 36
17291 Prenzlau

POSTLEITZAHLENBEREICH 2

DELTA LINE 1811
Clubbeitrag: DM 5,- monatlich
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: halbjährliches Clubmagazin, Hotline, Mailbox
Anschrift:

DELTA LINE 1811
c/o T. Deuschle
Wiesengrund 3
21644 Saurisch/Wiegersen

AMIGA JUNIOR CLUB
Clubbeitrag: DM 2,- monatlich
Mitglieder: 5
Leistungen: vierteljährliches Clubmagazin, PD-Tausch
Anschrift:

AMIGA JUNIOR CLUB
c/o J. Schulz
Max Pechstein Str. 2
22115 Hamburg

AMIGA H & S COMMANDER
Clubbeitrag: DM 48,- jährlich
Mitglieder: über 120
Leistungen: Clubzeitung, 3 mal im Jahr ein Spiel oder Demo
Anschrift:

AMIGA H&S COMMANDER
c/ o A. Borrego
Seestraße 80
23879 Mölln

RN AMIGA CLUB
Clubbeitrag: DM 5,- monatlich
Mitglieder: über 50
Leistungen: vierteljährliches Clubmagazin mit Kleinanzeigen, Softwaretest
Anschrift:

RN AMIGA CLUB
Postfach 1350
2681 Rhauderfehn

AMIGA CLUB BREMEN
Clubbeitrag: DM 4,- monatlich
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: Clubdisk 'Relativ', PD-Tausch, Soft & Hardware, Tips & Tricks

Anschrift:
AMIGA CLUB BREMEN
c/o Sebastian Ehlers
Belgarder 4
28717 Bremen
Tel.: 0421-6361572

GALAXY AMIGA CLUB
Clubbeitrag: DM 6,- pro Monat
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: Clubzeitschrift mit Tips & Tricks
Anschrift:

GALAXY AMIGA CLUB
c/o Marcus Wilzak
Arendseerstr. 6
29485 Schmarsau

POSTLEITZAHLENBEREICH 3

AMIGA TECHNO CREW
Clubbeitrag: DM 6,- monatlich
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: vierteljährliche Sample-Disk, Demo, Musikprogramme
Anschrift:

AMIGA TECHNO CREW
c/o Sven Apel
Reinhäuser Landstr. 116
37063 Göttingen

APC & TCP-STÜTZPUNKT
Clubbeitrag: einmalig DM 47,50
Mitglieder: 282
Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen
Anschrift:

APC & TCP
c/ o Kai Perna
Roderstraße 12
38154 Königsfutter
Tel: 05365-1095 (Mo.-Fr. 17-21 Uhr)

APC & TCP-STÜTZPUNKT
Clubbeitrag: einmalig DM 47,50
Mitglieder: 282
Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen
Anschrift:

APC & TCP
c/ o Jens Marksteiner
Hopfenkamp 18
38124 Braunschweig
Tel: 0531-610740

POSTLEITZAHLENBEREICH 4

APC & TCP-STÜTZPUNKT
Clubbeitrag: einmalig DM 47,50
Mitglieder: 282
Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan,

Digi-Service, Clubmailboxen
Anschrift:

APC & TCP
c/ o Marc Böling
Bekendorfswiede 64
46395 Bocholt
Tel: 02871-42555
(Mo.- Fr. 14-19 Uhr)

AMIGA CLUB DUISBURG
Clubbeitrag: DM 4,- + 1 Leerdiskette monatlich
Mitglieder: Neu!
Leistungen: 1 Demo, 1 Spiel, Clubzeitung
Anschrift:

AMIGA CLUB DUISBURG
c/o Michael Lämmer
Fritz Schröder Str. 8
47228 Duisburg

APC & TCP-STÜTZPUNKT
Clubbeitrag: einmalig DM 47,50
Mitglieder: 282
Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen
Anschrift:

APC & TCP
c/ o Rafael Biermann
Salzberger Weg 6
49078 Osnabrück

POSTLEITZAHLENBEREICH 5

SERKANS COMPUTER CLUB
Clubbeitrag: DM 2,-
Mitglieder: 3
Leistungen: jährlich 6 Leerdisketten, Einsteigerhilfen, PD-Service
Anschrift:

SCCK
c/o Serkan Arsuozglu
Karl Marx Allee 35
50769 Köln

APC & TCP-STÜTZPUNKT
Clubbeitrag: einmalig DM 47,50
Mitglieder: 282
Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen
Anschrift:

APC & TCP
c/ o D. Hogrefe u.
N. Schlegel
Kaspar-Dueppes-
Straße 33
51067 Köln
Tel: 0221-634117

RHG SOFT CLUB
Clubbeitrag: keiner
Mitglieder: unbekannt
Leistungen: PD-Soft, Clubdisk gg. Unkostenbeitrag
Anschrift:

RHG SOFT CLUB
Alt Breinig 13
52223 Stolberg

APC & TCP-STÜTZPUNKT
Clubbeitrag: einmalig DM 47,50
Mitglieder: 282
Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen
Anschrift:

APC & TCP
c/ o Andre Martini

Rapperrath 70
54497 Morbach

APC & TCP-STÜTZPUNKT

Clubbeitrag: einmalig DM 47,50

Mitglieder: 282

Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen

Anschrift:

APC & TCP
c/o Martin Dreisbach
Rotherberger Str.31
57271 Hilchenbach

AMIGA CLUB

Clubbeitrag: DM 5,- pro Monat

Mitglieder: Neugründung!

Leistungen: Clubdiskette

Anschrift:

AMIGA CLUB
c/o Björn Binder
Landroper Str. 7b
59174 Kamen 5

AMIGA MAINKA CLUB

Clubbeitrag: DM 10,- pro Monat

Mitglieder: Neugründung!

Leistungen: monatl. Clubzeitung

Anschrift:

AMIGA MAINKA CLUB
c/o Roland Mainka
Sugamberstr. 3
59192 Bergkamen

POSTLEITZAHLEN- BEREICH



APC & TCP-STÜTZPUNKT

Clubbeitrag: einmalig DM 47,50

Mitglieder: 282

Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan, Digi-Service, Clubmailboxen

Anschrift:

DWZ OF APC & TCP
c/o Marcel Döring
Lettigkautweg 33
60599 Frankfurt am
Main
Tel: 069-621720

AMIGANER CLUB

Clubbeitrag: DM 5,- monatlich,

DM 60,- jährlich

Mitglieder: 2

Leistungen: Clubzeitschrift mit Tips & Tricks, PD-Disk

Anschrift:

AMIGANER CLUB
c/o Florian Schmitt
Berliner Str. 15
63906 Erlenbach

STAR LIGHT AMIGA

Clubbeitrag: DM 3,- zweimonatlich

Mitglieder: 10 (Neugründung!)

Leistungen: Clubmagazin auf Papier,

PD-Pool

Anschrift:

STAR LIGHT AMIGA
c/o Thomas Goraszda
Bachtalstr.154
66773 Schwalbach

DMC-COMPUTERCLUB

Clubbeitrag: DM 30,- jährlich

Mitglieder: 14

Leistungen: zweimonatliche Clubdisk, PD-Pool, Spieleverleih

Anschrift:

DMC-COMPUTER
CLUB

c/o Danny Burghardt
Am Hofstück 1
67229 Gerolsheim

Amiga Club Mannheim

Clubbeitrag: DM 10,- mtl.

Mitglieder: Neugründung!

Leistungen: Hotline, PD-Disk, Pro-

blemhilfen

Anschrift:

AMIGA CLUB MANNHEIM
c/o Michael Bosch
Märker Querschlag 10
683065 Mannheim
Tel.: 0621/74 79 84

POSTLEITZAHLEN- BEREICH



AMIGA CLUB

Clubbeitrag: DM 10,- monatlich

Mitglieder: unbekannt

Leistungen: monatliche Clubdiskette,

PD-Pool

Anschrift:

AMIGA CLUB
Postfach 800106
70501 Stuttgart

AMIGA STAR CLUB

Clubbeitrag: DM 6,- monatlich

Mitglieder: unbekannt

Leistungen: 2-monatliche Clubdiskette, Programmvertrieb, Soundsampling-Service, Scanner Service

Anschrift:

AMIGA STAR CLUB
c/o Jochen Heizmann
Oberer Hummelberg 1
72275 Alpirsbach

AMIGA CLUB

Clubbeitrag: DM 4,- pro Monat

Mitglieder: Neugründung!

Leistungen: Vierteljährliches Demo,

Hot-Line

Anschrift:

AMIGA POWER
c/o Schutzbarstr. 6
74081 Heilbronn

POSTLEITZAHLEN- BEREICH



AMIGA CLUB MÜNCHEN e.V.

Clubbeitrag: DM 5,- monatlich

Mitglieder: 7

Leistungen: Einsteigerhilfen, Soft-

wareverleih, Veranstaltungen

Projekt: Internationales Amiga-Club-

Netz mit Datenbank

Anschrift:

AMIGA CLUB MÜN-
CHEN e.V.
Postfach 100130
80075 München

APC & TCP-HAUPTSTZ

Clubbeitrag: einmalig DM 47,50

Mitglieder: 282

Leistungen: PD-Pool, Sammelbestel-

lungen, Verbraucherschutz, Soft-

warevertrieb, Clubmagazin, Scan,

Digi-Service, Clubmailboxen

Anschrift:

APC & TCP
c/o Andreas Magerl

Dorfstraße 17
83236 Übersee
Tel.: 08642-899953

AMIGA PD CLUB

Clubbeitrag: DM 5,-

Mitglieder: Neugründung!

Leistungen: monatlich 2 PD-Disks,

Begrüßungsdisk

Anschrift:

AMIGA PD-CLUB
c/o Domenic Gebauer
Am Elzengraben 1
89584 Ehingen

POSTLEITZAHLEN- BEREICH



AMIGA CLAW

Clubbeitrag: 1 Leerdiskette monatlich

Mitglieder: Neugründung!

Leistungen: zweimonatliche Clubzeit-

schrift, Demos

Anschrift:

AMIGA CLAW
c/o Thorsten Bauer
Hochholzer Hauptstraße 3
91448 Emiskirchen

AMIGA USER CLUB

Clubbeitrag: DM 70,- jährlich

Mitglieder: Neugründung

Leistungen: Vierteljährliches Club-

Magazin, Begrüßungsdisk, Hotline

Anschrift:

AMIGA USER CLUB
c/o Stefan Keßler
Denkmalstraße 31
91575 Windsbach

APC & TCP-STÜTZPUNKT

Clubbeitrag: einmalig DM 47,50

Mitglieder: 282

Leistungen: PD-Pool, Sammelbestel-

lungen, Verbraucherschutz, Soft-

warevertrieb, Clubmagazin, Scan,

Digi-Service, Clubmailboxen

Anschrift:

APC & TCP
c/o Stefan Wunner
Starkenfeldstraße 22
96050 Bamberg
Tel: 0951-17126

ANDIS USER CLUB

Clubbeitrag: DM 10,- jährlich

Mitglieder: Neugründung

Leistungen: Scannerservice, Clubzeit-

ung, Einsteigerhilfe

Anschrift:

ANDIS USER CLUB
c/o Andreas Rädlein
Finkenweg 3
96849 Niederfüllbach

COMPUTER CLUB SPESSART

Clubbeitrag: DM 30,- halbjährlich

Mitglieder: 9

Leistungen: monatliches Clubmaga-

zin, Hotline, monat. Shareware-Spiel

Anschrift:

COMP. CLUB SPESSART
c/o Sven Reinhart
Orber Str. 102
97833 Frammersbach
Tel.: 0 93 55/75 71

AMIGA WINGS

Clubbeitrag: DM 4,50 monatlich

Mitglieder: unbekannt

Leistungen: Hotline, Demoservice,
Clubzeitung

Anschrift:

AMIGA WINGS
c/o Steve Geinitz
Am Eichelberg 6
99819 Lerchenberg

ÖSTERREICH

GALACTIC FRIENDSHIP

Clubbeitrag: öS 130,- jährlich

Mitglieder: 70

Leistungen: vierteljährlich Diskmag

'Star File', Star Trek-PD-Pool

Anschrift:

GALACTIC FRIENDSHIP
c/o Mario Nausch
Schmalzberggasse 20/12
A-1060 Wien

THE FREAKS

Clubbeitrag: Keiner

Mitglieder: über 20

Leistungen: Vereinigung spielebege-

sterter Amiga-Freaks, Sammelbestel-

lungen, Lösungen, Clubdiskette

Anschrift:

THE FREAKS
c/o Lidwina Koglbauer
Starmberggasse 60
A-2700 Wr. Neustadt

AMIGA CLUB 2000

Clubbeitrag: öS 20 pro Monat

Mitglieder: Neugründung!

Leistungen: 2 monatliches Clubmaga-

zin, Clubtreffen

Anschrift:

AMIGA CLUB 2000
c/o Andre Gugler
Hauptstraße 24
A-4432 Ernsthofen
Tel.: 07435-8207

HEADLONG

Clubbeitrag: öS 420,- jährlich

Mitglieder: über 200

Leistungen: monatl. Clubdisk, Scan-

ner-Service, Mega-PD-Pool

Anschrift:

HEADLONG
Amiga User Club
Brunnengrasser 8
A-6840 Götzis
Österreich

SCHWEIZ

AMIGA SPACE 500

Clubbeitrag: DM 1,50 pro Monat

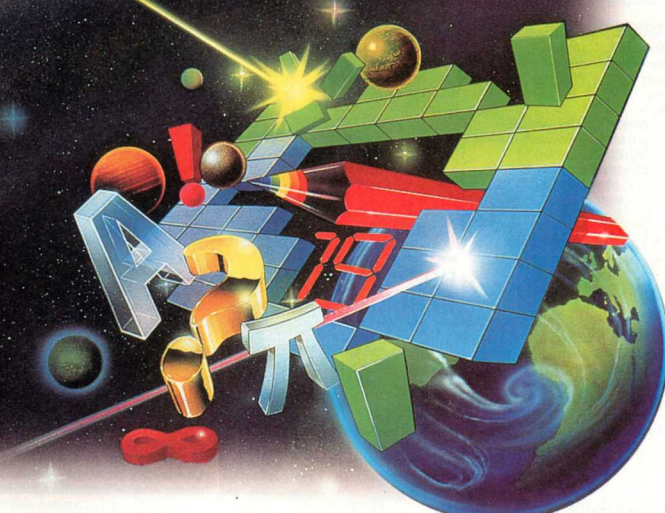
Mitglieder: 3

Leistungen: Tips & Tricks zweimonat-

lich

Anschrift:

AMIGA SPACE 500
c/o Manuel Ritsch
Götzenwilerstr. 2
8405 Winterthur
Schweiz



Schreib mal wieder!

Wieder einmal hat uns der Programmierer Jan Geissler eine neue Version der Adressverwaltung AdressMaster beschert. Diese geniale Adressverwaltung, die ab Amiga-OS 2.x lauffähig ist und ohne Adressen-Dateien nur ca. 250 KByte freien Speicher benötigt, wird als Shareware auf Keyfile-Basis vertrieben. Durch ein Keyfile, welches für DM 25,- beim Programmierer erhältlich ist,

wird die Demoversion zu einer registrierten Vollversion. Dadurch ist es möglich, mit nachfolgenden Demoversionen einer neueren Version seine registrierte Version kostenlos upzudaten. In der Demoversion ist das Speichern der Konfiguration

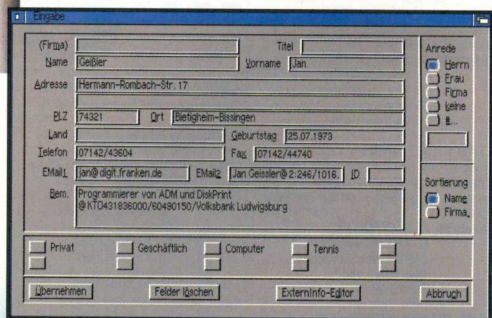
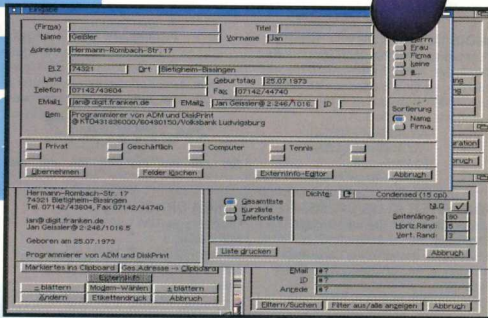
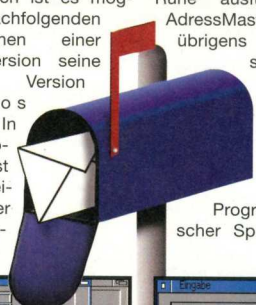
nen gesperrt. Ansonsten läßt sich das Programm in aller Ruhe ausführlich testen. AdressMaster 2.0, welches übrigens komplett font-sensitiv ist, läßt sich mit der Maus oder mit der Tastatur steuern. Außerdem ist das gesamte Programm in deutscher Sprache, und die

deutschsprachige Anleitung liegt als Amiga-Guide-File bei. Um Ordnung in die Adressen zu bekommen, ist es möglich, bis zu zehn verschiedene Adreßgruppen zu definieren, in denen man anhand einer komfortablen Suchfunktion jede Adresse in kürzester Zeit finden kann. Natürlich besitzt das Programm auch eine Briefdruckfunktion und eine konfigurierbare Etikettendruckfunktion. Über eine Formulardruckfunktion ist es möglich, Überweisungen, Zahlscheine oder Paketkarten zu drucken. Briefumschläge lassen sich natürlich auch bedrucken. Für alle User, die ein Modem besitzen, dürfte die Wählfunktion interessant sein, mit der es möglich ist, gespeicherte Telefonnummern anzuwählen. Natürlich ist auch ein umfangreicher ARexx-Port vorhanden.

INFO:

Bezugsquelle:

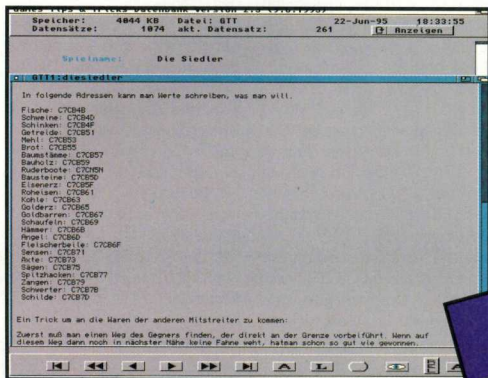
Jan Geissler
 Herman-Rombach-Straße
 17
 74321 Bietigheim-Biss
 Tel.: 07142/43604
 Fax: 07142/44740
 Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x sowie 0.5 MByte RAM.
 Preis: DM 25,-
SEHR GUT!



Bei AdressMaster 2.0 lassen sich beliebig viele Fenster auf einem Bildschirm öffnen, um dort neue Eingaben vorzunehmen oder Adressen und andere Informationen aufzulisten.

Die Eingabemaske für neue Adressen ist übersichtlich und einfach zu bedienen.

GAMES TIPS & DATENBANK

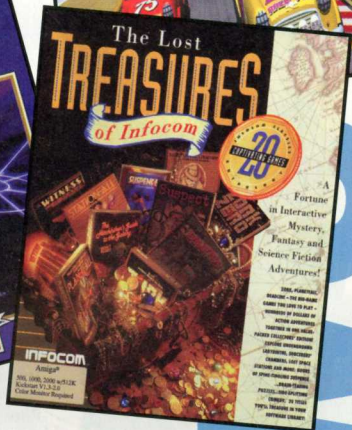
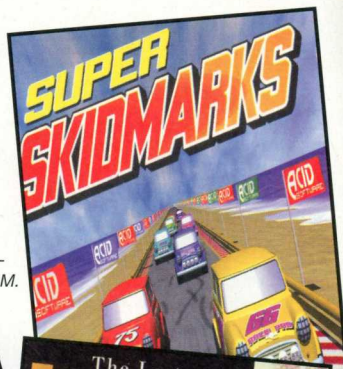


Mittels der Datenbank kann man sich das gewünschte Spiel suchen und die vorhandenen Tips & Tricks auf dem Bildschirm oder auf dem Drucker ausgeben lassen.

Der APC&TCP-Computerclub hat eine neue Version seiner Games Tips & Tricks-Datenbank auf den Markt gebracht. Die aktuelle Version 2.3 beinhaltet mehr als 10.000 Cheats, Tips, Tricks und Lösungswege

für über 1.000 Amiga-Spiele. Updates dieser gutsortierten Datenbank sind jederzeit gegen Originaldisk & frankierten Rückumschlag bei APC&TCP erhältlich.

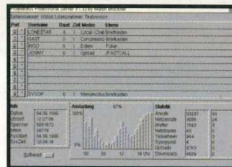
Bezugsquelle:
 APC&TCP
 Dorfstraße 17
 D-83236 Übersee
 08642/899953
 Preis: DM 19,- + 5,-
 Versandkosten
 Benötigt mindestens Amiga-OS 1.3 sowie 0,5 MByte RAM.
Urteil: GUT!



Der heiße Draht

Jeder, der einmal eine Mailbox eröffnen will, sollte sich einmal die Programme Fastcall & Prometheus aus dem Hause Software-Entwicklung Brückner anschauen. Aber nicht nur für angehende Sysops dürfte so ein Programm interessant sein. Auch für User, die einmal genauer sehen wollen, wie eine Mailbox funktioniert, sind diese Demoversionen der beiden Programme ideal. Bei Fastcall handelt es sich um das ideale Mailboxprogramm, um kleine Mailboxen mit geringerem Mail-Aufkommen mit bis zu zehn verschiedenen Ports auf seinem Amiga zu betreiben. Fastcall beherrscht die Netzformate Janus, Z3.8 und Amnet. Desweiteren besitzt das Programm einen ARexx-Port und kann in verschiedenen Sprachen vom User bedient werden. Natur-

lich ist das Programm Domain-routingfähig und Multiuser-Linechats sind möglich. Fastcall wird trotz des Nachfolgers Prometheus weiterentwickelt. Prometheus ist der offizielle Nachfolger von Fastcall und eher für größere Mailboxen gedacht. Auch hier steht eine Vielzahl an Features zur Verfügung: Faxempfang, ARexx-Port, einstellbare Screenmodes, Domainrouting, Prepack, Zeitplansteuerung, RIP (Bedienung der Box durch den User komplett mit der Maus), Cursorsteuerung, Geonesteuerung, Menüsteuerung, Fernwartung, Hydra (gleichzeitiges Uploaden und Downloaden), Multiuserchat und vieles mehr. Natürlich sind Netzformate wie UUICP, FIDO, JANUS genauso wie der Frontdoorbetrieb ohne weiteres möglich. Desweiteren liegt dem Programm noch eine



Auf dem Server-Screen von Prometheus kann der Sysop mit einem Blick, neben den zahlreichen Informationen, auch feststellen, welche User sich gerade in seiner Mailbox befinden und was sie gerade machen.

speziell für Prometheus programmierte Sysop-Oberfläche bei. Für einen komfortablen Umstieg von einem anderen Mailboxsystem wie Fastcall, Anubis, Phobos oder Ambos liegen Konvertierungsprogramme bei. Demoversionen der Programme sind gegen DM 5,- beim Autor erhältlich oder können in der Support-Mailbox kostenlos gezogen werden.



Mit der Benutzeroberfläche von Fastcall lassen sich alle Einstellungen an der Mailbox komfortabel mit der Maus vornehmen.

Bezugsquelle: Martin Brückner
 Mozartstraße 33
 40822 Mettmann
 Support-Mailbox:
 02104/16676 oder
 08642/1336

Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x, 1 MB RAM, Festplatte
Preis:
 Fastcall: DM 150,-
 Prometheus: DM 350,-
 Update Fastcall auf Prometheus: DM 200,-
Urteil: GUT!

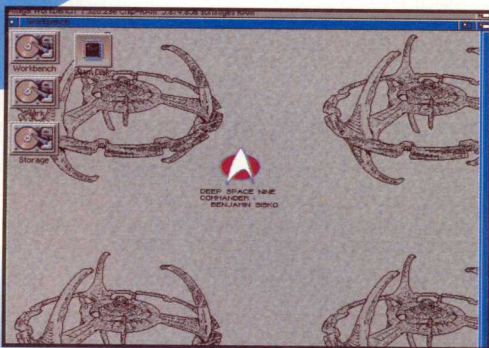
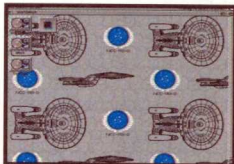


BEAM ME UP, SCOTTY!

alle Trekkies, die ihren Computer auch im Star Trek-Look erstrahlen lassen wollen.

INFO:
1200mix # 310
Bezugsquelle:
Nordlicht-PD
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Preis: Freeware
Urteil: GUT!

Genau das Ideale für alle Star-Trek-Fans sollte die Diskette 1200mix Nr. 310 aus dem Hause Nordlicht sein. Auf dieser Diskette sind insgesamt 25 Workbench-Patterns mit den Motiven von USS Voyager, Starfleet, Klingonen-Cruiser, NCC-1701-D und Deep Space Nine vorhanden. Ein Muß für



Mit den Star Trek-Patterns ist es endlich möglich, seine Workbench im StarTrek-Look erstrahlen zu lassen.

DIE NEUE AMINET!

Wieder einmal ist eine neue CD mit dem Inhalt des bekannten Netzes AMINET erschienen. Die Aminet CD 6 beinhaltet ca. 3.800 Archive mit Amiga-Software. Seit Erscheinen der Aminet CD 5 sind über 500 MByte an Neuigkeiten hinzugekommen. Schwerpunkt der Aminet CD 6 ist der Demobereich, in dem fast 2.000 Demos vorhanden sind. Durch das komfortable Benutzer-Interface ist es ein leichtes, ein ganz bestimmtes Programm auf der CD zu finden, um es auf Diskette, Festplatte oder in das RAM zu entpacken.

INFO:
Bezugsquelle:
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Veronikastraße 33
45131 Essen
Tel.: 0201/788778
Fax: 0202/798447
PREIS: DM 25,-

NEUER PACKER!

Um ein neues Daten-Archivierungsprogramm, ähnlich dem bekannten Programm LHA, handelt es sich bei LZX 1.01. Allerdings ist LZX um einiges schneller und effizienter bei der Datenkomprimierung als das Archivierungsprogramm LHA. Auf der Diskette 1200mix # 299 aus dem Hause Nordlicht befinden sich spezielle Version für 68000EC-, 68020- und 68040-Rechner. Eine Anleitung zu LZX, die leider nur in englisch vorhanden ist, liegt dem Programm als Amiga-Guide-File auf Diskette bei.

Info:
1200mix # 299
Bezugsquelle:
Nordlicht-PD
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Preis: Shareware \$ 25,-

DIE KICK-UMSCHALTPLATINE!

Ab sofort ist die bewährte Kickstart-Umschaltplatte Vector KickUM2plus von HK-Computer in einer neuen, verbesserten Version erhältlich. Die Umschaltplatte, die für Amiga 500, Amiga 500+ und Amiga 2000 geeignet ist, besitzt diverse Jumper, mit denen es möglich ist, diverse ROM-ROM-Kombinationen

in jeder Motherboard-Revision der genannten Rechner lötfrei zu bewerkstelligen. Somit entfällt das lästige Leiterbahnen-Durchtrennen, Pin-Hochbiegen oder Kabelziehen. Durch eine deutschsprachige Einbauleitung sollte es auch für Anfänger kein Problem darstellen, diese Umschaltplatte einzubauen.

INFO:
Bezugsquelle:
HK-Computer
Höninger Weg 220
50969 Köln
Tel.: 0221/369062
Fax: 0221/369065
Preis: DM 29,-

AMIGA PLUS CD-ROM, DIE ZWEITE!

Für den PC gibt es Dutzende CD-ROMs an jedem Kiosk für jedermann zu kaufen. Für den Amiga ist dies leider nicht der Fall. Um dies endlich einmal zu ändern, hat der ICP-Verlag beschlossen, alle zwei Monate eine CD-ROM für knapp 20 DM in den Zeitschriftenhandel zu bringen. Inzwischen ist bereits die Ausgabe 2 dieser Reihe erschienen, die sich sehen lassen kann. So sind allein über 130 MB Weltraumbilder im GIF-Format auf dieser CD. Außerdem findet man sämtliche Eric Schwartz-Animationen sowie noch 33 MB mit Demoverisionen von der Firma Maxon. Zusätzlich zu der Vielzahl an PD-Soft, die man noch auf diesem CD-ROM findet, erhält man noch die updatetfähige Vollversion der Poltsimulation 1990-92er Edition, Virus Control 5.0 und OktaMed 4.0. Für alle, die sich für Computerclubs interessieren, ist das Club-Magazin NoCover vom APC&TCP-Computerclub in der Ausgabe 1 bis 13 auf CD startfertig installiert. Außerdem sind noch eine Menge an PD-Listen, Star-Trek-Spielen, Tools, Packern, DiskTools, Icons, Grafiken und vieles mehr auf dieser CD zu finden. Es lohnt auf jeden Fall, sich einmal diese CD genauer anzuschauen.

Bezugsquelle: ICP
Leserservice AmigaPlus
CD-ROM
Innere Cramer-Klett-Straße 6
D-90403 Nürnberg
Preis: DM 20,-
Urteil: GUT!

SUPERPRAMIEN!

Jetzt einen neuen Abonnenten für Amiga Games werben!

Flexibler CD-Ständer

Die gewünschte CD auf einen Griff.
Für 35 Einzel-CDs. Die Clips sind
einzel verdrehbar. Maße: Höhe ca.
55 cm. Einfache Montage.



Prämie 1

Prämie 2



Kamera - Maginon 601

Kleinbildkamera 35 mm mit
eingebautem Blitzgerät.
Objektiv 1 : 5,6. Fixfokus.
Manueller Filmtransport und
Filmrückspulung. Ca. 8
Sekunden Blitzfolgezeit.

Matchesack „Outdoor“

Aus Nylon. Mit 2 gepolsterten und
größenverstellbaren Schulter-
gurten. 1 Reißverschluss-einfach mit
Klettverschluss und 1 Hauptfach
verschließbar durch einen
Kordelzug. Maße: Länge ca. 50 cm,
Durchmesser ca. 29 cm.



Prämie 3

Prämie 4



Datenbank

Ihre Daten sind immer griffbereit.
Mit gummierter Tastatur, Telefon-
nummernspeicher mit Paßwort-
sicherung und Speicherkapazitäts-
anzeige, alphabetischer Zuordnungs-
rechenarten, Prozentautomatik und
Vollspeicher, Uhr und Datums-
anzeige. Lieferung inkl. Batterie
und Kunststoffhülle.

Aktentasche

Der Klassiker im topaktuellen Design.
Mit Tragegriff und Umhängeriemern, 2
großen Innenfächern, 1 großen und 1
kleinen Reißverschlussfach sowie 2
aufgesetzten Vortaschen und Überschlag
mit Metallapplikation. Kunstleder, Maße:
ca. 38 x 29 x 10 cm.



Prämie 5

Prämie 6



T&T Sammelordner

für die Power-Tips aus der
AMIGA GAMES. Kein
kitches Suchen mehr -
immer griffbereit.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Bitte schicken Sie das **AMIGA GAMES-Abo** mit
Diskette an: (für DM 79,-/Jahr; Ausland 103,-/Jahr)
Adresse des neuen Abonnenten:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

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

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Der Abonnent erhält AG frei Haus - die Versandkosten übernimmt
der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon
bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhält er zurück.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung
 Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent
von AG. Bitte schicken Sie angekreuzte Prämie (nur eine
möglich!)

- | | |
|---|---------|
| <input type="checkbox"/> CD-Ständer | 318 533 |
| <input type="checkbox"/> Kamera - Maginon 601 | 294 061 |
| <input type="checkbox"/> Matchesack | 330 286 |
| <input type="checkbox"/> Datenbank | 312 035 |
| <input type="checkbox"/> Aktentasche | 286 104 |
| <input type="checkbox"/> T&T Sammelordner | 995 |

so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements)
an: **Adresse des Prämienempfängers:**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent
und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!
Dieses Abangebot gilt nur im Inland!

AG 4005

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

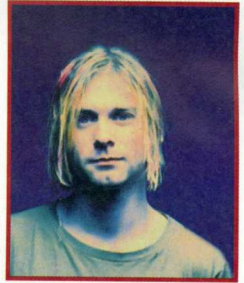
COMPUTEC
VERLAG
GmbH & Co.KG



Jukebox

JUKEBOX HERO!

Besitzt Du ein CD-ROM-Laufwerk? Wenn das der Fall sein sollte, dann wirst Du hoffentlich auch ein Programm besitzen, mit dem Du Audio-CDs über Deinen Amiga abspielen kannst.



Genau darum dreht es sich bei JUKEBOX, welches als Shareware vertrieben wird. Die Oberfläche des Programms gleicht dem Display eines hochwertigen Audio-CD-Players, die normalerweise nur in der gehobenen Preisklasse zu finden sind. So werden unter anderem die aktuelle Spurnummer, Index-

nummer, Minuten und Sekunden sowie die Frames angezeigt. Mit Gadgets, welche die Zahlen 1-16 tragen, ist es möglich, einen Titel direkt auf einer CD anzuwählen, um diesen abzuspielen. Desweiteren ist noch ein Gadget vorhanden, um einen Titel per Hand auszuwählen. Mit dem Auswurf-Gadget ist es möglich, das

Laufwerk zum Auswurf des Mediums bzw. des Caddies zu veranlassen. Dies funktioniert natürlich nur dann, wenn das Laufwerk den elektronischen Auswurf einer CD unterstützt. Eine Stop- und Pause-Taste ist natürlich genauso vorhanden wie ein schneller Vor- und Rücklauf. Auf der

rechten Bildschirmseite wird der Inhalt der eingelegten CD angezeigt. Hier kann man mit einem einfachen Klick auf den jeweiligen Titelnamen das Abspielen des Musikstücks starten, vorausgesetzt natürlich, man hat die Namen der Titel vorher in einem Musikskatalog eingegeben und gespeichert. Ist dies nicht der Fall, werden nur die Nummern und die Spieldauer angezeigt. Die Titel einer Audio-CD können einzeln, endlos oder im Zufallsmodus abgespielt werden. Außerdem lassen sich Passagen eines Titels auf einer CD zum Abspielen markieren.



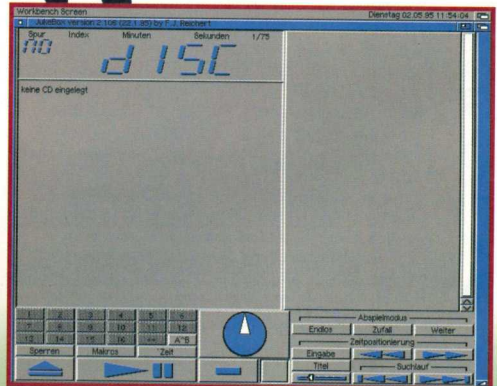
rechten Bildschirmseite wird der Inhalt der eingelegten CD angezeigt. Hier kann man mit einem einfachen

Hey, Mr. DJ!

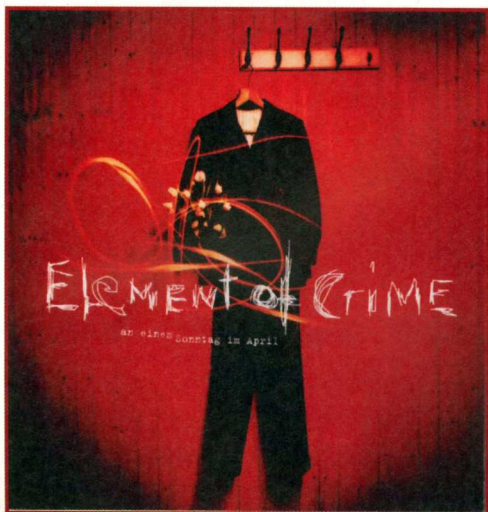
Damit jeder auch seine DJ-Natur ausleben kann, ist ein

INFO Was wird unterstützt?

- PowerCD (Philips CDF080 1.5)
- Alle Toshiba SCSI-2-Laufwerke
- Apple CD 150 (Firmware 1.8g bzw. Sony CDU-8002)
- Chinon (CDS-431)
- Commodore CDTV/A570
- Hitachi (CDR-6750 003 93/11/81.84)
- NEC (CDR-25 1.0, CDR-36, CDR-55, CDR-72/82, CDR-73/83, CDR-74/84, CDS-210, MultiSpin 2X(e/l/p) 211 1.0, MultiSpin 3Xe(l/p) 500 1.0, MultiSpin 4Xe(l/p) 501 2.2)
- Matsushita, Panasonic (CD-501B 1.0b, 1.0c, Targa TCD-320)
- Pioneer (DR 104x 0022 1994/05/20)
- Sanyo (CDR-400I (Firmware 1.41))
- Sony. NeXT, Apple (CDU-541, CDU-561) PowerCD
- Tandem CD+IDE, Mitsumi (tandemcd.device 37.16 & 38.2, Mitsumi FX-001D, Mitsumi LU-005) - Mitsumi ATAPI (tandemat.device 3.2, 4.5, Mitsumi FX 300 A02, FX-400)
- Teac (CD-50 1.00)
- Texel, Plextor (DM-3024 K1.0, DM-5024 K 1.0, DM-5028 K 3.5)
- Toshiba (SCSI-2) (XM-3301, XM-3401TA 0283, XM-4101TA 2483, XM-4101TA 2943)
- Toshiba (SCSI-1) (XM-3332, XM-3201)
- VOB Breiffeld (VOB Speedup System)



Mit der mausgesteuerten Benutzeroberfläche von Jukebox besitzt man in Verbindung mit einem kompatiblen CD-ROM-Laufwerk einen vollwertigen Ersatz für handelsübliche CD-Player.



kleines Mischpult in Jukebox eingebaut worden, das allerdings erst ab Amiga-OS 2.x verfügbar ist. Hiermit ist es möglich, die Lautstärke der einzelnen Kanäle zu verändern oder ganz auszuschalten.

Jukebox bietet die Funktionen eines hochwertigen Audio-CD-Players, die normalerweise nur in der gehobenen Preisklasse zu finden sind.

der ausgewählte Titel befindet, einzulegen, und Jukebox startet automatisch das Abspielen des Titels. Zusätzlich zu einigen Konfigurationsmöglichkeiten im Pull-Down-Menü des Programms ist es auch möglich, umfassende Einstellungen über Tooltypes für das Programm vorzunehmen. Außerdem besitzt das Programm auch noch eine umfangreiche ARexx-Schnittstelle. Der Vollversion von Jukebox wird noch ein übersichtliches, ca. 60-seitiges Handbuch mitgeliefert.

INFO

Bezugsquelle:
F. J. Reichert
Kuchlingerstraße 13
66271 Kleinblittersdorf

Fax: 06805/680521266

Benötigt mindestens:
Amiga-OS 1.2 sowie 1 MB RAM. Außerdem wird ein CD-ROM-Laufwerk über SCSI-Hostadapter, AT/IDE-Lösung oder CDTV/A570 benötigt. Amiga-OS 2.x und 2 MB oder mehr RAM werden empfohlen.

Preis: Shareware
DM 49,95

Urteil: SEHR GUT!

Damit man bei seiner CD-Sammlung nicht den Überblick verliert, kann man einen eigenen CD-Katalog anlegen. Leider besitzt das Programm keine eigene Eingabefunktion, und so muß man mit einem Texteditor den Katalog selbst generieren. Legt man nun eine im Katalog registrierte CD in das Laufwerk ein, erkennt Jukebox diese CD und zeigt den CD-Namen und die Titel auf dem Bildschirm an. Mit dem Menü-Befehl „Anzeigen“ kann man sich die Katalog-Datei auf dem Bildschirm ansehen. Klickt man in diesem Fenster auf einen der angezeigten Titel, wird man aufgefordert, die CD, auf der sich

DER SEELENTURM

PLAY TIME STAR

SPIEL DES MONATS

AWARD

EXCELLENCE GAMES

A1200/4000 **89,95.-**
CD 32 **69,95.-**
PC CD-ROM **99,95.-**

Der Seelenturm
Vielfach prämiertes Abenteuerspektakel

- Neuartiges Steuerungssystem für Magie und Kämpfe
- Manipulation von Gegenständen
- Bewegungen in 8 Richtungen
- 125 isometrisch projizierte Kartenausschnitte
- Riesige Auswahl an Waffen und Gegenständen
- Jede Menge Puzzles und geheime Räume

Amiga Games: 85 % Amiga Games Award
Play Time: 85 % Play Time Star
Amiga Magazin: 85 % Spiel des Monats

Fußball Total
Rasantes und spritziges Action - Fußballspiel

- Afterschnitt, Freistöße, Eckbälle, Jonglieren, Doppelpässe, Volleykicks, Fairrückzieher
- Zeitlupenwiederholung, ungläubliches Ballgefühl
- 10 Taktiken, 10 Bodenbelege, individuelle Spielfähigkeiten
- Jede Menge Gags, Digi Sounds, Videos (CD-ROM)

Fußball

Amiga/Aga **69,95.-**
PC **99,95.-**
PC CD-ROM **109,95.-**

Power Play: 78 % "SUPER"
ASM: 11/12 ASM HIT
Amiga JOKER: 83 %
PC Joker: 83% JOKER HIT

BEHIND THE IRON GATE

NEU

Behind the Iron Gate
Eines der ersten softscrollenden 3D Actionspiele für den Amiga.

- 25 riesige Level, viele verschiedene Waffensysteme
- Raytracing-Feinde, realistische Schattensysteme
- Rasante Geschwindigkeit, atmosphärische Musik
- Vier verschiedene Steuerungsarten für jeden Geschmack

AMIGA **69,95.-**

BL DIREKT 0208 - 45 01 9-0

BL DIREKT - COUPON

Abseher! Bestelle ich:
 01. Der Seelenturm
 02. Fußball Total
 03. Behind the Iron Gate

Bei Minderrichtungen, bitte den geringsten Betrag angeben. Letzt die Unterschneidung unterschreiben!

Bitte ankreuzen:
 System: _____
 System: _____
 System: _____

Black Legend
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

AG 8/ 95

SteuerFuchs Professional

HALLO, FINANZAMT!



Zeile	Sonderausgaben	DM	
62	Arbeitnehmeranteil am Gesamtsozialversicherungsbeitrag und/oder Lebens- Lebensversicherung sowie andere gleichgestellte Aufwendungen (ohne steuerfreie Zuschüsse des Arbeitgebers) s. zu Regelalter Lebensversicherung	1234567	123
63	Freiwillige Angestellten-, Arbeiterrenten-, Höher- und höherer Altersversicherung sowie Beiträge von Nichtarbeitnehmern zur gesetzlichen Altersversicherung		11 123
64	Krankenversicherung (die etwa Beiträge von Beiträgen wie Nebenkosten aus gesetzl. Kranken- versicherung; - Beispiel: steuerfreie Zuschüsse d. Arb. d. Arbeitgeber)	1234567	1234567
65	Unfallversicherung	1234567	1234567
66	Lebensversicherung ohne vermögenswirksame Leistungen (privat- oder öffentlich-rechtlich; - Beispiel: Zuzahlung in Krankkassen)	1234567	1234567
67		1234567	1234567

Die Angaben, die in der Formular-Maske eingegeben wurden, können 1:1 auf die Steuerformulare mittels Drucker ausgeben werden.

Software. Hier wird genaue- wä, auf eine Gehaltser- stens erklärt, was Du alles von höhung zu verzichten, im der Steuer absetzen kannst. nicht zuviel Steuern zahlen zu Außerdem gibt es im Pro- müssen und dann im Endeffekt

Mit SteuerFuchs Professional 94 kann man auf bequeme Art und Weise seine Steuererklärung erstellen und ausdrucken.

gramm auch noch eine Online- hilfe, die Dir auf Wunsch erklärt, was Du in die jeweiligen Vordrucke eintragen kannst. Diese ausgefüllten Formulare kannst Du dann ohne größere Probleme ausdrucken lassen. Du kannst Dir natürlich Deine eventuelle Steuerrückzahlung oder Steuernachzahlung vom Programm ausrechnen lassen. Das Ergebnis kannst Du Dir auf dem Bildschirm ansehen oder auch auf einem Drucker ausgeben lassen. Außerdem kann es in einer ASCII-Datei auf Diskette oder Festplatte gespeichert werden. Sehr praktisch ist die „Was-wäre-wenn“-Analyse. Hier kannst Du einzelne Werte der Steuererklärung verändern und bekommst sofort die Informationen, welche Auswirkungen diese Änderungen auf Deine Steuererklärung hätten. So kannst Du zum Beispiel mit dieser Funktion feststellen, ob es nicht besser

weniger unter dem Strich rauskommen würde, als mit der Gehaltserhöhung. Ein kleines Bonbon für alle Käufer dieses Programms ist, daß das Programm zu 100% steuerlich absetzbar ist.

Jedes Jahr das gleiche Problem. Immer wieder mußt Du Dich mit der Steuererklärung rumärgern. Damit ist jetzt endlich Schluß.

Die Steuergesetze sind für die meisten Menschen ein Buch mit sieben Siegeln. Und trotzdem ist es auch für einen Laien möglich, mit SteuerFuchs Professional Steuern auf ganz legalem Weg zu sparen. Damit Du auch alle Steuertricks richtig ausnutzen kannst, liegen dem

Programm noch zwei Hefte mit insgesamt über 300 Seiten bei. Alles was man dazu braucht, ist ein Amiga mit mindestens Amiga-OS 1.3 sowie 1 MB freiem Speicher. Dazu benötigt man natürlich noch einen grafikfähigen Drucker, mit dem man die Formulare bedrucken kann, und die entsprechende

INFO

Bezugsquelle:
Wolf Software &
Design GmbH
Schürkamp 24
D-48720 Rosendahl
Tel. 02547/1253

Benötigt mindestens
Amiga-OS 1.3 sowie
0,5 MB RAM.

Preis: DM 99,-
Update von SteuerFuchs
93 Prof.: DM 35,-

Urteil: GUT!



AmigaMoney

Money Rules!

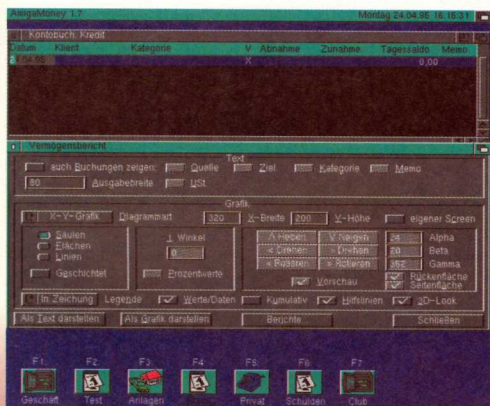
Geld regiert die Welt? Na ja, fast. Damit der tägliche Umgang damit etwas erleichtert wird, ließ sich Wolf Software ein recht brauchbares Programm einfallen, mit dem man Konten, Kreditkarten, Anlagegüter oder Vereinskassen verwalten kann.

Zugegeben, für einen Großbetrieb ist es wohl nicht zu gebrauchen, aber für einen Kleinbetrieb reichen die vorhandenen Funktionen allemal aus. Es lassen sich verschiedene Konten bequem mit der Maus erstellen. So kann man zum Beispiel das Girokonto von AmigaMoney verwalten lassen. Erzeugt

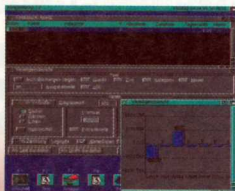
man nun dieses Konto, muß man natürlich erst einmal eingeben, welchen Anfangsbestand das Konto hat. Ist dies erst einmal geschehen, kann man gleich fleißig anfangen, seine vorhandenen Kontoauszüge abzutippen. Hier wird man nun sehr schnell feststellen, wie unübersichtlich diese Kontoauszüge sind und wie

übersichtlich AmigaMoney ist. Zusätzlich zu den Buchungen, die man per Hand eingeben muß, kann man auch AmigaMoney anweisen, an bestimmten Tagen gewisse Buchungen immer wieder automatisch einzutragen. Dies ist sehr praktisch, um nicht immer wieder jeden Monat die Überweisung für die Geschäftsmiete oder sonstige Daueraufträge per Hand eintragen zu müssen. Dies war natürlich nur ein kleines Beispiel für ein Girokonto. Natürlich können auch Anlagen, Kredite und eine Vielzahl von anderen Möglichkeiten verwaltet werden. Außerdem lassen sich die Konten miteinander verknüpfen. So muß man nicht zweimal einen Kontoertrag per Hand machen, wenn man von einem Konto auf ein anderes Konto diverse Werte transferiert. Hier muß man nur das entsprechende Konto eingeben, und bei dem Empfänger-Konto wird der Posten automatisch

eingetragen. Außerdem ist es natürlich möglich, sich verschiedene Berichte auf dem Bildschirm anzusehen oder auf dem Drucker auszugeben. So kann man grafisch ausgeben lassen, wie sich der finanzielle Status auf den Konten entwickelt. Bei Krediten kann einem AmigaMoney sogar die Ratenhöhe, Restschuld, Laufzeit und weiteres errechnen und auf dem Bildschirm ausgeben. Dabei ist es unter anderem auch möglich, einen Tilgungsplan zu erstellen und ein Kreditbuch zu führen. Natürlich lassen sich auch Einnahmen- und Ausgabenbudgets für beliebige Zeiträume mit AmigaMoney kontrollieren und planen. Auch Rücklagen oder die Einplanung zukünftiger Anschaffungen stellen für das Programm keinerlei Probleme dar.



Die zahlreichen Vermögensberichte lassen sich bei AmigaMoney auch optisch darstellen.



Die zahlreichen Vermögensberichte lassen sich bei AmigaMoney auch optisch darstellen.

INFO

Bezugsquelle:
Wolf Software & Design
GmbH
Schürkamp 24
D-48720 Rosendahl
Tel.: 02547/1253

Preis: 99,-

Benötigt mindestens
Amiga-OS 2.x sowie 1
MByte RAM.

Urteil: GUT!



Textverarbeitung ist ein Begriff, der immer noch von vielen Usern falsch interpretiert wird. Viele User denken nach wie vor, daß nur professionelle Anwender eine Textverarbeitung benötigen. Aber dabei gibt es eine Vielzahl von verschiedenen Möglichkeiten, eine Textverarbeitung zu nutzen, von denen das Briefeschreiben wohl noch eine der simpelsten Varianten ist.

Die besten Textverarbeitungen

DO THE WRITE THING!

TEXT PLUS PROFESSIONAL 5.01

Jeder, der schon einmal eine Diplomarbeit oder andere größere Dokumente erstellen wollte, ist auf das Problem gestoßen, daß dies ohne TeX fast unmöglich ist. Der Nachteil bei TeX ist allerdings, daß man die Texte eher programmieren als schreiben muß. Hier greift Text Plus Professional helfend ein. Mit dieser TeX-Fronted-Textverarbeitung lassen sich auf einfache Art und Weise TeX-Dokumente erstellen, ohne sich näher mit TeX auseinanderzusetzen zu müssen.

Mit dieser TeX-Fronted-Textverarbeitung lassen sich auf einfache Art und Weise TeX-Dokumente erstellen, ohne sich näher mit TeX auseinanderzusetzen zu müssen.

Mittels Schlüsselwörter kann man auf einfache Art und Weise die Struktur der Texte beeinflussen und sich so allein auf das Schreiben der Texte konzentrieren. Natürlich lassen sich mit diesem Programm die Dokumente nicht nur erstellen, sondern auch kompilieren. Will man Text Plus Professional im Zusammenhang mit Amiga-TeX oder PasTeX nutzen, muß man natürlich erst das jeweilige Programmpaket bereits installiert haben, welches allerdings Text Plus Professional nicht beiliegt. Aber natürlich läßt sich diese Textverarbeitung nicht nur im Zusammenhang mit TeX verwenden. Man kann Text Plus Professional auch als ganz normale Textverarbeitung benutzen. Schriftarten wie Normal, Unterstrichen, Fett oder Kursiv stellen hier kei-

nerlei Probleme dar. Natürlich lassen sich auch Textblöcke linksbündig, rechtsbündig, zentriert oder als Blocksatz ausrichten. Standardfunktionen wie Markieren, Kopieren, Verschieben und Löschen von markierten Textblöcken sind hier natürlich auch möglich. Allerdings muß man hier ganz klipp und klar sagen, daß man nicht eine solche Vielzahl an Editor- und Layoutmöglichkeiten zur Verfügung hat wie bei Textverarbeitungen auf dem kommerziellen Markt. Dies liegt aber daran, daß Text Plus Professional speziell für TeX ausgerichtet ist und in diesem Bereich auch unschlagbar ist.

INFO

Text Plus Professional 5.01

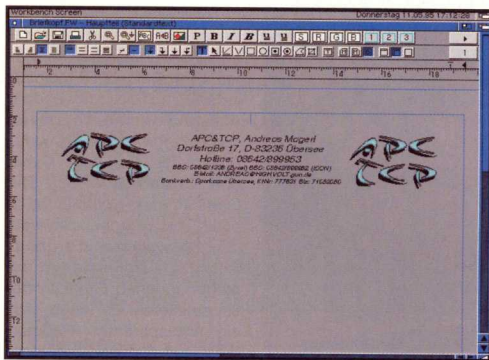
Bezugsquelle:
 Martin Stepler
 Roermoder Straße 112A/69
 52072 Aachen
 Tel.: 0241/911227

Benötigt mindestens
 Amiga-OS 2.x, 2 MByte
 RAM sowie Festplatte.

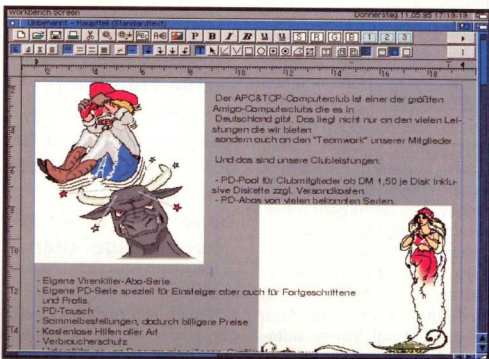
Preis: Shareware DM 50,-
Urteil: GUT!

FINAL WRITER 3

Bei Final Writer 3 handelt es sich wohl um eine der besten Textverarbeitungen, die momentan für den Amiga erhältlich sind. Durch die Grafikerunterstützung, die das Pro-



Ein Briefkopf läßt sich mit Final Writer 3 einfach und unkompliziert bewerkstelligen.



Auch Grafiken lassen sich in Final Writer 3 jederzeit an frei bestimmbaren Stellen in ein Dokument auf beliebige Art und Weise einbinden.

gramm bietet, könnte man es schon fast mit einem DTP-Programm verwechseln.

Ein großer Pluspunkt dieses Programms: es ist fast bis in das letzte Detail konfigurierbar. So kann der User ein eigenes Benutzermenü zusammenstellen, in dem ARexx-Scripts gestartet werden können. Außerdem lassen sich über dieses Menü auch Textausschnitte öffnen, Final Writer-Befehle starten oder Zeichenfolge-Befehle ausführen. Sogar bei der Dokumentkonfiguration sind die Möglichkeiten der Einstellungen geradezu uner-schöpflich. Um ein Doku-

ment zu erstellen, benötigt man nicht nur umfangreiche Voreinstellungen, sondern auch gute Editiermöglichkeiten, damit man seine Texte optimal präsentieren kann. Auch hierzu bietet sich eine Vielzahl an Optionen. So können Textabsätze ausgeschnitten, gelöscht oder kopiert und an einer anderen Stelle wieder eingefügt werden. Sehr nützlich ist auch die Suchen- und Ersetzen-Option, mit der es möglich ist, nach Zeichenfolgen zu suchen, um diese gegebenenfalls durch eine andere Zeichenanordnung zu ersetzen. Es lassen sich auch noch feste Elemente wie das aktuelle Datum, die aktuelle Zeit oder eine Seitennummer



einfügen. Um dem Dokument den richtigen Rahmen zu geben, gibt es die Möglichkeit, im Pull-Down-Menü das Seitenformat, den Abschnitts- und den Absatzaufbau nach den eigenen Bedürfnissen einzustellen. Bei den Einstellungen für den Seitenaufbau kann man unter anderem festlegen, welche physischen Abmessungen das Dokument erhalten soll. Außerdem wird hier bestimmt, ob das Dokument im Hochformat oder Querformat erstellt wird. Wenn man ein neues Dokument erzeugt, generiert Final Writer automatisch nur einen Abschnitt, der sich über das ganze Dokument erstreckt. Texte lassen sich an jeder beliebigen Stelle in einem Dokument rechtsbündig, linksbündig, zentriert oder als Blocksatz darstellen. Desweiteren können verschiedene Schriftarten in beliebiger Größe zum Schreiben der Texte benutzt werden. Auch hochgestellte oder tiefgestellte Textteile sowie verschieden breite Buchstaben sind ein Kinderspiel für das Programm.

Natürlich ist es auch möglich, verschiedene Farben zu benutzen, was jedoch nur dann Sinn macht, wenn man einen Farbdrucker besitzt.

GRAFIKEN EINBINDEN?

Für angehende Layouter dürfte folgende Option

besonders wichtig sein: Final Writer ist nämlich in der Lage, Grafiken in den Formaten IFF-ILBM und EPS einzuladen und zu verwenden. Außerdem sind noch zahlreiche eingebaute Zeichenfunktionen für Rahmen, Ovale und Linien vorhanden. Die Grafiken können dabei frei in einen Text eingebunden werden. Desweiteren ist es möglich, den Textverlauf um die eingebundenen Grafiken frei zu definieren. So kann sich ein transparenter Rahmen um diese Grafiken befinden, der als eine Art Grenze zwischen Text und Grafik fungiert, oder der Textverlauf kann der Grafik direkt angepaßt werden.

Das Thesaurus-Rechtschreibprogramm ist mit über 600.000 Wörtern bei Final Writer 3 besonders umfangreich ausgefallen.

Natürlich will man nach langer harter Arbeit an einem Dokument auch das Ergebnis zu Papier bringen. Hierzu bietet Final Writer verschiedene Möglichkeiten. Zum einen ist es möglich, ein Konzept auszudrucken, das sehr schnell, jedoch keine Grafiken, Kopf- und Fußzeilen ausdrückt. Diese Methode wird eigentlich nur zu Kontrollausdrucken benutzt. Mit der Funktion Endausdruck wird das Dokument exakt so ausgedruckt, wie es auf dem Bildschirm angezeigt wird. Das Programm verwendet dabei stets die bestmögliche Druckqualität, die auf dem angeschlossenen Drucker möglich ist. Hier hat der User auch noch die Wahl zwischen der Ausgabe auf einem PostScript-Drucker in eine PostScript-Datei oder auf einem Grafikdrucker. Außerdem können noch Farbkorrekturen vorgenommen und die Papierzuführung eingestellt werden.

Als ein sehr nützliches Extra erweist sich die eingebaute Rechtschreibprüfung. Bereits in den Voreinstellungen kann diese Option aktiviert werden und warnt sofort bei jeder Eingabe eines falschen Wortes. Außerdem kann mit dieser Option das Dokument noch einmal per Hand nach Rechtschreibfehlern überprüft werden. Damit eine Überprüfung überhaupt erfolgreich sein kann, ist dem Programm eine Datei beigelegt, die immerhin mehr als 140.000 Wörter umfaßt. Desweiteren darf der Anwender auch noch selber Wörter hinzufügen. Auch die Thesaurus-Option mit insgesamt fast 600.000 gespeicherten Wörtern erweist sich sehr oft als nützliche Hilfestellung, wenn man einmal ein passendes Wort zu einem bestimmten Thema sucht. Wer gerne wissen möchte, wie viele Wörter, Absätze, Zeilen oder ähnliches sich in einem Dokument befinden, muß nur einfach einmal die Statistik-Option aufrufen. Hier werden detaillierte Informationen zu dem aktuellen Dokument angezeigt. Als sehr nützlich erweisen sich

auch die automatische Silbentrennung oder die automatische Sicherung, die jederzeit aktiviert werden kann. Last but not least besitzt Final Writer natürlich einen ARexx-Port, mit dem sich fast alle Funktionen des Programms steuern lassen. Desweiteren ist dem Programm noch eine Vielzahl an Schriftarten und Clip-Arts beigelegt.

WORD-WORTH 3.1

Bei WordWorth 3.1 handelt es sich um einen würdevollen Nachfolger der bekannten Textverarbeitungssoftware AmiWrite, die ja wohl jedem ein Begriff sein sollte. Es ist eine der leistungsstärksten Textverarbeitungsprogramme, die es für den Amiga gibt.

Sämtliche Einstellungen, die der User an Wordworth 3.1 vornehmen kann, findet man in einem Pull-Down-Menü des Hauptprogramms. Selbst ohne genaues Studieren des fast 400 Seiten langen Handbuchs ist es hier möglich, das Programm den eigenen Wünschen anzupassen.

Hier kann man zum Beispiel festlegen, ob ein Lineal am linken und oberen Bildschirmrand angezeigt werden soll. Außerdem lassen sich Hilfslinien, die den bedruckbaren Bereich einer Seite, Textrahmen oder die Seitengröße anzeigen, aktivieren. Desweiteren darf man natürlich die Bildschirmauflösung und die Bildschirmfarben vom Benutzer verändern. Auch die verwendeten Fonts für Kopfzeilen, Bildschirmtext und Textfelder lassen sich frei einstellen. Mit dem Menü-Punkt „Silben-

INFO

Final Writer 3

Bezugsquelle:

Amiga Oberland
In der Schneithohl 5
61476 Kronberg
Tel.: 06173/65001
Fax.: 06173/63385

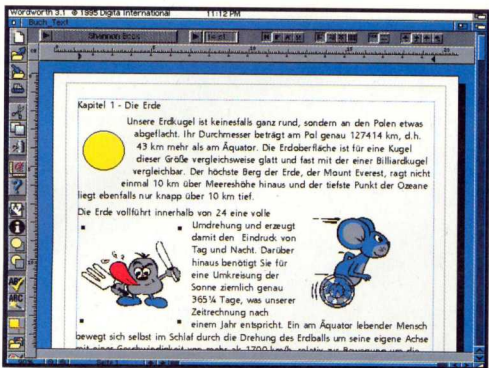
Benötigt mindestens

Amiga-OS 2.x, 1,5 MB
RAM sowie eine
Festplatte.

Desweiteren wird ein
schnellerer Prozessor als
der 68000 empfohlen.

Preis: DM 249,-
Updatepreis Final Copy2:
DM 135,-
Updatepreis Final Writer1:
DM 45,-
Updatepreis Final Writer2:
DM 30,-

Urteil: SEHR GUT!



Mit WordWorth 3.1 lassen sich hervorragende Dokumente erstellen. Auch das Einbinden von Grafiken stellt kein Problem dar.

rennung“ läßt sich die automatische Silbentrennung absatzorientiert an- und ausschalten. Auch die Rechtschreibprüfung läßt sich frei konfigurieren. So können in einem Benutzerlexikon eigene Wörter eingegeben oder der Pfad für das Wörterbuch festgelegt werden. Die Werkzeugeleiste kann in dem Konfigurations-Menü mit internen Befehlen von WordWorth belegt werden. Leider ist es nicht möglich, diese Werkzeugeleiste mit eigenen Befehlen, Macros, Scripts oder ähnlichem zu belegen.

DAS ERSTE DOKUMENT

Wenn man WordWorth startet, öffnet sich ein leeres Dokument mit dem Namen „Unbekannt“. Nun kann man beginnen, Texte einzugeben, diese an der richtigen Stelle zu plazieren, um am Ende das Dokument abzuspelieren oder auszudrucken. Schon beim einfachen Eingeben von Texten stößt man auf die ersten Features von WordWorth 3.1. Mittels Pull-Down-Menü oder der Werkzeugeleiste lassen sich Texte in Fettschrift, Kursivschrift, unterstrichen, hoch- und tiefgestellt oder auch in ganz normaler Schrift mit jeder beliebigen Größe eingeben. Natürlich ist es auch ohne

Probleme nachträglich möglich, die Schriftattribute nach Herzenslust zu ändern. Über eine Suchen-Funktion lassen sich Textteile vorwärts und rückwärts durchsuchen und gegebenenfalls auch ersetzen. Seitenformat und die Tabulatoren darf man jederzeit individuell verändern. Damit der geschriebene Text dann nicht vor Rechtschreibern nur so strotzt, empfiehlt es sich, eine automatische Rechtschreibprüfung einzuschalten, die jedes eingegebene Wort auf deren Richtigkeit überprüft. Natürlich kostet diese Funktion einiges an Rechenzeit, weshalb man die Rechtschreibprüfung erst nach dem Fertigstellen des Dokumentes durchführen sollte.

WordWorth ist der Nachfolger des legendären Amiwrite. Die Optionsvielfalt läßt keine Wünsche offen.

Um die Dokumente von WordWorth 3.1 attraktiver zu gestalten, ist es möglich, ein oder mehrere Bilder in ein Dokument einzufügen. Das Programm kann Bilder im Amiga-IFF-Format inklusive HAM, HAM8, Extra Half-

Randy-ROM

Das CDROM-PAKET für jeden Amiga*

- Double- oder Quadro Speed CDROM, Chinon Marken CDROMS 525 oder 545

- Amiga Filesystem Cache CDFS,

- CD-32 Emulation und CDROM Treiber!!!

- RandyROM wird wie eine Festplatte an den internen AT-BUS Controller angeschlossen.

- Beim Amiga* 1200/4000

= ohne zusätzlichen Controller

- Aufpreis Amiga* 500/2000

= 149,- / 79,- DM

nur 219,- DM

Aufpreis für Quadro-Speed + 130,- DM

NEU: 4fach Adapter A4000 Ermöglicht den Anschluß von zwei HD's und zwei CDROM's

49,-

CHINON

CD32 Games

Alfred Chicken	29.00
All Terrain Racing	55.00
Battle Chess	23.00
Brutal Football	58.00
Bubble & Squeak	69.00
Castles 2	29.00
CD32 Gamer CD 3-10	43.00
CD32 Gamer Iss. 11	19.99
Chaos Engine	39.00
D-Generation	29.00
Dark Seed	55.00
Death Mask CD32	65.00
Defender of the crown 2	29.00
Dragonstone	63.00
Emerald Mines	29.00
Fields of Glory	69.00
Fire & Ice	48.00
Fly Harder	41.00
Global Effect	67.00
Gunship 2000	58.00
Hainald 2	68.00
Humans	29.00
Impossible Miss. 2025	29.00
International Karate-	29.00
James Pond 2	35.00
James Pond 3	38.00
John Barnes Football	29.00
Jungle Strike	59.00
Kingpin	34.90
Last Ninja 3	29.00
Lemmings	29.00
Liberation	68.00
Microcosm (CD32)	29.90
NET to Lunch	29.00
Overkill/Lunar C	29.00
Pinball Fantasies	35.00
Pinball Fantasies	59.00
Powerdrive	64.95
Power Games für CD32	25.00
Roadkill	59.00
Shadowlighter	59.00
Skeleton crew	69.00
Strip Pot	59.00
Subwar 2050	69.00
Super Methane Bros	39.00
The Clue	59.00
Theme Park	69.00
Top 100 Games CD32	39.00
Tower A - A. Breed 2	69.00
U.F.O.	75.00
Zool 2	39.00

Amiga* CD's

17 BIT Cont.	42.00
17 Bit phase 4	49.00
AMIGA Tools CD	45.00
Amiga Desk. Video	39.00
Aminet 5	25.00
Aminet Set 1	59.00
Amos CD	49.00
CD-ROM Lexikon	10.00
Amnazing	17.00
Arktis Edition 1	19.80
Assassins CD	49.00
Auge 4000	39.00
CD-ROM Lexikon	10.00
CDP 4	42.00
Collection CAM	49.00
Demo Collection 2	42.00
Demomania I	25.00
Deutsche Edition 2	39.00
Euroscene	36.00
Fresh Fish Vol. 7	47.00
Giga Graphics 1-4	69.00
Giga PD, v3.0	70.00
International Games	39.00
Goldfish	48.00
Goldfish 2	49.00
Grafik CD 1	25.00
Imagine CD v2.0	60.00
Inside: Techn.	49.00
LS&D and 17 Bit	49.00
Light ROM	79.00
Meeting Pearls	9.90
Megahits 5	42.00
Multimedia Toolkit	53.00
NETWORK CD	35.00
Pandora-CD	15.00
Photolife	43.00
Prof. Clipart & Fonts	39.00
Quadra Pack	39.00
RHS DTP Koll.	59.00
Raytracing	88.00
Saar / Amok II	34.00
The Light Works	69.00
Top 100 Games	39.00
Ultimedia	49.00
Utilities 1-1500	49.00
Weird Sc. Clip Art	32.00
Woman of Venus	39.00
World of Clipart	39.00
World of GIF	39.00
World of Pinups	39.00
World of Sound	39.00

Photo CD's

Akt Asthetik	18.00
Film Legenden	19.00
Illusionen in 3D	19.90
Lernen mit	39.00
Marilyn Monroe	19.00
Photo CD - Afrika	29.95
Photo CD - Asien	29.95
Photo CD - Bali	29.95
Photo CD - Griech.	29.95
Photo CD - Indien	29.95
Photo CD - Italien	29.95
Photo CD - Thailand	29.95
Photo CD - Ägypten	29.95
Playboy Playmate P	29.00
Traumland Amerika	19.00
Traumziele der Welt	18.00

*Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Escom AG

AMIGA/PC Drucker

HP Deskjet 540	599.00
HP Deskjet 660 Color	899.00
HP Deskjet 850 Color	1199.00
HP Deskjet 320	
NB-Drucker	479.00
HP Laserjet 5P	1799.00
HP Laserjet IV M plus	4049.00
Canon Bubble-Jet 70	639.00
Canon Bubble-Jet 4000	669.00
Canon Bubble-Jet 600e	949.00
EPSON Stylus Color	1039.00
OKI Jet 300 Color	649.00
OKI OL 810ex	1999.00
NEC Superscript 610 plus	869.00
NEC Superscript 660	1199.00
Kyocera FS-400	1388.00
Alle Artikel auch über Finanzkauf möglich!!!	

NEU: SX32

...macht aus jedem CD32 einen vollwertigen Amiga 1200

EMAGIN 1230-28 ATOR 28MHz Turbokarte für Amiga* 1200 139,-

EMAGIN 1230-50 50MHz Turbokarte für A1200 Amiga 6/95 sehr gut 379,-

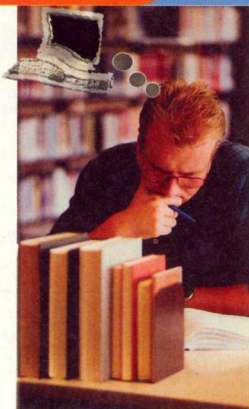
Apollo520 28MHz Turbokarte für Amiga* 500 32Bit Ramoption bis 4MB, incl. Copro 299,-

AT/CD Controller für Amiga* 500 149,-
540MB Harddisk für Amiga* 1200/2000/500 329,- / 399,- / 479,-
Aktivboxen für jeden Amiga 80/120 WATT 75,- / 85,-

3.5" externes DD-LFW 880KB Amiga* 89,-
3.5" internes DD-LFW A5/12/2/3/4000 79,-
3.5" externes HD-LFW 1.76MB Amiga* 179,-
512KB Ramcard Amiga* 500 49,-
1MB Ramcard Amiga* 600 ohne Uhr 59,-
2MB Ramcard A500 (auch Rev.8a) 169,-
Chip Ram Erweit. A500/2000 229,-

MLC Hard & Software Vertriebs GmbH
Im Ring 29 *** D-47445 Moers
Tel.: 02841-42249 o. 41686
Fax: 02841-44241
Gesamtkatalog gegen 3,-DM in Briefmarken. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.



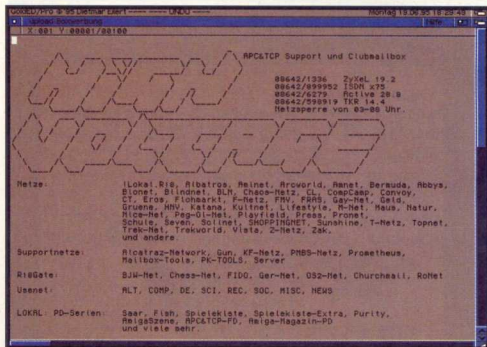


Bright mit 2 bis 256 Farben darstellen. Außerdem ist es möglich, Grafiken in den Formaten BMP, PCX, TIFF, IMG, GIF, GEM Vektor und CGM Vektor einzuladen. Dabei werden HAM-Bilder automatisch in das EHB-Format umgerechnet. Selbstverständlich läßt sich der Textverlauf an die Grafik anpassen. Außerdem kann festgelegt werden, ob die Grafik zusammen mit dem Dokument gespeichert werden oder ob nur der Pfad und Dateiname des Bildes im Dokument gespeichert werden soll. Selbst beim Druckermenü lassen sich noch einige Einstellungen vornehmen, um den Druck positiv zu beeinflussen. So kann man hier noch schnell einen anderen Druckertreiber wählen, es kann zwischen

Einzelblatt und Endlospapier unterschieden werden und natürlich kann der druckbare Bereich auch manuell festgelegt werden. Bei der Auswahl der Druckmethode ist es möglich, einen Ausdruck des Dokuments im normalen Modus oder im PostScript zu erhalten. Sehr nützlich ist die TextEffects-Funktion, mit der es möglich ist, sehr eindrucksvolle Spezialeffekte mit Textobjekten zu gestalten. Außerdem ist es möglich, Texte im Macintosh-Format und Microsoft Windows-Format zu laden und zu speichern. Schade ist allerdings, daß WordWorth 3.1 keinen eigenen ARexx-Port besitzt und sich auch keine eigenen Befehle oder Scripts einbinden lassen.

GOLDED-PRO

GoldEd-Pro ist zwar bereits ab Amiga-OS 2.x, 68000 und 1 MB Speicher lauffähig, allerdings wird man sehr schnell feststellen, daß ein vernünftiges und flüssiges Arbeiten unter diesen Bedingungen ziemlich unmöglich ist. Um alle Features dieses Texteditors ausnützen zu können, sollte man schon einen 68020 oder besser, Amiga-OS 3.x und 2 MB RAM sein eigen nennen. Ist dies der Fall, dann ist GoldEd-Pro der optimale Texteditor für so ziemlich jeden Zweck. Das Programm besitzt eine Vielzahl an nützlichen Optionen, ob man nun Texte kopieren, löschen, verschieben oder einfügen will. Dies alles stellt für GoldEd-Pro absolut kein Problem dar. Zeilen, Textpassagen oder Textblöcke lassen sich markieren und mit einer Vielzahl an Funktionen bearbeiten. Natürlich gibt es auch eine sehr nützliche Undo-Funktion, mit der man Arbeitsschritte rückgängig machen kann. Texte lassen sich vielfältig formatieren, und eine



Das Fenster von GoldEd-Pro kann in jeder beliebigen Größe geöffnet werden. Es ist aber natürlich auch möglich, mehrere Fenster gleichzeitig zu öffnen.

Suchen und Ersetzen-Funktion fehlt natürlich auch nicht in diesem Programm. Besonders erwähnenswert ist der umfangreiche ARexx-Port, mit dem dem Benutzer eine riesige Palette an ARexx-Kommandos zur Verfügung stehen. Außerdem wird XPK direkt unterstützt.

Um wohl einen der bekanntesten und besten Texteditoren für den Amiga handelt es sich bei GoldEd-Pro von Dietmar Eilert.

maximal 999 Zeichen in einer Zeile verwalten. Hat man nun diese maximale Anzahl der Zeichen in einer Zeile erreicht und fügt ein weiteres Zeichen in diese Zeile ein, wird das letzte Zeichen dieser Zeile gelöscht, statt in die nächste Zeile übernommen zu werden. Dies passiert auch, wenn man zwei Zeilen zu einer zusammenfügt und beide länger als 999 Zeichen sind. Eine Möglichkeit, die verschwundenen Texte zu retten, gibt es leider nicht. Zeilen, Textpassagen oder Textblöcke lassen sich markieren und mit einer Vielzahl von Funktionen bearbeiten.

INFO

WordWorth 3.1

Bezugsquelle:

Krieger, Zander & Partner
Sudetendeutsche Str. 31a
80937 München
Tel.: 089/3169380
Fax: 089/31693811

Benötigt mindestens

Benötigt mindestens
Amiga-OS 2.x, 2 MByte
RAM sowie Festplatte oder
2 Diskettenlaufwerke.

Preis: DM 349,-

Urteil: GUT!

INFO

GoldEd Pro

Bezugsquelle:

Dietmar Eilert
Mies-v.-d.-Rohe-Straße 31
52074 Aachen
Tel.: 0241/81665

Benötigt mindestens

Amiga-OS 2.x sowie 1
MByte RAM. Empfohlen
wird ein 68020, Amiga-OS
3.x, Festplatte und 2
MByte RAM.

Preis:

GoldEd Light DM 29,90
GoldEd-Pro DM 39,90

Urteil: GUT!

MENSCH, DENK DOCH MAL NACHT...



VON 100 AUF 5. IN 1,2 SEK.

MEHR ALS 2.600 TOTE UND MEHR ALS 150.000 VERLETZTE – DIE UNFALLBILANZ EINES JAHRES. IN DER ALTERSKLASSE DER 15- BIS 25JÄHRIGEN. MENSCH, DENK DOCH MAL NACH! RISIKO GEHÖRT VIELLEICHT ZUM SPIEL, ABER NIE AUF DIE STRASSE. DER EINSATZ IST ZU HOCH!



DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V., „AKTION JUNGE FAHRER“, 53338 MECKENHEIM

Okay Soft Am Graben 2, 92557 Weiding, Tel. 09674 - 1279 Fax - 1294

laotline news 09674-8405 Spätschicht - bis 20.00 Uhr!

Alien Breed-Tower A. DV 42.90	• Ran Trainer DV 72.90	• High Seas Trader DV 67.90
Alexa DV 61.90	Real Baron DA 52.90	Jungle Strike DV 59.90
All Terrain Racers DA 49.90	Ruff'n Tumble DA 51.90	Jurassic Park DV 23.90
• Approach Trainer DV 69.90	Russiansheim DV 58.90	Kick off 3 DA 49.90
Battle Team DV 49.90	• Sensible Golf DA 66.90	Kolumbus DA 68.90
Bing DV 71.90	Sensible W.o.Soccer DV 63.90	König der Löwen DA 63.90
Bundesliga M. Hettrick 69.90	Serra Soccer DV 46.90	Lord of the Realm DV 56.90
• Supporter DV 49.90	Simon the Sorcerer DV 63.90	Lemmings 3 DA 49.90
Chocowise DV 32.90	Space Hulk DA 64.90	PGA Euro Tour DA 59.90
• Colonization DV 63.90	Starlord DV 58.90	Prinzel Illusions DA 57.90
Cross Check DV 43.90	Super Skidmarks DV 60.90	• Rally Champions DV 46.90
Crystal Dragon DV 45.90	Syndicate DV 59.90	• The Ramblers DV 69.90
Dartmore DV 49.90	• TFP DV 48.90	Robinsons Requiem DV 58.90
Dark Seed DA 38.90	Top Gear 2 DV 62.90	Russiansheim DV 58.90
Das schwarze Auge DV 49.90	• UFO DV 78.90	Shadow Fighter DV 49.90
Dawn Patrol DV 65.90	• WWF 2 DV 46.90	Shaq Fu DV 57.90
Death of Glory DV 76.90	• Whizz DV 69.90	Sim City 2000 DV 74.90
	Wing Commander 1 DV 49.90	Simon the Sorcerer DV 74.90
	World Cup USA 94 DV 69.90	Skeleton King DV 63.90
	• Zeppelin DV 71.90	Star Trek 25th... DV 74.90
		Subway 2050 DV 59.90
		Super Stardust DA 55.90
		Thermapark DV 58.90
		Top Gear 2 DA 55.90
		Tornado DV 68.90
		• Whizz DA 46.90
		• Zeppelin DA 63.90
		Zool 2 DA 45.90

Kostenlose Komplett-Liste (incl. Lizenzsystem) ab 9,90 anfordern!!

Sammlungen:

- Award Winners Platinum 66.90
- Civilization: Site 2, Lemmings
- Classic Coll. Dolphins DA 52.90
- UFO
- **Whizz** DA 46.90
- **Zeppelin** DA 63.90
- Zool 2

AMIGA CD 32:

- All Terrain Racers DA 49.90
- Ballistics DA 55.90
- Battle Chess 57.90
- Bubble & Sock DA 57.90
- Bump'n Burn 55.90
- **Burgle 1** DA 59.90
- (Barthes, Heimdal 2, Krazy Universe)
- Chaos Engine DA 51.90
- Chuck Rock 2 DA 55.90
- Der Clou DV 68.90
- Dragon Stone DA 56.90
- Elite 2 DA 39.90
- Emerald Mines DV 59.90
- Faith of Glory DA 58.90
- James Pond 3 DA 58.90
- Jet Strike DA 57.90
- **Jungle Strike** DA 58.90
- Lotus Triplane DA 59.90
- **Lift Divil** DA 56.90
- Lost Vikings DV 66.90
- Lotus Triplane DA 59.90
- Mean Arenas DA 56.90
- Mega Race DA 58.90
- Prinzel Illusion DA 57.90
- **A.** DA 54.90
- Privateer Gold DA 62.90
- DA 57.90
- Shadow Fighter DA 56.90
- Simon the Sorcerer DV 63.90
- **Skeleton King** DV 62.90
- **Super Skidmarks** DV 55.90
- Syndicate 62.90
- Thermapark DV 52.90
- UFO DA 59.90
- Ultimate Body Blows DA 56.90
- UFO DV 42.90
- Zool 2 DA 49.90

AMIGA 1200:

- **Alien Breed 3D** 57.90
- Bing DV 75.90
- Bundesliga Man.Hat. DV 69.90
- **Der Meister** DV 43.90
- **Der Seelenturm** DV 67.90
- Disneys Aladdin DA 63.90
- Dream Web DV 64.90
- **Dragon Quest** DV 71.90
- **Eden der Erde** DV 55.90
- Fields of Glory DV 39.90
- UFO DV 73.90
- Hans Deluxe DV 42.90
- Imagige Vortzeit reich DV 51.00
- **Zool**, Sensible Soccer, Elite DA 42.00
- Brain the Lion DA 15.00
- Gunship 2000 DA 32.00
- Impossible Mission-CD32 15.00
- Nicky Boom 2 DA 15.00
- **Octo-A1000** DA 15.00
- Team Yankee DV 31.00
- Zool -CD32 DA 15.00

Sonderpreise

- Award Winners 2 DA 51.00
- Billis Tomato Games 15.00
- Brain the Lion DA 42.00
- Gunship 2000 DA 32.00
- Impossible Mission-CD32 15.00
- Nicky Boom 2 DA 15.00
- Octo-A1000 DA 15.00
- Team Yankee DV 31.00
- Zool -CD32 DA 15.00

Stammkunden o. Vorauskasse DM 6.90 German Parcel 24-48 Std. DM 7.00
Nachnahme zzgl. 3,- Zgeb. DM 9.90 Ausland - Vorauskasse DM 10.00

Wir bieten aus Verwertungen von Konkursen, Havarien, Überproduktionen, Nachlässen und sonstigen Anlässen laufend neue

Computer, Games und EDV-Zubehör

fast aller Marken weit unter Marktpreis.

Außerdem bieten wir noch Waren aus folgenden Bereichen:

PKW + Motorräder, Kunst + Antiquitäten, Sommer- + Winterbekleidung, Kosmetika + Parfüm, Sport- + Freizeitartikel, Film + Musik/HiFi, Sammlungen... und vieles mehr.

Unsere aktuelle Lagerliste (etwa 50.000 Artikel aus allen Bereichen) erhalten Sie gegen DM 10,- Vorkasse. (keine Briefmarken) Keine zusätzlichen Händlerrabatte. Kein Ladenverkauf.

Dr. Schneider & Nachfolger Auktionshaus KG seit 1904
Am Seestern 24, 40547 Düsseldorf
PF 290321, 40530 Düsseldorf

Dateimanager-Vergleichstest Teil 2

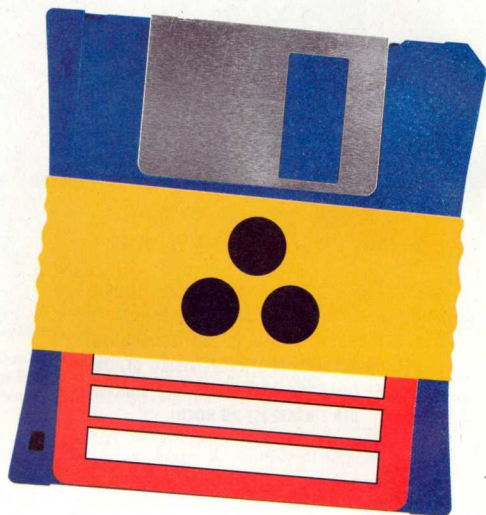
BLIND DATE?

Wie versprochen liefern wir diese Ausgabe den Abschluß unseres großen Dateimanager-Tests nach! Wie man seine Festplatte individuell am besten verwaltet, sollte spätestens jetzt keine Fragen mehr aufwerfen!

RO

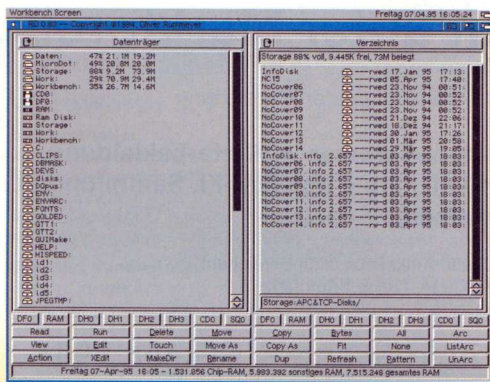
Bei RO handelt es sich um einen frei konfigurierbaren Dateimanager der Sonderklasse. Um das Programm allerdings starten zu können, muß man erst das Magic User Interface, auch MUI genannt, von Stefan Stunz auf seinem Rechner installieren. Die Demoversion, die sich bis auf einen Nervrequerster nicht von der Vollversion unterscheidet, zeigt dem User sehr gut, was alles in Zusammenarbeit mit dem Magic User Interface und

einem Programm wie RO möglich ist. Leider liegt RO kein Konfigurationsprogramm bei, und so muß man mit einem Texteditor die Konfigurationen in einem ASCII-File editieren und einstellen. Gott sei Dank ist die Konfigurationsdatei sehr übersichtlich gehalten, so daß es auch für einen ungeübten User keine Probleme darstellen sollte, das Programm nach den eigenen Bedürfnissen einzustellen. Allerdings ist es sehr ratsam, sich erst einmal die deutsche Bedienungsanleitung



von RO, die als Guide-Format auf der Diskette gespeichert ist, genauestens durchzulesen, um keine Fehler bei den Einstellungen des Programmes zu machen. Einige kleine Einstellungen können jedoch direkt von RO aus konfiguriert werden. Bei dem Kauf der Vollversion erhält man ein Keyfile, mit dem alle weiteren Updates lauffähig sind.

destotrotz handelt es sich bei AF-COPY um einen sehr guten Dateimanager. Der Bildschirm ist bei diesem Programm in sieben Teile aufgesplittet worden. Über ein komfortables Konfigurationsmenü kann das komplette Programm frei konfiguriert werden. Eine leider nur englische Anleitung ist auf der Diskette als Amiga-Guide-Format gespeichert. Alles in allem kann man sagen, daß es sich hier um einen hervorragenden Dateimanager handelt, der jedoch gute Englischkenntnisse voraussetzt.



Die Benutzeroberfläche von RO ist komplett mit dem Magic User Interface gestaltet worden.

INFO

RO

Bezugsquelle:
Oliver Rummeyer
Hochbergstraße 49/1
88213 Ravensburg
Benötigt mind. Amiga-OS
2.x sowie MUI.
Preis: Shareware DM 20,-
Urteil: GUT!

INFO

AF COPY 4.3

Autor: Hydra/Tension/LSP
Bezugsquelle: Berlin PD
301 W. Hillenbrand
Bismarckstraße 64
13585 Berlin
Tel.: 030/3335425
Benötigt mindestens
Amiga-OS 2.x, Amiga-OS
3.x wird empfohlen.
Preis: Public Domain
Urteil: BEFRIEDIGEND!

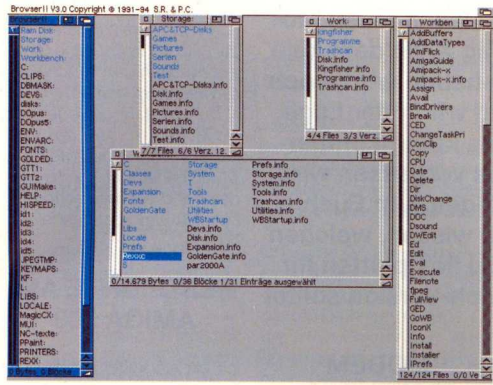
AF COPY 4.3

Dieser neue Dateimanager hat leider den Nachteil, daß er komplett in Englisch gestaltet ist. Die sehr nützliche Locale-Funktion, die einem das Amiga-OS ab 2.x bietet, wurde leider vom Programmierer nicht beachtet. Nichts-



BESTELLENUMMER:
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

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen



Browser unterscheidet sich nicht nur optisch von den Konkurrenz-Programmen.

BROWSER II V 3.0

Dieses Sharewareprogramm kann man alleine schon vom Bildschirm aufbau her mit fast keinem anderen Dateimanager vergleichen. Bei Browser II ist es möglich, Dutzende von Verzeichnisfenstern zu öffnen, die alle voneinander unabhängig sind. Mittels eines sehr umfangreichen Pull-Down-Menüs kann der User Browser II seinen individuellen Bedürfnissen anpassen. So lassen sich eigene Fonts für den Bildschirm oder für die Fenstertexte einstellen. Außerdem können die Kopieroperationen, der Kopiermodus sowie die Geräteleiste frei editiert werden. Natürlich ist bereits der Archiver LHA in das Programm in einem Pull-Down-Menü eingebunden. Die Settings für das Pull-Down-Menü findet

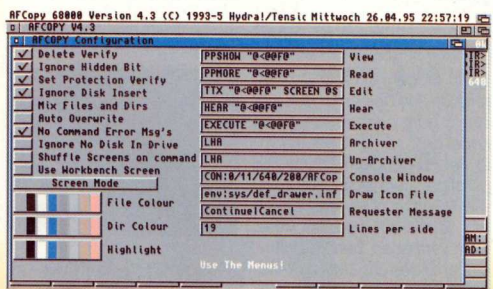
man in einem ASCII-File wieder. Dieses File kann man mit jedem beliebigen Texteditor verändern. Die Anleitung, welche leider nur in Englisch gehalten ist, ist als Amiga-Guide-File auf Diskette gespeichert.

INFO

BROWSER II

Autor: Sylvain Rougier
 Bezugsquelle: Berlin PD
 312 W. Hillenbrand
 Bismarckstraße 64
 13585 Berlin
 Tel.: 030/3335425

Benötigt mindestens
 Amiga-OS 2.x, Amiga-OS
 3.x wird empfohlen.
 Preis: Shareware 25,-
 Urteil: GUT!



Leider ist das AFCOPY komplett in Englisch gehalten. Trotzdem dürfte es niemanden Probleme bereiten, diese Konfigurationen nach eigenen Bedürfnissen einzustellen.

AMIGA 1MB KICK 1.3	Preis
Aladdin AGA DH	59,90DM
Alien Breed 3D AGA DH *	49,90DM
All Terrain Racing DH	47,90DM
Approach Trainer DV	67,90DM
B17 Flying Fortress DH	34,90DM
Base Jumpers DH	47,90DM
Bängel DV 2MB	79,90DM
Bing! AGA DV	84,90DM
Budokan DH	32,90DM
Bulima 3 Hattrick DV o.AGA	79,90DM
Bulima 3 Supporter DV	44,90DM
Colonization DV	67,90DM
Combat Classics 3 DH	67,90DM
Cross Check DV	39,90DM
Cyberpunk DV	19,90DM
Das Schwarze Auge DV	49,90DM
Dawn Patrol DV	67,90DM
Delphine Classics DH	49,90DM
Der Clou DV	64,90DM
Der Clou - Profidisk DV	39,90DM
Der Meister DV	49,90DM
Der Räuber DV *	67,90DM
Die Nordländer DV	49,90DM
Die Siedler DV	49,90DM
Doglight DH	34,90DM
Doppelpaß DV	79,90DM
Dragonstone DH	59,90DM
Dreamweb DV o.AGA	67,90DM
Dune DH	34,90DM
Ebenen der Erde DV	49,90DM
Eye of the beholder DV	34,90DM
F1 World Championship DH	49,90DM
Fields of glory DH 2MB	34,90DM
Flamingo Tours DV	79,90DM
Formula One Grand Prix DH	34,90DM
Frontlines DV	59,90DM
Goblins 3 DV	49,90DM
Gunship 2000 DH	34,90DM
High Seas Traders AGA DV	59,90DM
Hollywood Pictures DV	74,90DM
Indiana Jones 3 DV	34,90DM
Indiana Jones 4 DV	47,90DM
ITS International Cricket DH	47,90DM
Jungle Strike DH o. AGA	59,90DM
Kid Chaos DH	19,90DM
King's Quest VI DV	59,90DM
Kingpin Bowling DH	27,90DM
König der Lowen DH AGA	59,90DM
Lemmings 3 AGA DH	67,90DM
L. of the realm DV o. AGA	59,90DM
Mad News DV *	67,90DM
Mr. Nutz DH	19,90DM
Oldtimer DV o. AGA	49,90DM
Overlord DH	59,90DM
PGA European Tour DH	59,90DM
Pnball Illusions AGA DH	59,90DM
Pizza Connection DV	79,90DM
Populus o DH	34,90DM
Populus 2+ DV	39,90DM
RAN Trainer DV	84,90DM
Reach for the skies DH	34,90DM
Reunion DV o.AGA	67,90DM
Rings of Medusa Gold DV	64,90DM
Rise of the robots DH	64,90DM
Roadkill DH o. AGA *	49,90DM
Secret of monkey Isl. DV	34,90DM
Sensible world of Soc. DV	59,90DM
ShaQ-Fu DH	49,90DM
Sim Tent Classic DH	34,90DM
Sim City Classic DH	34,90DM
Sim City 2000 DV AGA	34,90DM
Sim Earth Classic DH	34,90DM
Skeleton Crew AGA DH	67,90DM
Star Trek 25th AGA DV HDD	64,90DM
Subwar 2050 AGA DH	67,90DM
Super Stardust AGA DH	54,90DM
Theme Park DV	49,90DM
The Insect Hour DH	39,90DM
Tour Gear 2 DH	49,90DM
Tower Assault DH	34,90DM
Triple Fun DH	64,90DM
UFO DV oder AGA	67,90DM

AMIGA CD 32	Preis
-------------	-------

All Terrain Racing DH	47,90DM
Arcade Pool DH	27,90DM
Banish DV	34,90DM
Beneath a steel sky DV	84,90DM
Benefactor DH	34,90DM
Big Six Dizzy EV	34,90DM
Bobba n' Stax & Prem. DH	39,90DM
Bubble n' Squeak EV	59,90DM
Bump n' Burn DH	49,90DM
Bureau 13 DV *	59,90DM
Chuck Rock 1 & 2 DH	39,90DM
Clackwiser EV	39,90DM
Darkseed EV	49,90DM
Death Mask EV	59,90DM
Defender of the crown DV	29,90DM
Dennis DH	27,90DM
Dragonstone DH	59,90DM
Fields of Glory DH	59,90DM
Flintk DH	47,90DM
Guardian EV	54,90DM
Impossible Mission 2025 EV	34,90DM
International Karate + EV	39,90DM
Jungle strike DH	59,90DM
Kid Chaos DH	54,90DM
Kingpin Bowling DH	29,90DM
Oldtimer DV	59,90DM
Out to Lunch DH	47,90DM
PGA European Tour DH	59,90DM
Photolite DV	49,90DM
Pnball Fant./Sleepw DH	29,90DM
Pnball Illusions DH	59,90DM
Powerrdrive DH	59,90DM
Prey EV	59,90DM
Quik EV	19,90DM
Rise of the robots DH	59,90DM
Roadkill EV	59,90DM
Shadow Fighter DH	59,90DM
Simon the sorcerer DH	67,90DM
Skeleton Crew DH	64,90DM
Speedball 2 EV	34,90DM
Subwar 2050 DH	59,90DM
Superflog DV	29,90DM
Super Sleuthmarks EV	54,90DM
Super Stardust DH	49,90DM
Syndicate EV	49,90DM
Tour Gear 2 DH	49,90DM
U.F.O. DH	59,90DM

Zubehör + AMIGA CD	Preis
--------------------	-------

Spielösungen ab	17,95DM
Competition Pro o. Mini	24,90DM
Competition Star o. Mini	34,90DM
Joypad Honeybee CD 32	39,90DM
Maus Alfa Power	39,90DM
Trackball Alfa Power	89,00DM
Festplatten für Amiga ab	498,00DM
CDROM Controller A1200	229,00DM
Amnet SET 1 (4CD)	49,90DM
Amnet 6	19,90DM
World Connection (2CD)	49,90DM
World of Amiga	39,90DM
Directory Opus 5.0 DV	139,00DM
CD-Boot 1.0	54,90DM
DiskSav 3	69,90DM
Kick EWB 3.1	179,00DM
Meetings	67,90DM
Meetings Pearls 2	19,90DM
Personal Paint DV	79,90DM
Personal Write DV	49,90DM
Goldfish 2 (2CD)	49,90DM
Fresh Fish Vol. 9	49,90DM
Sieghard Antivirustools DV	69,90DM
X-Copy DV	49,90DM

Bestellpreise/AGB: Versand erfolgt per Post zzgl. DM 8,- Porto/Verpackung + NN + 3DM Zahlungsbetrag; oder Vorlese per Eurocheck/Überweisung (Konto 4008260 bei Sparkasse Aachen, BLZ 3904000) zzgl. DM 750,- Software ab DM 200,-. Wertwert Porto, Verpackung für die Annahmeverträge (Verwahrung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Jede weitere Abgabe ist ebenfalls verfügbar. Ladepreise zwischen ab 1. Januar 1995 ins Ausland nur per Eurocheck. Postanweisung + DM 8,- Angebot trabald und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. AGA = Amiga 1200

mir einfach sehr gut, und ich dachte, daß ich Euch einfach auch einmal ein paar Fragen stelle:

- 1) Wofür ist eine PC-Karte da?
- 2) Wo bekomme ich eine PC-Karte und wie teuer ist sie?
- 3) Wie kann ich PC-Spiele auf meinen Amiga 500 konvertieren?
- 4) Kann ich eine VGA-Karte in meinem Amiga einbauen?

**Manuel Goldbeck,
49479 Ibbenbüren**

- 1) Mit PC-Karten kann man seinen Amiga zum PC verwandeln. Im Grunde hat man dann, je nach Art der PC-Karte, einen mehr oder weniger großen PC in seinem Amiga.
- 2) PC-Karten sind überall im Hardware-Handel erhältlich.
- 3) Konvertieren kannst Du die Spiele gar nicht, ohne selbst zu programmieren bzw. die Spiele zu verändern, was in der Regel gegen das Copyright verstößt. Du kannst allerdings auf einer PC-Karte die Spiele starten und spielen.
- 4) Ja und Nein. Du kannst eine VGA-Karte einbauen, um diese zusammen (!) mit einer PC-Karte zu nutzen.

AMIGA AUFPÄPPELN?

Ich habe mir vor vier Monaten einen Amiga 500 mit 1 MB RAM zugelegt. Ich kaufte ihn mir, um damit zu spielen, zu arbeiten und zu drucken. In zwei Jahren wollte ich ihn dann wieder verkaufen, um mir einen PC zu kaufen. Als ich in der letzten Ausgabe gelesen habe, daß Escom Commodore gekauft hat, kam ich ins Grübeln. Soll ich jetzt den Amiga behalten und ihn aufpäppeln oder

mir in zwei Jahren einen PC kaufen? Wo bekomme ich schnell und billig einen Druckertreiber her, mit dem ich Texte und Etiketten drucken kann? Wo bekomme ich ein externes CD-Laufwerk, das ich an die serielle Schnittstelle meines Amigas anschließen kann?

Michael Kiep, 13439 Berlin

Ich würde Dir eher dazu raten, einen Amiga 1200 oder Amiga 4000 zu kaufen. Der Vorteil an diesen Rechnern ist, daß Du das AGA-Chipset zur Verfügung hast. Natürlich kannst Du auch Deinen Amiga 500 erst einmal aufrüsten. Dabei solltest Du aber darauf achten, daß alle Erweiterungen auch mit den AGA-Rechnern laufen, damit man später die gekauften Erweiterungen auch an diesen Rechnern nutzen kann. Druckertreiber befinden sich auf der Workbench- und auf der Extra-Diskette der Workbench. Zusätzliche Druckertreiber sind meist im PD-Handel erhältlich. Gute Programme zum Etikettenducken sind dort auch erhältlich. CD-ROM-Laufwerke bekommst Du bei jedem guten Hardware-Fachhandel.

WIRD DER AMIGA 500 VERGESSEN?

Seit Jahren bin ich Fan des Amiga 500 und habe alles Erdenkliche getan, um mir das Leben mit meiner Freundin so angenehm wie möglich zu gestalten (Festplatte, Speicher usw.). Nun ist ein Stadium erreicht, wo nichts mehr verbessert werden kann. Da ich, wie alle anderen Amiga-User,

durch Escom sehr erleichtert über die Zukunft des Amiga bin, stellt sich nun jedoch die Frage, was passiert mit dem Modell Amiga 500? Verгиßt uns die Industrie?

**Marco Fornaci,
48308 Senden**

Man kann davon ausgehen, daß der Amiga 500 nie wieder produziert werden wird. Allerdings wird es bestimmt noch einige Zeit lang spezielle Hardware für den Amiga 500 von diversen Herstellern geben, so lange die Nachfrage nach solcher Hardware groß genug ist. Die Zukunft gehört aber ganz klipp und klar den Amiga 1200, Amiga 4000 und allen weiteren neuen Rechnern der Amiga-Serie.

AMIGA 500 AUFRÜSTEN?

Seit Dezember 94 bin ich im Besitz eines Amiga 500+ mit Kickstart 1.3 und 2.0 und 2 MB RAM. Ich bin nun daran interessiert, meinen Amiga sinnvoll aufzurüsten bzw. zu erweitern mit Turbokarten, Festplatten usw. Mir fehlen jedoch die nötigen Kenntnisse, auch finde ich mich in dem reichhaltigen Angebot nicht zurecht. Ich möchte meinen Amiga nicht aufgeben müssen wegen meiner Unwissenheit.

**Wolfgang Janoske,
60385 Frankfurt**

Der wichtigste Grundsatz, den Du beachten solltest, ist, daß möglichst alle Erweiterungen, die Du Dir zulegen willst, auch an andere Rechner angeschlossen werden können. Außerdem solltest Du sehr genau die Preise beachten und die Vergleichsberichte in diversen Fachzeitschriften genau studieren. Eine generelle Hilfestellung, welche Festplatte oder Turbokarte nun gut ist, können wir Dir im kommenden Schwerpunkt geben. Unterstützung in der Art kannst Du bestimmt bei einem guten Computerclub finden.

BILDSCHIRM SCHWARZ

Vor kurzem habe ich mir einen Amiga 500 gekauft und noch nie irgendwelche Probleme gehabt. Aber seit einigen Tagen passieren mir öfters ziemlich merkwürdige Dinge mit meinem Computer. Programme,

Spiele und auch die Demover-sionen der Amiga-Games stürzen auf einmal ab. Der Bildschirm wird plötzlich schwarz, und es hilft nur noch ein Neustart. Bei meinem Freund funktionieren die Spiele einwandfrei.

Tobias Kürker, 27336 Rethen

Teste einmal Dein komplettes System mit allen Disketten mit einem guten Virenkiller. Es könnte eventuell ein Virus sein, der Deinen Rechner auf einmal abschaltet. Allerdings ist dies nur eine Vermutung, genau läßt sich sowas per Ferndiagnose leider nicht sagen.

READ/ WRITE-ERROR

Seit einiger Zeit habe ich auf der Festplatte und auf einigen Disketten mehrere Fehler. Wenn ich den Computer einschalte, erscheint im AmigaDos-CLI die Meldung „LoadWB failed“. Leider kann ich mit dieser Meldung absolut nichts anfangen. Im Workbench Release erscheint dann das System Request mit der Meldung „Volume Part_1 has a read/write error“ (Das ist meine Festplatte). Was kann ich dagegen tun?

**Michael Dererke,
21423 Winsen-Pattensen**

Du hast einen wunderbaren Read/Write-Error auf Deiner Festplatte. Dieser Fehler befindet sich an einer Stelle, wo sich die Workbench-Daten befinden und deshalb kommt diese Fehlermeldung. Mit einem Programm wie DiskSalv III (Siehe Ausgabe 6/95) ist es möglich, Daten von der defekten Festplatte zu retten und festzustellen, ob es sich um einen Hardware- oder Softwarefehler handelt. Befindet sich nur ein Softwarefehler auf der Festplatte, kann man eventuell mit DiskSalv III diesen Fehler wieder beseitigen oder die Festplatte einfach neu formatieren.

AMIGA-OS?

Seit einiger Zeit taucht in Eurer Zeitung immer wieder der Be-



griff Amiga-OS auf. Was bedeutet dieser Begriff eigentlich?

Stefan Lohner, Oberhausen

Amiga-OS bedeutet nichts anderes als Kickstart, das Betriebssystem Deines Amigas.

FALSCHES LAUFWERK FORMATIERT



Da Sie in Ihrer Helpline für die meisten Probleme eine Lösung finden, möchte ich mich mit meinen Problemen auch an Sie wenden. Vielleicht sind es auch nur belanglose Anfängerprobleme, aber ich weiß einfach nicht weiter:

1) Welche Möglichkeiten habe ich mit einem 5.25"-Disketten-Laufwerk?

2) Ist es möglich, C64-Programme auf dem Amiga 2000 laufen zu lassen bzw. welcher technische Aufwand und welche Kosten würden dadurch entstehen?

3) Um eine Diskette zu formatieren, legte ich sie ins Laufwerk DF0:. Statt der Diskette habe ich jedoch die Festplatte formatiert. Als ich das merkte, schaltete ich während des Formatierens den Computer aus. Hardware Schäden sind an der Festplatte und Laufwerk vermutlich nicht entstanden. Aber seit diesem Zeitpunkt startet mein Rechner nicht mehr von Festplatte sondern nur noch von Diskette. Es erscheint immer ein Icon mit dem Namen fh0:.

Peter Schlagenhauer, 91522 Ansbach

1) Im Grunde genau die gleichen wie bei einem 3.5"-Lauf-

werk. Du kannst halt andere Disketten benutzen. Allerdings sind 5.25"-Laufwerke bei Amigas sehr selten vertreten.

2) Um C64-Programme auf dem Amiga zu starten, benötigst Du einen C64-Emulator. Allerdings laufen nicht alle Programme mit einem Emulator.

3) Die Festplatte muß auf jeden Fall neu formatiert werden. Da Du anscheinend eine Filecard besitzt, muß Du vermutlich Deine Festplatte mit der vorhandenen Filecard-Software komplett neu installieren.

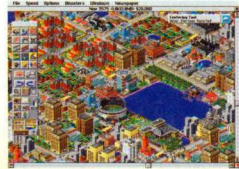
EXTERN ODER INTERN

Da ich mich mit Computern nicht so gut auskenne, habe ich eine Frage an Euch: Was ist der Unterschied zwischen extern und intern? Und was ist besser?

Daniel Zeuch, 31655 Stadthagen

Ein externes Gerät ist ein Gerät außerhalb des Computers in einem eigenen Gehäuse. Ein internes Gerät ist zum Beispiel eine Einsteckkarte oder Speichererweiterung, die man innerhalb eines Rechners einbauen kann. Es kommt ganz darauf an, um welche Geräte es sich handelt und für welchen Zweck sie genutzt werden, um zu sagen, ob es besser ist, ein externes oder internes Gerät anzuschließen. Bei Modems ist es wegen der Anzeigen zum Beispiel besser, wenn man sich ein externes Gerät zulegt.

SIMCITY 2000



Ich finde Euch echt Spitze. Ich besitze einen Amiga 1200 mit 40 MB Festplatte und 2 MB

RAM. Ich beabsichtige, mir das Spiel SimCity 2000 zu kaufen, aber ein Freund hat mir erzählt, daß man dafür mindestens 4 MB Arbeitsspeicher benötigt. Stimmt das oder kann ich das Spiel auch mit 2 MB Arbeitsspeicher spielen?

Robert Halen, 39576 Stendal
Um SimCity 2000 zu spielen, benötigst Du 4 MB freien Arbeitsspeicher.

DFÜ-FRAGEN

Ich besitze einen Amiga 500 und habe ein Problem mit dem Saddam-Virus. Der befindet sich im Memory. Ich habe schon alles ausprobiert, ihn loszukriegen. Aber alles hat nichts gehalten. Könnt Ihr mir einen Tip geben? Ich würde mir gerne ein Modem kaufen. Wie teuer ist so ein Gerät und braucht man dafür eine Festplatte und spezielle Software? Was ist eine BBS? Was ist eine Mailbox? Was ist eine E-Mail?

Daniel

Mit jedem guten Virenkiller (siehe Ausgabe 6/95) kannst Du den Saddam-Virus von Deinen Disketten verbannen. Der Virus speichert sich im Disk-Validator der Disketten. Deshalb hilft es recht wenig, den Speicher nur im Memory zu löschen. Er muß auch auf allen Disketten gelöscht werden. Ein Modem mit 14.400 Baud ist ab ca. 400,- DM im Fachhandel erhältlich. Zum Betrieb eines Modems benötigst Du noch ein Terminalprogramm, welches Du ohne weiteres im PD-Handel bekommen kannst. Eine Festplatte wird nicht unbedingt benötigt. Ein komfortables Arbeiten ist ohne Festplatte allerdings nicht möglich. Eine BBS ist genau das gleiche wie eine Mailbox. Eine Mailbox ist ein Rechner, auf dessen Daten man mit einem Modem zugreifen kann. Hier kann man Programme holen und abliefern oder auch Texte lesen und schreiben. Wenn die Mailbox Anschluß an ein Netz hat, ist es auch möglich, eine E-Mail zu verschicken. Dabei werden Nachrichten von einer Mailbox

zu einer anderen geschickt, um sie dort einem ganz bestimmten User zuzustellen.

VIDEO-AMIGA?

Ich bin ein stolzer Amiga 500-Besitzer. Diesen habe ich jetzt erst seit einem Jahr und kenne mich damit noch nicht so gut aus. Wie kann ich eine Videokamera an den Amiga anschließen? Gibt es eine 8 MB-Speichererweiterung für den Amiga 500?

Valgin Gökhan, 22417 Homburg

Eine Videokamera kannst Du über ein Genlock oder über einen HV-Modulator am Amiga 500 anschließen. Es gibt externe Speichererweiterungen für den Amiga 500. Allerdings solltest Du darauf achten, daß es noch möglich ist, eine Turbo-karte oder eine Festplatte anzuschließen. Eventuell wäre es auch ratsam, gleich einen Festplatten-Controller mit RAM-Option zu kaufen, falls man plant, sich irgendwann einmal eine Festplatte zu kaufen.

AT-FESTPLATTE AM AMIGA 500

Kann man eine normale 3.5" AT-Festplatte an einem Amiga 500 anschließen? Allerdings habe ich dabei Zweifel, wo im Amiga 500 die Festplatte Platz hätte.

Markus Wertami, 1180 Wien

Ja, natürlich kannst Du eine AT-Festplatte an Deinen Amiga anschließen. Dazu benötigst Du einen Festplattenkontrolller für AT-Festplatten. Das Ganze wird extern am Amiga 500 angeschlossen. Ein interner Einbau ist nicht möglich.

SPEICHER WEG

Wenn ich meinen Amiga 2000 mit 1 MB RAM anschalte und die Workbench von Festplatte geladen ist, besitze ich seit einiger Zeit nur noch 0,5 MB freien Speicher. Wenn ich mit den

Original-Disketten der Workbench den Rechner starte, habe ich aber wieder 1 MB freies RAM. Woran liegt das, und wie kann ich das wieder ändern? In der Amiga Games 6/95 stand, daß der Amiga 2000, Amiga 500 und der Amiga 3000 nicht mehr produziert werden. Gibt es dann in Zukunft für diese Systeme noch Software und funktionieren Eure Coverdisks aus den nächsten Ausgaben noch auf diesen Computern?

**Christian Schieberle,
85406 Zolling**

Vermutlich werden irgendwelche Programme beim Starten von der Festplatte geladen. Überprüfe einmal Deine Startup-Sequence mit der Startup-Sequence Deiner Workbench-Diskette, ob hier irgendwelche Abweichungen auftreten. Für den Amiga 500 wird es bestimmt noch einige Zeit Software geben. Allerdings geht der Trend ganz deutlich in Richtung schneller Amiga mit mehr Speicher und AGA. Du brauchst aber trotzdem keine Angst haben, daß es bald keine Software für Deinen Rechner gibt. Solange es genügend Amiga 500-User geben wird, wird es auch Software für diesen Rechner geben. Desweiteren ist es ja ohne größere Probleme möglich, seinen Amiga aufzurüsten, mit Ausnahme des AGA-Chipset. Auf unserer Coverdisk wird sich auch weiterhin Amiga 500-Software befinden, solange es

Amiga Games-Leser gibt, die einen Amiga 500 besitzen.

WACKELKONTAKT?

Ich besitze einen Amiga 500, und seit einiger Zeit stürzt mir dieser ungewöhnlich oft ab. Dies geschieht meist, wenn man am Computer wackelt, eine Diskette wechselt oder manchmal sogar, wenn man ihn nur leicht berührt. Ich habe den Computer schon einmal geöffnet, aber leider kenne ich mich mit Elektronik nicht so gut aus. Kann man Amiga 500-Spiele auch auf dem Amiga 1200 benutzen? Gibt es beim Amiga 1200/4000 auch Probleme mit der Gültigkeit der Disketten, wenn man zum Beispiel beim Speichervorgang die Diskette vorzeitig aus dem Laufwerk nimmt oder ein Reset durchführt?

**Thomas Rehbein,
19059 Schwerin**

Überprüfe einmal, ob das Stromkabel richtig und vor allem fest in Deinem Rechner eingesetzt wird. Stromschwankungen durch einen Wackelkontakt können zu Abstürzen führen. Desweiteren ist es eventuell möglich, daß sich einige Chips sich nicht mehr richtig in der Fassung befinden. Wenn Du Deinen Computer schon offen hast, dann drücke einmal vorsichtig (!!) alle Chips in die Fassungen. Durch Wärmeentwicklung ist es möglich,

daß sich einige Chips gelockert haben und zeitweise keinen richtigen Kontakt bekommen. Benutze einmal ein anderes Netzteil, das Du Dir vielleicht von einem Freund ausleihen kannst. Hilft das alles nichts, wirst Du nicht drumherum kommen, Deinen Rechner reparieren zu lassen. Ich vermute aber stark, daß es sich um einen Wackelkontakt handelt.

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Ich habe mir vor einem Monat einen Amiga 500 gekauft. Jetzt möchte ich ihn etwas aufmotzen. Deshalb hätte ich nun einige Fragen an Euch:

- 1) Was ist der Unterschied zwischen einer Harddisk und einer Festplatte?
- 2) Für welche Bereiche kann ich eine Turbokarte anwenden?
- 3) Wieviel MB braucht ein Programm oder ein Spiel auf einer Festplatte?
- 4) Welches Klickstart ist am besten?
- 5) Wo kann ich die Amiga Games 7/94 bekommen?

**Edward Diesner,
69469 Weinheim**

1) Der Begriff Festplatte ist die deutsche Übersetzung für den

englischen Begriff Harddisk.
2) Mit einer Turbokarte wird Dein Rechner, einfach gesagt, schneller. Dies ist besonders bei komplexen Spielen wie Die Siedler oder Bling schon fast ein „Muß“, um beim Spielen nicht nebenbei ein Nickerchen machen zu müssen.
3) Das ist bei jedem Programm anders. Einen Rekord hält momentan das Spiel Bling in der AGA-Version. Dieses Spiel benötigt glatte 35 MByte Platz auf einer Festplatte
4) Natürlich immer das neueste. Momentan ist das Klickstart 3.1.
5) Ältere Ausgaben lassen sich, falls noch vorhanden, bei unserem Leserservice nachbestellen.



Computerladen
Zur 48

Ladengeschäft: Hauptstrasse 54 - **04416 Leipzig-Markkleeberg**

Telefon - Fax
0341 - 3583990

Amiga 500 * 600 * 1200 * CD32
C64 * PC * Turbokarten * CD-Laufwerke * Drucker * Festplatten * Speichererweiterungen
Spiele * Amiga * AGA * CD32 * CDTV
Reparaturen, Systemerweiterungen, Service, Ankauf, Finanzierung
Gebrauchtgeräte mit 3 Monaten Garantie

Anschrift der Redaktion:

Computec 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)

Compuerve ID: 100 443, 1115

Textkorrektor:

Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:

Roland Gerhardt (rg)

Redaktion:

Tips & Tricks: Quasy Graphics, Neil Harris,
 Leserbrief: Rainer Rosstirt (rr),
 Userbox: Andreas Magerl (am),
 Assistent: Michael Erlwein (me), Alexander Geltenpoth (ag)

Layout:

Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim,
 Andreas Probs, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Trögel
 Titelgestaltung: Gisela Trögel

Grafisches Konzept:

Stefanie Geltenpoth, Sylvia Stenglein

Freier Mitarbeiter:

Oliver Preißner (op)

Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenleitung:

mediaset Medieagentur GmbH
 Thorsten Szameitat
 Isarstraße 34
 90451 Nürnberg
 Tel. 09 11/9 68 32 19
 Telefax: 09 11/6 42 78 60

Anzeigenbüro:

VECTOR Medienmarketing GmbH
 Falkstraße 45-47
 47058 Duisburg
 Tel. 02 03/3 05 11 11
 Fax 02 03/3 05 11 34

Verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:

Amiga Games: Whale's Voyage II © Neo
 Amiga Fun: Rings Of Medusa © Starbyte

Abonnement & ISSN:

AMIGA Games (ISSN 0946-6339)
 kostet im Abonnement DM 79,-,
 AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im
 Abonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt
 für mindestens ein Jahr.

Abobretung: Tel.: 09 11-5 32 51

Hotline (13^h-16^h Uhr): Tel.: 09 11-6 42 77

Leserservice: (12^h-16^h Uhr) Tel.: 09 11-6 42 77

Manuskripte und Programme:

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. Urheberrecht: Alle in AMIGA Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



FEARS

Grandiose 3D-Dungeons oder
 finstere Primitivballerei?

Attic und Manyk bereiten der 3D-actionlo-
 sen Zeit auf dem Amiga endlich ein Ende.
 Wird Fears tatsächlich zum furiosesten
 Action-Spiel des Jahres?



Pole Position

Turbomäßiger Spielspaß oder Ausfall
 nach der ersten Runde?

Der Patrizier konnte überzeugen,
 Anstoß konnte gar begeistern, und Pole
 Position? Wir sehen uns die erste Vor-
 abversion von Ascons Formel 1-Management-Game ausführlich an!



Super Street Fighter II

Verzögerte Prügelaction
 oder verspäteter Tiefschlag?

Wenn U.S.Gold sein Versprechen halten
 kann, haben wir nächsten Monat ein
 ausführliches Preview zum neuen Prügel-
 spielhammer, der auf dem legendären
 Capcom-Automatenspiel basiert.

DER REEDER

Neues von
 Software 2000

HATTRICK

Ikarons
 BMH-Konkurrent!

COVERDISK

Hasta la vista, baby

AMIGA Plus SHOP



DM 10,00

Sequest Sonderdisk

Alle Presseinformationen und 7 digitalisierte Fotos von RTL über die Erfolgsserie Sequest DSV. Läuft auf jedem Amiga mit mindestens 1 MByte Speicher. Copyright '94 by ICP. 1 Diskette.



AMIGA Plus No. 1

10 VOLLPROGRAMME
40 DEMOS VON PROFIANWENDERPROGRAMMEN UND SPANNENDEN SPIELN
ÜBER 100 MBYTE FL-ANIMATIONEN
INC. PLAYER-PROGRAMMEN

630 MegaByte SOFTWARE

Systemvoraussetzungen: Amiga mit 512 KByte RAM und ein CD-Laufwerk. Manche Programme benötigen jedoch mehr RAM und eine aktuelle Betriebssystemversion

630 MByte SOFTWARE

Voll- und Teilprogramme, spielbare Demos, Spiele, Grafiken, Fotos, Utilities, Animationen, Anwenderprogramme (Zum Beispiel: Vollversion PPaint 4.0), Schriften und noch vieles mehr... 1 CD.

DM 20,00

DAS Amiga-ABC

Das bekannte Amiga-Lexikon jetzt als Amiga-Guide. Einfacher geht's nicht, nur installieren und schon haben Sie das geballte Computer-Know-how der Redaktion aufbereitet. 1 Diskette.

DM 10,00

AMIGA ABC

Das bekannte Amiga-Lexikon jetzt als Amiga-Guide. Einfacher geht's nicht, nur installieren und schon haben Sie das geballte Computer-Know-how der Redaktion aufbereitet. 1 Diskette.



JETZT NEUE VERSION!

Noch schneller, mehr Funktionen - auch zum Erzeugen von Stereobildern, Alpha-Kanal-Modus für Pinsel, konfigurierbare Tool-Leiste usw...



DM 99,00

- Laden von Dateien über Amiga-Datatypes (JPEG, BMP, usw.)
- Unterstützung von Grafikkarten (Picasso, Retina, Piccolo, Rainbow, usw.)
- Mehrere Hilfsprogramme von Ortsanbietern, einschließlich Color-Fonts, neuen Druckertreibern für die HP-Deskjet-Serie (bis zu 4 Druckköpfe) und ein Datentyp für das JPEG-Format
- Virtual Memory (nutzt anstelle von Chip-RAM Fast-RAM und Festplatte)
- Dutzende weiterer Neuerungen: Workbench ApplCon, New Image Processing Functions, Improved Requests und vieles mehr...
- Unentbehrlich für alle Amigas, ab 1 MByte RAM

MAND 2000

Version 2.0

Basierend auf neuester Technik

- Autor Bruce Dawson, Top-Programmierer der Grafiksoftwareschmiede ASDG, den Gewinnern des EMMY-AWARD für Computertricks in Spielbergs Sequest!
- In Deutschland exklusiv bei ICP
- Für alle Amiga ab 1MB RAM mit OS 2.0

Auf zwei Disketten, Anleitung auf deutsch und englisch 99,- DM

DM 99,00

JETZT NEUE VERSION!

Noch schneller, mehr Funktionen. Update-Preis 39 DM. Einfach alte Disk mitschicken und schon geht's richtig los...



- Professioneller 24-Bit-Ausdruck (Farbe und s/w)
- Hochwertige Konvertierung von IFF24-, PCX24-, HAM- und HAM8-Bildern in 256 Farben
- Animation mit Storyboard
- Transparency Effects

- Laden von Dateien über Amiga-Datatypes (JPEG, BMP, usw.)
- Unterstützung von Grafikkarten (Picasso, Retina, Piccolo, Rainbow, usw.)
- Mehrere Hilfsprogramme von Ortsanbietern, einschließlich Color-Fonts, neuen Druckertreibern für die HP-Deskjet-Serie (bis zu 4 Druckköpfe) und ein Datentyp für das JPEG-Format
- Virtual Memory (nutzt anstelle von Chip-RAM Fast-RAM und Festplatte)
- Dutzende weiterer Neuerungen: Workbench ApplCon, New Image Processing Functions, Improved Requests und vieles mehr...
- Unentbehrlich für alle Amigas, ab 1 MByte RAM

GRAFIKWORKSHOP

Lernen Sie mit jedem Grafik-Programm beste Ergebnisse zu erzielen. Ein mächtiges Grafik-Programm sowie viele Beispiele liegen dem Praxiskurs bei. Komplett mit 4 Disketten.

DM 39,90

Grafik-Workshop Deluxe Paint Praxis

Mit vier randvollen Disketten
Mit Vollversion PPaint
Sofort zum Ausprobieren

FÜR ALLE AMIGA

DINO-WARE

Ein beeindruckender T-Rex. Zusätzlich ein Software-Baukasten mit Hintergründen und Landschaften für viel eigene Kreativität auf 2 Disketten.

DM 10,00



BESTELLCOUPON

Ich bestelle

- **NEU:** (500 0063) Amiga Plus CD No. 1, DM 20,- (incl. Versandkosten)
- (400 0003) Dino-Disk, 2 Disketten, DM 10,-
- (400 0004) Sequest Disk, DM 10,-
- **NEU:** (400 0005) Amiga ABC/Lexikon Disk, DM 10,-
- **NEU:** (500 0101) Personal Paint 6.1, DM 99,-
- **NEU:** (880 0018) MAND 2000 Version 2.0, DM 89,-
- **NEU:** (880 0019) Update auf MAND 2000 Version 2.0, DM 39,-
- **NEU:** (9000 100) Grafikworkshop, DM 39,90

Lieferung nur gegen Vorkasse. Euroscheck liegt bei.

Meine Adresse:

Name:

Straße:

Plz./Ort:

Unterschrift:

Bestelladresse:

ICP GmbH & Co. KG, Leserservice Amiga Plus, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

Angebot freibleibend. Lieferung solange Vorrat reicht. Irrtümer vorbehalten. ICP ist ein Unternehmen der GONG-Gruppe.

Himmliche Spiele ab 1,50 DM!

Brandaktuelle Neuheiten Frühjahr/Sommer 1995



UNIVERSUM
SOFTWARE

Bärenndorfstr. 24 A

46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 67 27

Fax: 02871 / 186 150 186

Erleben Sie brandaktuelle TOP-Neuheiten der besten Spiele. **Alles voll spielbare Versionen.** Bei einigen Spielen sogar Update-Möglichkeit. Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben. Versandkosten: Bei-Vorkasse: 0,- DM Scheck-Vorkasse: 6,- DM Nachnahme: 10,- DM Ausland: Bar: 0,- DM Scheck: 15,- DM Keine Nachnahme
Mindestbestellwert: 10,- DM*
Händlerangaben willkommen

1,50



Kill The Little Dudes Ein ausgereiftes Jump 'n' Run-Game, bei dem es Ihre Aufgabe ist, die außerirdischen Mutanten und Androiden auf einem fernen Planeten zu "killed" und gleichzeitig die Brillanten aufzusammeln. Geschicktes Leiterklettern ist hier gefragt. Frei ab 12 Jahren! **Nr. 900**

5,-



Charlie Cool Ein ganz neuartiges Jump 'n' Run-Game der Spitzenklasse. Erleben Sie eine kunterbunte Glitzerwelt, die verzaubert. Auf der Suche nach versteckten Goldstücken begegnen Sie Marienkäfern, Schnecken, Würmer, Sprungfedern, Falltüren... Grandioses Kinderspiel! **Nr. 940**

3,-



Bowling Ein erstklassiges Bowlingspiel für 1-8 Mitspieler. Wunderbare Grafik und 100% realistische Geräusche, die digitalisiert wurden, zeichnen dieses perfekte Spiel aus. Sie stoßen die Kugel mit der Maus in Richtung und Kraft. Eine Steuerung wie in der Realität. **TOP-HIT Nr. 930**

10,-



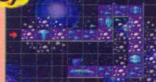
Hellzone Ausgereiftes Ballerspiel. Blitzschnelle Reaktion ist hier gefragt. Raumschiffe, außerirdische Skelette, Raumwürmer, blutgefüllte Eingeweide und Weltraum-Minen greifen Ihr Raumschiff an. Verschiedene Landschaften, toller Action/Grusel-Sound. **BALLERHIT 1995 Nr. 909**

10,-



German Trucking Ausgereiftes High-End-Strategie-Spiel für 1-4 Spieler in noch nicht dagewesener Qualität. Mit deutschen Straßenkarten in perfekter Grafik. Weltweit bestes Truckspiel! Mit echten LKW-Fotos. Bewegen Sie Ihre LKW sicher durch Deutschland. 2 Disketten **Nr. 961**

10,-



Raumflug 2001 Ein Raumschiffsimulator der Extraklasse: Sie sehen alles aus der Sicht des Cockpits. Mit rasender Geschwindigkeit fliegen Sie in die 3D-Tiefe des Weltalls hinein. Weichen Sie den heranellenden Meteoriten aus und schießen Sie scharf. Mit Aufprallerschütterung. **Nr. 962**

1,50



Advanced Tetris Das wohl beste Tetris fast zum Preis einer Leardiskette. Greifen Sie zu. Garantiertes, stundenlanges Spielgenuß. Wahlweise "Classic" oder "Crazy" Game. Musik oder Soundeffekte. Spielfeldgröße und Spielstärke völlig stufenlos einstellbar. **Nr. 901**

3,-



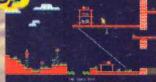
Flag Rally Ein Autorennen für 2-Spieler. 10 Kurse zur Auswahl. Bis zu 9 Runden werden gefahren. Wahlweise kann gegen den Computer oder einen 2ten Spieler gefahren werden. Mit Gangschaltung und realistischen Motorgeräuschen. 1- oder 2-fach Unterteilung des Screens. **Nr. 931**

5,-



Colonial Conquest II Das ultimative Weltraum-Strategie-Spiel für 1-2 Spieler. Ähnlich dem Spiel "Civilization". Ziel ist es, eine eigene Zivilisation, Waffensysteme und Raumschiffe im Universum auf 26 irdischen Planeten anzusiedeln. Auch auf Festplatte zu installieren. **Nr. 941**

3,-



Top Hat Willy Jump'n-Run-Game der kniffligsten Art. Auf der Suche nach Gummibären schwirren überall Feinde und Hindernisse wie Hasen, Bälle, Mäuse, Autos. Steigen umher. Willy kann laufen, springen, Treppen steigen oder hüpfen. Genial für Kinder oder für lange Abende geeignet. **Nr. 932**

10,-



Fahre Ihn zum Schrotthafen Nachdem Sie sich Ihr Vehikel (PKW, LKW, Bus oder Panzer) zusammengebaut haben, gilt es, auf einer Piste das gegnerische Fahrzeug durch Kollision vollständig zu demolieren. Mit Refleppenspur, Blechtaufen, Feuer! Optionen für weitere Pisten vorhanden. **Nr. 963**

5,-



Marbleious Lenken Sie Ihre Murrel durch das schmale Setzen von Schildern/Pfeilen zum Ziel. Doch Vorsicht: Durch Ablenkungs-Hindernisse und schräge Ebenen kann der Ball schnell vom Kurs abkommen und in die Tiefe stürzen. Ein Wahnsinnspar! 6 Level-Version. **Nr. 942**

Achtung...Achtung

Beim nächsten mal erleben alle Spielereaks an dieser Stelle Ihr blaues Wunder. Wir werden Ihnen ein noch nie dagewesenes und auf diesem Planeten einmaliges Angebot machen. Also wartet bis zur Amiga Games 9/95!

Jedes Spiel nur 3,- DM

- 910 Twon** Gut aufgehachtes Tron-ähnliches Spiel für 1-2 Spieler. Suchen Sie die Ausgänge.
- 911 Matrix Blaster** Superschnelles Action/Reaktions-Spiel ähnlich dem bekannten Tron.
- 912 Laser Bike / Laser Car** 3 schnelle Spiele: Tron mit 6 Motorrädern und Autorennen.
- 913 Farben Senso** Springen Sie in korrekter Reihenfolge dem Kleinen, schauen Willy nach.
- 914 PacMan Return** Er ist wieder da... Neuauflage von PacMan. Super Grafik plus Editor.
- 915 Xeno Star** Galaktische Ballerei mit Meteoritenaufprall, Radarschirm und Sprachausgabe.
- 916 Nuclear Atoms** Denkspiel rund um Atome.
- 917 White Rabbit** Lustiges Denkspiel: Führen Sie einen weißen Hasen über Blockhindernisse.
- 918 Slime** Fressen Sie den aufquellenden, ekeligen, grünen Schleim in Labyrinth auf.
- 919 Artillerie** Steuern und kontrollieren Sie Ihr Artillerie-Geschütz wie ein Profi.
- 920 Megaball V2.1** Stark verbesserte Version des Breakout-Hits! Der Neuzeit-Offner für 1995!
- 921 Loop-O-Loop** Montieren Sie einen Schleifen zu einem geschlossenen Ganzen zusammen.
- 922 Boggle** Das altbekannte Wortratspiel für 1-3 Spieler jetzt als Computer-Version.
- 923 Star Base 13** Vernichten Sie alle Eindringlinge aus Ihrer Raumstation. 2 Disks für 3.
- 924 Brainbow** Kompliziertes Denkspiel für Kluge Köpfe. Bunte Blöcke richtig kombinieren.
- 925 Danger Mouse** Verhindern Sie eine Entführung. Doch es treten Probleme auf. Ab 6!
- 926 Black Jack** Völlig neue Umsetzung des bekannten Spiels. Top Grafik und viele Optionen.
- 927 Ooze** Ein Knobelspiel. Schleimen Sie die gegnerischen Felder mit Ihrer Farbe ein.
- 928 Disc** Ein originalgetreuer Geldspielautomat. Incl. Sonderspiele, Risikostate und Wetteмпf!
- 929 Donkey Kong** Der große Spielhallenhit! Retten Sie Ihre Freundin, die entführt wurde!

- 902 Jim's Video Poker** Ein Pokerspiel mit allem drum und dran. **Zum Sensationspreis von nur 1,50**
- 903 Dr. Strange** Plattformspiel mit Leitern, Monstern... Vernichten Sie die Gen-Manipulation! 3,-
- 904 Smurf Hunt** Jagd und vernichten Sie alle Schlümpfe im Schlumpfdorf. **Spitzenpreis: Nur 1,50**
- 904 Ghost Mine** Durchsuchen Sie Minen nach Diamanten. Für Boulder-Dash-Fans!!! 1,50
- 944 Adventure of Norris** Jump 'n' Run-Game im dunklen Untergrund mit gruseligen Wesen. 5,-
- 945 Bounce 'n' Blast** Schnelles Jump 'n' Run-Game mit bunten Grafik, wilder Ballerei und Säure. 5,-
- 934 Nemesis** Schließen Sie gegnerische Spielsteine mit eigener ein. Dann gehören alle Ihnen. 3,-
- 946 Supra Schach 95** Ein reflex- und spielstärkstes Schachprogramm mit über 100 Einstellungen. 5,-
- 946 Rainy** Das große Familienspiel mit Wissensfragen aus zahlreichen Sparten. 1-6 Spieler. 10,-
- 955 Puzzle** Puzzeln Sie, was das Zeug hält... und Sie sehen gar nichts mehr... 1,50
- 947 Virtual World** Bewegen Sie sich frei in 3 Dimensionen in echter Vektor-Grafik. **SUPER!** 5,-
- 965 Scorched Tanks** Sie kontrollieren über ein Computerterminal bis zu 60 Waffensysteme. 10,-
- 948 Familien Solitaire** Das Kartenspiel für die ganze Familie für 1-4 Mitspieler. Schöne Grafik. 5,-
- 966 BUND!** Sie erhalten den Musterungsbescheid! Was nun? Grafikadventure über 2 Disks!!! 10,-
- 935 Top Secret** Ein Action-Jump 'n' Run-Spiel, das besonders für Kinder ab 3 geeignet ist. 3,-
- 967 Vektor Storm** Weltraumballerspiel. Verteidigen Sie Ihre galaktischen Sektoren. 3D-Grafik! 10,-
- 968 E-Type** Schießen Sie alle Meteoriten und fremde Raumschiffe ab. Runden-Scrolling. 10,-
- 969 TRAX** Platzsparendes Anordnen von Spielblöcken ähnlich wie bei Tetris. 10,-
- 949 Psycho Toad** Vernichten Sie Sie alle "Bazookabeers" in der "Slime-Zone"! 5,-
- 970 Coordination** Mit einem Schläger müssen Sie einen Ball kollisionsfrei zum Ziel bewegen. 10,-
- 985 Astro Trek** Action-Flug-Missionen mit Enterprise. Digi-Bilder, Original-Sounds, Sprache... 20,-
- 971 Wörterarten** Einige Buchstaben sind vorgegeben. Ähnlich dem Sat-1 "5 mal 5" mit Editor. 10,-
- 950 Seed of Darkness** Grafikadventure mit allen Features. Mit komfortabler Maussteuerung. 5,-
- 986 Digital Ninja** Kampfsportspiel mit fernöstlichen Spitzen-Hintergrundbildern. 20,-
- 987 Super Lemmings 95** Ganz neuartig! Mit Prellhämmern, Würfbüchsen, Ufos... 20,-
- 972 Match Patch** Jump 'n' Run-Spiel für Kinder. Am Fallschirm fällt der Tennisball durch Levels 10,-
- 973 Slam Ball** Managerspiel rund ums Tennis. Reporter-Kommentare und eigene Spieler. 10,-
- 974 Car Racing** Autorennen für 1-2 Spieler mit Reifenquietschen und Autordumdrehung. 10,-
- 951 Pferderennen** Bieten Sie mit und erleben Sie ein aufregendes Rennen. 1-7 Spieler. 5,-
- 962 Mimic** Gedächtnisspiel: Auf 100 Feldern bilden einige kurz auf. Klicken Sie in richtiger Reihenfolge nach. 5,-
- 975 AntWars** Eine Bazooka-bewaffnete Kamplamente ballert alles nieder. Völl abgedreht!!! 10,-
- 980 Tanx 'n' Stuff** Anti-Kriegsspiel mit Panzern. 4 Bildschirm auf einmal sichtbar. 1-4 Spieler. 20,-
- 980 Allein gegen Ali** Der Alien-Kämpfer. Nur 20,- DM
- 902 X-Mas Time** Für Kinder: Geschenke auf Plattformen sammeln und bloß nicht hinfallen. 1,50
- 909 Chaneques** Lustiges Lemmings-ähnliches Spiel mit Motorsägen und Zwerger. 2 Disketten. 20,-
- 991 Thum für Kinder** Eine harmlose Variante aus der Vogelperspektive. Mit Säcken, Früchten... 20,-
- 976 Pingwynne** Verschieben Sie als Pinguin Eisblöcke und treffen Sie auf PacMan-Figuren. 20,-
- 992 Krieg der Sterne** Futuristisches Science-Fiction-Spiel. Kontrollieren Sie Ihre Raumschiffe. 20,-
- 993 Zauberwürfel** Sagenhaft aufgehachtes Knobelspiel. 100 Level, Prof-Grafik, 2 Disks. **TOP** 20,-
- 977 Beetle** Lustiges Kinderspiel ab 3 Jahren mit bunten Spielfiguren. 30 Level-Version. 10,-
- 994 Star Woids** Weltraum: Ähnlich wie bei Space Taxi müssen Sie Astronauten retten. 2 Disks. 20,-
- 978 Pom Pom Gunner** Mit einem Flag-Geschütz müssen Sie Flugzeuge vom Himmel holen. 10,-
- 979 Mine Hunt** Spiel für die Workbenck: Räumen Sie geschickt das Minenfeld. 10,-
- 995 ... Überraschung... 20,-
- 995 Pengo** Verschieben Sie eiskalte Blöcke und zerquetschen Sie die PacMan's. Für Kinder. 5,-
- 980 Galaga Deluxe** Das wohl schnellste und bekannteste Ballerspiel als Neuauflage. 10,-
- 981 Star Wars Fire** Zwei Gegner wollen die letzte Energiestation des Delta-Systems erobern. 10,-
- 996 Blast of Strike** Hervorragendes Actionballerspiel mit Flug über Raumstationen. 20,-
- 986 USA Kid** Ein Lernspiel rund um die Vereinigten Staaten. Politik und Geographie. 3,-