

AMIGA Games Disc & Mag



COMPUTEC
VERLAG

ISSN 0946-6339

9/95

DM **7,50**

CAPCOM SCHLÄGT ZU!

Super Street Fighter II

KAMPF DER 3D-GIGANTEN

Alien Breed 3D Switch World Fears

BRANDAKTUELL!

Speris Legacy Der Reeder Wheelspin



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



Exklusive Vollversion!
For President
(Für alle Amigas, für 1-2 Spieler!)
Tolle Wirtschaftssimulation

Action im 3D-Dungeon!
Fears
(Nur für A1200/4000)
2-Level-Demo des Action-Hits!

TOP TEN Spiele

Enthält die zehn besten und aktuellsten Spiele des Monats! Jeden Monat komplett neue Titel.

Lernen & Wissen

Mit diesem Set lernen Sie spielerisch Fremdsprachen, Schreibmaschine schreiben, Mathe, uvm. Zusätzlich enthalten ist ein Computerlexikon.

Werbespiele

Computerspiele mit toller Story und schönen Effekten. Mit diesem Set bekommen Sie alle aktuellen Werbespiele wie z.B. TrickyQuicky (Nesquik), Kelloggs, Action in Hollywood oder Das Erbe in einem Set zu einem verdammt fairen Preis.

Klassiker

Dieses Set erweckt die Vergangenheit zu neuem Leben. Enthalten sind unter anderem Spielhallenklassiker wie Donkey Kong, Zaxxon, Q-Bert, Scramble, uvm.

Emerald Mine

Wer von diesem Spiel immer noch nicht genug hat (solls geben), bieten wir mit diesem Set gleich 10 randvolle Disks mit den besten und beliebtesten Emeraldspielen an.

Kampfsportspiele

Dieses Spezial-Set für alle Kampfsportfans enthält sechs Programme a la StreetFighter usw. (Inklusive 2 Eigenimporte).

Seabenteuer

Spiele wie z. B. Battleship (siehe Abbildung) Seaquest, usw. machen dieses Set zu einem absoluten Muß für jeden Fan.

Luftkampfspiele

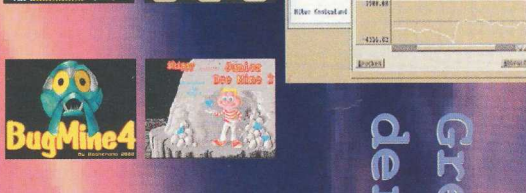
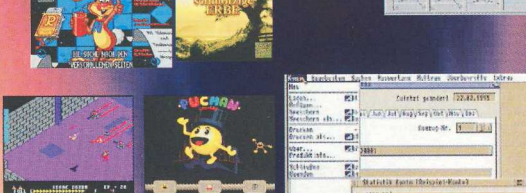
Sicherlich eines der besten Sets in unserem Angebot. Sie erhalten mit diesem Set 8 sehr gute Luftkampfspiele zum Preis von einem halben.

Antivirus-Set

Umfangreiches Set zur Bekämpfung und Erkennung von Viren auf Disketten, Festplatten oder im RAM-Speicher. Mit diesem Set erhalten sie die aktuellsten und besten Antivirenprogramme, die es derzeit für den Amiga gibt.

Brettspiele

Spielespaß mit Köpfchen! In diesem Set finden Sie die bekanntesten Brettspiele wie z.B. Monopoly, Risiko, Backgammon, uvm. Langer



Kartenspiele

Ob zocken oder nur eine gemütliche Runde Skat! Mit diesen 10 Programmen können Sie Poker, Solitaire, BlackJack, Skat, uvm. spielen.

Musik-Set

Das Power-Set für alle Musik-Interessierten. Enthält die besten und leistungsfähigsten Musikprogramme, Editoren und Sampler, die es für den Amiga gibt. Inklusive 3 Disketten randvoll mit Musikstücken und tollen Samples.

TOP TEN Anwender

Enthält die zehn besten und aktuellsten Anwender Programme des Monats! Jeden Monat komplett neue Titel.

Finanzen

Dieses Set enthält PD- und LowCost-Programme rund um finanzielle Themen: Rechnungsbearbeitung, Auftragsbearbeitung, Buchhaltung, Kassenbücher, Konten und Quittungen.

Büro Professional

Für jeden, der seinen Amiga auch für mehr als nur zum Spielen nutzen will. Enthält Fakturierung, Tabellenkalkulation, Textverarbeitung, Datenbanken, Druckprogramm, uvm.

Überraschungs-Set

Sage und schreibe zehn randvolle Disketten mit Spielen, Programmen, Tools, Utilities, Gags und noch vielem mehr!

Grafik-Set

Hier gibts die besten Programme aus den Bereichen Grafik & Malen. Inklusive aller brandneuen Grafikprogramme. Ein Muß für alle Grafik-Freaks.

PictureDisks

15 randvolle Disketten mit den besten ClipArts, Grafiken, Bildern und Animationen, die derzeit für den Amiga erhältlich sind. Alle Dateien liegen im IFF-Format vor zur Weiterverarbeitung mit diversen Malprogrammen oder anderen Programmen.

PictureDisksAGA

Wie oben beschrieben jedoch speziell für AGA-Computer (A1200/4000).

Greifen Sie zu solange der Vorrat noch reicht!

Alle auf dieser Doppelseite angebotenen Set's sind bereits ab 1MB RAM voll zu nutzen!

Tilly's

Software Set's
jetzt auch für
Amiga
ab 29.-

Wichtig! Wichtig! Wichtig! Wichtig! Wichtig!
**Lieferung nur
solange
Vorrat reicht!**

101 AGA Spiele für A1200/4000

Darauf haben alle A1200 und A4000-Fans gewartet. Das erste und einzigartige Spieleset mit mehr als einhundert farbenprächtigen Spielen für den Amiga 1200/4000. Alle Spiele sind speziell für den A1200/4000 entwickelt und programmiert worden.



Top 50 Spiele

50 aktuelle PD und LowCost-Spiele in einem Set mit allen, was der Spielmarkt zu bieten hat. Von AstroTrek über Cyberman bis zu X-Fighter.



Top 50 Profi Programme

50 aktuelle Anwenderprogramme Tools und Utilities. Da ist für jeden etwas dabei. Von der aufwendigen Textverarbeitung über Dateimanager, Routenplaner, Terminkalender bis hin zu kompletten DTP-Programmen ist alles enthalten.



**UNSER
TOP TIP**

Schicken Sie bitte Ihre Bestellung an folgende Anschrift:

Tilly's Softshop
Graf Adolf Str. 24
51429 BGl. Bensberg

Bestellen können Sie formlos schriftlich per Brief oder noch einfacher mit unserem vorgedruckten Coupon.
Wir haben keinen Mindestbestellwert, jede Bestellung ist bei uns willkommen.
 Bestellen Sie am besten noch heute, da einige Artikel nur mit begrenzter Stückzahl am Lager sind.
 Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Durchsehen meiner Anzeige.
 Alle Bestellungen werden der Reihe nach bearbeitet und verschickt!

Hiermit bestelle ich zu Ihren Liefer- und Geschäftsbedingungen die angekreuzten Software-Set's.

- | | | | |
|--|----------|--|----------|
| <input type="checkbox"/> 101 AGA SPIELE | 99,90 DM | <input type="checkbox"/> Luftkampfspiele | 29,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Brettspiele | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> Musik-Set | 29,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Büro Professional | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> Picture Disks | 49,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Emerald Mine | 49,90 DM | <input type="checkbox"/> Picture Disks AGA | 49,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Antivirus-Set | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> Seeabenteuer | 29,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Finanzen | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> TOP 50 Programme | 49,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Grafik-Set | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> TOP 50 Spiele | 49,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Kampfsportspiele | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> TOP TEN Anwender | 29,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Kartenspiele | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> TOP TEN Spiele | 29,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Klassiker | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> Überraschungs-Set | 49,90 DM |
| <input type="checkbox"/> Lernen & Wissen | 29,90 DM | <input type="checkbox"/> Werbespiele | 29,90 DM |

**Lieferung nur
solange
Vorrat reicht!**
Bestellung

Mit freundlichem Gruß

Stefan Tillman

Absender / Datum / Unterschrift

FEARS

Dieses Game wird Dir **verdammt**
zu schaffen machen!

Jetzt bei Eurem Händler
abgreifen, oder direkt
bei uns bestellen!
© 074 31 - 5 43 23

Action satt und ein Fullscreen
360° Scrolling, wie es auf
dem Amiga für nicht
realisierbar gehalten wurde...

...bis jetzt!



Endlich wieder höllisch
gutes Futter für Deinen

Amiga 1200/4000 und CD-32

Attic Entertainment Software GmbH
Sigmaringer Strasse 84 · 72458 Allstadt
Tel. 074 31 - 5 43 23 · Mailbox 074 31 - 5 43 26



DER COUNTDOWN LÄUFT!



Nur noch wenige Wochen, und dann gehört der bislang schlimmste Amiga-Alptraum endgültig der Vergangenheit an. Noch im September will die Escom-Tochter Amiga Technologies den Amiga 4000 und den Amiga 1200 wieder in den Handel bringen.

Seit Commodore im Mai letzten Jahres in Konkurs gegangen ist, wurde die Amiga-Welt im Stich gelassen. Es wurden keine neuen Amigas mehr ausgeliefert, ein Softwarehersteller nach dem anderen verabschiedete sich mit fadenscheinigen Gründen aus dem Amiga-Markt, um später festzustellen, daß er der Konkurrenz im PC-Markt noch weniger Paroli bieten kann, und ewig jammernde Händler klagten fleißig weiter, um im Geheimen geschwind mordsmäßig Kohle zu scheffeln. Selbst wir wurden ständig von den Softwareherstellern darauf angesprochen, wie lange es denn die Amiga Games noch gibt. Unsere Antwort, daß die Amiga Games besser denn je laufe und ein Ende nicht

abzusehen sei, wurde mit unverständlichem Kopfschütteln quittiert. Unsere Verkaufszahlen sind absolut stabil und das Anzeigenaufkommen ist besser denn je. Über hunderttausend Amiga-Freaks in Deutschland ließen sich nicht nämlich nicht beirren, hielten ihrem Rechner die Treue und informierten sich monatlich in der Amiga Games über die neuen Produkte für ihren Lieblingsrechner. Und so können wir nun der Wiederauferstehung des Amiga mit noch mehr Freude entgegensehen. In der äußerst schnelllebigen Welt von heute darf man es eigentlich schon als sensationell ansehen, daß ein Rechner, der über 16 Monate lang nicht mehr produziert wird, noch eine so große Fangemeinde hat. Wir sind davon überzeugt, daß der Amiga noch eine sehr lange Zukunft haben wird, insbesondere deswegen, weil Escom kaum die Fehler noch einmal begehen wird, die zum Aus von Commodore geführt haben.

Wer sich die aktuelle Ausgabe der Amiga Games besorgt hat, hat zweifellos auch keinen Fehler gemacht. Neben dem spektakulären Fears-Demo, das auf allen AGA-Rechnern läuft, bieten wir erstmalig ein komplettes Vollpreisspiel auf unserer Coverdisk an. For President ist eine komplexe Wirtschaftssimulation für ein oder zwei Spieler, die wir unseren treuen Lesern als kleines Bonbon spendieren. **Zum Schluß möchte ich noch die erste Amiga Games CD-ROM-Sonderausgabe ankündigen, welche ab Ende September erhältlich sein wird. Darauf finden sich sechs Vollpreis-Spiele, über zwanzig aktuelle Spieldemos und eine Reihe interessanter Public Domain-Programme. Bis demnächst!**

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

Spiel 1

For President

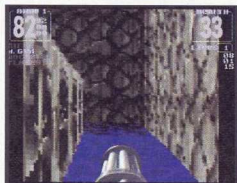
Ein komplettes Spiel als Zugabe auf der Coverdisk? Richtig! Ein oder zwei Spieler dürfen ihrer Fähigkeiten als Politiker und Manager unter Beweis stellen, um schließlich zum Präsidenten der USA gewählt zu werden. Komplett in Deutsch!



Spiel 2

Fears

Darauf haben die Besitzer eines Amigas gewartet: spektakuläre 3D-Action mit fließendem Scrolling und spannendem Gameplay. Wir haben zwei tolle Levels dieses Megahits auf unserer Disk!



INHALT

Endlich ist es soweit! Alle Amiga 1200 und CD 32-User dürfen sich von nun an in grafisch genialen 3D-Dungeons mit Horden bestiger Monster auseinandersetzen und die Stärke ihrer Nervenstränge testen. Ob dieses Actionspektakel neben perfekter Atmosphäre auch auch spielerischen Tiefgang bietet, beraten wir euch in unserem Riesentest!

FEARS



INHALT 9/95

RUBRIKEN

| | |
|-----------------------------|-----|
| Impressum | 114 |
| Infotorial | 5 |
| Inserentenverzeichnis | 87 |
| Vorschau 10/95 | 114 |

SERVICE

| | |
|---------------------------|----|
| Clubbox | 94 |
| Coverdisk | 78 |
| Demos zum Bestellen | 75 |
| Kleinanzeigen | 90 |

CHARTS

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

LESERBRIEFE

| | |
|-----------------------|-----|
| Helpline | 110 |
| Rossi's Mailbox | 80 |

USERBOX

| | |
|-------------------------------|-----|
| Demo Maniac | 108 |
| Mach mit! | 90 |
| It's playtime! | 106 |
| Kopierprogramme im Test | 102 |
| News-Cocktail | 94 |

SPECIALS

| | |
|-----------------------------|----|
| ALIEN BREED 3D | 18 |
| Team 17 im 3D-Dungeon. | |

| | |
|----------------------------------|-----|
| AUS EINS MACH ZWEI? | 102 |
| Die besten Kopierprogramme! | |

| | |
|-----------------------------|----|
| DER REEDER | 10 |
| Software 2000 im Testhafen! | |

| | |
|----------------------------|----|
| SPERIS LEGACY | 16 |
| Konkurrenz für Zelda? | |

| | |
|---------------------------|----|
| SWITCHWORLD | 14 |
| Black Legends 3D-Knaller. | |

| | |
|------------------------|----|
| WHEELSPIN | 20 |
| Neue Rennspielspaß? | |

GAMES

A500 & A1200

| | |
|----------------------------|----|
| Alien Breed 3D. | 8 |
| Bombmania | 36 |
| Der Reeder | 10 |
| Fears | 22 |
| Rally Championship. . . | 38 |
| Super Street Fighter II 28 | |
| Speris Legacy | 16 |
| Switchworld. | 14 |
| Turbo Trax | 34 |
| Wheelspin | 20 |

CD 32

| | |
|-------------------------|----|
| Alien Breed 3D. | 8 |
| Erben der Erde. | 40 |
| Fears | 22 |
| Speris Legacy | 16 |
| Switchworld. | 14 |

SPIELETIPS

| | |
|---------------------------|-----|
| Akira. | 577 |
| Cheats & Codes. | 608 |
| Colonization. | 581 |
| Dawn Patrol. | 606 |
| Litil Divil | 592 |
| Lollypop. | 561 |
| Player Manager 2. | 597 |
| Virocop | 601 |
| X-it. | 587 |

ALIEN BREED 3D



Das Warten geht weiter! Ursprünglich für Mai angekündigt, sehnen sich die Amiga-Freaks noch heute nach dem neuen Action-Streich von Team 17. Wir werfen einen Blick auf die aktuelle Version und vergleichen es mit Fears und Switchworld.

8

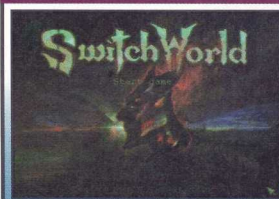
DER REEDER



Nach einer etwas längeren Schaffenspause steht bei Software 2000 nun der nächste Stapellauf an. Die talentierten Programmierer von Christoph Kolumbus nehmen gerade die letzten Feinabstimmungen an ihrer neuen Wirtschaftssimulation vor. Herbert Aichinger berichtet!

10

SWITCH WORLD



Nachdem Black Legend mit Behind the Iron Gate hinter den Erwartungen der 3D-Action-Fans zurückblieb, wagen sie diesmal einen optisch ansprechenderen Versuch, Fears, Alien Breed 3D & Co. Konkurrenz zu machen. Oliver Preißner erfüllte die erste Mission!

14

SPERIS LAGECY



Zelda ist zweifellos das meistverkaufte Nintendo-Spiel aller Zeiten. Trotz seiner optischen Schlichtheit schaffte es dieses simple Action-Adventure mit genialer Atmosphäre und zahlreichen Geheimnissen, die Fans in ihren Bann zu ziehen. Ist eine adäquate Amiga-Version möglich?

16

SUPER STREET FIGHTER II



Nach zahllosen Prügelspielvarianten, die sich vergeblich um die Gunst der Amiga-Freaks schlugen, machte sich U.S.Gold schließlich daran, die Mutter aller Prügelspiele auf den Amiga umzusetzen. Ob Capcoms Dauerbrenner auch auf dem Amiga für eine Beat 'em Up-Hysterie sorgen kann?

28

Konkurrenz für Fears?

Alien Breed 3D

Eigentlich sollte ja der vierte Teil der Alien Breed-Saga das erste überzeugende 3D-Actionspiel auf dem Amiga werden, doch Newcomer Manyk kam Team 17 mit Fears zuvor. Hat Team17 nun noch einen Trumpf im Ärmel?

Von Hans Ippisch

Vor einem Jahr wurden 3D-Action-Spiele mit flotten scrollenden Dungeons und einer Menge böser Biester auf dem Amiga nicht für möglich gehalten, doch die Programmierer schlagen allen Amiga-Kritikern ein Schnäppchen und liefern seit einigen Monaten der Reihe nach 3D-Knüller ab. Death Mask rühmte sich zwar, der erste ernstzunehmende id-

Screenshots von Alien Breed 3D machten die Runde und sorgten für freudig strahlende Gesichter. Doch damit begann eigentlich das Drama, denn Monat für Monat verstrich, und kein Alien Breed 3D tauchte in den Amiga-Dungeons auf. Die Konkurrenz schlief jedoch nicht und schickte neue Projekte in die Programmierer-Umlaufbahn.

Spielablauf. Einen deutlich interessanteren Eindruck machte hingegen die Demoversion der Attic/Manyk-Coproduktion Fears, was sich

Überfluß zu sorgen, entwickelt Black Legend mit Switch World sogar noch einen zweiten 3D-Vertreter, dessen Vorabversion wir ebenfalls in die-

Neben Fears dürfte Alien Breed 3D zweifellos ein weiterer echter Hit , an dem AGA-User nicht vorbeikommen, werden.



Natürlich darf man auch schicke Steintreppen erklimmen.



Über die teils versteckten Schalter kann man Türen öffnen und Mauern verschwinden lassen.

Game-Clone zu sein, doch hinter der schicken Verpackung versteckte sich nichts anderes, als ein primitives Step-by-Step-Scroll-Ballerspiel. Zu diesem Zeitpunkt machte sich jedoch auch endlich Team17 auf, die Wünsche der Amiga-Gemeinde zu befriedigen. Die ersten

Drei 3D-Hits?

Bislang die schnellste 3D-Grafik kann man „Behind the Iron Gate von Black Legend“ zuge stehen, jedoch mangelte es an Texturen und actionreichem

auch in unserem Test (siehe S.22-24) bestätigte. Kurz nach Redaktionsschluß trudelte schließlich auch noch Gloom ein, das auf den ersten Blick ebenfalls hitverdächtig aussah. Um für 3D-Spiele im

ser Ausgabe unter die Lupe nehmen. Doch nun zurück zur Mutter aller Amiga-3D-Actionknaller, zu Alien Breed 3D, von dem wir eine brandneue Vorabversion unter die Lupe nehmen konnten.



Die heranstürmenden Aliens überzeugen mit realistischen Animationen.



In den diversen Kisten verstecken sich neue Waffen und Munition.

Gewohnte Qualität?

Auffälligster Unterschied zum aktuellen Referenz-Titel Fears ist zweifellos das kleinere 3D-Fenster, das mit einer schönen Umrandung auf Bildschirmgröße gebracht wurde, außerdem wird der verbliebene Rest an Munition und Lebensenergie nicht mit Zahlen, sondern per Balken dargestellt. Zudem gibt es nicht das obligatorische Händepaar zu sehen, welches die

gerade aktuelle Waffe herumträgt. Die rund zehn verschiedenen Waffen, welche auf den Böden herumliegen und durch darüberlaufen aufgesammelt werden können, werden in Form von Icons auf dem unteren Bildschirmrand dargestellt. Richtig zielen kann man eigentlich nicht, am besten man steuert per Maus, Joystick oder Tastatur einfach so lange herum, bis das eklige Alien in der Mitte des Screens steht und auf Beschuß zu quietschen beginnt. Laufen

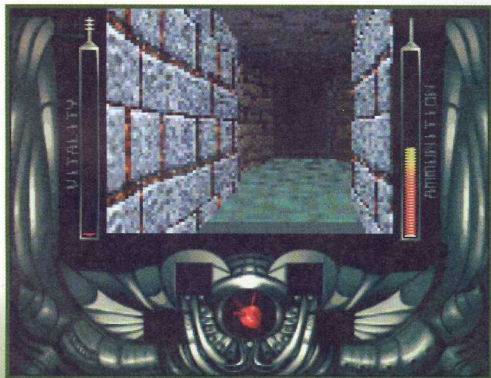
kann man natürlich auch, und zwar indem man die Shift-Taste zusätzlich betätigt. Echtes 3D-Karten dürften die Orientierung in den rund 20 Levels erleichtern. Ähnlich wie Fears bietet auch Alien Breed 3D einen motivierenden 2-Spieler-Modus, sofern man zwei Amigas über ein Null-Modem-Kabel verbindet. Ab 68040-Prozessor kann man dann sogar noch einen zusätzlichen Splitscreen-Modus abrufen. Für 2-Spieler-Link-Modus reicht übrigens



Die Grafiken überraschen durch abwechslungsreiches Design.

ein Spiel aus, denn hierfür dürfen Sicherheitskopien gemacht werden. Ansonsten wird natürlich alles geboten, was man erwartet. Treppen, Aufzüge, Schalter, Keycards, Erste-Hilfe-Kits und massenweise ekliger Gegner. Der Sound trägt auch seinen Teil zur Atmosphäre bei, da Schritte und Schüsse sich annähernder Aliens in unterschiedlicher Lautstärke ertönen. Grafischer Höhepunkt ist neben der bislang schnellsten 3D-Engine der tolle Wassereffekt, der erstmals transparente Farben auf dem Amiga präsentiert. Ins Jenseits geschickte Aliens schlummern dann friedlich unter dem Wasserspiegel.

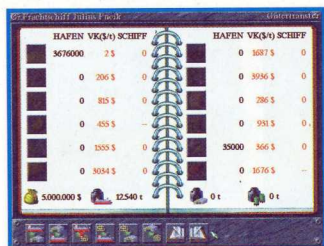
Insgesamt gesehen ist Alien Breed 3D dank des kleineren 3D-Fenster noch besser spielbar als Fears, allerdings sieht die Grafik nicht ganz so gut aus. Ein abschließendes Urteil können wir hoffentlich nächsten Monat fällen, falls die Endversion pünktlich eintrifft.



Der Wassereffekt ist extrem gut gelungen. Sanfte Wellen und transparente Oberfläche sorgen für eine gute Atmosphäre.



Bevor die Lebensenergie ganz eschwindet, sollte man ein Erste-Hilfe-Kit aufsammeln.



Der Warenaustausch im Hafen wird komfortabel über ein Buch abgewickelt, in dem alle verfügbaren Produkte mit exakten Angaben aufgezeichnet sind.



Der Bank solltet Ihr in jedem Fall einmal einen Besuch abstatten. Hier könnt Ihr Euer Geld dem obligaten Kreditthai in den Rachen werfen.



Vor längeren Fahrten solltet Ihr auf jeden Fall überprüfen, ob Euer Schiff noch genügend Treibstoff an Bord hat, um die große Reise bewältigen zu können.

Nichts für Landratten

Der Reeder



Der Geruch von Salzwasser und Maschinenöl, das Kreischen der Möwen und Wellen, die in regelmäßigen Abständen gegen gewaltige Schiffsrümpfe klatschen - fast jeder erliegt irgendwann einmal der faszinierenden Atmosphäre eines großen Hafens. Lange dauert es nicht mehr, und Ihr könnt Euch auf Eurem Amiga eine würzige Brise Seeluft um die Nase wehen lassen.

Von Herbert Aichinger

So eindrucksvoll die Ozeanriesen auch aussehen mögen, die in Hamburg, Rotterdam und anderen bedeutsamen Häfen der Welt vor Anker gehen, das Geschäft mit den Schiffen ist in der Realität kein Zuckerschlecken. Immer wieder ist da von unsauberen Machenschaften schwarzer Schafe die Rede, von nicht eingehaltenen Sicherheitsvorschriften, von der menschenunwürdigen Behandlung der Besatzung, von illegalen Giftmüllverklappungen...die Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Sicherlich handeln viele unseriöse Vertreter des Reederberufs aus purer Geldgier so, aber andere fühlen sich vielleicht vom überaus harten Konkurrenzdruck in dieser mörderischen Branche dazu genötigt, um wirtschaftlich zu überleben. Ein Reeder, der sich nicht auf

zweifelichtige Geschäftspraktiken einlassen, aber dennoch Erfolg haben will, muß also buchstäblich mit allen ökonomischen Wassern gewaschen sein.

Spielspaß in Bruttoregistertonnen

Immer wieder haben sich Wirtschaftssimulationen auf dem Computer mit den verschiedensten Aspekten des Seehandels auseinandergesetzt. Den Anfang machte wohl das legendäre Ports of Call, später folgten Programme wie Max Designs 1869 oder Impressions' High Seas Trader, die alle in längst vergangenen Zeiten angesiedelt sind. Der Reeder aus dem Hause Software 2000 dürfte eine der ersten ernstzunehmenden Wirtschaftssimula-

INFO Schiffe maßgeschneidert!

Wer durch geschicktes Handeln Geld genug zusammenge- rafft hat, kann seine Flotte natürlich auch erweitern. Dazu steht eine Reihe gebrauchter Schiffe verschiedener Preis- klassen zur Auswahl, die sich für die unterschiedlichsten Frachtgüter nutzen lassen. Wer hier nicht das Passende fin- det, darf auch den Bau eines komplett neuen Ozeanriesen in Auftrag geben.

Katalog für Standardschiffe Seite 9 von 9

Fahrgastschiff

Baukosten: 280.000.000 \$ **Bauzeit:** 30 Monate

Bruttoregistertonnen: 80.000 BRT **Passengerkapazität:** 1800 Plätze

Geschwindigkeit: 23,0 kn **Antrieb:** 63.087 kW

Tankvolumen: 5.000 t **max. Reichweite:** 10.087 sm

Länge: 275,5 m **Breite:** 31,0 m

Selenhöhe: 8,7 m **Tiefgang:** 0,3 m

Iv Kostensatz: 4.100.000 \$

Sydney, den 1. Januar 1995

GrFrachtschiff Negro Triaburna

Tragfähigkeit: 12.540 t

Ladung: 2.000 t

Öseltankkapazität: 1.000 t

Tankkapazität: 1.000 t

Zustand des Schiffes: 100%

Liegegebühren: 16,10 \$ pro Tag

Kontostand: 2.248.921 \$

Wenn Ihr mit Eurem Kahn in einem Hafen vor Anker geht, klärt Euch ein Fenster über den Zustand Eures Schiffes.

tionen sein, die sich mit dem Seehandel unserer Zeit befaßt. Auf dem Gebiet der Simulationen hat Software 2000 bekanntermaßen einen besonders guten Ruf: Spiele wie der überaus erfolgreiche Bundesliga Manager Hatrick oder Christoph Kolumbus entstammen ihrer Produktion. Führt man sich die Qualität dieser Programme vor Augen, kann man wohl auch auch vom Reeder etwas eingesehen erwarten.

Und in der Tat, schon unmittelbar nach dem Programmstart erlebt man eine angenehme Überraschung: es erwartet uns ein Menü, in dem man nicht nur zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen, sondern beinahe jedes noch so kleine Detail des Spielverlaufs einstellen kann. Ein bis vier Mitspieler dürfen sich an einer Partie Reeder als Vertreter unterschiedlicher, miteinander konkurrierender Handelsgesellschaften beteiligen. Spielziel und Schwierigkeitsgrad sind völlig frei definierbar, d. h. man kann z. B. so lange spielen, bis

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Neukölln - Jahnstraße 28/29
Steglitz - Bismarckstraße 63
Friedrichshagen - Riger Str. 106
Spandau - Nonnenendammler 62
Opening soon: Media Point No. 2, 6, 7

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

| Games | Preishits (solange Vorrat reicht!) |
|--|------------------------------------|
| Alien Breed Tower Assault | 39,95 |
| Alien Olympics * | 69,95 |
| Apocalypse Trainer | 69,95 |
| AT3 - All Terrain Racing | 69,95 |
| Aufschwung Ost | 69,95 |
| Base Jumpers * | 39,95 |
| Bazooka Sue * | 79,95 |
| Bing! (2 MB RAM, Festplatte) | 89,95 |
| Brutal (Pays of Fury) * | 59,95 |
| Bureau 13 * | 79,95 |
| Caribbean Disaster * | 79,95 |
| Chartbreaker * | 79,95 |
| Colonization (dt.) | 79,95 |
| Dawn Patrol (dt.) | 69,95 |
| Delphine Classic Collection (u.a. Flashback) | 59,95 |
| Der Clou - Profiklub | 39,95 |
| Der Meister (dt.) | 49,95 |
| Der Reeder (dt.) * | 89,95 |
| Der Schutz im Silbersee * | 89,95 |
| Die Nordländer * | 69,95 |
| Doppelpass (Anstoss + WC Edition) | 69,95 |
| Dream Web | 69,95 |
| Erben der Erde | 59,95 |
| Evasive Action * | 59,95 |
| F1 World Championship Edition | 69,95 |
| FIFA Soccer | 59,95 |
| Flight of the Amazon Queen * | 69,95 |
| Hanse - Die Expedition | 39,95 |
| Hatrick (Bundesliga Manager 3.0) | 89,95 |
| Hatrick (BM 3.0) Supporter | 39,95 |
| Hatrick (Karion) * | 69,95 |
| High Seas Trader * | 59,95 |
| Hollywood Pictures | 79,95 |
| Jungle Strike | 39,95 |
| Kingpin - Arcade Sports Bowling | 29,95 |
| Kings Quest 6 (dt.) | 69,95 |
| Kolumbus | 79,95 |
| Lords of the Realm | 69,95 |
| Lothar Matthäus Super Soccer | 49,95 |
| Mad News | 79,95 |
| Oldtimer | 49,95 |
| Overlord | 69,95 |
| Quarter Pole (dt.) * | 59,95 |
| Rally Championships | 49,95 |
| ranTrainer | 79,95 |
| Roadkill * | 59,95 |
| Puffen * | 79,95 |
| Sensible Golf | 69,95 |
| Sensible World of Soccer | 59,95 |
| Space Legacy * | 59,95 |
| Star Crusader * | 59,95 |
| Stardust Special Edition * | 29,95 |
| Starlord | 79,95 |
| S.U.B. * | 59,95 |
| Super Skidmarks | 59,95 |
| Super Street Fighter 2 | 69,95 |
| Thème Park (dt.) | 79,95 |
| Top Gear 2 | 49,95 |
| Vircoop | 89,95 |
| Whales Voyages 2 * | 59,95 |
| Whizz | 49,95 |
| Zweifol | 79,95 |
| Zepplin (dt.) | 79,95 |

Games speziell für A1200

| | |
|------------------------------|--------------|
| Alien Breed 3D * | 59,95 |
| Bing! (3 MB RAM, Festplatte) | 89,95 |
| Der Steuermann | 79,95 |
| Dschungelbeibei * | 69,95 |
| Dungoon Master 2 * | 79,95 |
| Elite 3 (1st Encounters) * | 79,95 |
| Erben der Erde | 59,95 |
| Fears * | 79,95 |
| Front Lines (dt.) * | 69,95 |
| Gloom | 59,95 |
| Guardian | 49,95 |
| Megacreep * | 69,95 |
| Pinball Illusions | 69,95 |
| Roadkill | 69,95 |
| Speedball 2 | 39,95 |
| Super Skidmarks | 59,95 |
| Syndicate | 69,95 |
| T.F.X. * | 69,95 |
| Thème Park (dt.) | 79,95 |
| Game Pad speziell für CD 32 | 39,95 |

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!

| | |
|-----------------------------|--------------|
| Alien Breed 3D * | 59,95 |
| Bloodnet * | 79,95 |
| Elite 3 (1st Encounters) * | 79,95 |
| Fears * | 79,95 |
| Gloom | 59,95 |
| Guardian | 49,95 |
| Megacreep * | 69,95 |
| Pinball Illusions | 69,95 |
| Roadkill | 69,95 |
| Speedball 2 | 39,95 |
| Super Skidmarks | 59,95 |
| Syndicate | 69,95 |
| T.F.X. * | 69,95 |
| Thème Park (dt.) | 79,95 |
| Game Pad speziell für CD 32 | 39,95 |

| | |
|--|---------|
| ext. 3,5"-Diskettenstation | 129,- |
| ext. Festplatten für A500, z.B. 545 MB ab 689,- | |
| 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 A600 | 109,95 |
| Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse) | 19,95 |
| Staubschutzkappe für A500, A1200 | 19,95 |
| 3,5" MF 2DD | ab 5,99 |

Zubehör

| | |
|-------------------------------|----------|
| Competition Pro Joystick | ab 24,95 |
| Competition Pro Mini Joystick | ab 24,95 |
| Controlity 1 | 19,95 |
| Controlity Supercharger | 19,95 |
| Controlity TopStar | 39,95 |

Joysticks

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Imbuzer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamt Katalog an.

Versandkosten

* Vorkasse: 6,95 DM - Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 9,95 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert Versandkostenfrei
Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte): 15,- DM
Wir akzeptieren ausschließlich die folgende Kreditkarte für Ihre Versandbestellung - einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfalldatum durchgeben.

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

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

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

man der reichste Reeder weit und breit ist, die Spieldauer variabel in Jahren festlegen und die Komplexität des Spielverlaufs durch zahlreiche Detailinstellungen beeinflussen. Selbst die Icons, die im Spiel die verschiedenen beteiligten Reedereien symbolisieren, dürfen verändert werden! Auf einer Weltkarte stehen insgesamt 100 Häfen zur Verfügung, zwischen denen man seine schwerbeladenen Schiffe verkehren lassen kann. Für den internationalen Handel liegen in verschiedenen Teilen der Welt immerhin 32 Waren in den Häfen bereit. Bevor man seinen Kahn allerdings belädt, sollte man Informationen einholen, in welchem Hafen tatsächlich Bedarf für das transportierte Produkt besteht. Mit der Zeit wird man die einzelnen Häfen der Welt mit ihrem Angebot und ihrem Warenbedarf wie seine Westentasche kennenlernen und immer raffiniertere Handelsrouten ausarbeiten.

Gewinne und Verluste

Wir haben schon festgestellt, daß ein richtiger Reeder kein leichtes Leben hat, und so machen Euch auch im Spiel allerlei Widrigkeiten zu schaffen, die sich in erster Linie auf Euren Geldbeutel negativ aus-

Gerade in einer Wirtschaftssimulation muß natürlich auch den „Buchhaltern“ unter den Spielern etwas geboten werden.

wirken. So werden beispielsweise bei jedem Anlegen eines Schiffes Hafengebühren und Liegegebühren fällig, die bei längeren Aufenthalten recht schnell zu horrenden Summen anwachsen. Selbstverständlich könnt Ihr auch selbst Lagerhallen und Öterminals in den Häfen bauen, was dann jedoch ebenfalls kräftig zu Buche schlägt.

Während solcherlei Kosten sich noch im Rahmen halten und berechenbar bleiben, treffen Euch zuweilen wie aus heiterem Himmel saftige Geldstrafen, wenn Ihr beispielsweise beim Verklappen von giftigen Schiffsabfällen erwisch worden seid. Auch Streiks oder ein UN-Embargo, das Euch daran hindert, bestimmte Häfen anzulaufen, können Euch einen dicken Strich durch die Rechnung machen. Damit Ihr trotzdem Euer Vermögen kräftig mehren könnt, bietet sich zunächst als sichere, aber wenig effektive Methode der normale Transportverkehr

an. Unter Umständen lukrativer, aber auch riskanter sind die Fracht- und Warenermingeschäfte, die Euch in verschiedenen Häfen immer wieder angeboten werden. Darüber hinaus verfügt Der Reeder natürlich auch über die WiSim-typischen Features

Börse, Bank und Versicherung, bei denen Ihr Euer Kapital im Stillen für Euch arbeiten lassen könnt. Der Reeder sieht dank der stimmungsvollen Grafiken von Celal Kandemiroglu nicht nur sehr ansprechend aus, er spielt sich auch sehr komfortabel. Das liegt in erster Linie an

einem ausgeklügelten Icon-System, mit dem man im Handumdrehen von einem Bildschirm in den nächsten wechselt. Die verwendeten Symbole für die Bedienelemente wurden dabei derart „sprechend“ gewählt, daß man sich auch ohne Handbuch innerhalb von wenigen Minuten in dem Spiel zurechtfindet.

Insgesamt präsentiert sich Der Reeder als sehr komplexe, aber doch recht bodenständige Wirtschaftssimulation. Wer hier ein ähnliches Innovations-Aha-Erlebnis erwartet wie es beispielsweise Theme Park hervorgerufen hat, ist bei diesem Spiel an der falschen Adresse. Der Reeder ist solide „deutsche Wertarbeit“, allerdings ohne bahnbrechende Features. Wer das zu schätzen weiß, der ist mit diesem Programm gut beraten.

Insgesamt präsentiert sich Der Reeder als sehr komplexe, aber doch recht bodenständige Wirtschaftssimulation. Solide „deutsche Wertarbeit“, allerdings ohne bahnbrechende Features.



Dreh- und Angelpunkt Eurer Handelsaktivitäten ist die Weltkarte, auf der Ihr aus 100 Häfen einen auswählt, in den Ihr Euer vollbeladenes Schiff schicken wollt.



dynamic soft

AMIGA

| | | |
|------------------------|----|--------------|
| All Terrain Racing | DA | 49,95 |
| Arcade Pool | DA | 29,95 |
| Aufschwung Ost | DV | 55,95 |
| B17-Flying Fortress | DA | 39,95 |
| Base Jumpers | DV | 50,95 |
| Bing! | DV | 80,95 |
| Bundesliga M.Hattrick | DV | 82,95 |
| Bundesliga M.Supporter | DV | 61,95 |
| Brutal | DV | * 63,95 |
| Bugs | DA | * i.V. |
| Bureau 13 | DV | * 63,95 |
| Christoph Kolumbus | DV | 69,95 |
| Colonization | DV | 69,95 |
| Combat Classics 3 | DA | 67,95 |
| Crosscheck | DV | 49,95 |
| Down Patrol | DV | 71,95 |

Amiga & Amiga 1200 SuperStreitfighter2 69,95

| | | |
|---------------------------|-----------|--------------|
| Death or Glory | DV | 83,95 |
| Deathmask | EV | 59,95 |
| Der Clou | DV | 66,95 |
| Der Clou-Profidisk | DV | 44,95 |
| Der Meister | DV | 55,95 |
| Der Reeder | DV | * 81,95 |
| Die Siedler | DV | 50,95 |
| Dogfight | DA | 39,95 |
| Doppelpass | DV | 77,95 |
| Efmonia | DA | 47,95 |
| Erben der Erde | DV | 53,95 |
| F 1-World Champion | DA | 59,95 |
| F-117 A Nighthawk | DA | 39,95 |
| F 17 Challenge | DA | 34,95 |
| F 19 Stealth Fighter | DA | 44,95 |
| Fields of Glory | DV | 39,95 |
| FIFA Intern. Soccer | DV | 49,95 |
| Final Over-Cricket | DA | * 34,95 |
| Flamingo Tours | DV | 69,95 |
| Flashback | DA | 39,95 |
| Flight o. t. Amaz. Queen | DV | * 63,95 |
| Formula One G.P. | DA | 39,95 |
| Gunship 2000 | DA | 39,95 |
| Hanse-Die Expedition | DV | 47,95 |
| Hattrick! | DV | * 67,95 |
| Hollywood Pictures | DV | 69,95 |
| Indianer Jones 3 | DV | 38,95 |
| Indianer Jones 4 | DV | 58,95 |
| Its International Cricket | DA | 50,95 |
| Jungle Strike | DA | 56,95 |

AMIGA

| | | |
|---------------------------------|------------|--------------|
| Jurassic Park | DV | 59,95 |
| King's Quest 6 | DV | 61,95 |
| Kingdoms of Germany | DV | 68,95 |
| Kingpin | DA | 34,95 |
| Lords of the Realm | DV | 61,95 |
| L. Matthäus Super S. | DV | 65,95 |
| Mad News | DV | 79,95 |
| Lucas Arts Classics | DV | * 68,95 |
| Mad News | DV | 66,95 |
| Oldtimer | DA | 49,95 |
| Overdrive | DA | 49,95 |
| Overlord | EV | 61,95 |
| Paws of Fury | DA | 49,95 |
| PGA European Tour | DA | 62,95 |
| PGA Tour Golf Plus | DA | 60,95 |
| Pinball Spec. Edition | DA | 60,95 |
| Pizza Connection | DV | 75,95 |
| Powerdrive | DA | 56,95 |
| ran trainer | DV | 77,95 |
| Rings of Medusa Gold | DV | 69,95 |
| Robinson's Requiem | DV | 62,95 |
| Rüsselsheim | DV | 60,95 |
| Ruff 'n' Tumble | DA | 49,95 |
| Sensible Golf | DA | 62,95 |
| Sensible World Soccer | DV | 61,95 |
| Shadow Fighter | DA | 57,95 |
| Shog Fu | DA | 57,95 |
| Simon the Soccerer 2 | DV* | 79,95 |
| Space Academy | DV | * i.V. |
| Speris Legacy | DA | * 57,95 |
| Star Crusader | DV | * 63,95 |
| Starlord | DV | 67,95 |
| SuperSkidmarks | DA | 62,95 |
| Super Sports Chall. | DA | 66,95 |
| Super Streitfighter 2 DA | DA | 69,95 |
| Team 17 Collection | DA | 53,95 |
| The Lost Vikings | DA | 66,95 |
| Theme Park | DV | 55,95 |
| Top Gear 2 | DA | 49,95 |
| Tower Assault | DA | 39,95 |
| Trail Fun | DA | 67,95 |
| UFO-Enemy Unknow | DV | 69,95 |
| Vircop | DA | 55,95 |
| Worms | DA* | 51,95 |
| Whale's Voyage II | DV | 69,95 |
| Z | DA* | i.V. |
| Zeewolf | DA | 65,95 |
| Zeppelin | DV | 68,95 |

Amiga/A 1200CD & CD32 Whales Voyage 2 69,95

A 1200

| | | |
|-------------------------|------------|--------------|
| Aladdin | DA | 59,95 |
| Alien Breed 3D | DA | 59,95 |
| Arcade Pool | DA | 29,95 |
| Baldie | DV | * 69,95 |
| Biing! | DV | 90,95 |
| Brutal | DV | * 63,95 |
| Bundesl. Manag.Hattrick | DV | 82,95 |
| Bundesl. M. Supporter | DV | 61,95 |
| Christoph Kolumbus | DV | 71,95 |
| Der Clou | DV | 66,95 |
| Der Clou-Profidisk. | DV | 44,95 |
| Der Meister | DV | 55,95 |
| Elite 3 | DV | 59,95 |
| Erben der Erde | DV | 60,95 |
| FEARS | DA* | 62,95 |
| Fields of Glory | DV | 39,95 |
| Frontlines | DV | * 62,95 |
| Hanse-Die Expedition | DV | 47,95 |
| Hattrick! | DV | * 67,95 |

AMIGA 1200 & CD32 FEARS 62,95

| | | |
|---------------------------------|------------|--------------|
| High Seas Trader | DV | 62,95 |
| Jungle Strike | DA | 61,95 |
| Lemmings 3 | DA | 56,95 |
| Lion King | DA | 60,95 |
| Lords of the Realm | DV | 61,95 |
| Oldtimer | DV | 66,95 |
| PGA European Tour | DA | 62,95 |
| Pinball Illusions | DA | 62,95 |
| Pussies Galore | DA | 50,95 |
| Robinsons Reajem | DV | 62,95 |
| Rüsselsheim | DV | 60,95 |
| Shadow Fighter | DA | 57,95 |
| Sim City 2000 4MB | DV | 67,95 |
| Simon the Soccerer2 DV* | DV* | 79,95 |
| Skeleton Krew | DA | 62,95 |
| Star Crusader | DV | * 63,95 |
| Super Skidmarks | DA | 62,95 |
| Super Streitfighter 2 DA | DA | 69,95 |
| Theme Park | DV | 66,95 |
| TFX | DA | * 69,95 |
| Top Gear 2 | DA | 49,95 |
| Tower Assault | DA | 39,95 |
| UFO-Enemy Unkn. | DV | 69,95 |
| Vircop | DA | 55,95 |
| Whale's Voyage 2 auf CD | DV | 69,95 |

CD 32

| | | |
|-----------------------|------------|----------------|
| Alien Breed 3D | DA | * 59,95 |
| Alien Breed & Quak | DA | 49,95 |
| Alien Olympics | DV | * 49,95 |
| All Terrain Racing | DA | 49,95 |
| Arcade Pool | DA | 33,95 |
| Baldie | DV | * 63,95 |
| Base Jumpers | DA | 50,95 |
| Bloodnet | DA | * 62,95 |
| Bugs | DA | * i.V. |
| Bureau 13 | DV | * 63,95 |
| Deathmask | EV | 57,95 |
| Der Clou | DV | 66,95 |
| Elite 3 | DV | * 59,95 |
| Erben der Erde | DV* | 59,95 |
| FEARS III | DA* | 62,95 |
| Fields of Glory | DV | 61,95 |
| Final Over-Cricket | DA | * 34,95 |
| Jungle Strike | DA | 61,95 |
| Kingpin | DA | 39,95 |
| Mega Race | *** | 62,95 |
| PGA European Tour | DA | 61,95 |

| | | |
|----------------------------|-----------|--------------|
| Pinball Illusions | DA | 62,95 |
| Pussies Galore | DA | * 51,95 |
| Road Kill | DA | 62,95 |
| Shadow Fighter | DA | 57,95 |
| Simon the Soccerer | EV | 66,95 |
| Simon the Soccerer 2 | ??* | 79,95 |
| Skeleton Krew | DA | 62,95 |
| Space Academy | DA | * i.V. |
| Speedball 2 | EV | 39,95 |
| Speris Legacy | DA | 57,95 |
| Star Crusader | DV | 62,95 |
| Sriker | DA | 55,95 |
| SuperSkidmarks | DA | 62,95 |
| Super Stardust | DA | 55,95 |
| Syndicate | DV | 62,95 |
| Top Gear 2 | DA | 49,95 |
| Tower Assault | DA | 55,95 |
| UFO-Enemy Unknow | DV | 61,95 |
| Whale's Voyage 2 DV | DA | 69,95 |

ZUBEHÖR

| | |
|---------------------------|-------|
| AMIGA Maus transparent | 46,95 |
| GamePad HoneyBee | 45,95 |
| Competition Mini | 34,95 |
| Competition Star-Mini | 39,95 |
| Camp. Standart-Special | 30,95 |
| Competition Standart Star | 39,95 |
| SV 119 Junior | 9,95 |
| SV 126 Jet Fighter | 25,95 |
| SV 127 Top Star | 39,95 |
| MausPad „Hattrick“ | 9,95 |

Verandkosten: Nachnahme nur 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Vorkasse nur 6,95 DM

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

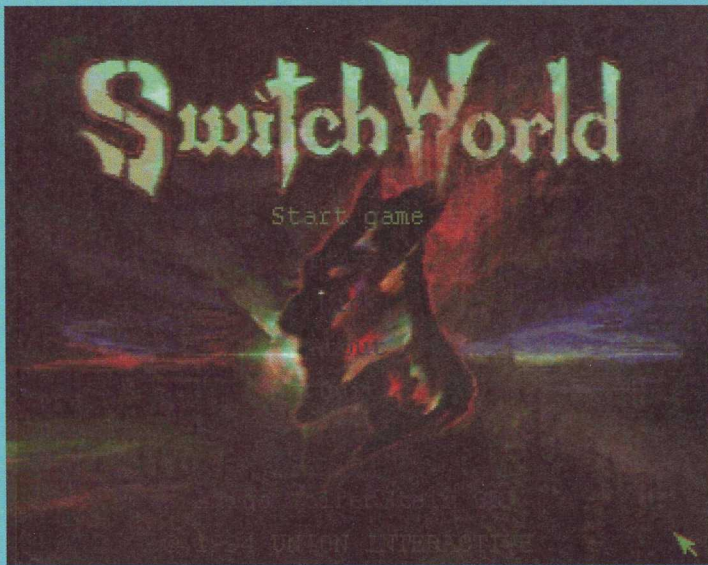
Verandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

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

Laden: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Htwl.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 25,-

Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren



Nachdem die Demoszene bewiesen hat, daß rasante 3D-Dungeons auch auf einem AMIGA hervorragend möglich sind, hagelt es nur noch so von schaurig schönen 3D-Massakern. Getreu diesem Stil bastelt man auch bei Black Legend an einem neuen Castle Wolperdinger.

Von Oliver
Preißner

Konkurrenz für Fears!

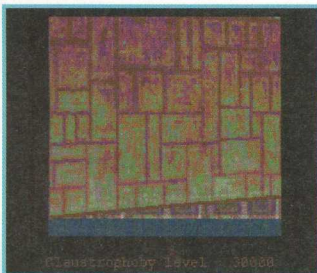
Switchworld

Wenngleich das Game noch in den Kinderschuhen steckt und noch einige Zeit auf sich warten läßt, sind bereits die ersten Screenshots, Optionsvariablen und vor allem die fast fertigen Soundtracks durchaus vielversprechend. Switchworld soll in einer vertretbaren Härte auf den deutschen

Markt kommen, obgleich ihm tatsächlich Mutter Wolperdinger als Original-Vorlage dient. Davon abgesehen beeindruckte bereits im frühen Stadium die Möglichkeit, die Grafik je nach vorhandener Rechner-Power einzustellen. So können Screenshotgröße und grafische Detailgenauigkeit verändert, Boden- und Wandmu-

ster verändert, sowie die FX und Soundtracks ausgeblendet werden. Dreierlei Computervernetzungen, über eine serielle, parallele als auch ParNet-Schnittstelle sind vorgesehen. Zudem erkennt das Programm, wenn in einem CD-Laufwerk eine x-beliebige Musikscheibe liegt und bindet diese automatisch als Sound-

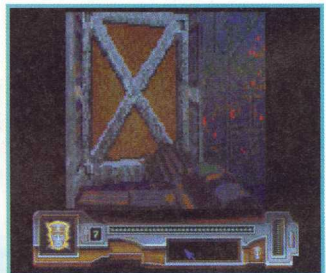
track ins Spielgeschehen mit ein. So können dann Heavy-Freaks zu ihren Lieblings-Rocktiteln die Gegner vom Screen pusten. Alle, die nicht stolzer Besitzer eines CD-Roms sind, brauchen jedoch auch nicht Trübsal zu blasen, denn bereits in der vorliegenden Version begeistert Switchworld mit brutal harten



Zahlreiche Einstellmöglichkeiten lassen jeglichen Kompromiß zwischen hoher Detailauflösung und rasanter 3D-Perspektive zu.



Die bisher sehr rasant gepixelten Räume sollen auch bei sehr hohem Feindaufkommen nichts von ihrem flotten Scrolling verlieren.



Entgegen den PC-Vorreitern werden Türen zumeist durch simplen Beschuß geöffnet, was für eine bessere Spielbarkeit sorgen dürfte.

INFO Schlag auf Schlag...

Die ersten Dungeons erblickte man im gleichnamigen, bereits steinalten Dungeon Master. In sehr groben Schritten wurde kaum gescrollt, Wendungen fanden nur in 90 Grad Schritten statt. In den erst kürzlich erschienen Nachfolgern Death Mask und Behind The Iron Gate erkaufte man sich entweder höhere Detailauflösung mit einem kleineren Bildausschnitt, der wiederum nur Viertel-Drehungen zuließ, oder schnelleres Scrolling mit gehörigem Verzicht auf grafische Details. Beide Mankos sollen in den brandheiß angekündigten Irrgärten von Fears und Alien Breed 3D überwunden werden. Wie es aussieht, wird auch Switchworld diese Hürde packen, wenn man nicht sogar noch etwas abwartet und aus eventuellen Fehlern seiner Software-Kontrahenten lernt.



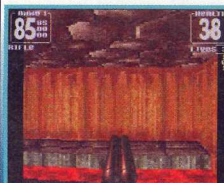
Dungeon Master



Death Mask



Behind the Iron Gate



Fears



Alien Breed 3D

und abwechslungsreichen Soundtracks, die das Blut zum Kochen und den Finger am Abzug zum Jucken bringen.

Erste optische Eindrücke...

Die Action-Screens selbst sind zwar bisher noch etwas farblos in Szene gesetzt, dafür klappt das 3D-Scrolling bereits einwandfrei. Wände werden fast stufenlos herangezoomt und auch Drehungen um die eigene Achse gehen unproblematisch von

statten. Bisher verklagen allerdings unsere wuchtigen MG-Salven und unsere halbdunklen Schritte unbeachtet in den zahllosen Gängen, da in der Vorversion noch keinerlei feindliche Sprites enthalten waren. Erscheinen soll das Ganze für das CD32, sowie den A1200 und wird neben einem umfangreichen Waffenarsenal mit verschlungenen Irrgärten glänzen. In einer der nächsten Ausgaben erfährt ihr, ob sich zu grandios technischen Ansätzen auch noch tierischer Spielspaß gesellt hat.



BESTELLANNAHME:
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

| AMIGA 1MB Kick 1.3 | Preis | | Preis |
|-------------------------|---------|----------------------|---------|
| Aleddin AGA DH | 59,90DM | Wrocop DH | 49,90DM |
| Alien Breed 3D AGA DH * | 49,90DM | Whale's Voyage II DV | 67,90DM |
| All Terrain Racing DH | 47,90DM | Zak McCracken DV | 34,90DM |
| Approach Trainer DV | 67,90DM | Zeewolf DH | 64,90DM |
| B17 Flying Fortress DH | 34,90DM | Zeppelein DV | 67,90DM |
| Base Jumpers DH | 47,90DM | | |

| AMIGA CD 32 | Preis | | Preis |
|----------------------------|---------|----------------------------|---------|
| Alien Breed 3D DH * | 54,90DM | Alfred Chicken DH | 29,90DM |
| Alfred Chicken DH | 29,90DM | All Terrain Racing DH | 29,90DM |
| Arcade Pool DH | 27,90DM | Banshee DH | 34,90DM |
| Banshee DH | 34,90DM | Base Jumpers DH | 47,90DM |
| Base Jumpers DH | 47,90DM | Beneath a steel sky DV | 34,90DM |
| Beneath a steel sky DV | 34,90DM | Benefactor DH | 39,90DM |
| Benefactor DH | 39,90DM | Bubba 'n Stix & Prem. DH | 64,90DM |
| Bubba 'n Stix & Prem. DH | 64,90DM | Bubble 'n Squeak EV | 59,90DM |
| Bubble 'n Squeak EV | 59,90DM | Bump'n'Bum DH | 49,90DM |
| Bump'n'Bum DH | 49,90DM | Bureau 13 DV * | 59,90DM |
| Bureau 13 DV * | 59,90DM | CD 32 Gamer diverse Ausr. | 16,00DM |
| CD 32 Gamer diverse Ausr. | 16,00DM | Chuck Rock 1 & 2 DH * | 39,90DM |
| Chuck Rock 1 & 2 DH * | 39,90DM | Clockwiser EV | 59,90DM |
| Clockwiser EV | 59,90DM | Death Mask EV | 29,90DM |
| Death Mask EV | 29,90DM | Defender of the crown DV | 29,90DM |
| Defender of the crown DV | 29,90DM | Dennis DH | 27,90DM |
| Dennis DH | 27,90DM | Dragonstone DH | 49,90DM |
| Dragonstone DH | 49,90DM | Fields of Glory DH | 59,90DM |
| Fields of Glory DH | 59,90DM | Fink DH | 39,90DM |
| Fink DH | 39,90DM | Gloom EV | 54,90DM |
| Gloom EV | 54,90DM | Guardian EV | 54,90DM |
| Guardian EV | 54,90DM | Impossible Mission 2025 EV | 34,90DM |
| Impossible Mission 2025 EV | 34,90DM | International Karate + EV | 34,90DM |
| International Karate + EV | 34,90DM | Jungle strike DH | 59,90DM |
| Jungle strike DH | 59,90DM | Kid Chaos DH | 54,90DM |
| Kid Chaos DH | 54,90DM | Kingpin Bowling DH | 29,90DM |
| Kingpin Bowling DH | 29,90DM | Out to Lunch DH | 29,90DM |
| Out to Lunch DH | 29,90DM | PGA European Tour DH | 54,90DM |
| PGA European Tour DH | 54,90DM | Photolife DV | 49,90DM |
| Photolife DV | 49,90DM | Pinball Fant./Sleepw. DH | 29,90DM |
| Pinball Fant./Sleepw. DH | 29,90DM | Pinball Illusions DH | 59,90DM |
| Pinball Illusions DH | 59,90DM | Prey EV | 59,90DM |
| Prey EV | 59,90DM | Quik EV | 19,90DM |
| Quik EV | 19,90DM | Roadkill EV | 59,90DM |
| Roadkill EV | 59,90DM | Shadow Fighter DH | 59,90DM |
| Shadow Fighter DH | 59,90DM | Shedown Crew DH | 49,90DM |
| Shedown Crew DH | 49,90DM | Speedball 2 EV * | 34,90DM |
| Speedball 2 EV * | 34,90DM | Spelis Legacy DH * | 54,90DM |
| Spelis Legacy DH * | 54,90DM | Superfing DH | 29,90DM |
| Superfing DH | 29,90DM | Super Stedmarks EV | 54,90DM |
| Super Stedmarks EV | 54,90DM | Super Stardust DH | 49,90DM |
| Super Stardust DH | 49,90DM | Syndicate EV | 49,90DM |
| Syndicate EV | 49,90DM | Top Gear 2 DH | 49,90DM |
| Top Gear 2 DH | 49,90DM | U.F.O. DH | 59,90DM |
| U.F.O. DH | 59,90DM | Whale's Voyage II DV * | 69,90DM |

| Zubehör: AMIGA CD | Preis | | Preis |
|-----------------------------|-------------|-----------------------------|-------------|
| Spielfelders ab | 17,95DM | Joypad Honeybee CD 32 | 39,90DM |
| Joypad Honeybee CD 32 | 39,90DM | Maus Alfa Power | 39,90DM |
| Maus Alfa Power | 39,90DM | Maus Optical Alfa Power | 69,00DM |
| Maus Optical Alfa Power | 69,00DM | Trackball Alfa Power | 89,00DM |
| Trackball Alfa Power | 89,00DM | Festplatten für Amiga | ab 498,00DM |
| Festplatten für Amiga | ab 498,00DM | CDROM Controller A1200 | 229,00DM |
| CDROM Controller A1200 | 229,00DM | Amnet Set 1 (2CD) | 49,90DM |
| Amnet Set 1 (2CD) | 49,90DM | Amnet 7 | 24,90DM |
| Amnet 7 | 24,90DM | Weird Science (4CD) | 44,90DM |
| Weird Science (4CD) | 44,90DM | World of Amiga | 39,90DM |
| World of Amiga | 39,90DM | Directory Opus 5.0 DV | 139,00DM |
| Directory Opus 5.0 DV | 139,00DM | CD-Boot 1.0 | 54,90DM |
| CD-Boot 1.0 | 54,90DM | Diablo Backup Prof. DV | 129,00DM |
| Diablo Backup Prof. DV | 129,00DM | DiskSalv 3 | 69,90DM |
| DiskSalv 3 | 69,90DM | Megahits 5 | 49,90DM |
| Megahits 5 | 49,90DM | Meeting Pearls 2 | 19,90DM |
| Meeting Pearls 2 | 19,90DM | Personal Paint DV | 79,90DM |
| Personal Paint DV | 79,90DM | Personal Write DV | 49,90DM |
| Personal Write DV | 49,90DM | Goldfish 2 (2CD) | 49,90DM |
| Goldfish 2 (2CD) | 49,90DM | Fresh Fish Vol. 9 | 49,90DM |
| Fresh Fish Vol. 9 | 49,90DM | Stegfried Antivirustools DV | 69,90DM |
| Stegfried Antivirustools DV | 69,90DM | X-Copy DV | 49,90DM |
| X-Copy DV | 49,90DM | | |

*AMIGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ecron AG

Eigeltunnen AGB. Versand erfolgt per Post, zzgl. DM 8,- Porto/Verpackung, + 11% + 3DM Zahlbehaltgebühr, oder 100,- per Barauscheck/Überweisung (Konto 40008260 bei Sparasse Aachen, BLZ:309000) zzgl. DM 7,50 Software ab DM 200,-. Warenwert Porto u. Verpackung frei. Billigerung vorbehalten. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden sämtliche DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladengeschäft: Aachen, Lieferung ins Ausland nur per Barauscheck oder Postbankweisung + DM 28,-. Angebot Inland und Invermeidung solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. AGA=Amiga 1200

Ein verheißungsvolles neues Team 17-Projekt

Speris Legacy

Wiederholt hat Team 17 unter Beweis gestellt, daß sie die Welt der Plattformen und Ballerspiele programmtechnisch aus dem FF beherrschen. Stets war satte Action, die geradlinig, ohne zuviel Schnickschnack, in nächtelangen Computer-Orgien mündete, angesagt. Mit Speris Legacy wagt sich Team 17 nun auf neues Terrain vor. Wir haben ihnen bei der Arbeit über die Schulter geschaut.

Von Oliver Preißner



Das wohl erfolgreichste Action Adventure stammt aus den frühen Tagen des Super Nintendo: Zelda - ein Millionenseller, der alle bisher dagewesenen Verkaufszahlen bei Computer-Games in den Schatten stellte. Mit einfachen grafischen Mitteln führte uns dieser Leckerbissen durch schier endlose phantasiereiche Welten. Unzählige Lokalitäten mußten besucht werden, zahllose Passanten

und Wegelagerer standen uns Rede und Antwort. Ein Computer-Epos mit einer dichten Handlung wie ein spannender Roman. Nicht nur der Feuerfinger, sondern vor allem der Grips wurde beansprucht. Anfang des Jahres versuchte Core Design an den Erfolg dieser Legende anzuknüpfen. Die hohen Erwartungen, die in den Titel Dragonstone gesetzt waren, erlitten jedoch eine herbe Enttäuschung, nachdem

dieses Spiel weder inhaltlichen Tiefgang aufwies, noch technisch mit dem, vor Jahren aufgestellten Zelda-Standard, mithalten konnte. Binary Emotions arbeitet nun am 2. Versuch, eine adäquate Saga für die Amiga-User zu entwickeln.

Der Erbe des Throns

Den unerschrockenen Forscher erwartet mit Speris Legacy wiederum ein handlungsreiches Adventure mit zahlreichen Action-Elementen. In der Rolle von Cho hast Du die Aufgabe, Deinen rechtlichen Anspruch auf das Königreich von Speris geltend zu machen. Der üble Gallus, der das Land mit eiserner Hand regiert, will jedoch keineswegs

freiwillig weichen und Dir die Herrschaft überlassen. Du mußt also eine durchgängige Strategie entwickeln, um den bösen Tyrannen zu stoppen und somit ans Ziel deiner Odyssee zu gelangen. Bis Du dieses erreichst, ist Dir ein langer und aufregender Weg beschieden. Du mußt mit zahlreichen Charakteren plaudern, was neben rein informativen Gesprächen auch teilweise recht spaßig vonstatten gehen soll. Zudem gibt es natürlich viele Schätze zu heben, Puzzles wollen gelöst, und Feinde müssen besiegt werden. Schließlich sollst Du ja die dunkelsten Geheimnisse um Speris ans Licht bringen, was, angesichts der vielen Widersacher und Aufgaben, wochenlanges Spielefieber beschern soll. Speris Legacy wird für jeden Einzelnen verschiedene Lösungen parat halten und will vor allem die Vorstellungskraft und Phantasie des Spielers anregen. Somit könnte uns ein fesselndes Abenteuer ins

Wie es sich für ein ordentliches Adventure gehört, kann man selbstverständlich auch einen Blick in alle Häuser werfen und sie nach brauchbaren Dingen durchforschen.



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)
- **Biorhythmus-/Geist** 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. Verschönern 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 Grammatikurs und Verbenabfrage. (3 Disks, 13,80 DM)
- **Fraktal-Set** Generieren Sie mühelos fraktale Grafiken mit Lypunovia 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 übergroßen) 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 verwandelt 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)



EL DORADO

Das Softwareparadies

- **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 Festplattenauflerke 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 Mausclick kopiert, Fenster automatisch angeordnet und Ihre Arbeitsoberfläche bekommt einen völlig neuen Bedienungscomfort. 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 Actionspele 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** Rasen 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 Spieldie: 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 achten 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)
- **Golf** Die Simulation des noblen Sports verleiht einen kompletten Golfplatz in Ihren 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: Spielstärke 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)
- **Lemmin'-Set** Eine hitverdächtige Spielesammlung: Zahlreiche witzige Spiele mit den niedlichen Tieren. Steuern Sie die Lemminge als sportliche Athleten bei der Olympiade, als verkleidete Weihnachtsmänner durch Schneeandschaften 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 extravaganter Set: Hervorragendes Games für mehrere Spieler. Tragen Sie spannende Duelle mit UFOs, Pansern und den nackten Fäusten aus! Langzeitmotivation und gegenseitiger 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 Sportspele. Mit dem Eishockeyspiel Karamaz-Cup, Karatespiel, Ligaverwaltung, Abfahrtslauf, Fußball- und Eishockeymanager und einem futuristischen Football-Game. (4 Disks, 18,40 DM)



nur **4,60** DM je Disk

- **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 Weiten 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 Ländernein, bauen Sie Wirtschaftsimperien auf und gewinnen Sie gloriose 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 Amigazeitungen 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



Damit die Pseudo-3D-Grafik nicht zu plan wirkt, wurden alle Objekte mit Schatteneffekten versehen.

Haus stehen, daß den Kreis zwischen Unterhaltung und Entspannung, Computergaming und anspruchsvoller Lektüre schließt.

Die Säulen des Königreiches

Das Fantasy-Land Speris ruht auf zahlreichen grundsoliden Stützen. So wird es 50 umfangreiche Puzzles und Unter-Games zu bewältigen geben. Die Reise führt durch kleine Orte und große Städte, Wüstenlandschaften und verzweigte Höhlensysteme. 12 Regionen mit jeweils über 100 Bildern wurden uns versprochen. Alle Einwohner zeichnen sich durch intelligentes und logisches Handeln aus und sind voll ins Geschehen integriert. So kannst Du mit ihnen einfach nur reden, ihnen Fragen stellen, oder mit ihnen Handel treiben, wobei sicherlich der eine oder andere Bestechungsversuch nicht schadet, um an wertvolle Infor-

mationen zu gelangen. Die Rätsel werden logisch aufgebaut und mit etwas Geschick

Ergänzt mit einem angeblich atemberaubenden Mega-Intro und phantastischen End-Sequenzen soll somit ein gigantisches Adventure auf uns zurollen, dem vielleicht Zelda gerade noch das Wasser reichen kann.

durch einfache Kombination von Items oder Informationen zu lösen sein. Es ist daher ratsam, alle Fundsachen genauestens zu untersuchen und gegebenenfalls, in der Hoffnung auf künftige Verwendbarkeit, erst einmal einzustecken. Für die notwendigen Action-Einlagen sorgen viele üble Kreaturen und feindlich ge-



Wie komme ich nur an den Palastwachen vorbei? Logische Knocheleien sind in Speris an der Tagesordnung.

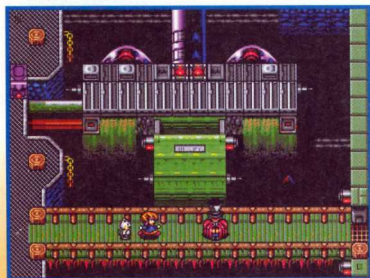
sinnte Schergen. Damit Du auch im fortgeschrittenen Spielverlauf Dich Deiner Haut erwehren kannst, ist es ratsam, sich neben einem Schwert auch nach stärkeren Waffen umzusehen. Du wirst die Magie und Zauberei kennenlernen und ähnlich wie in einem Rollenspiel auch damit umgehen können. Dementsprechend verfügt Cho natürlich auch über begrenzte Lebensenergie und kann aus jeder Begegnung kräftig Erfahrungspunkte sammeln. Um in die vorhandenen Spannung auch die notwendige Dramatik zu bringen, sind zahlreiche einfühlsame Begleitmusiken ge-

plant. Speris Legacy erscheint voraussichtlich noch im Spätsommer dieses Jahres für alle Amigas inklusive dem CD32. Spezielles Augenmerk will Binary Emotions dabei auch auf eine verbesserte A1200-Version legen, die die Möglichkeiten des AGA-Chips voll ausnutzt. Grafisch werden sich alle Systeme durch ein perfektes 8-Wege-Scrolling auszeichnen. Ergänzt mit einem angeblich atemberaubenden Mega-Intro und phantastischen End-Sequenzen soll somit ein gigantisches Adventure auf uns zurollen, dem vielleicht Zelda gerade noch das Wasser reichen kann.

INFO

Ein Haufen fieser Feinde!

Als Held in der Rolle von Cho mußt Du nicht nur schlau und redegewandt sein, um die Herrschaft über Dein Land zurückzuerlangen. In brenzlichen Situationsen zählt bisweilen nur die Schlagkraft. Vor allem die Abschnitte, in denen nur die Schärfe deiner Klinge entscheidet, erinnern mehr an ein reinrassiges Action-Game, als an ein moderates Adventure, bzw. bedingt actionhaltiges Abenteuer. Somit dürften in Speris Legacy gleichsam die Freunde aus der Hau-Drauf-Abteilung zufrieden gestellt werden.



Zwar wirkt die Grafik oft genretypisch stylisiert, doch finden sich auch viele optische Leckerbissen.



Skidmarks-Verschnitt

Wheelspin



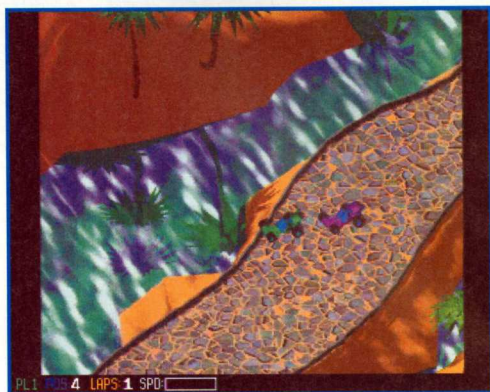
Einzig und allein über die Features sind wir uns vollends im Klaren.

So werden wir wahlweise in einer von vier Karossen Platz nehmen dürfen, wobei zumindest für einen der Fahrzeugtypen diese Bezeichnung mehr als zutreffend ist. Gefahren wird nämlich in Buggys, Offroad-Cars, rassigen Sportwagen oder eben ... VW Käfern. - Na wenigstens sind keine Kühe auf Rädern unterwegs. Gesteuert werden die Gefährte von einer Fahrerriege aus acht mehr oder weniger erfahrenen Lenkern. Maximal zwei davon können von menschlichen Mitspielern übernommen werden, zwei weitere wählt der Computer nach Gutdünken aus. Entgegen anderen Racing-Games in denen zurückliegende Fahrzeuge nötigenfalls unter Zeitabzug dem Hauptfeld nachge-

seitdem das Fortbestehen des Amigas nun endlich gesichert ist, treffen wieder reihenweise Vorankündigungen für neue Software bei uns ein. Vieles erscheint in aller Eile noch schnell zusammengeschustert worden zu sein, andere Publisher wiederum wollen offensichtlich nur im Gespräch bleiben. Bei Wheelspin sind wir uns noch nicht schlüssig, in welche Schublade wir es stecken sollen. Vielleicht wird ja aber auch noch der totale Überflieger daraus?

Von Oliver Preißner

wieder zu Lasten der Übersichtlichkeit, jedoch schafft er auch realitätsnähere Rennverhältnisse. Die Menüs und Zwischenscreens, die auch im vorliegenden Demo bereits eine gute Figur machen, werden im HAM-Hires-Modus dargestellt. Die Action-Bildschirme selbst wurden mit komplett gerendeter Grafik und einer Farbpalette aus 128 Farben in Szene gesetzt. Besondere Sorgfalt soll auf die Darstellung der Car-Sprites gelegt werden, damit diese auch in der Schrägansicht noch überzeugend bleiben. Natürlich können für gewonnene Preisgelder auch wieder Tuning-Teile erworben werden, und damit man nicht nach jedem Game-Over ganz von



Durch Anrempeln gegnerischer Fahrzeuge kommen zumeist beide kurzzeitig von der Fahrbahn ab.

An dem Streckendesign entdeckten wir gegenüber bereits vorhandener Software auch keinerlei Verbesserungen. Für ein Rennspiel im Stil von Skidmarks ist die Darstellung von nur vier Fahrzeugen auf der Piste etwas wenig, um als Konkurrenz gefährlich zu werden.

setzt werden, wird hier dem zweiten menschlichen Kontrahenten ein eigener Splitscreen spendiert. Dieser geht zwar

vorne anfangen muß, werden Rennergebnisse und Rekorde ganz einfach zwischengespeichert.

Ready-Steady-Go!

Die ersten Probeläufe führten uns durch aufwendige Menü-Bildchen. Sind vorhandene Spielstände schnell nachgeladen und Gesamttrundenzahlen zwischen 3, 5 oder 8 Laps schnell festgelegt, darf man sich für jeden Fahrer durch einen eigenen Screen blättern. Ebenso wie für die vier Fahrzeugtypen erscheint jeder Charakter porträtiert und mit drei knappen Eigenschaften beschrieben. Die Kurse selbst

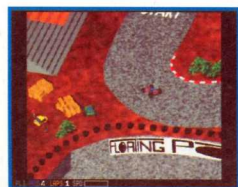
erinnern stark an das eben erst erschienene Racing-Highlight Super Skidmarks. Aus leicht schräger Perspektive dargestellt, tummeln sich vier Fahrzeuge auf der Piste. Jede Strecke beinhaltet geringfügig andere Schikanen wie zum Beispiel Steilkurven, von welchen man abrutschen kann, sofern sie zu langsam durchquert werden oder Sprungschancen. Der Gummibtrieb in den Kurven äußert sich bei Wheelspin nicht nur durch schrilles Reifenquietschen, sondern hinterläßt auch

INFO Das Fahrerlager

deutliche Spuren auf der Fahrbahn oder dem Seitenstreifen. Kommt man abseits der Strecke ins Schleudern, kann man zudem kleine Dreckbatzen fliegen sehen. Ebenso wie Skidmarks sieht die Streckenföhrung noch etwas langweilig aus. Abwechslung in die Monotonie könnten neben vorhandenen Pflanzungen und Fangzäunen auch Zuschauer, Gebäude und Schilder bringen.

Schonkost

Ohne ein halb fertiges Spiel bereits im Vorfeld kritisieren zu wollen, konnten wir bisher noch keine überwältigenden Features ausmachen. Etwas Pfeifender Gummi, ein wenig Motorengerummel, dazu eine effekt-



Zwar bremsen Strohballen und Fangzäune dein Fahrzeug abrupt ab, sichtbare Schäden entstehen aber an den Absperungen dadurch nicht.



Hier war scheinbar erst kürzlich die Stadtreinigung unterwegs. Auf den Strecken sind keinerlei Turbos und weder Extras noch Moneten zu finden.

lose Titelmusik verlangen noch gehörig nach Aufbesserung. An dem Streckendesign entdeckten wir gegenüber bereits vorhandener Software auch keinerlei Verbesserungen. Für ein Rennspiel im Stil von Skidmarks ist die Darstellung von nur vier Fahrzeugen auf der Piste etwas wenig, um als Konkurrenz gefährlich zu werden.

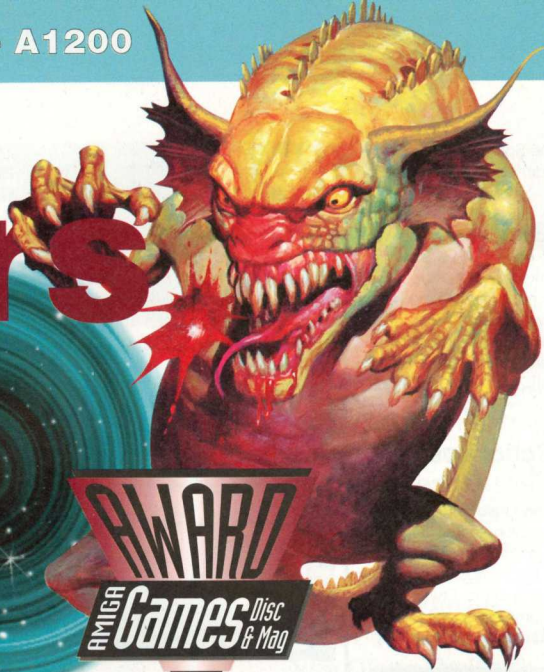
Zudem kommt, daß keine gemischten Rennen gefahren werden können und wieder nur die in allen Spielen dieses Genres üblichen vier Autotypen verfügbar sind. Einen Damage-Status für entstandene Schäden am Rennwagen suchten wir bisher vergebens und der 2-Player-Splitscreen-Modus könnte auch endlich mal einer Game-Version mit einem 4-Player-Adapter weichen. Ziehen wir also vorläufig den Zündschlüssel wieder ab, schieben die Boliden zurück in die Werkstatt und bleiben gespannt darauf, wie sie sich nach einer nochmaligen Generalüberholung präsentieren werden. Versorgt werden dann alle Amigas, sowie das CD32.



Gemischte Klassen gibt es in Wheelspin leider nicht. Grundsätzlich treten nur Fahrzeuge des gleichen Typs gegeneinander an.

Attic läßt's krachen!

Fears



AWARD
 AMIGA Games Disc & Mag

Attic macht den Amiga-Usern schon wieder Angst! Diesmal wollen sie sich allerdings nicht vom Amiga-Markt verabschieden, sondern allen Action-Fans den bislang packendsten 3D-Schocker präsentieren. Ob Fears die hohen id-Ansprüche erfüllen kann, wollten wir in den Dungeons herausfinden!

Fears läßt die Legende von Dr. Frankenstein wieder aufleben. In die Rolle des düsteren Leichenfledderer schlüpft diesmal allerdings ein gewisser Professor Bloodheart, der sich in einer riesigen Burg verschanzt

hat. Dessen Ansinnen ist erwartungsgemäß nicht unbescheiden und von ungeheurer krimineller Energie gekennzeichnet. Um die Welt Herrschaft an sich reißen zu können, experimentiert dieser nämlich auf dem Planeten

Sikrah mit allerlei außerirdischen Lebewesen, die er dank Genmanipulation in blutrünstige Monster verwandelt. Dummerweise hat er auch Dich in den Kerker geworfen, wo Du nun einer kleinen Operation entgegenstehst, welche

Dein Leben gewaltig verändern würde. Mit einem nicht unbeachtlichen Selbsterhaltungstrieb ausgestattet, versuchst Du natürlich, aus der Burg zu entfliehen, jedoch nicht, ohne dem bösen Finsterling im finalen Showdown



Um dieses Extraleben zu ergattern, muß man etwas Anlauf nehmen.



Munition und Waffen sollte man keinesfalls liegen lassen.



Der integrierte Editor ist ausgezeichnet gelungen. Mauern, Texturen und Monster lassen sich beliebig auswählen.

das Handwerk gelegt zu haben. Der Weg bis zum Happy End ist jedoch voller Schwierigkeiten, denn Professor Bloodheart hat schon eine recht stattliche Armee aufmarschieren lassen, die sich in den Labyrinthen heruntreibt.

Die Hard!

'Allein gegen alle!' lautet somit das Motto dieses Spieles, dessen Spielprinzip recht simpel geraten ist. Prinzipiell sollte man zunächst das Geschehen um sich herum äußerst genau analysieren, was dank der 3D-Ego-Perspektive, bei der man flüssige Drehungen um 360 Grad vornehmen kann, besonders beeindruckend aussieht. Außerdem sollte man seine

Ohren offen halten und auf jeden leisen Soundeffekt hören, der die Monster verraten kann. Sobald sich nämlich irgendetwas auf dem Screen bewegt, ist es oft schon zu spät, um ohne Energieverlust rauszukommen. Oftmals kommen die zu groß geratenen Ekelpakete auch in ganzen Horden angetrampelt, wodurch gezieltes Schießen mehr als schwierig wird. Manche können einem nur in direkter Nähe gefährlich werden, andere wiederum schießen mächtige Feuerkugeln ab. Zur Gegenwehr gibt es zwar mehr als sechs Waffen, diese muß man allerdings erst einmal finden und auf sammeln. Aktivieren kann man sie dann mit den Tasten 1 bis 6, allerdings nur dann, wenn man auch noch ge-

nügend Munition hat. Es ist übrigens sehr empfehlenswert, die Waffen je nach der gerade anwesenden Monsterart auszuwählen, denn für rosa Fleischkugeln reichen auch die primitiven Bleigeschosse. Im Laufe des Spiels tauchen insgesamt 14 verschiedene Monsterarten auf,

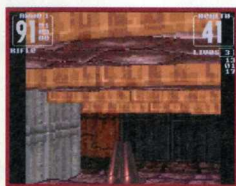
Lange Reise!

Fears garantiert wochenlange Unterhaltung. Insgesamt gibt es sage und schreibe 30, zum Teil riesengroße Levels, die mit allerlei Gemeinheiten gespickt wurden. Der Weg zum Ausgang wird von Mal zu Mal schwerer und hinterhältiger. Genügt es im ersten Level

Fears setzt die Meßlatte für 3D-Aktionspiele auf dem Amiga ein ganzes Stück höher. Angekündigte Konkurrenten werden ihre Mühe haben, diesen Standard zu übertreffen.

die jeweils mit unterschiedlichen Angriffstaktiken aufwarten. Manche verhalten sich recht dämlich und laufen schnurstracks in den Feuerhagel, während andere wiederum mit gewieften Ausweichmanövern der Ladung Schrot entgehen. Am Ende des Spiels wartet übrigens der obligatorische Riesenobermütz, für den man sich zumindest noch ein Leben aufsparen sollte.

noch, eine Tür zu öffnen und einen Schalter zu betätigen, was jeweils mittels der Leertaste gemacht wird, muß man sich in den späteren Spielstufen fast schon eine Karte anlernd, wenn man nicht die Orientierung verlieren will. Mehrere Stockwerke, diese Schalterkombinationen, scheinbar unerreichbare Extrakisten mit Waffen und Munition und versteckte Türen bringen den Spieler an den Rand des Ner-



Selbstverständlich bietet jeder Level mehrere Etagen.



Vorsicht! Die glühende Lava kostet mordsmäßig Energie.



Die teils versteckten Schalter müssen umgelegt werden.



Professor Bloodheart und seine Monster grinsen freundlich, wenn man seine letzte Lebensenergie aufgebraucht hat.



Gesellschaft erwünscht? Diese netten Kreaturen wollen leider nicht spielen, sondern überraschen mit unterschiedlichen Taktiken.

venzusammenbruchs. Umso größer ist natürlich die Freude, wenn man Erste-Hilfe-Kits und Extraleben findet, für die man, mit der Return-Taste etwas beschleunigt, über die brodelnde Lava springen kann. Die Levels warten mit einer anständigen Portion Abwechslung auf und machen Fears auch langfristig interessant. Manchmal muß man im Höchsttempo zwischen den steinernen Mauern hindurch-

hecheln, während man an anderen Plätzen des Schlosses auf schmalen Steinwegen zwischen Lava und Abhang balanciert. Falls die 30 Levels immer noch nicht reichen, kann man zu einem komfortablen Level-Editor greifen, mit dem man sich seine eigenen Dungeons inklusive aller Gegnern, Mauer, Treppen und Texturen zusammenbauen kann. Diese Meisterwerke lassen sich natürlich auch auf Disket-

te speichern und können Freunden als Herausforderung angeboten werden. Nach jedem geschafften Level darf man übrigens einen Spielstand auf einer separaten Save-Disk abspeichern.

Wie sieht's aus?

Ingesamt gesehen ist Fears das bislang beste 3D-Actionspiel auf dem Amiga. Die Grafiken sind sehr detailliert und werden recht flüssig gescrollt. Dadurch, daß man die Texturen-Varianten und die Bildschirmgrößen individuell einstellen kann, werden auch unterschiedliche Geschmäcker zufrieden gestellt. Ob man nun schnelle, aber schlichte Grafik will oder mehr Grafiken mit Diashow-Charakter bevorzugt, Fears macht es jedem recht. Die Soundkulisse verzichtet auf ständiges Gedudel und beschränkt sich auf sogenannten Atmo-Sound, der mit wenigen Klängen für eine bedrohliche Atmosphäre sorgt. An eine Mehrspieler-Option wurde auch gedacht, allerdings funktioniert diese nur, wenn man einen zweiten Amiga und ein Null-Modem-Kabel besitzt. Im Vergleich zu den demnächst erscheinenden Konkurrenten Alien Breed 3D und Gloom ist die 3D-Grafik im aufwendigsten Modus deutlich langsamer, allerdings dafür detaillierter und schöner. Außerdem bietet Fears als einziges Spiel einen Level-Editor. Letztendlich ein klarer Tip für Action-Fans!

COMMENT



Fears setzt die Maßlatte für 3D-Actionspiele auf dem Amiga ein ganzes Stück höher. Konkurrenten wie Gloom oder Alien Breed 3D werden ihre Mühe haben, diesen Standard zu übertreffen. Die Krönung stellt der komfortable Level-Editor dar.

FACTS

- Hersteller: Attic/Manyk
- Spieler: 1(-2) ■
- Disks: 2 Preis: ca. DM 80,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■
- 2.Laufwerk: wird unterstützt ■
- Steuerung: Joystick, Maus, Tastatur ■

- + individuell einstellbar, Leveleditor
- etwas langsam

| | |
|---------------|------------|
| GAMEPLAY | 78% |
| GRAFIK | 84% |
| SOUND | 82% |
| MOTIVATION | 89% |
| GESAMT | 87% |

Versand

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

FOP-Qualität
für alle
AMIGAS

Amiga-Public-Domain- und Low-Cost-Software

S26a Battelforce

Kampfer Giganten! Mit 124seitigem Handbuch **20,-**

\$69 Spiele-Pack 3

21 Spiele auf 2 randvollen Disketten mit Buch **20,-**

S61 In Seenot (3)

Umfangreiches, Text-adventure auf 3 Disks. Das Besondere ist der Editor für eigene Abenteuerspiele **15,00**

\$79 Das-Erbe und Das Erbe 2

Zwei lehrreiche Grafikabenteuer sowie die Lösung zu "Das Erbe 2". Nur **15,00 DM**

I202 Kick-1.3-

Emulator A1200
 Degradier "degradiert" Ihren A1200/4000 zum A500. KICK 1.4 bringt ebenfalls ältere Programme zum Laufen!
Supersett..10,00 DM

A41 DataEasy

Dateiverwaltung mit Buch **10,- DM**

OA34 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 Geschenkschon was hermachen...

L07 DolmetchE

Leitungsfähiges Übersetzungsprogramm mit 19.000 Englisch-Vokabeln. Erweiterungsdateien bis 50.000 Vokabeln erhältlich... **15,-DM**

TEST
 AMIGA
 GAMES
 4/95

Star-Trek-Spiele

S12 **Star Trek (2)** Enterprise-Spiel (T. Richter) **10,-**
 S66 **Star Trek (2)** weiteres Spiel (J. Barber) **10,-**
 S65 **Star Trek (3)** dito (von E. Gustafson) **15,-**

Welches Spiel? Am Besten alle 3 (=7 Disks) für **30,-**
 (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 Disks) **DM 30,00**

E03 C=64-Pack V3.0

Neueste Version unseres Emulatorpacks! 90% aller Programme können jetzt geladen werden. Wohl einmalig: 60 C=64-Programme gehören zum Lieferumfang! Für alle Amigas. **20,00**

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!**

S82 Car-Racing-Set

Road to Hell Extremrennen für 1 oder 2 Spieler mit Rennshop für Autorzubehör. High Octane ein weiteres rasantestes Actionrennen mit Schußwaffen. Automobiles Autorennens mit 10 Parcours. UniversalRacer Rennen mit verschiedenen Kraftmaschinen. Driving Maniacs ist bestimmt eines der besten PD-Rennspiele. Mit 3D-Grafik (inkl. der Landschaften) SmashBang Wallop! Schnelles Autorennens mit Boxenstopp. Die Spiele bieten teilweise die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Fahrzeugen und Zubehörs zu wählen! Paketpreis **29,00 DM**

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,-**

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**

H09 Anti-Virus-Set

VirusZ - Ein aktuelles Virenschutzprogramm, das weit mehr als 300 Viren erkennt... (noch nicht mitgerechnete 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 1200er) und
H09b für Amigas mit Kick 1.3
 Jede Version m. Handbuch **DM 15,-**

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 Disks für **10,- DM**

PDA033 Strategiespiele

Das Paket enthält 6 Programme: Feldherr, Kaiser 2, Imperium, Hanse 2, Bull Run (US-Bürgerkrieg) und Korn (Handelsimulation im Kaiserstil) **DM 25,-**

Die Angebote bestehen größtenteils aus mehreren Disketten.

Dieses Symbol kennzeichnet Angebote mit "Buch und Disk"

Der Platzmacher

H26 EPU v1.4 ist ein Programmierer Sonderklasse, dem es ermöglicht die Verdopplung Ihrer Festplattenkapazität (auch Disketten). Beim Schreiben auf ein mit EPU installiertes Laufwerk werden die Daten komprimiert und beim Lesen automatisch dekomprimiert, ohne daß es der Anwender bemerkt. Mit gedruckter Kurzanleitung **DM 10,00**

Eil-Bestellung

Senden Sie mir bitte Ihren kostenlosen Katalog

ABSENDER:

Ich bestelle per () Nachn. () Vorkasse:

- | | |
|----------------------------|------------------------|
| O S26a Battelforce | O I202 Kick-1.3-Emu |
| O S69 Spielepack 3 | O A41 DataEasy |
| O S61 In Seenot | O L07 DolmetchE |
| 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 O3C=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 PDA033 Strategie | O H27 Copy/Crack/Rep. |
| O H26 Der Platzmacher | O H09a Anti-Virus |
| | O H09b Anti-Virus |

Versandkosten: Nachnahme + 10,- DM (Ausland + 22,- DM)
 Vorkasse (Scheck/Bargeld) + 6,- DM (Ausland + 15,- DM)

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:
COMPUDEC 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 Nachnahme-

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

GÜNTIGER UND BESSER GEHTS NICHT MEHR SOFTWARE SCHON FÜR 5.- JE PROGRAMM



- 100 Text Plus Ein sehr gutes Textverarbeitungsprogramm mit vielen nützlichen Funktionen für den täglichen Schriftverkehr.
- 101 Rechtschreibprüfer Nützliche Anwendung um Rechtschreibfehler zu vermeiden.
- 102 Star Translator Schneller Übersetzer von englischen Texten, inclusive umfangreichem Wörterbuch.
- 103 Bildschirmschoner Mehrere verschiedene Bildschirmschoner (u.a. Super Dark) mit über 50 Effekten. 2 Disketten.
- 104 Super Duper Geniales Kopierprogramm mit vielen neuen Features für bis zu 4 Laufwerke (sehr schnell).
- 105 Amiga Route Super Streckenplanungsprogramm mit Karten von Deutschland, Holland und natürlich von der Schweiz.

- 106 Fahrschule Sehr gutes Lernprogramm mit verschiedenen Themenbereichen und Statistikauswertung. Enthält viele Grafiken.
- 107 VT Schutz Nie wieder Ärger mit Viren. Eines der besten und neuesten Virenprogramme.
- 108 Überweisung Komfortables Programm um Ihre Überweisungen oder ähnliche Bankformulare zu drucken.
- 109 Freepaint Ein sehr gutes Zeichenprogramm mit allen wichtigen Funktionen.
- 110 Wave Tracer Sounds wie von Profis selber machen. Sehr viele Effekte bis hin zu 24 bit.
- 111 FM Synth Super Sound per FM Synthese. Die Sounds können über Tastatur abgespielt werden.

Fast alle Spiele und Programme haben eine deutsche Anleitung und sind auf jeden Amiga ab 1MB RAM-Speicher voll lauffähig.



- 112 Magic CX Viele nützliche Programme wie z.B. Alarmfunktion, Bildschirmschonersystem, Sun Mouse u.s.w..
- 113 Amiga World Interessante Datenbank mit sämtlichen Daten aller Länder der Welt.
- 114 KFZ Manager Schnelle Übersicht über die Kosten Ihres KFZ (Leasingkosten, Fahrtenbuch, u.s.w.)
- 115 Fakturierung Zuverlässiges Verwaltungsprogramm für Ihr Rechnungswesen.
- 116 Computer Lexikon Ratgeber für fast alle Fragen und Probleme zu Ihrem Amiga und Amiga-Dos.
- 117 CD Verwaltung Komfortable CD Verwaltung mit professionellen Ausdrucken.

- 119 Amiga Atlas Streckenrechnungsprogramm für Deutschland (Berechnung nach Straßentyp und Geschwindigkeit). 2 Disketten
- 120 World Address Detaillierte Adress-Datenbank mit Druckfunktionen für Serienbriefe und Briefumschläge.
- 121 Schreibtrainer Mehrere Lektionen führen Sie spielerisch zum 10 Finger Schreiben.
- 122 Virus Workshop Mit diesem Programm-Paket haben Viren bei Ihnen keine Chance mehr.
- 123 Octa MED V5 Sehr gut mit komplexer achttimmiger Musikeditor.
- 124 Terminator Nie wieder zu spät kommen. Der Terminator erinnert Sie rechtzeitig an wichtige Termine oder startet Programme.

TOP 100

Dieses Paket enthält 100 Programme und Spiele für alle Amiga ab 1 MB. Unter anderem erhalten sind z.B.: Malprogramme, Musikprogramme, Dateimanager, Datenbanken, Lernprogramme, Fakturaprogramme, Druckprogramme, Utilities, Samples, Musikmodule. Fast alle Programme haben eine deutsche Anleitung und sind natürlich selbstständig. Sichern Sie sich noch heute Ihr TOP 100 Paket, denn wo gibt es sonst Spiele und Programme für nur 0,89 DM je Programm.

Bestellnummer 505 89,00 DM

A 1200

Haben Sie auch Probleme mit manchen älteren Spielen und Programmen? Dann ist dieses Paket genau das Richtige für Sie! Das A1200 Update-Paket enthält mehrere Programme zum Starten von älteren Programmen auf Ihrem Amiga 1200 ohne irgendwelche Hardwareumbauten.

Bestellnummer 516 29,00 DM

Color-Fonts

Enthält außerdem bunte Fonts in allen Größen für alle Malprogramme. Die Farben der einzelnen Fonts können natürlich noch geändert werden.

Bestellnummer 507 39,00 DM

DTP-Bilder

Spitzen DTP-Bilder in professioneller Qualität. Sehen sehr plastisch aus.

Bestellnummer 508 29,00 DM

Heimdruckerei

Das ideale Paket für Ihre Drucksachen wie z.B. Anzeigen, Einladungen, Visitenkarten, Handzettel, Preistafeln, Briefbogen, usw. Unter anderem sind enthalten: AmigaFox das Spitzen DTP-Programm für Amiga, PrintStudio ein universelles Druckerprogramm für Grafiken, Grafik Maschine ein umfangreiches Bildbearbeitungsprogramm, Super Print, Print Manager und vieles vieles mehr.

Bestellnummer 509 39,00 DM

Als ideale Ergänzung empfehlen wir Ihnen die nebenstehenden Packs DTP-Bilder und Color-Fonts

Bestellung an:

1X1 Soft

Hauptstr. 61
51465 Bergisch Gladbach
Fon 02202/44500
Fax 02202/59773

Bitte hier die Nr. der gewünschten Programme einsetzen

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Mindesbestellwert 20 DM

Verandkosten: Nachnahme Inland 10,00 DM Vorkasse (Scheck) Inland 5,00 DM Vorkasse (bar) Inland 0,00 DM
Nachnahme Ausland nicht möglich Vorkasse (Scheck) 15,00 DM Vorkasse (bar) 0,00 DM

Absender:

Bei uns bekommen Sie immer die aktuellsten und besten Programme

Capcoms Prügelklassiker!

STREET FIGHTER II

Daß Prügelspiele eine derartige Renaissance erleben, hätte man vor einem Jahr nicht gedacht. U.S. Gold beschert nun allen Amiga-Karatekas eine Umsetzung des Capcom-Automatenhits, der den zweiten Beat 'em Up-Boom einleitete.



Edmond Honda setzt als waschechter Sumo-Ringer vor allem auf sein beeindruckendes Körpergewicht.



Insgesamt stehen sechzehn verschiedene Kämpfer zur Auswahl, wobei Fei Long, Cammy, Thunder Hawk und Dee Jay neu hinzugekommen sind.

Die Geschichte von Street Fighter ist so erstaunlich, daß wir sie Euch nicht vorenthalten wollen. Der erste Teil kam nämlich schon 1987 in die Spielhallen, besonders viel Aufsehen erregte dieses Beat 'em Up damals allerdings noch nicht. Abgesehen von den großen Kämpfersprites bot dieses Spiel keine Besonderheiten. Die richtige Street Fighter-Hysterie sollte erst ein Jahr später beginnen, als Capcom Street Fighter II veröffentlichte. Plötzlich begannen die Prügelspielfans von der genialen Spielbarkeit, den abgefahrenen Specials Moves und den durchdachten Charakteren zu schwärmen. Es war selbstverständlich, daß man die Lebensläufe und Special Moves der einzelnen Kämpfer auswendig aufsagte, Street Fighter II war somit mehr als ein Prügelspiel, es war echter Kult. Capcom nutzte die Hysterie

geschickt aus und präsentierte eine Menge unterschiedlicher Updates. Street Fighter II Turbo überzeigte mit flinkerem Gameplay, die Street Fighter II Special Championship Edition bot neue Moves und die vorläufig letzte Version präsentierte man schließlich mit Super Street Fighter II, dem vierten Teil des Nachfolgers, in dem vier neue Charaktere zu finden waren. Capcom wuchs alleine durch dieses Spiel zu einer der größten Firmen heran, hauptsächlich allerdings wegen der enorm erfolgreichen Konsolenversionen, die beispielsweise wichtigstes Kaufargument für das Super NES in den USA waren. Alleine wegen Street Fighter II legten sich Millionen von Beat 'em-Up-Fans die 16-Bit-Konsole von Nintendo zu. Den bisherigen Höhepunkt der Street Fighter-Begeisterung markierte der actionreiche, aber wenig anspruchsvolle Ki-



Grafisch am beeindruckendsten sieht noch die bildschirmfüllende Ryu-Animation zu Beginn des Spiels aus.



nofilm 'Street Fighter-The Movie' mit Belgiens Muskelexport Nummer 1, Jean Claude Van Damme und Addams-Family-Star Raul Julia in den Hauptrollen. Die geschäftstüchtigen Manager von Capcom ließen mit den Superstars gleich noch ein paar Zusatzszenen drehen, welche in dem kommenden 32Bit-Videospiel Street Fighter-The Movie Verwendung finden werden. Um die Verwirrung komplett zu machen, arbeitet man noch an Street Fighter Alpha, dem Vorgänger zu Street Fighter, und Street Fighter Animated, dem Spiel zur Zeichentrickserie. Doch nun zurück zu Super Street Fighter II und den vorliegenden Version für Amiga 500 und Amiga 1200.

Eine kompetente Umsetzung?

U.S. Gold gelobte nach der peinlichen ersten Street Fighter II-Umsetzung, die keineswegs den Konsolenmaßstab erreichte, Besserung und versprach

eine originalgetreue Wiedergabe der besten Features des Originals. Um die Ernsthaftigkeit ihres Vorhabens zu unterstreichen, legten sie sogar eine Beurteilung der Amiga-Version von Street Fighter II bei, welche sie mit 42 Prozent bewerteten. Die angesprochenen Mängel wurden für Super Street Fighter II komplett beseitigt, was nach U.S. Gold-Maßstäben eine Wertung von 85% rechtfertigt. Möglicherweise nahmen sie dafür jedoch die Super NES-Version als Grundlage, denn die fünf (bzw. sieben) Disketten der A500 (bzw. A1200)-Version werden den hohen Ansprüchen keineswegs gerecht.

Nur auf den ersten Blick ist alles vorhanden, was nötig ist. Ryu eröffnet das Spiel mit einer spektakulären, bildschirmfüll-



Dank seiner Yoga-Fähigkeiten schafft es Dhalsim locker, seine Knochen unendlich zu dehnen.



Der Kampf M. Bison, alias Raul Julia, gegen Colonel Guile, alias Jean Claude Van Damme, machte als finaler Showdown im Film Furore.



Ein Lob kann man den Entwicklern aussprechen: sie bemühten sich wirklich, die Farbenpracht des A1200 (rechts) deutlich auszunutzen. Links die gleiche Situation auf dem A500.

lenden Animation, die Neuzugänge Fei Long, Cammy, Dee Hay und T. Hawk bilden zusammen mit den altbekannten Hageden die sechzehnköpfige Mannschaft, und die Stärken wurden jeweils auf einheitliches Niveau gebracht, womit man nicht einen praktisch unbeeinträchtigen Charakter übernehmen kann. Allerdings wurden schon bei der Anzahl der Spielmodi Abstriche gemacht. Auf den Konsolen gibt es neben den vorhandenen Super-Battle und Versus-Modi auch noch die Challenge, das Tournament

noch den Schwierigkeitsgrad, das Time Limit und die Art des Super Turniers einstellen darf, mangelt es der Umsetzung jedoch deutlich an Feinarbeit.

Grafische Meisterleistung?

Die Hintergrundgrafiken wurden spärlich bis überhaupt nicht animiert, dafür sind sie jedoch recht bunt und detailliert. Ähnlich sieht es mit den Kämpfern aus, die insbesondere auf dem A1200 eine sehr guten Eindruck machen, allerdings nur, solange

sehen. Die Figuren bewegen sich unglücklich ruckartig und die Kollisionsabfrage erinnert an die Pionierzeiten der Prügelspiele, denn selbst wenn die Kämpfer meterweit voneinander entfernt sind, können sie sich gegenseitig treffen und durch die Lüfte wirbeln. Für einen normalen Wurf gibt es maximal drei Animationsphasen, wobei sogar noch der anschließende Flug durch die Lüfte ruckartig erfolgt. Daß laut Programmierer sogar alle Special Moves enthalten sind und die eine Joypad mit zwei Feuerknöpfe unterstützt wird, kann den Spielspaß kaum steigern. Durch die unmögliche Grafikdarstellung kommt überhaupt kein richtiges Spielgefühl

auf, man hat eher das Gefühl, mit einer Fernsteuerung bockige Roboter zu steuern, als an einem Schlagabtausch teilzunehmen. Statt des erhofften Referenztitels wurde Super Street Fighter II somit eher zum absoluten Tiefschlag der Amiga-Beat 'em-Up-Geschichte, der jeglichen Spielspaß im Ansatz zunichte macht. Einzig und alleine die verbesserten Stand-Grafiken der A1200-Version sind lobenswert, was durch das zusätzliche Diskettenjonglieren jedoch locker wieder wettgemacht wird.

■ Hans Ippisch

Statt des erhofften Referenztitels wurde Super Street Fighter II eher zum absoluten Tiefschlag der Amiga-Beat 'em-Up-Geschichte, der jeglichen Spielspaß im Ansatz zunichte macht.

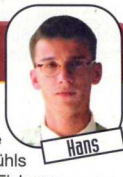
und den Group-Modus, aus unerfindlichen Gründen verzichte man jedoch leider auf diese extrem motivierenden Spielvarianten. Davon abgesehen, daß man im Optionsmenü

man die andere Umsetzung nicht kennt und sie sich nicht bewegen. Im Vergleich zum Original sind die Sprites geradezu winzig, und von feiner Animation ist überhaupt nichts zu



Der Fire Ball von Ryu gehört zu den wirkungsvollsten Special Moves.

COMMENT



Dieses Spiel trifft Amiga-User wie eine berüchtigte 3-Hit-Combo beim Super Street Fighter II-Automaten. Furchtbare Animationen, Fehlen jeglichen Spielgefühls und Minisprites, sind nur die Spitze des Eisbergs.

FACTS

- Hersteller: U.S. Gold ■
- Spieler: 1-2 ■ Disks: 5/7 (500/1200) ■ Preis: ca. DM 70,- ■ Englisch nötig: nein ■
- Festplatte: nur A 1200 ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joystick, -pad ■

GAMEPLAY 38%

GRAFIK 60%

SOUND 58%

MOTIVATION 53%

GESAMT 50%

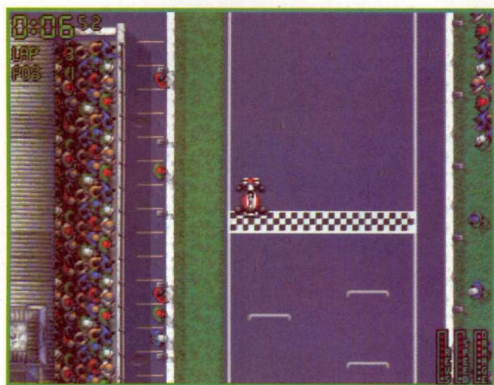
+ Intro, unterstützt 2-Button Joystick

- Animation, Gameplay, Größe der Sprites

Gib Gummi!

Turbo Trax

Dank Black Legend sorgt ein weiteres Rennspielchen im Stil von ATR für heiße Reifen. Der Kampf um die ersten Plätze wird nicht mehr nur auf der Piste ausgetragen, sondern auch gegen viele vergleichbar gute Produkte, die kürzlich erst erschienen sind.



Jubelnde Fans an der Start/Ziel-Geraden gehören selbstverständlich auch dazu.



Die Dollars auf der Straße sollte man schnellstmöglich aufsammeln, bevor die Gegner das machen.

Für die Gestaltung und technische Programmierung zeichnet sich das eher noch unbekanntere Programmierer-Team Arcane Ltd. verantwortlich. Dementsprechend wurde auch auf hinreichend bekannte Features und Designs zurückgegriffen, die allerdings nicht weniger ansprechend umgesetzt zur Geltung kommen.

Strecken für jeden Geschmack:

Die Turbo Tracks von Turbo Trax verteilen sich auf insgesamt 20 Streckenführungen, wovon jeweils sechs Stück auf dem selben Terrain stattfinden. Dicke Schneewälle und rutschige Eisplatten

fordern gleich zu Beginn Deine volle Aufmerksamkeit. Danach darfst Du dann mit

heulenden Motoren durch den Dschungel, Wüstenabschnitten und allen Ordnungswidrigkeiten zum Trotz auch durch die City brettern. Wem es



Gegner behindern Euch oft in Kurvenfahrten.

dann schließlich immer noch nicht schnell genug geht, kann zudem auf verschiede-

nen Formel 1 - Rennstrecken seine Runden drehen. Daß diese fünf Pisten nur mit dem geeigneten Untersatz optimal zu meistern sind, ist verständlich. So stehen Dir neben reinrassigen Rennwägen, auch Trucks und sportliche Tourenwagen zur Verfügung. Die Umgebung ist mit viel Liebe zum Detail gezeichnet und steckt auch in punkto übersichtlicher Streckenführung All Terrain Racing locker in die Tasche. Je nach Beschaffenheit des Untergrundes gilt es dann, sich weder durch

Ölspuren, noch durch Baumwurzeln (Dschungel) von der Bahn abbringen zu lassen ...

und natürlich immer unter den Ersten im Ziel zu sein.

Gib Gas, ich will Spaß!

Die Spielbarkeit von Turbo Trax läßt nichts zu wünschen übrig. Im Arcade-Modus darfst Du nach angenehmer kurzer Nachladezeit, sofort gegen sieben weitere Konkurrenten antreten. Bei flottem, ruckelfreiem Scrolling rauschst Du mit quietschenden Reifen durch die Kurven, wobei ein mit

Rasante, ruckelfreie Optik, solide Steuerung - Laßt mal was Neues vom Stapel Arcane, dann spendieren wir Euch 'nen Hit.

MILD POWER

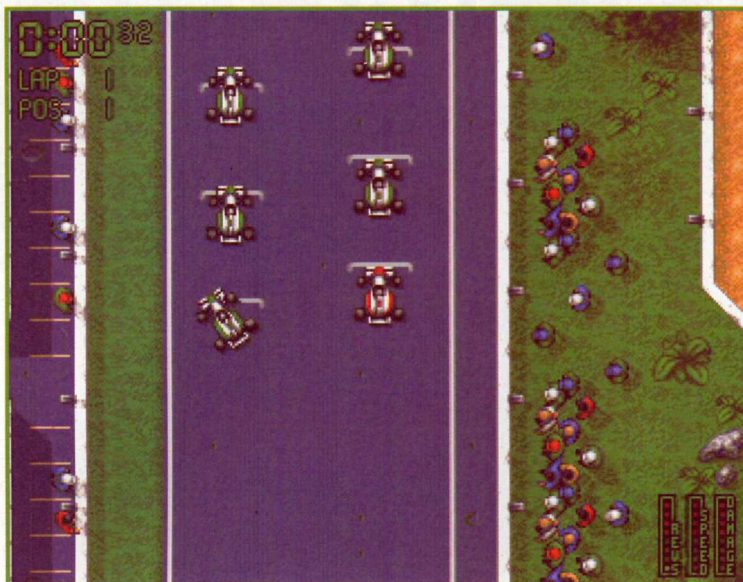


M

TOBACCO SELECTED



JAVAANSE JONGENS



Werkstatt. Preisgelder und während des Rennens eingesammelte Münzen werden hier in bessere Motoren, Sprit und Reifen investiert. Zudem kann auch die Lenkung verbessert werden, was natürlich der Spurtreue Deines Wagens zugute kommt. Das stufenweise Upgrading wirkt sich im Rennverlauf auch tatsächlich deutlich auf das Fahrverhalten aus und kann bei Übungsläufen, dank eines großzügigen Kontostandes, in beliebigen Abstufungen ausprobiert werden. Einziger kleiner Dorn im Auge sind die wie Betonpfeiler am Boden klebenden Baustellenhütchen, sowie die Tatsache, daß Turbo Trax eben nicht mehr bietet als bereits vorhandene Titel. Sind denn alle neuen Ideen schon verbraucht?

■ Oliver Preißner

Wenn man geschickt fährt, kommt man auch aus der hinteren Startreihe gut weg.



Großzügige Auslaufzonen dienen der Sicherheit der Fahrer.

etwas Geschick kontrollierbares Abdriften des Fahrzeuges zu immer rasanteren Aktionen reizt. Deine Gegner sind erfreulicherweise nicht nur dem Profi-Lager entsprungen, so daß Du eine wirkliche Chance hast, diese einerseits zu schlagen, aber auch andererseits, nach einem Crash in die Bande, sie wieder einzuholen. Um ein Level zu bestehen und ein saftiges Preisgeld zu kassieren, solltest Du als einer der ersten Drei durchs Ziel gehen.

Doch auch ohne Rennerfolge gibt es die Möglichkeit in den Genuß der anderen Strecken zu kommen. Unter der Practice-Einstellung oder in den Time Trials darfst Du Dich an einem beliebig wählbaren Kurs versuchen.

Das notwendige Tuning

Im Bezug auf die Features überzeugt Turbo Trax nicht nur

mit den genreüblichen Auswahlmöglichkeiten. Highscores dürfen erfreulicherweise auf Diskette abgespeichert werden, und wenn noch ein Spieler dem Fahrerlager beitreten will, so kann er dies via Data-Link tun. Die fahrzeugtechnische Hochrüstung erfolgt in der



Nach dem Überfahren eines Turbo-Symbols geht die Post ab.

COMMENT

Aus der Masse der bisher erschienenen Vogelperspektive-Rennspielchen sticht Turbo Trax nicht hervor, allerdings ist der Spielablauf durchgehend solide und ansprechend präsentiert. Warum nur müssen es immer Autorennen sein? - Es gibt doch auch noch Motorräder, Flugzeuge, Boote usw. die aus dieser Ansicht heraus viele neue und witzige Darstellungen ermöglichen würden.



Oliver

FACTS

Hersteller: Arcane Ltd.
 ■ Spieler: 1-2 (Data-Link) ■ Disks: 3 Preis: ca. DM 80,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joystick ■

GAMEPLAY 65%

GRAFIK 74%

SOUND 60%

MOTIVATION 76%

GESAMT 75%

+ neue Rennstrecken gut präsentiert

- keinerlei neue Ideen

TIPS&TRICKS zum Sammeln

gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:



COMPUTER

VERKOSOFT

21244 Buchholz /Nh.
Veronika E. Kowitz, Steinecker Str. 81g
Tel. **04181-8892** Fax 97868

Bestellannahme:

Mo - So von 10.00 - 20.00 Uhr

| A 500 | |
|-----------------------|----------|
| 1869 | DV 74,50 |
| Anstoss Word Cup | DV 60,50 |
| ATR-All Terrain Rac. | DV 46,50 |
| Base Jumpers | DV 47,50 |
| •Behind the Iron Gate | DV 50,50 |
| Beneath a Steel Sky | DV 62,98 |
| Benefactor | DA 49,50 |
| Biäng! | DV 80,98 |
| Bump'n Burn | DA 55,97 |
| Bundesliga M. Hattick | DV 80,98 |
| BMH Supporter | DV 54,50 |
| Christoph Columbus | DV 74,48 |
| •Clockwiser | EV 19,50 |
| Colonization | DV 67,95 |
| Der Clou | DV 67,95 |

| | |
|---------------------------|----------|
| Der Meister | DV 56,50 |
| Der Reeder | DV 89,00 |
| •Der Trainer Italia | DV 62,50 |
| Die Stedler | DV 50,50 |
| Dreamweb | DV 70,50 |
| Dune | DV 39,50 |
| •Eishockey M. Wehm.Ed.DV | 19,50 |
| Ellie Plus | DV 31,50 |
| •Elite 2 - Frontier | DF 28,50 |
| Erben der Erde | DV 56,00 |
| Fields of Glory | DV 39,50 |
| Fifa International Soccer | DA 48,88 |
| Flamingo Tours | DV 69,00 |
| •Flashback | DV 32,50 |
| •Formula 1 Grand Prix DA | 29,90 |
| •Fussball Total! | DV 41,50 |
| Gunship 2000 | DA 39,50 |
| Hanse - Die Exp. | DV 46,50 |
| Hollywood Pictures | DV 70,50 |
| •Humans Race Jurassic DA | 19,50 |
| Indianer Jones 3 | DV 41,00 |
| Indianer Jones 4 | DV 56,00 |
| Jungle Strike | DA 57,50 |
| •Kick Off 3 | EV 35,50 |
| •Kick Off 3 - European EV | 34,50 |
| Kingpin Bowling | DA 25,38 |
| Loemings 2 | DV 66,50 |
| Lenny | DA 41,00 |

| | |
|-------------------------|----------|
| Lollypop | DV 69,00 |
| Lords of Realm | DV 62,98 |
| Lucas Arts Classic Adv. | DV 89,00 |
| Oldtimer-Erleb. Gesch. | DV 48,88 |
| •Pirates | DA 29,50 |
| Prize of Persia | DV 32,50 |
| Rally Championship | DV 42,50 |
| Reunion | DV 62,98 |
| Rise of the Robots | DA 69,50 |
| Rüsselsheim | DV 62,98 |
| •Sensible Golf | DA 59,95 |
| Sensible W. of Soccer | DV 62,98 |
| Sim City Classic | DV 37,50 |
| Their Finest Hour+Data | DV 67,00 |
| Theme Park | DV 55,97 |
| Top Gear 2 | DA 46,50 |
| Turrican 3 | DA 62,98 |
| Whizz | DA 42,50 |
| •Wing Com. 1+Soft. M. | DV 36,50 |
| Zak McCracken | DV 41,00 |
| Zepplin | DV 69,50 |
| •Zool 2 | DA 48,88 |

A 1200

| | |
|--------------------|----------|
| 1869 | DV 75,50 |
| Aladdin | DA 56,50 |
| •Anstoss World Cup | DV 19,50 |
| Biäng! | DV 87,75 |
| Blodnet | DV 55,50 |

| CD-32 | |
|----------------------|----------|
| ATR-All Terrain Rac. | DA 48,88 |
| •Arcade Pool | DA 31,50 |
| Brain the Lion | DA 47,50 |
| Chaos Strike | DA 60,50 |
| Der Clou | DV 73,50 |
| Jungle Strike | DA 68,50 |
| •Kingpin Bowling | DA 29,14 |
| Lotus Trilogy | DV 60,50 |
| Microcosm | DA 87,50 |
| Pinball Illusions | DA 56,50 |
| Rise of the Robots | DA 62,98 |
| Simon the Soccer | DA 67,95 |
| Skeleton Krew | DA 75,50 |
| Striker | DA 61,00 |
| Super Stardust | DA 58,50 |
| Theme Park | DV 62,98 |
| Top Gear 2 | DA 55,97 |
| Universe | DA 67,50 |
| Zool | DV 61,50 |

Weitere Spiele vorrätig!
Druck und Preisritirmer vorbehalten!
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Vorsammler: Vorkasse/Scheck 8,- DM.
Nachnahme 10,- DM + 3 DM Zahlkarte
Bei Annahmeverweigerung werden 20,-
Gebühr berechnet !!!

COMPUTER CD-ROM

Das CD-ROM-Magazin von
- Deutschlands großem AMIGA-Spiele-
magazin mit Diskette.

**8 Komplettversionen, mehr
als 25 Demos und 15 PD-
Programme auf einer CD!**

Für alle Amigas ab 1 MByte
mit CD-ROM-Laufwerk!

**NEU!! Ab 27.09.95 im
Handel erhältlich!**

für nur DM **19,80**

Games Disc & More
AMIGA

Super Street Fighter II
8 KOMPLETTE SPIELE!
Dungeons Of Avalon 2
Das Rollenspiel
Crazy Sue 2
Der Jump & Run Kit
Ramses
Die Seefahrer simulation
Brainball U.V.a.
Gelungener Geschicklichkeitstest!

1. Preisverlosung bis 31.10.1995
1 Preisverlosung bis 31.10.1995
1 Preisverlosung bis 31.10.1995
1 Preisverlosung bis 31.10.1995
1 Preisverlosung bis 31.10.1995

COMPUTER

DER ERDE + SEN

Explosive Kurzweil

BombMania

Zeichentrickfiguren wie Tom & Jerry, Speedy Gonzales oder Pink Panther führen uns immer wieder vor, wie man sich

seiner Cartoon-Feinde entledigt: man plaziert an einer strategisch günstigen Stelle eine Bombe und beobachtet aus seinem Versteck, wie der Widersacher mit lautem Getöse in die Luft fliegt. Natürlich nimmt dabei niemand wirklich Schaden - genau wie im Computerspiel BombMania...

Es hat sich schon öfter gezeigt, daß Spiele, die auf einem relativ simplen Grundgedanken basieren, oft den meisten Spaß machen. Ähnlich verhält es sich bei dem Actionspiel BombMania, das nicht von einer jener allseits bekannten großen Softwarefir-

men entwickelt wurde, sondern von dem kleinen deutschen Label MegArts. Im Grunde geht es in BombMania nur darum, in den zahlreichen Levels mit Hilfe von explosiven Argumenten alle Gegner auszuschalten und alle Items einzusammeln. Klar, dieses Spielprinzip hatten wir schon öfter, aber es ist die Art der

Umsetzung, die letztendlich für längerfristige Motivation sorgt. Und BombMania macht einfach Spaß...

Die Story?

Nun, eine richtige Hintergrund-story gibt es in BombMania nicht. Laut Presse-Info rätseln die beiden Entwickler Stephan Hess und Arndt Schweiger noch daran. Eigentlich ist eine mühsam aus den Fingern gesogene Handlung auch völlig überflüssig in BombMania; es reicht zu wissen, wie man mit Feinden und Items umgehen muß. BombMania präsentiert sich dem Spieler aus der Vogelpers-

pektive. Na ja, das sieht ja nicht so toll aus, Alien Breed wirkt da viel eindrucksvoller, werden nach dem Programmstart sicherlich einige von Euch bemerken. Richtig, die Grafiken sehen etwas grob aus, und die Sprites bewegen sich nicht gerade sehr natürlich über den Bildschirm, aber man muß anerkennen, daß das Bildschirmscrolling auf die geringste Bewegung blitzschnell und ohne jedes Ruckeln reagiert. Und erhöht es denn wirklich den Spielspaß entscheidend, wenn jedes Detail auf dem Screen gerendert ist?

Wichtiger ist doch mit Sicherheit die Abwechslung, die ein Spiel auf längere Sicht bietet, und da kann BombMania mit einigen Trümpfen aufwarten.

Viele Features, unaufdringlich präsentiert

Insgesamt stehen in der Vollversion des Bombenleger-Vergnügens von Anfang an vier Szenarien zur Verfügung, die jeweils 20 Levels umfassen. Diese vier 'Welten' zeichnen sich aber nicht nur durch unterschiedliche grafische Gestaltung aus, nein, sie spielen sich auch unterschiedlich. So gilt es in einem Szenario, sich zunächst in einem Labyrinth gegen renitente Schildkröten durchzusetzen, während man in der Wüste seltsamen Droiden gegenübersteht, die sich teilweise hinter Sandhügeln verschanz haben. Im Labyrinth hat man sich an fest vorgegebene Wege zu halten, und die Schildkröten sind derart hartnäckig, daß sie auch den einen oder anderen Bombenwurf unbeschadet überstehen. Ein Droid in der Wüste ist zwar etwas einfacher zu erledigen, aber die Schwierigkeit



Eine der Schwierigkeiten in der Schneewelt besteht darin, daß die Wege teilweise so schmal sind, daß man einem herannahenden Gegner nur schwer ausweichen kann.



Seltsame, nicht gerade vertrauenserweckende Gestalten treiben sich in der Steinwelt herum.



Beim Wegsprengen von Sandbarrieren erlebt man oft unangenehme Überraschungen: manchmal schätzt man die Reichweite der gezündeten Bombe falsch ein oder setzt ungewollt Gegner frei, die einem natürlich sofort auf die Pelle rücken.

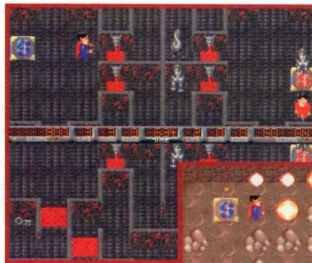
besteht hier zum einen darin, daß man sich auf dem Terrain sehr schnell in eine Sackgasse manövriert, aus der es kein zurück mehr gibt. Zum anderen

Sekunden nach dem Ablegen in die Luft gehen. Darüber hinaus könnt Ihr auch Minen, Smartbombs und Laser gegen Eure Feinde einsetzen. Der Clou sind

Die Features von BombMania bieten für sich gesehen eigentlich nichts grundlegend Neues, sorgen aber in ihrem Zusammenwirken für eine Menge kniffligen Rätselspaß.

scheinen sich die Droiden mit zunehmender Spieldauer wie aus heiterem Himmel zu vermehren, so daß sie einen bald aus allen Himmelsrichtungen in die Zange nehmen. Um Euch Eurer Gegner zu erwehren, stehen Euch unbegrenzt Bomben zur Verfügung, die wenige

jedoch die ferngesteuerten Bomben, die Ihr an einer günstigen Stelle ablegt und dann aus einem sicheren Versteck fernzündet. Vernichtete Gegner hinterlassen Euch Extras, die Ihr unbedingt auf sammeln solltet, denn schließlich befinden sich darunter so nützliche Dinge wie



...oder Euch im Battle-Modus rundenweise auf ein und demselben Spielfeld duellieren.

Wenn Ihr mit dem Joystick gegen einen Freund antreten wollt, könnt Ihr das im üblichen Splitscreen-Modus tun...



Speed-Ups, größere Bomben oder erhöhte Schußfrequenz. Alle bisher beschriebenen Features bieten, für sich gesehen, eigentlich nichts grundlegend Neues, sorgen aber in ihrem Zusammenwirken für eine Menge kniffligen Rätselspaß. Es reicht nämlich nicht, einfach irgendwo Bomben abzulegen und die Extras einzusammeln, nein, man muß sich schon eine genaue Taktik für sein Vorgehen überlegen, um nicht irgendwann selbst Opfer seines bombenelgerischen Leichtsinns zu werden. Noch mehr an Reiz gewinnt das Game durch eine Zwei-Spieler-Option, in dem sich zwei

User entweder im Splitscreen- oder im Battle-Modus auf ein und demselben Spielfeld miteinander duellieren können.

Herbert Aichinger



Im Irata-Labyrinth gilt es, sich der hartnäckigen Schildkröten zu entledigen.

INFO Action-Spiele selbst gemacht!

In BombMania ist ein komfortabler Level-Editor integriert, der es Euch ermöglicht, Eure eigenen Szenarien bis ins letzte Detail durchzustylen. Vom Aussehen des Spielfelds, über Position und Aggressivität der Gegner, bis zu Lage und Art der Extras kann alles frei festgelegt werden. Insgesamt stehen Speicherplätze für 25 neue Levels zur Verfügung.

COMMENT

BombMania stellt sicherlich nicht das ultimative Actionspiel dar, ist jedoch aufgrund seiner Einfachheit der ideale Spaß für zwischendurch. Wer ein witziges und günstigste Multiplayer-Game sucht, ist hier genau richtig!

Herbert

FACTS

Hersteller: MegArt ■
 Spieler: 1-2 ■ Disks: 1
 Preis: ca. DM 50,- ■
 Englisch nötig: nein ■
 Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: - ■ Steuerung: Joystick ■

GAMEPLAY 72%
GRAFIK 55%
SOUND 52%
MOTIVATION 78%
GESAMT 77%

+ technisch exzellent
 - schwache Grafik

Hindernis-Rennen

Rally Chan

Vor einiger Zeit stellten wir Euch Power Drive von US Gold vor, das Euch das Geschehen einer kompletten Rally nahebrachte. Diesen Monat versucht Rally Championships von Flair mit einem recht identischen Spiel in größerem Maßstab das Gleiche. Plagiat oder Innovation?

Auch wenn Flair Software nicht gerade in aller Munde ist, so hat man dort schon einige Spiele zur Welt gebracht. Das Jump & Run Whizz stammte von ihnen und NEO brachte z. B. die CD32-Version von Whale's Voyage über Flair heraus. Das bereitet für den PC mit eher mäßigem Erfolg veröffentlichte Rally Championships stellt sich als Rennspiel aus der Vogelperspektive vor. Doch geht es hierbei weniger um den Spaß wie bei Micro Machines oder Skidmarks, als um die realistische

Simulation des kompletten Rally-Rennzirkus. Fünf unterschiedliche Strecken mit fünf Etappen sind in einem bestimmten Zeitlimit zu bewältigen. Für eine ordentliche Platzierung erhält der Fahrer dann Siegpriämien, die er wieder in Ersatzteile bzw. ein besseres Auto stecken kann. Eigentlich soweit recht logisch und von Power Drive her altbekannt. Doch ganz abgesehen von den langen Wartezeiten und den unzähligen Diskettenwechseln hat man bei Flair noch eine „Neuentwicklung“ ins Spiel eingebracht: man hat das



Auf sandigem Untergrund ist der Wagen zwar besser zu kontrollieren, die Übersichtlichkeit wird jedoch trotzdem nicht besser.

Geschehen auf dem Schirm der Wagen des Spielers um ein etwas näher heranzoomt (siehe Extrakasten). Dadurch wird Spielen dargestellt. So erhöht

INFO David besiegt Goliath

Power Drive und Rally Championships sehen vom Thema und von der grundsätzlichen Aufmachung her eigentlich recht gleich aus. Wenn es dann aber ans Spielen geht, so werden die Unterschiede sehr schnell augenscheinlich.



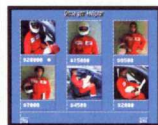
Bei Power Drive hat der Spieler ein Fahrzeug, das ca. ein 60stel des Bildschirms einnimmt. Somit bleibt genug Platz für die Strecke und Kurven und Hindernisse können frühzeitig erkannt werden.



Bei Flairs Rally-Spielen kommt der Wagen auf stattliche fünf Prozent des Screens, wodurch Unfälle vorprogrammiert sind.

INFO Scheckheftgepflegt

Wer will, daß sein Wagen bzw. das Rennen optimal läuft, der sollte sich neben der Fahrerei auch in der Werkstatt auskennen.



Hier wählt man sich einen der sechs Copiloten aus, die einem durch die Strecke helfen sollen.



Nach mehreren gefahrenen Kilometern ist natürlich der Tank neu aufzufüllen.



Hier geht es ans Eingemachte. Reifen wechseln, Wagen kaufen und Reparaturen ausführen.

Championships

sich zwar die Detailvielfalt (Schnee auf Dächern, Reklame am Auto) ungemain, die Übersicht muß aber darunter leiden.

Kurven sind für den Spieler erst (umgerechnet) ca. zehn Meter vorher zu erblicken und können mit bis zu 200 km/h kaum richtig angefahren werden. Da hilft auch ein Copilot (siehe Extrakasten) nicht mehr.

Rally Championships wäre trotzdem eigentlich ein durchaus ernstzunehmendes Spiel geworden. Doch hat man sich mit der Wahl des Maßstabes keinen großen Gefallen getan. Zudem ist der Wagen, der sich leicht steuern läßt, grafisch eher wie eine Streichholzschatel umgesetzt worden. Im leichten Schwierigkeitsgrad kommt man mit seinem Auto trotz der vielen Unfälle allerdings noch gut zurecht. Das ganze gewonnene Geld kann man aber dann gleich wieder in die fälligen Reparaturen stecken. Von Aktionen wie dem Kauf eines Wagens oder dem Besuchen der Werkstatt ist allerdings dringend abzuraten, da man hier nur weitere Diskettenwechsel befürchten muß. Schade Flair! Selbst wenn es Power Drive nicht geben würde, das man in Rally Championships sofort wiedererkennt, hätte man sich doch weitaus mehr Mühe geben sollen. Denn weder Grafik noch Sound sind gelungen und können die schlechte Spielbarkeit überdecken.

■ Michael Ertlwein



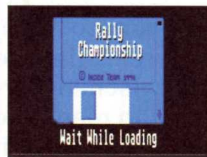
Im Weiß des Schnees geht der Wagen fast verloren.



Nur auf den Geraden kann man höhere Geschwindigkeiten erreichen. Doch die nächste Kurve kommt schon bald!

INFO

Ein Tag im Leben einer Floppy



Am Beispiel von Rally Championships für den A1200 kann man erstens aufzeigen wie wichtig Festplatten sind, und zweitens ersehen, wie umständlich manche Programmierer vorgehen.

1. Disk 1 bis Firmenlogo erscheint
2. Disk 3 „A game by Inside Team“
3. Disk 1 für kurze Zeit
4. Disk 2 ebenso
5. Disk 1 Codewortabfrage, Titelscreen, Name, Optionen, Level
6. Disk 2 langes Warten, dann Autoauswahl
7. Disk 1 nur kurz
8. Disk 3 dto.
9. Disk 1 wieder einmal
10. Disk 3 auch wieder da
11. Disk 1 Garage und Werkstatt
12. Disk 3 ganz kurz
13. Disk 4 ein wenig länger
14. Disk 2 sehr kurz
15. Disk 3 ebenso
16. Disk 1 endlich das Rennen
17. es sind noch viele Kurse zu fahren!?

COMMENT



Michael

Das absolut gleiche Spielprinzip wie bei Power Drive wollte man mit größeren Sprites und mehr Details noch verbessern. Leider ging dies auf Kosten der Spielbarkeit ziemlich daneben. Eher ein Kolbenfresser!

FACTS

Hersteller: Flair Software ■ Spieler: 1 ■ Disks: 6 (A1200) / 4 (A500) ■ Preis: ca. DM 80,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2. Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joystick, Tastatur ■

- + Detailvielfalt aufgrund großen Maßstabs
- unübersichtlich, viele Diskettenwechsel

GAMEPLAY 58%

GRAFIK 66%

SOUND 50%

MOTIVATION 40%

GESAMT 57%



Der Screenshot wick meist einem umfangreicheren Handlungs-faden, der akustisch von einem „Märchenonkel“ erzählt wird.



Grafisch lassen sich keinerlei Unterschiede zur Disketten-Version entdecken.

Redegewandt

Erben der Erde

Vor wenigen Monaten erschien die Diskettenversion der sagenumwobenen Story um die verschwundene Sturmkuigel. Erfrischend neu war bereits, daß die Handlung wie bei einer Fabel innerhalb der Tierwelt stattfand. Inzwischen wurde die CD-Version fertiggestellt, und man höre und staune, glänzt diese doch tatsächlich mit durchgehender deutscher Sprachausgabe

sich nach wie vor auch hervorragend für die jüngeren Computerspieler. Der junge Fuchs Rif durchstreift liebevoll und phantasie reich detaillierte Landstriche auf der Suche nach dem entwendeten Heiligtum, wobei ihm ein rüder Keiler und ein hilfsbereiter Elch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Ebenso vorlagengetreu findet man auch die atmosphärisch ansprechende Begleitmusik wieder. Die benutzerfreundliche Maus-Click-Steuerung hat die Umsetzung für das Pad unbeschadet überstanden und geht

nach wie vor locker von der Hand.

Bahnbrechend...

Eine absolute Glanzleistung hat New World Computing jedoch mit der deutschen Sprachausgabe vollbracht. Nicht nur gelegentliche Schlüsselpassagen wurden hierbei berücksichtigt, vielmehr wird jede einzelne Handlung und jedes einzelne Gespräch mit anderen Lebewesen wortreich in Szene gesetzt. So murmelt Rif zum Beispiel beim Betrachten von Gegenständen vor sich hin, was ihm zu diesem einfällt. Anders

Die gewaltfreie Handlung wurde sowohl inhaltlich als auch grafisch 1:1 auf die Schillerscheibe übernommen und eignet

INFO 3 in 1!

Alle Systeme vom A500, über das CD32, aufwärts bis zum A4000 können ein und dieselbe CD verwenden. Grund dafür sind drei eigenständige Spiel-Versionen, die allesamt auf dem Silberling Platz gefunden haben. Spielstände werden auf dem CD32 ins NV-Ram gespeichert und bleiben natürlich auch beim Ausschalten erhalten. Auf allen übrigen Amigas gibt man vor Spielbeginn einen x-beliebigen Pfad an, wo man gerne seine Ergebnisse hinterlegt haben will. Einige Bonus-Verzeichnisse der Disk enthalten zu guter Letzt ein paar Demos und sonstige Spielereien, sind aber kaum der Rede wert.



Wo das AGA-Adventure mit 256 Farben brilliert, muß sich der gute alte A500 mit 48 Farben zufriedengeben.

dagegen schnauzt ihn der Keiler sofort ruppig an, wenn er diesen in Augenschein nimmt. Es werden also nicht einfach nur die Screentexte stupide zitiert, sondern jede Handlung wird individuell und umfassend kommentiert. Wie in einem Zeichentrickfilm hat natürlich auch jedes Lebewesen seine ihm eigene Stimme, die von dominant drängend bis sanft verführerisch in allen Nuancen vorkommt. War Erben der Erde in seiner ursprünglichen Fassung noch ein unterhaltsames Grafik-Adventure, so liegt nun ein interaktiver Zeichentrickfilm vor. Musik, Sprache und Handlung laufen parallel ab und gehen fließend ineinander über. Wenn nun die ersten Amiga-

User bereits mit dem Gedanken an eine CD32-Konsole spielen, können wir sie zudem erfreuen. New World Computing hat auf die Schillerscheibe nämlich für alle Systeme eine eigene Version draufgepackt. So können AGA-Besitzer ebenso in den Genuß einer spannend erzählten Geschichte kommen, wie auch ECS-Amiganer nicht auf einen Stummfilm bauen müssen. Neben einem CD-Rom oder einem CDTV benötigen ältere Modelle unserer Freundin jedoch zumindest einen RAM-Speicher von 1,5 MB aufwärts. Kein Wunder, umfaßt doch das verwendete Vokabular schlapp 210 MB.

■ Oliver Preißner



COMMENT

Die CD-Erben stellen im Bezug auf die akustische Aufbereitung des Games alles bisher Dagewesene in den Schatten. Bei sooo viel ausgefeilter Sprachausgabe fehlen mir einfach die Worte...

FACTS

Hersteller: New World Computing ■ Spieler: 1 ■ Disks: 1 Preis: ca. DM 120,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: nicht nötig ■ Steuerung: Joystick, Maus, Tastatur

- + überwältigende Sprachausgabe
- kostenintensiver Nachschlag zum Original

GAMEPLAY 86%
 GRAFIK 75%
 SOUND 96%
 MOTIVATION 92%
 GESAMT 92%

Okay Soft AM GRABEN 2 92557 Weiding TEL. 09674-1279 FAX -1294

inh. Herbert Wernshöfer

Alten Breed-Tower A. 42,90
 Akira 57,90
 All Terrain Racers DA 49,90
 Approach Trainer DV 60,90
 Aufschwingung Ost DV 59,90
 Bing DV 69,90
 Bundesliga M. Hatrick 66,90
 Supporter DV 69,90
 Cannon Fodder 2 DA 58,90
 Civilization DV 27,90
 Colonization DV 69,90
 Cross Check DV 43,90
 Crystal Dragon DV 45,90
 Darkmere DV 59,90
 Das schwarze Auge Dawn Patrol DV 65,90

42,90
 - Data Disk DA 32,90
 • Rally Champions DV 46,90
 • Gun Trainer DV 22,90
 Red Baron 32,90
 Ruff'n Tumble DA 51,90
 DA 64,90
 Sensible M. Soccer DV 63,90
 Sensible W. Soccer DV 46,90
 Simon the Sorcerer DV 63,90
 Space Hulk 54,90
 Super Skirmaks 58,90
 • Super Streetfighter 2 60,90
 Syndicate DV 36,90
 Thermoark DA 49,90
 Top Gear 2 DV 45,90
 UFO DA 48,90
 Virocop DV 65,90

• Whizz Wing Commander 1 DV 38,90
 World Cup USA 94 DV 38,90
 Zewoof 68,90
 • Zepplin DV 71,90

• Der Meister DV 49,90
 Der Patzler DV 31,90
 Der Revisor DV 78,90
 Der Trainer Italia DV 57,90
 Desert Strike DV 49,90
 Die Nordländer DV 62,90
 Die Siedler DV 71,90
 Dogfight DA 39,90
 Doppelass DV 49,90
 Dragon Stone DV 59,90
 Dream Web DV 49,90
 Dune DV 37,90
 Dune 2 DV 39,90
 Eishockey Manager DV 33,90
 Elmarna DV 49,90
 Elite plus DV 38,90
 Empire Soccer DV 52,90
 • Erben der Erde DA 49,90
 Ich kockatzt 2.01 DV 69,90
 Flamingo Tours DV 61,90
 Flashback DV 39,90
 Formula One Grand Prix 38,90
 Fußball Total DV 42,90
 Hansa Deluxa DV 49,90
 History Line DV 60,90
 • Hollywood Pictures DV 49,90
 Indiana Jones 4 DV 39,90
 Jungle Strike DV 49,90
 K. 240-Uhore 2 DA 29,90
 Kingpin DV 49,90
 Kings Quest 5 DV 63,90
 Kings Quest 6 DV 62,90
 Legends of Valour DV 31,90
 • Lobbye DV 59,90
 Lord of the Realm DV 66,90
 Lottar: Matthias-Dumper Soccer DV 55,90
 Megatraveller 1 DV 38,90
 Monkey Island DV 59,90
 Outrider DV 49,90
 Pizza Connection DV 49,90
 Powerdrive DV 59,90
 Premier Manager 3 DV 55,90

• Classic Call: Dolphins DA 52,90
 Civilization, Site 2, Lemmings DV 63,90
 Flashback, Another World, Stealth, Cruise for a Corps DV 63,90
 Gumbiz 2000, History Line, Campaign DV 49,90
 Sim Classics DV 65,90
 Sim City, Sim Ant., Sim Life DV 33,90
 Supering, Body Bots, Overdrive DV 49,90
 Mad TV, Winzer, Transworld, Break Gold DA 49,90

• Sammlungen: Award Winners Platinum 66,90
 Civilization, Site 2, Lemmings DV 63,90
 Flashback, Another World, Stealth, Cruise for a Corps DV 63,90
 Gumbiz 2000, History Line, Campaign DV 49,90
 Sim Classics DV 65,90
 Sim City, Sim Ant., Sim Life DV 33,90
 Supering, Body Bots, Overdrive DV 49,90
 Mad TV, Winzer, Transworld, Break Gold DA 49,90

• Sonderpreise: Bills Tomato Games 15,00
 Dark Seed DA 31,00
 Fantasy Stone, CD32 DA 31,00
 Elite 2 - CD32 45,00
 Lord of Realm: A-1200 45,00
 Super Stardust A-1200 45,00
 Team Yankee DV 31,00

• AMIGA 1200: Alien Breed 3D 52,90
 Bing DV 53,90
 Bundesliga Man.Hat. DV 69,90
 • Der Meister DV 49,90
 • Der Skeltonkrew DV 67,90
 Dangers Aladdin DV 51,90
 Dream Web DV 64,90
 Doppelass DV 49,90
 • Dungen Master 2 DV 72,90
 • Erben der Erde DV 49,90
 Fields of Glory DV 73,90
 Fußball Total DV 39,90
 High Seas Trader DV 67,90
 Jungle Strike DV 49,90
 Jurassic Park DV 23,90
 Kick off 2 DA 46,90

Kolumbus DV 69,90
 König der Löwen DA 56,90
 Lemmings 3 DV 39,90
 • MGA Jam Tournament 72,90
 Outrider DV 49,90
 Paves of Fury DV 59,90
 PGA Euro Tour DV 47,90
 • Rally Champions Rise of the Robots DV 46,90
 Shadow Fighter DA 56,90
 Shea Fu DV 57,90
 Sim City 2000 DV 65,90
 Simon the Sorcerer DV 74,90
 Skeleton Krew DV 63,90
 Subver 2050 DV 60,90
 Thempark DV 58,90
 Top Gear 2 DV 55,90
 Torpedo DV 39,90
 UFO DA 49,90
 Virocop DV 66,90
 • Whizz Zepplin DV 46,90
 DA 69,90
 DA 49,90

• AMIGA CD 32: All Terrain Racers DA 49,90
 BanShee DA 55,90
 Bete Jumpers DV 57,90
 Battle Chess DV 57,90
 Bubble & Sock DV 55,90
 Burn'n Bum DV 59,90
 BanShee, Heimdall 2, Skelton Krew, Mega Arenas DA 56,90
 Chaos Engine DA 51,90
 Dark Seed DV 31,00
 Der Clou DV 68,90
 Emerald Mines DV 59,90
 Fields of Glory DV 73,90
 Jet Strike DA 47,90
 Kingpin DV 39,90
 • Lord of Realm DV 45,00
 Lost Vikings DV 58,90
 Lokus Thilogue DA 59,90
 Mega Race DA 56,90
 Pinkie DV 64,90
 Powerdrive DV 67,90
 Shadow Fighter DA 52,90
 • Skelton Krew DV 67,90
 Super Skirmaks DV 62,90
 Thempark DV 58,90
 Ultimate Body 2 DV 55,90
 Zubehör: Amiga Maus 29,00
 Controlled TP 911 71,90
 Kickstart 2.0 37,90

Stammkunden o. Vorverkauf DM 6,50
 Nachnahme zzgl. 3,- Zzgl. DM 9,90

German Parcel 24-48 Std. DM 7,90
 Ausland DM 18,00



VON 10 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 NICHT AUF DER STRASSE. DER EINSATZ IST ZU HOCH!



DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V., 'AKTION JUNGE FAHRER', 53338 MECKENHEIM



PLAYERS GUIDE

Akira

Seite 577-580

Colonization

Seite 581-586

X-IT

Seite 587-590

Litil Divil

Seite 591-592

Lollypop

Seite 593-596

Premier-Manager II

Seite 597-600

Virocop

Seite 601-605

Dawn Patrol

Seite 606-607



CODES + FREEZERS

ATR
Blaster
Dynablastar
Formula I Grand Prix
Goal

Gulp
Lotus Esprit Turbo
Challenge
Magic Pockets
Ruffian

Street Fighter 2
Theme Park
Theatre of Death

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,-

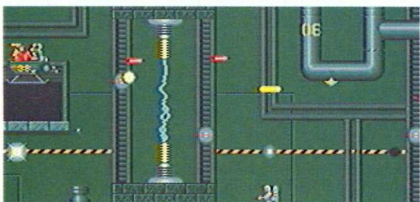


VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

AKIRA

Das Spiel Akira der Firma ICE versetzt dich in die Welt der Manga-Comics, wo du die Mächte des Bösen bekämpfen mußt, um Tokio vor den Auswirkungen des Akira-Projektes zu bewahren.

General Tips



1. Befindest du dich in einem Abschnitt mit einem Flugmotorrad oder Motorrad, so solltest du möglichst weit links am Schirm fliegen. So bist weit genug entfernt von Gegnern, die von rechts aus in den Bildschirm hereinkommen.



2. Ein weiterer guter Tip für den Abschnitt, in denen du ein Fahrzeug benutzt, ist es, den Weg des geringsten Widerstandes zu nehmen, falls du dich in einem Engpaß befindest. Es ist besser, einen Gegner zu Fuß zu erwischen, als gegen ein Fahrzeug zu rasen.



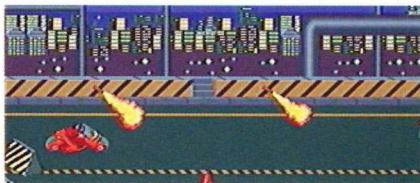
3. Power-Ups sollten natürlich aufgesammelt zu werden. Du darfst dazu aber nicht zu weit von deinem Weg abweichen, da einige doch nicht so sinnvoll sind. Zudem benötigst du sie eher bei den Abschnitten mit einem Fahrzeug, als bei denen zu Fuß.



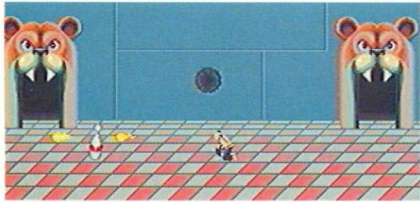
4. Wird dein Weg einmal durch eine Wand blockiert, so mußt du diese zerschießen, um weiterzukommen. Dazu mußt du recht zügig in der Nähe der Wand damit beginnen, bevor der Bildschirm zu weit weitergescrollt ist.



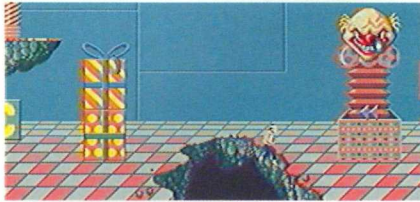
5. Um heil durch die Abschnitte mit den Straßenrennen zu kommen, mußt du dein Motorrad immer mit genügend Sprit versorgen. Prüfe dir also den Standort jedes einzelnen Kanisters genau ein.



6. Außerdem greift dich bei Akira andauernd irgendetwas an, weshalb du die Augen immer offen halten solltest. Gerade von den Wänden solltest du dich z. B. fern halten, da hier ein Flammenwerfer oder ein Laser auf dich schießen könnte.



7. Einige Objekte wie z. B. diese Kegel, die du in diesem Level findest, sind unzerstörbar. Weiche ihnen aus oder springe über sie hinweg, aber vergeude keine Zeit damit, auf sie zu schießen.



8. Die ganzen Level hindurch wirst immer wieder Löcher im Boden vorfinden, die scheinbar grundlos dort platziert sind. Merke dir hier genau die maximale Größe der Löcher, über die du hinwegspringen kannst oder du verschwendest nur unnötig deine Leben.

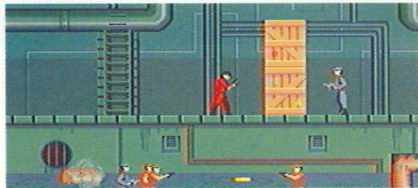


AKIRA

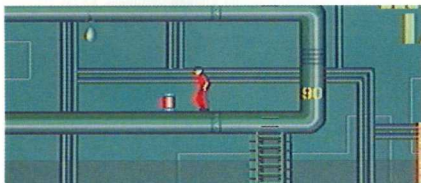
Sewers On Foot



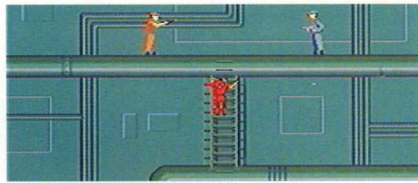
1. In den Abwässerkanälen mußt du den Weg hindurch zum Ausgang finden. Um nicht von den Soldaten erwischt zu werden, solltest du dich hinknien und auf sie schießen. Da die Soldaten diese Technik nicht beherrschen, hast du so die besten Chancen.



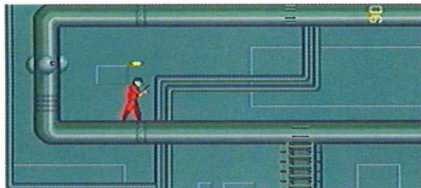
2. Teilweise ist dir der Weg versperrt und du mußt eine Alternative finden. Bei diesen Kisten kannst du nach unten in den Schlamm springen, um dort vorbeizukommen. Springe aber zum richtigen Zeitpunkt ab, um nicht erschossen zu werden.



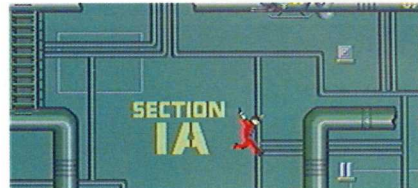
3. Sammle die Kanister ein, die die Gegner zurücklassen. Sie sind sehr hilfreich auf dem Weg zum Levelende. Zudem liegen über den Level verteilt noch Energiekanister für dich bereit.



4. Wenn du auf einer Leiter stehst, kannst du, indem du nach links oder rechts drückst, in die jeweilige Richtung schießen. Kommt du oben auf der Plattform an, dann gehe gleich in die Knie, da die Soldaten auf dich schießen.



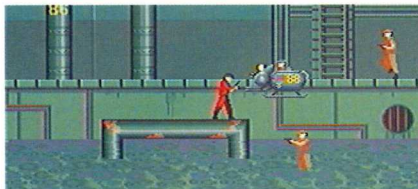
5. Diese Laserkanonen verfolgen dich, wenn du dich mit ihnen im gleichen Screen befindest. Sie können jedoch nur in bestimmten Winkel schießen, so daß du schon bald genau weißt, wo du nicht getroffen werden kannst.



6. Achte darauf, daß du nicht zu tief herabfällst, da du sonst Energie verlierst. Schaue also zuerst richtig hin, bevor du springst und wenn du nichts erkennen kannst, dann lasse es lieber sein.



7. Sammle auch alle Teile des Gewehres ein. Danach werden Situationen wie die in unserem Bild kein Problem mehr darstellen, da du die Gegner schon mit einem Schuß erledigen kannst.

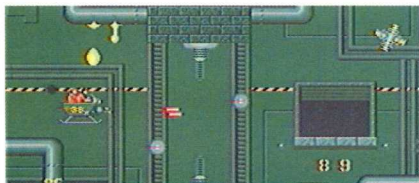


8. Manchmal stürzen diese Flugmotorräder auf dem Bildschirm herab. Du zerstörst sie, indem du hochspringst und schnell auf die Front des Gefährtesfeuerst, bis es explodiert.

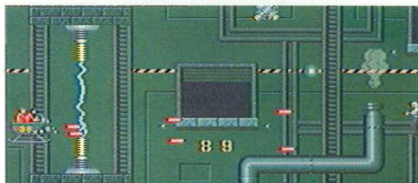


AKIRA

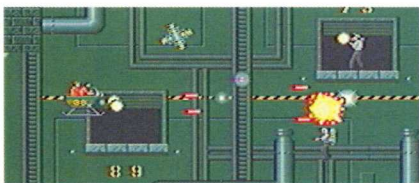
Flying Through The Sewers



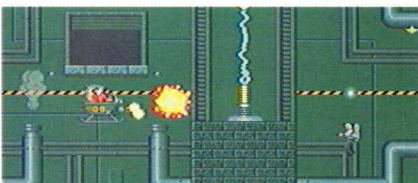
1. An dieser Stelle kontrollierst du ein militärisches Flugmotorrad, mit dessen Hilfe du aus den Abwasserkanälen entkommst. Bleibe jedoch stets wachsam, da dir jede Menge Hindernisse und Feinde im Wege stehen.



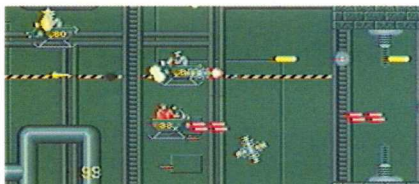
2. Achte auf die elektrischen Wände, die von der Decke bis zum Boden reichen. Wenn der Elektrostrom kurz stoppt, solltest du so schnell wie möglich hindurchfliegen.



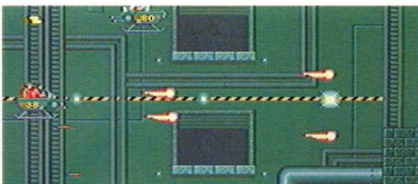
3. Die nach oben ragenden Rohre blasen immer wieder Dampf heraus, der dich verletzen kann. Fliege also etwas höher über sie hinweg. Genauso gefährlich sind die giftigen Flüssigkeiten, die von der Decke herabtropfen.



4. Versuche niemals hinter einer Wand oder einem Objekt hängen zu bleiben, da der Screen weiterfährt und du ein Leben verlieren würdest. Am besten bleibst du ungefähr in der Mitte des Bildschirms.



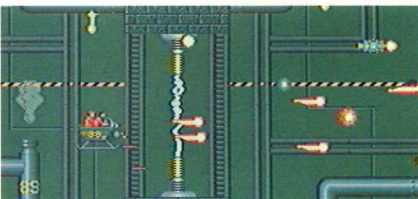
5. Die anderen fliegenden Motorräder greifen dich immer wieder an. Wenn du sie nicht vernichten kannst, dann lasse sie ganz einfach an dir vorbei aus dem Screen herausfliegen.



6. Die von den Gegnern zurückgelassenen Power-Ups werten die Feuerkraft deiner Waffen auf dem Flugmotorrad auf. Mit den Bomben kannst du die Gegner und Waffen unter dir erledigen.



7. Um die Feinde mit den Raketenrucksäcken zu erledigen, kannst du ebenfalls die Bomben verwenden. Hast du keine, dann fliege leicht oberhalb des Gegners, so daß dein Schuß nach unten drifft und ihn erwischt.



8. Es gibt einige Geschützstellungen, die in mehrere Richtungen auf dich schießen. Auch wenn es fast aussichtslos scheint, hier vorbeizukommen, so kannst du sie mit der Vierfach-Kanone mit ein paar gezielten Schüssen zerstören.

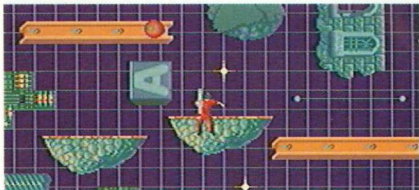


AKIRA

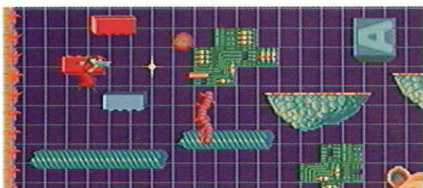
Kaneda Faces Tetsuo



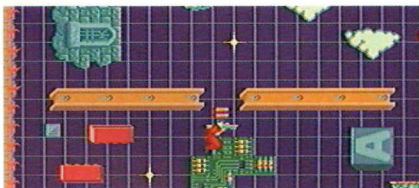
1. Den Ballen aus Fett und Muskeln, der früher einmal Tetsuo war, mußt du beschießen. Er schwebt über den Wirbel hinweg und du mußt von Plattform zu Plattform springen, um ihm auszuweichen und ihn zu zerstören.



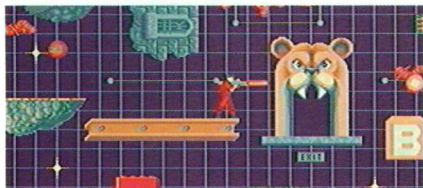
2. Um dich über den Wirbel hinwegzubewegen, solltest du nicht von der Seite, sondern besser von der Front der Plattform abspringen. Dazu mußt du den zweiten Feuerknopf oder die Space-Taste drücken.



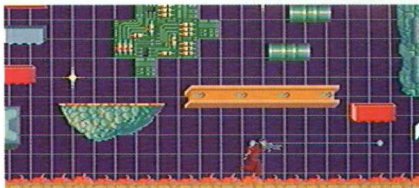
3. Der Ballen läßt kleine Bälle, Augen und Würmer herabfallen, die dich angreifen. Die Bälle und die Augen kommen direkt auf dich zu, sind aber mit einem Schuß erledigt. Die Würmer bewegen sich auf einem sturen Kurs.



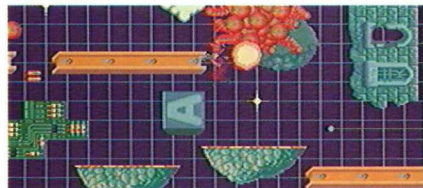
4. Um den Wirbel herum gibt es jede Menge Power-Ups für dich. Das wichtigste davon ist das für deine Waffe. Dadurch werden die Laserschüsse dicker und stärker, so daß du den Tetsuo nicht sooft treffen mußt.



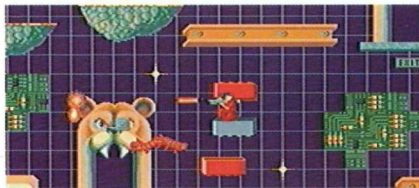
5. Die Position von Tetsuo kannst du über den Radar im Status-Panel ersehen. Du siehst ihn dort als rosa Punkt. Dadurch kannst du dich schon bereit machen, bevor er noch auf dem Bildschirm erscheint.



6. Berühre möglichst nicht die Wand, den Boden oder die Decke, da du deine Energie dabei sehr schnell verlieren würdest. Fällst du auf den Boden, dann renne schnell nach rechts und steige über die niedrigen Plattformen wieder nach oben.



7. Wenn du aus größerer Höhe herabspringst verliert Kaneda an Energie. Deshalb solltest du jeweils nur eine Plattform nach unten springen. Denke aber daran, daß du nicht auf den Computer-Chips stehen kannst.



8. Die Würmer schlängeln sich über den Screen und entziehen dir Energie, wenn du sie berührst. Da du sie nur mit mehreren Schüssen erledigen kannst, ist es besser, ihnen auszuweichen.



COLONIZATION

Colonization versetzt euch in die Rolle der Siedler, die Amerika in seiner heutigen Form aus dem Nichts aufbauten.

Spielhilfe



1. Du beginnst das Spiel mitten im atlantischen Ozean auf deinem einzigen Schiff. Bewege dich nach links, um auf festen Boden zu stoßen, aber achte darauf, daß du nicht auf einer kleinen Insel landest.



2. Am besten eignet sich fürs Anlegen das Festland oder eine große Insel. Wenn du anlegst, kannst du entweder mit dem Schiff die Küstenregion erforschen oder das Schiff zurück nach Europa schicken.



3. Obwohl du nur über eine begrenzte Anzahl von Kolonisten verfügst, solltest du einen Scout ins Binnenland schicken, um Indianerdörfer und Kolonien anderer europäischer Länder aufzuspüren und weitere Plätze ausfindig zu machen, die sich für Städtegründungen eignen.



4. Sehr bald wirst du eine Nachricht erhalten, daß in Europa einige Immigranten darauf warten, von dir abgeholt zu werden. Schicke dein Schiff dann sofort zurück, wenn es noch nicht in Europa ist.



5. Zu Beginn sollten deine Kolonien sich in Seenähe befinden, so daß du nicht zu früh an den Ausbau von Landwegen denken mußt. Wenn du zurück nach Europa fährst, solltest du immer etwas Ladung - egal wie wenig auch immer - mitnehmen.



6. Obwohl die meisten Kolonien am Meer liegen sollten, empfiehlt es sich, auch eine in den Bergen zu haben, in der Erz und Silber gefördert wird. Baue eine Handelsroute zwischen dieser Kolonie und deiner Hauptkolonie auf, damit beide Städte zu Wohlstand gelangen können.



7. Deine Kolonien an der Küste sollten in der Nähe von Seestraßen liegen, da du auf diese Weise weniger Spielzüge brauchst, wenn du dein Schiff zurück nach Europa schickst.



8. Denke daran: wenn du einmal an Land gegangen bist, hast du das Spiel gestartet, und du kannst kein zweites Mal anlegen, um einen anderen Anlegeplatz zu wählen.



COLONIZATION

Spielhilfe



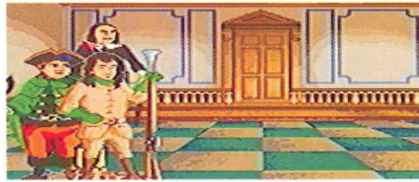
9. Wenn du an Land gehst, wirst du wahrscheinlich von einem Indianerstamm begrüßt, der dir das Gebiet schenkt, auf dem du dich befindest. Man sollte mit den Indianern freundlich umgehen und die Friedenspfeife rauchen, da sie einen dann im ganzen Spiel unterstützen.



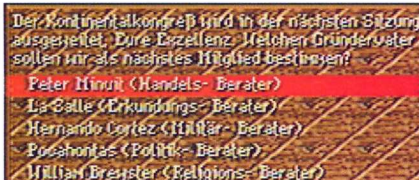
10. Die erste Kolonie sollte deine beste bzw. deine Hauptstadt sein. Du solltest sie bis zur vollen Größe ausbauen. Produziere einen Nahrungsüberschuß, da sich dir dann mehr Immigranten aus Europa anschließen werden.



11. In den frühen Stadien des Spiels solltest du dir keine Sorgen um die Verteidigung deiner Kolonie machen, da du in dieser Hinsicht lange keine Schwierigkeiten haben wirst, außer du provoziert sie.



12. Nach einer Weile wirst du nachrichten über neue Mandatsträger im New World Committee erhalten. Auch du kannst Mitglieder berufen - am besten zunächst einen Handels- und einen Erkundungsberater.



13. Peter Stuyvesant sollte man unbedingt im Committee haben, da er automatisch für Handel sorgt. Auch Pocahontas eignet sich gut, da sich die Indianer unter seiner Führung sehr freundlich verhalten.



14. Es empfiehlt sich, zuerst den Schwerpunkt auf die Nahrungsproduktion zu legen. Wenn deine Lebensmittellager bis zum Rand gefüllt sind, verpflichtest du all deine Kolonisten zu Bauarbeiten.



15. Wenn du irgendeinen Produktionsüberschuß hast (alles über 100), liegt er brach und verrottet. Deshalb mußt du in deinen expandierenden Kolonien mehr Lagerhäuser bauen.



16. Um deine Nahrungsproduktion anzukurbeln, setzt du Pioniere ein, die das Land einebnen und umpflügen. Danach liefert dein Boden einen höheren Ernteertrag.



COLONIZATION

Spielhilfe



17. Du brauchst Holz, um in deiner Kolonie neue Gebäude errichten zu können. Außerdem muß dein Zimmermann über genügend Hämmer verfügen, um einen bestimmten Gebäudetyp konstruieren zu können. Dein Zimmermann sammelt mit jedem Spielzug Hämmer.



18. Es gibt keinen Grund, sich in Colonization irgendwelche Feinde zu machen. Die Indianer sind friedfertig und zeigen dies, indem sie dir recht oft Geschenke bringen. Gelegentlich solltest du dich dafür revanchieren, um deine Freundschaft zu zeigen.



19. Über den Handel mit Dorfbewohnern kann man sehr gut seine überflüssigen Vorräte abbauen, da man dann nicht nach Europa fahren muß, um sie zu verkaufen. Normalerweise bekommst du dafür kein Bargeld, sondern andere nützliche Waren.



20. Wenn du ein Indianerdorf betrittst, können mehrere Dinge passieren. Entweder man fragt dich, ob du handeln, dich unterhalten, oder ob du angreifen willst. Wenn man dich fragt, ob du mit den Indianern leben willst, willige ein, denn sie werden dir ein sehr nützliches Handwerk beibringen.



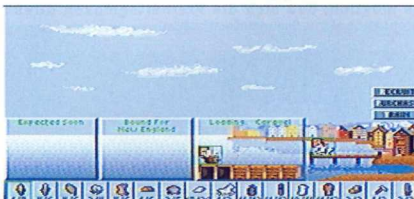
21. Ziemlich bald wirst du im Spiel auf andere Europäer treffen. Du kannst mit ihnen kämpfen, Freundschaft mit ihnen pflegen oder sogar ein Bündnis schließen. Gehe kein Bündnis ein, denn dann mußt du zuweilen Dinge tun, die du gar nicht willst.



22. Wenn du in einem Indianerdorf einen Missionar verpflichtest, kann sich die Einwohnerzahl in deinen Kolonien erhöhen. Das liegt daran, daß sich konvertierte Indianer deinen Kolonien anschließen.



23. Setze die konvertierten Indianer ein, um Ressourcen zu erschließen, z. B. im Erz- und Silberabbau oder bei der Pelzjagd. Anschließend läßt du die Materialien von deinen ursprünglichen Kolonisten verarbeiten.



24. Überflüssige Waren kannst du an den Docks in Europa verkaufen und dort im Gegenzug alles erwerben, was du brauchst, wenn du genügend Geld zur Verfügung hast. Wenn man allerdings versucht, Steuern von dir einzufordern, solltest du eine spezielle „Tea Party“ abhalten, bei der du all deine Waren über Bord wirfst. Auf diese Weise wird der Widerstandsgest in deiner Kolonie steigen, was dir auf deinem Weg zur Unabhängigkeit hilft.



COLONIZATION

Spielhilfe



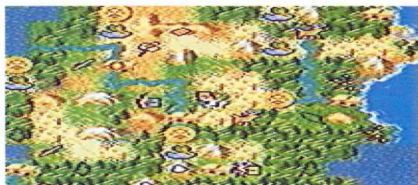
25. Von den Docks in Europa aus setzt du mit deinen Immigranten und den vollen Laderäumen Segel in Richtung Neue Welt. Es macht keinen Sinn, wegen eines einzigen Handelsprodukts eine Reise nach Europa zu starten, gehe also sicher, daß alle Jobs abgeschlossen sind, bevor du dich auf den Weg machst.



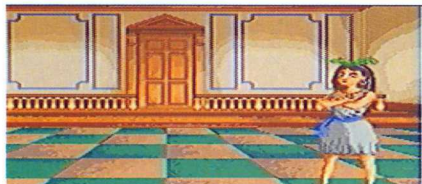
26. Zurück in der Neuen Welt, entlädst du in deiner Hauptstadt all deine Waren. Du kannst nun entweder die Immigranten aussenden, um neue Kolonien zu gründen, oder ihnen in einer bestehenden Kolonie Jobs zuweisen.



27. Je nachdem, aus welchem Land du kommst, werden die Warenpreise anders fluktuieren. Versuche, dir die Preise zu merken, da du dann weißt, mit welchen Gütern man wann am besten handelt. Aber denke daran: keine Steuern bezahlen!



28. Versuche, Schreinermeister und Schmiede in deinem Heimatland zu rekrutieren, da sie in den Kolonien viel schneller Hämmer sammeln. Denke daran, daß jeder Handeltreibende nur dann Hämmer sammelt, wenn die entsprechenden Rohstoffe zur Verfügung stehen.



29. Wenn du Thomas Paine in deinem Komitee hast, kommst du schneller an Freiheitsglocken, die dir den Weg zur Unabhängigkeit verkürzen. Thomas Paine macht es möglich, daß sich die Freiheitsglocken direkt proportional zur Steuerrate erhöhen.



30. Sende Kundschafter ins Binnenland aus, und du wirst auf einige interessante Dinge stoßen. Möglicherweise findest du einen Schatzhügel oder du triffst auf Indianer, die dir etwas über die Umgebung erzählen können. Wenn das passiert, wird ein Großteil des Landes um dich herum sichtbar.



31. Wenn du einen Schatzhügel findest, kann es vorkommen, daß du Ärger mit den Indianern kriegst. Falls der Hügel nicht mehr als zwei Quadrate von einem Indianerdorf entfernt ist, solltest du die Finger davon lassen.



32. Wenn deine Kolonie wirklich gut ausgebaut ist, solltest du eine Schule oder ein College errichten, damit du deine Bevölkerung in deiner eigenen Kolonie ausbilden kannst, statt sie immer zu den Indianern oder nach Europa schicken zu müssen.



COLONIZATION

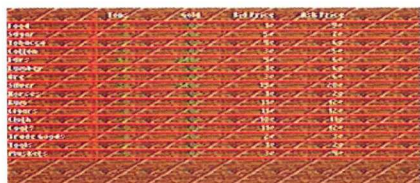
Spielhilfe



33. Hin und wieder erhältst du möglicherweise eine Schiffsladung aus Europa. Wenn einige nützliche Dinge dabei sind, kannst du deinen Kolonisten neue Berufe zuweisen, damit sie Gebrauch von diesen Items machen.



34. Einen Überblick über die Berufsverteilung in euren Kolonien erhältst du, wenn du in der Menüleiste den Bericht des Arbeitsberaters auswählst. Hier erfährst du auf einen Blick, welche Jobs gerade ausgeführt werden und wieviele Kolonisten damit beschäftigt sind.



35. Aus dem Bericht des Wirtschaftsberaters ersehest du, was du dir im Handelsbereich alles erlauben kannst. Du brauchst Geld und Materialien und solltest zu Beginn des Spiels viel verkaufen, solange du nur wenige Kolonisten ernähren mußt.



36. Der Report über die Außenpolitik klärt dich über die Fortschritte der anderen Nationen auf und sagt dir, wieviele Rebellen und wieviele Loyale jede Nation in ihren Kolonien hat.



37. Das Terrain um deine Städte ist sehr wichtig, da du expandieren kannst, falls deine Städte wachsen. Baue auf keinen Fall an Stellen eine Kolonie auf, die von mehr als drei Seequadraten umgeben sind.



38. Möglicherweise wird deine Kolonie von denen anderer Nationen umgeben. Wenn dieser Fall eintritt und du mit deinen Nachbarn nicht befreundet bist, können deine Kolonisten in der Umgebung keine Ressourcen ausbeuten.



39. Sobald deine Kolonie gut funktioniert und effektiv arbeitet, kannst du darangehen, ein Zollhaus und Hafenanlagen zu bauen. Beides wird deinen Handel, und damit auch deine Unabhängigkeitsbestrebungen, unterstützen.



40. Nach dem Bau eines Zollhauses bist du auf dem besten Weg zur Unabhängigkeit. Jetzt solltest du damit beginnen, Waffen zu horten und Kolonisten als Soldaten auszubilden. Du mußt die Streitkräfte deiner eigenen Nation bekämpfen, und das ist keine leichte Aufgabe.



COLONIZATION

Der Krieg



41. Du kannst die Unabhängigkeit erklären, wenn deine Staatsmänner über 50 Freiheitsglocken gesammelt haben. Vorher solltest du allerdings sicherstellen, daß du genügend Waffen und Soldaten für den Krieg zur Verfügung hast.



43. Während eines Krieges solltest du deine Nachbarn nicht verärgern, da du dich besser nicht mit zwei europäischen Mächten gleichzeitig anlegen solltest. Vermeide spanische Territorien, da diese sehr gewalttätig sind und schon bei der geringsten Provokation den Krieg erklären.



45. Hinterlasse in der Umgebung jeder deiner Kolonien eine Militäreinheit. Falls eine deiner Kolonien besetzt wird, kannst du dann nämlich schnell einmarschieren und sie ohne großen Kraftaufwand zurückerobern.



47. Wenn du selbst mit der Interventionsarmee geschlagen wirst, kannst du aus einigen deiner Bauern auch noch eine Armee zusammensetzen. Sie sind zwar weder erfahrene noch exzellente Kämpfer, aber ihre schiere Zahl könnte sich in deiner Kampagne als nützlich erweisen.



42. Das Handeln gestaltet sich während eines Kriegs sehr schwierig, stelle also sicher, daß du ein Zollhaus hast. Konzentriere dich innerhalb deiner Kolonien ganz auf den Aufbau einer Artillerie, so daß dir im Notfall immer Feuerkraft zur Verfügung steht.



44. Es hilft dir bei deinem Unabhängigkeitsstreben, wenn du während eines Kriegs eine effiziente Infrastruktur vorweisen kannst. Ein ausgebautes Straßennetz ermöglicht schnellere Truppenbewegungen zwischen den Kolonien.



46. Wenn du gegen dein Heimatland antrittst, bietet dir eventuell eine andere Nation militärische Hilfe an. Wenn dir die Interventionsarmee angeboten wird, solltest du akzeptieren und dich bei deinen Armeen auf die Verteidigung konzentrieren, während die andere Nation für dich die Angriffe führt.



48. Wenn du während des Krieges die Kolonie eines Gegners besetzt, solltest du alle Kolonisten und die gesamte Ausrüstung sofort hinauschießen. So wird der Gegner im Falle einer Rückeroberung nichts mehr vorfinden, denn alles befindet sich jetzt in deinen Kolonien.



X-IT

Hier ist er, der letzte Teil unseres Guides zu X-IT, dem exzellenten Puzzle-Game von Psygnosis. Lies weiter, wenn du Tips für die letzten drei Levels brauchst.

Level 6



76. Hier mußt du den Block an dem sich bewegenden Block zwischen den beiden Elektromagneten vorbeibringen. Dazu schiebst du den Block in seine Bahn, so daß auch er sich zwischen den beiden Magneten bewegt. Gehe jetzt zu dem Schalter und betätige ihn, wenn der Block nicht auf einer Linie mit dem klebrigen Quadrat darüber ist.



76. Jetzt, wo die Elektrizität abgeschaltet ist, schiebst du den Block durch die Lücke und drückst den Knopf, um die Elektrizität wieder zu aktivieren. Führe den Block jetzt durch die Korridore, bis du dem Ausgang nahe bist. Dann schiebst du alle Blöcke mit Rädern zum Ausgang, so daß sie die Lücken ausfüllen und den Weg zum Ausgang frei machen.



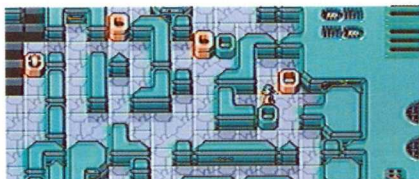
77. Benutze zuerst die beiden Eisblöcke, um die beiden Lücken zu füllen und den ersten Abschnitt des Raums verlassen zu können. Schiebe die Blöcke runter zum Tractor-Beam-Ikon, damit sie mit dem Eis eine Linie bilden. Sei schnell, denn sie schmelzen weg, und dann hast du nicht genügend Blöcke, um die Lücken zu füllen.



77. Schiebe nun den Teleporter auf das Elektrizitätsquadrat und schalte den Teleportempfänger ein, damit du das Dynamit in den nächsten Abschnitt des Raums runterschaffen kannst. Verwende dann das Dynamit, um das Elektrizitätsquadrat in die Luft zu sprengen.



80. Im 80. Level mußt du viel mehr Lücken füllen als sonst, um zum Ausgang zu gelangen, aber dies gestaltet sich in den meisten Fällen recht einfach. Bewege zuerst die Blöcke auf der linken Seite des Raums in die Löcher, indem du das Tor benutzt, um an sie heranzukommen.



80. Wenn du einige Blöcke bewegst, wirst du nicht in der Lage sein, sie geradewegs zum Ausgang zu schieben. Du mußt sie in Lücken zurücklassen, dann herumlaufen und sie aus einem anderen Winkel anschieben. Das liegt daran, daß manche Korridore nur so breit wie ein Block sind.



88. Auf den ersten Blick wirkt dieser Level sehr schwierig, und das ist er dann auch. Sammle zuerst alle Icons außer dem Herzen ein. Schiebe den Block auf das klebrige Quadrat und benutze dann das Power-Icon, um ihn drüberzustoßen.



88. Sammle nun das Herz ein und schiebe den Teleporter auf das selbe klebrige Quadrat, von dem aus du auf das Elektrizitätsquadrat gelangst, um es zu aktivieren. Fülle jetzt die beiden Löcher, um weiterzukommen. Benutze den Tractor-Beam, um den zweiten Teleporter in eine bewegliche Position zu bringen.

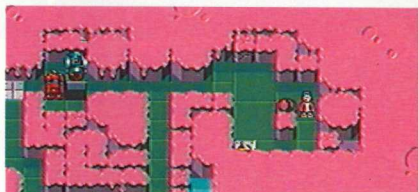


X-IT

Level 7



92. Schiebe den blauen Block auf das erste Elektrizitätsquadrat, um über das Wasser zu gelangen. Überquere links den Weg und hebe das Icon auf. Jetzt mußt du dir das Dynamit holen; schiebe also den zweiten blauen Block hinauf auf das zweite rechte Elektrizitätsquadrat.



92. Schalte jetzt mit dem Schalter das Licht aus. Dies ermöglicht es dir, auf dem Elektrizitätsquadrat zu stehen und das Power-Icon zu benutzen, um den blauen Block in das Loch zu schieben. Jetzt kommst du an das Dynamit heran und kannst dir damit den Weg zum Ausgang freisprengen.



93. Hier mußt du einen Block in den Teleporter bringen, so daß du dann den Teleporter selbst dazu benutzen kannst, um den Ausgang in der oberen linken Ecke des Levels zu erreichen. Du mußt dir den Weg zum letzten Block bahnen, indem du jeweils die Löcher in den unteren Ecken der Korridore füllst.



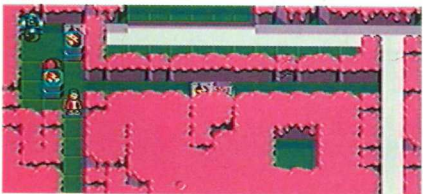
93. Verwende den Block neben dem Schalter, um die Tür zu bedienen, durch die man zu dem Block kommt, mit dem man das Loch neben dem Ausgang füllt. In diesem Abschnitt geht es einfach darum, um alle Blöcke herum zum Teleporter hochzugehen, da man nur einen Block hineinbringen muß, um den Ausgang zu erreichen.



95. Hier besteht das Problem darin, daß du nicht einfach irgendwas in das Loch schieben kannst, da sich das klebrige Quadrat genau gegenüber befindet. Du kannst es auch nicht auf das Loch dirigieren, weil es von Eis umgeben ist. Um das Loch mit dem Block zu füllen, mußt du ihn über die Teleporter zu ihm hinbeamen.



95. Schiebe den Teleporter auf eines der rechten Elektrizitätsquadrate. Nimm jetzt den Empfänger und schiebe ihn von rechts nach links in den Teleporter und folge ihm dann selbst. Wenn dein Timing stimmt, solltest du aus dem Empfänger kommen, während er sich bewegt. Der Teleporter wird auf dem Eis stoppen und läßt sich als Barriere nutzen, um einen Block aufzuhalten.



102. Zuerst mußt du alle magnetischen Blöcke auf die Elektrizitätsquadrate bringen. Um den Block unter den Teleporter zu schieben, bewegst du den Teleporter erst nach rechts und schiebst dann den Elektrizitätsblock hinunter in den Gang und rechts auf das Quadrat.

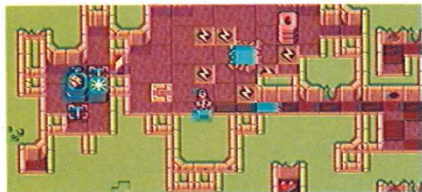


102. Schiebe nun den Teleporter auf das Elektrizitätsquadrat in den rechten Gang. Auf diese Weise gelangst du auf die andere Seite, wo du den Stahlblock nutzen mußt, um das Loch zu bedecken. Die Elektromagneten werden den Stahlblock auf dem Eis bewegen.

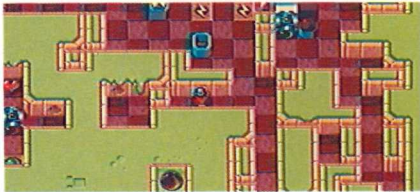


X-IT

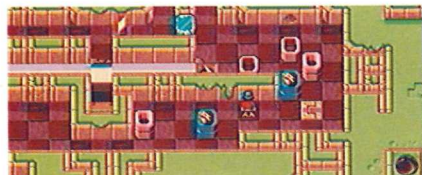
Level 8



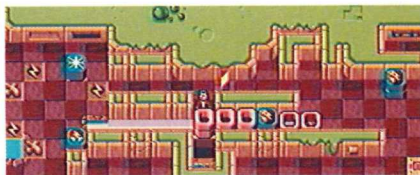
106. Schubse zuerst den Schlüssel in den Dreher, bis er nach unten auf das Schloß zeigt. Dann öffnest du die Tür, sammelst links alle Icons vom Boden auf und bewegst alle Blöcke hinaus, um damit die Löcher im Korridor zu füllen.



106. Öffne das Tor im unteren Abschnitt, um auf die andere Seite zu gelangen. Jetzt öffnest du das Tor neben dem Eisquadrat, so daß du das Loch neben dem Transporter füllen kannst. Dann schiebst du erst den Empfänger über das Elektrizitätsquadrat und danach den Transporter, auf den du dich dann selbst stellst.



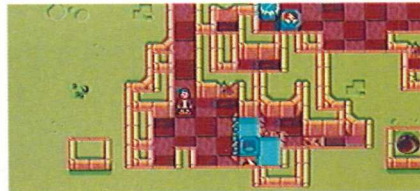
107. Dieser Raum sieht zunächst recht tückisch aus, aber wenn du vorsichtig bist und keine dummen Fehler machst, wirst du ihn schnell bewältigt haben. Zuerst platzierst du einen Block auf dem Elektrizitätsquadrat rechts von dem langen Stück Eis.



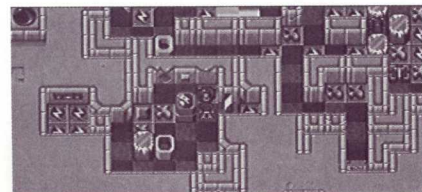
107. Sammle nun alle Blöcke ein und schiebe sie von der linken Seite der Eisfläche nach rechts, so daß sie auf dem Block landen, den du zuerst platziert hast. Wenn du sechs Blöcke aufgereiht hast, gehst du zu dem Türknopf unten rechts, dann nach oben und durch die Tür, so daß du den Block in das Loch vor dem Ausgang schieben kannst.



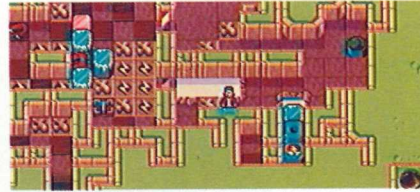
112. Hier mußt du einige Wasserquadrate mit Eis bedecken, damit du dich in dem Abschnitt umherbewegen kannst. Dazu schiebst du die blauen und weißen Blöcke auf die Elektrizitätsquadrate neben dem Eis. Verlasse jetzt den ersten Teil, indem du den Block mit den Rädern nach oben schiebst.



112. Sammle nun einen Block ein und nimm ihn mit durch den Gang zum unteren Teil des Raums. Dort füllst du das Wasser entweder mit einigen Blöcken, oder du sammelst einen Block ein, um das Eis zu aktivieren.



115. Drücke den Knopf, um die Tür zu öffnen, und schiebe den Magneten in die Tür. Schiebe anschließend den Teleporter auf das Elektrizitätsquadrat, so daß du es dazu nutzen kannst, den Raum zu verlassen. Betrete den Teleporter aber nur von unten.

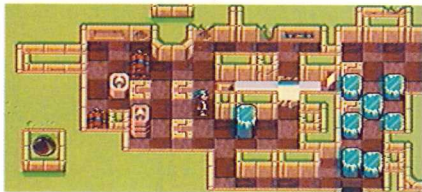


115. Nimm nun den Teleporter mit nach rechts und ein Stück nach unten. Um die Tür zu öffnen, steckst du den Schlüssel in das Schloß, da es bereits in die richtige Richtung zeigt. Stelle den Teleporter auf das erste Quadrat. Schiebe dann den Empfänger auf den Knopf, um die Tür zum Hauptraum zu öffnen.



X-IT

Allgemeine Tips



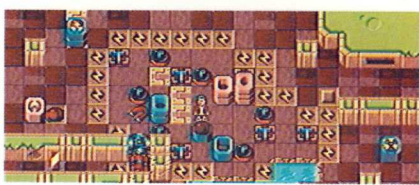
1. Wenn du in dem Abschnitt bist, der den Gebrauch von Eisblöcken verlangt, solltest du schnell sein, sonst schmelzen sie dir unter den Fingern weg. Wie schnell sie weschmelzen, hängt von der Raumtemperatur ab.



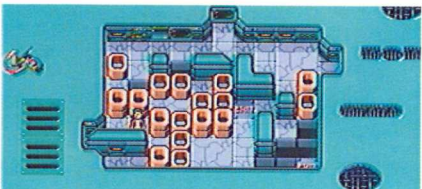
2. Die strahlenden Blöcke entziehen dir sehr schnell Energie, trotzdem muß man manchmal von ihnen Gebrauch machen. Am besten ist es, wenn man sich erst eine genaue Route zurechtlegt und jeden unnötigen Kontakt mit den Blöcken vermeidet.



3. Gehe sicher, daß du die Bewegungsmuster des Charakters kennst, sonst verlierst du unnötig Leben. Wenn du z. B. neben etwas stehst, das in eine bestimmte Richtung schaut, und du dich zu ihm hindrehst, wirst du automatisch auf das nächste Quadrat in dieser Richtung weitergehen.



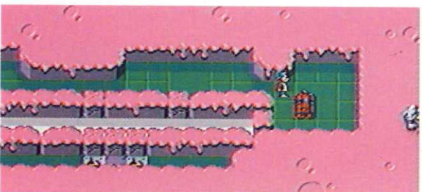
4. Wenn in einem Abschnitt viele Icons herumliegen, mußt du sichergehen, daß du sie alle der Reihe nach einsammelst und benutzt. Ansonsten könntest du eins zu früh verbrauchen oder nicht in der Lage sein, an einem vorbeizukommen, das dir den Weg versperrt. Möglicherweise kannst du dieses dann nicht aufheben, da du schon vier Icons mit dir herumschleppst.



5. Blöcke an einer Wand sind nutzlos, außer du findest einen Weg, sie herauszuziehen. Die einzige Möglichkeit, sie herauszubekommen, besteht darin, Icons wie den Traktor zu verwenden, da du nicht hinter sie gelangen kannst, um sie herauszuschieben.



6. Es gibt diverse Untiefen im Wasser und verschiedene Wege, an ihnen vorbeizukommen. Wenn das Wasser seicht ist, kannst du einen Block hineinschieben. Ist das Wasser jedoch tief, muß man einen weißen und einen blauen Block auf das nächste Elektrizitätsquadrat schieben, um Eis zu produzieren.



7. Einige Abschnitte im Spiel müssen anders angegangen werden, als andere. So kannst du z. B. ein Loch nur erreichen, indem du massenweise Blöcke aufeinanderstapelst, oder du mußt aus einem fahrenden Transporter aussteigen. Der Trick besteht darin, zwischen den Zeilen zu lesen und auf das Unerwartete gefaßt zu sein.



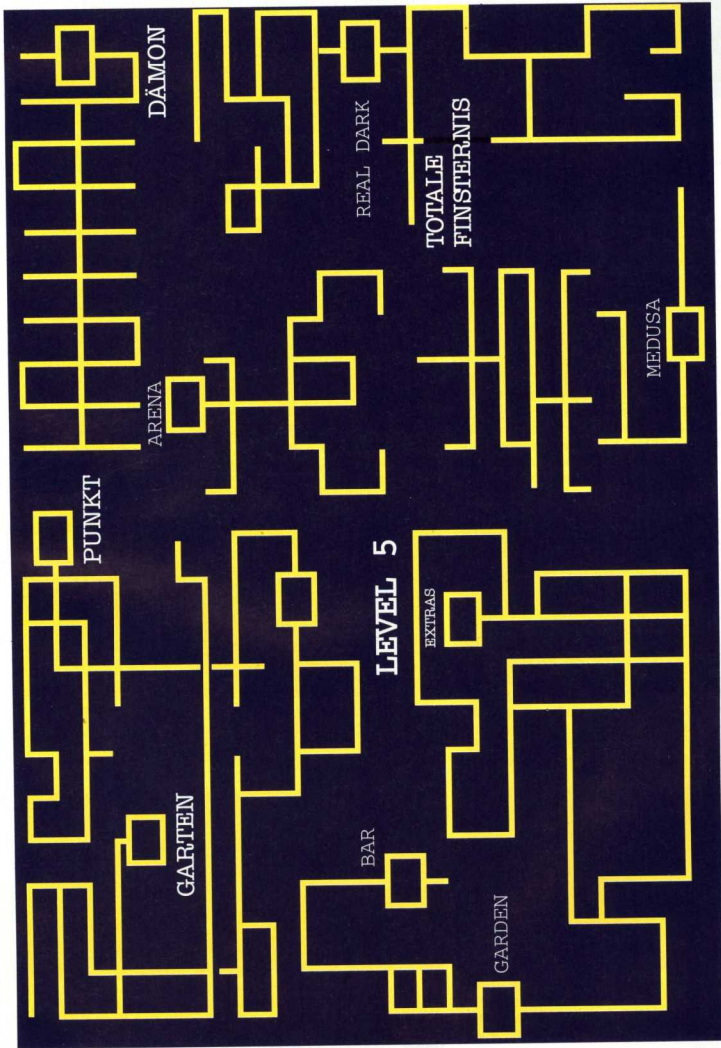
8. Ein sehr praktischer Bestandteil des Spiels ist die Pausenfunktion, da du dich beim Pausieren im ganzen Raum umschauen kannst, indem du den Joystick bewegst. Da dann alles schwarzweiß ist, kannst du nicht viele Details erkennen, aber es hilft dir, voranzuplanen.



LITIL DIVIL

Diesen Monat haben wir die Pläne für den letzten Level des Labyrinths von Lital Divil. Doch hier wird es nun wirklich sehr schwer, also streng deinen Grips an, wenn du die letzten Abenteuer deiner Reise bestehen mußt.

General Tips



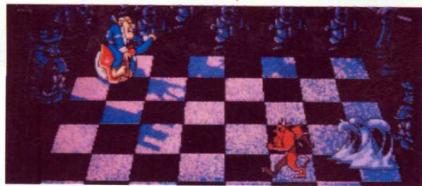
- Jeder Teilbereich des fünften Levels ist in Abschnitte, die zu dem jeweiligen Raum dieser Sektion gehören, unterteilt.
- Ein Lauf durch den Tunnelbereich ist diesmal weitaus schwerer als bisher, weshalb du dich auch sehr konzentrieren mußt.
- Um die Monster zu erledigen, solltest du mit Kombinationen aus hohen und niedrigen Schlägen arbeiten. Nur so kommst du bis in den letzten Level.
- Wenn deine Energie gefährlich niedrig ist, dann gehst du am besten zum Save-Punkt zurück und baust sie wieder auf. Sei aber vorsichtig, sonst passiert es dir, daß du mehr Energie verlierst, als du dazugewinnst.



ANICA 592 ANICA

LITIL DIVIL

Stage 5



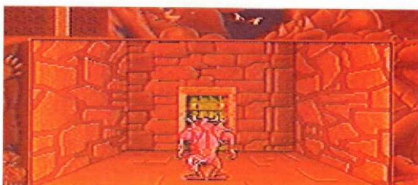
1. In diesem Raum verfügst du über Minen, die du dem Kerl, der dich verfolgt, in den Weg legen mußt. Dein Gegner kann sich nur in geraden Linien bewegen. Deshalb kannst du seinen nächsten Zug schon voraussehen und eine Mine hinlegen, bevor er losgeht. Bedenke zudem die fünf Sekunden, die sie braucht, bis sie in die Luft geht.



2. Beim Rodeo mußt du den Bullen reiten, um den Hut zu erhalten. Drücke zum Aufsteigen den Knopf und bleibe auf ihm, um zu gewinnen. Drücke abwechselnd auf und ab, um nicht zu stürzen und nimm die Pistolen von den Skeletten mit. Gehe auch unbedingt in den Raum mit den Extras, um dich für die nächsten Abschnitte auszustatten.



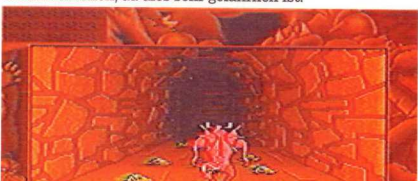
3. Wenn du zur Bar kommst, dann mußt du auf jeden Fall den Hut und die Pistole dabei haben. Hier mußt du den Barmann und dann den Skelett-Revolverhelden erledigen. Achte aber auf die Löcher im Boden und auf die Kugeln aus der Waffe des Revolverhelden.



4. Im Raum des Dämonen mußt du die Bahn entlangrennen und kurz vor dem Trampolin den Feuerknopf drücken. So wirst du vom Trampolin hochgeschleudert und kannst so die Zähne des Monsters zertrümmern. Vermeide es, in diesem Raum lange herumzusteher, da dies sehr gefährlich ist.



5. Bevor du in die Arena gehst, solltest du die Axt bei dir haben. Dieser Raum ist genauso wie die anderen Arenen in diesem Spiel. Du mußt den Schwertkämpfer erledigen. Dabei ist es besser, sich ab und zu zurückzuziehen, als andauernd auf ihn zuzurennen. Am besten savest du vorher sogar noch ab.



6. Für den Garten benötigst du die Gießkanne. Gieße nun die Pflanzen am Boden, indem du den Knopf eins drückst und springe über den Teufel hinweg, der die Pflanzen auffrißt, bis du zum Ausgang gelangst.



7. Um die Medusa zu besiegen, benötigst du den Schutzschild. Achte hier auf die Schlangen und die Feuerbälle in diesem Raum. Benutze dann den Spiegel, so daß du die Feuerbälle der Medusa zurückschleuderst und sie sich in Stein verwandelt.



8. Der dunkle Raum sieht auch so ähnlich aus wie der Raum aus Level vier. Diesmal ist es allerdings erheblich dunkler und du kannst nur mit Hilfe der Fackel etwas sehen. Bewege dich durch den Raum und betätige alle Hebel. Dadurch bewegen sich die Plattformen und du kommst so zum Ausgang.



LOLLYPOP

Letzten Monat beschäftigten wir uns mit den ersten drei Levels des Rainbow-Arts-Spiels Lollypop. Diesmal gibts die folgenden drei Levels und ein paar allgemeine Hinweise.

Level 4



1. Das erste, auf das man im 4. Level achten muß, sind die Geister, die recht schnell auf dich zukommen. Sie bewegen sich nicht auf einer geraden Linie, du mußt also flink mit dem Feuerknopf sein.



2. Sammle den Schlüssel zum ersten Haus ein, indem du den Zerbüchert vor dem zweiten Gebäude abschießt. Gehe nun zurück zum Haus, um aus einer der Kisten ein Extra-Leben zu erhalten.



3. Im ganzen Abschnitt werden dir diese Riesentrolche begegnen, die es auf dein Leben abgesehen haben. Einige schnelle Salven mit dem Feuerknopf sind hier vonnöten, um sich ihrer zu entledigen. Das erste Puzzleteil findest du außen, nachdem du einen bestimmten Troll eliminiert hast.



4. In diesem Raum findest du ein Extra-Leben, wenn du auf den Fenstersims oben links springst. Wenn du auf dem Sims stehst, springst du noch einmal, und du wirst eine Kiste fallen sehen, die ein Extra-Leben enthält.



5. Um diesen Abgrund zu überbrücken, mußt du erst den Hebel auf dem Boden umlegen. Dann beginnt die Plattform, sich zu bewegen. Warte, bis sie sich von dir wegbewegt und springe dann schnell auf die kleinen, verschwindenden Plattformen, um die bewegliche Plattform zu erreichen.



6. Wenn du weiter in diesen Abschnitt vordringst, wird diese Brücke in der Mitte ein Loch bilden, durch das du dich in einen Geheimraum fallen lassen kannst. Dort gibts einige Goodies und Leben. Denke daran, in diesem Raum zu dem hölzernen Boot hinüberzulaufen.



7. Lege den Schalter um und betrete den Schacht, indem du RETURN drückst. Warte nun, bis die Plattform auf dich zukommt und benutze sie, um tiefer in den Schacht vorzudringen. Suche links nach Extras und einem Puzzleteil, und auf der rechten Seite findest du ein Extra-Leben.



8. Der Endgegner ist ein riesiger Geist, der durch ein Bombardement mit Lollypops besiegt werden kann. Benutze all deine Photos, falls du welche dabei hast. Stelle dich auf die Fenstersimse zum Schießen und springe über den Geist oder lasse dich auf den Boden fallen, wenn der Geist auf dich zukommt.



ANIMA 594 ANIMA

LOLLYPOP

The Mansion



1. Gehe nach rechts und lege den Schalter unter dem Bankett-Tisch um. Nun hast du die Möglichkeit, die Plattformen zu nutzen, um nach rechts zu gehen und das Messer aus der Kiste einzusammeln. In der Küche wirst du außerdem ein Puzzleteil finden.



2. Die Bösewichte, die es in diesem Level auf dich abgesehen haben, sind große Ritter, die Feuer auf dich abschießen, und die kleinen roten Teufel, die Salven in die Luft und auf dich abfeuern.



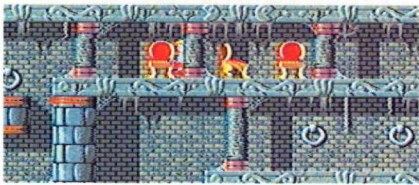
3. Dies ist der Eingang zur Küche, in der du das erste Puzzleteil findest. Das Puzzle befindet sich zusammen mit einem Extra-Leben rechts oben in der Kiste über der Kiste mit dem Puzzleteil.



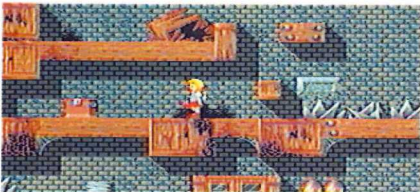
4. Betrete den Weinkeller, wenn du den Hammer aus der Kiste einsammelst. Im Keller mußt du auf Spinnen und die Teufel achten. Gehe nach links oben, um ein zweites Puzzleteil einzusammeln und begib dich dann zum Ausgang.



5. Wir befinden uns hier oben links im Gebäude. Gehe unter die Säule und springe und feuere. Dann wird die Kiste herabfallen. In der Kiste findest du ein Extra-Leben und einige Todeszeichen - sammle sie also nicht ein.



6. Um in alle Räume des Hauses zu kommen, mußt du jeweils ein bestimmtes Schlüssel-Item einsammeln. Du brauchst den Hammer, um in den Keller zu gelangen, ein Messer für die Küche, das Buch für die Bibliothek und das „ZZ“ für das Schlafzimmer, das sich ganz rechts oben befindet und den Endgegner beherbergt.



7. Dies ist der oberste Korridor, den du entlangehen mußt, um das letzte Puzzleteil zu erhalten. Achte auf die Stühle, die plötzlich zum Leben erwachen und dich attackieren. Das letzte Puzzlestück kannst du in einer Kiste rechts finden, nachdem du dich einen Level tiefer hast fallen lassen.



8. Der Endgegner ist der große Ringmaster, der Schüsse auf dich abfeuert und mehr rote Teufel losläßt, als du jemals davor im Spiel gesehen hast. Bleibe in Schußweite und weiche den Schüssen aus. Achte darauf, die Teufel zu erwischen, da sie dich sonst wieder angreifen.



LOLLYPOP

Dreamland



1. Achte auf diese Minischirme, die in den Wolken herumfliegen, da sie es auf dich abgesehen haben. Sie tauchen zuweilen in großen Mengen auf. Versuche deshalb, auf einer Seite von ihnen zu bleiben, damit du nicht ständig die Richtung wechseln muß, um ihnen zu entfliehen.



2. Andere Bösewichte in diesem Abschnitt sind die herumschwebenden Riesenaugäpfel und die Wolken, die Sterne auf dich abschießen. Versuche, die Wolken auszuschalten, sobald du sie siehst, denn es ist sehr schwer, den Sternen aus dem Weg zu gehen.



3. Um an diesem Abschnitt vorbeizukommen, stellst du dich neben das erste Loch und ziehst den Joystick nach unten, da du dann erkennen kannst, wo die Speere in dem Loch liegen. Wenn du deren Funktion einmal durchschaut hast, kannst du gut getimt über die Löcher springen.



4. Das erste Puzzlestück findest du ganz rechts auf dem Level, auf dem du gerade bist. Es liegt in der Kiste neben der großen Uhr. Stelle dich rechts von der Uhr auf und nähere dich von dieser Seite dem Puzzleteil.



5. Das zweite Puzzleteil findest du weiter unten und rechts des Abschnitts in diesem kleinen Raum in den Wolken. Wenn du über Spalten springst, schaue immer zuerst nach unten, da du nie weißt, was unter dir ist.



6. Das dritte Stück findest du in diesem Raum, zusammen mit einem praktischen Extra-Leben. Du mußt ganz nach links und einen Level nach unten gehen, um zum Eingang dieses Raums zu kommen.



7. Das letzte Puzzleteil befindet sich in einer Kiste unten links in diesem Abschnitt. Wenn du den Platz findest, an dem du den Endgegner treffen wirst (ein großes Himmelsstück mit drei kleinen Plattformen), begibst du dich direkt nach oben, um an die Kiste heranzukommen.



8. Der Endgegner ist hier ein riesiger Kleiderschrank, der dir so lange keinen Schaden zufügen kann, bis er stehenbleibt und seine Türen öffnet. Wenn die Türen offen sind, solltest du so viele Schüsse wie möglich auf den Schrank abfeuern, dann fliegen die Vögel heraus.



LOLLYPOP

General Tips



1. Im ganzen Spiel findet man versteckte Kisten. Finde sie, um an Extra-Leben, Energie, Punkte und Puzzleteile zu kommen. Kisten aktiviert man meist, indem man in bestimmte Ecken springt. Wenn du also in einem Haus oder einer Höhle bist, springe immer in den Ecken herum, um eine Kiste zu finden.



2. Überall gibt es versteckte Räume, die man betreten kann, wenn man in ihrer Nähe steht und RETURN drückt. Tu dies bei Schächten und wenn du merkst, daß du durch eine Wand gehen kannst. Drücke RETURN, und du gelangst in den Geheimraum.



3. Um einige Räume zu betreten, brauchst du ein besonderes Schlüssel-Item. Deshalb zählt es sich aus, alle Items aus einer Kiste sofort einzusammeln, damit du die Beschreibung lesen kannst. Diese klärt dich darüber auf, wenn du einen bestimmten Schlüssel eingesammelt hast.



4. Manchmal mußst du Plattformen aktivieren, um an bestimmte Stellen zu gelangen. Immer wenn du einen Griff am Boden siehst, solltest du ihn umlegen, weil er nur dazu dient, Plattformen in Gang zu setzen.



5. Wenn du eine lange Strecke auf Plattformen nach unten hüpfen mußst, laß dich niemals in der Hoffnung fallen, daß unter dir schon eine Plattform ist, andernfalls stürzt du leicht in dein Verderben. Drücke den Joystick also vor dem Sprung nach unten, um zu sehen, was auf dich wartet.



6. In den späteren Abschnitten mußst du versuchen, alle Bösewichte auf dem Bildschirm zu erwischen, da dich einige von ihnen verfolgen können. Das wird dann unangenehm, wenn du gerade mit anderen Problemen zu kämpfen hast.



7. Wenn du auf einen Checkpoint triffst, merke dir seine Position und den Weg, der von ihm wegführt. Das ist nützlich, wenn du ein Leben verloren hast und die ganze Strecke noch einmal zurücklegen mußst.



8. Wenn es schließlich keine Waffen einzusammeln oder Munition zu vergeuden gibt, kannst du nur Auto-Feuer benutzen, indem du den Feuerknopf hältst. Auf diese Weise feuerst du ständig, und die Bösewichte können dir nicht auf die Pelle rücken.

Fortsetzung folgt...



PREMIER MANAGER 2

Bei Premier Manager 2 leitest du einen mittelmäßigen Fußballclub, den du an die Spitze bringen sollst. Mit Hilfe unserer Tips schaffst du dies mit Sicherheit.

Management/Coaching

| | Rating | Salary | Exp. Yrs | Specialty |
|---------------|--------|--------|----------|-----------|
| A. Robinson | 11 | 22 K | 0 | Defence |
| S. Parker | 14 | 44 K | 10 | Forward |
| E. North | 21 | 48 K | 7 | Forward |
| J. Bond | 23 | 50 K | 8 | Defence |
| M. Parsons | 23 | 73 K | 7 | Defence |
| P. Nance | 23 | 113 K | 11 | Defence |
| D. Bailey | 23 | 30 K | 8 | Defence |
| M. Fitzsimons | 24 | 53 K | 9 | Forward |
| K. Gordon | 24 | 37 K | 9 | Defence |
| C. Elandell | 24 | 52 K | 9 | Defence |
| P. Grant | 24 | 112 K | 15 | Defence |
| L. Coburn | 24 | 108 K | 9 | Defence |

Coach Scout Physio Specialist

1. Als erstes mußt du dir für deine neue Karriere deine engsten Mitarbeiter aussuchen. Dazu gehören der Trainer und der Physiotherapeut. Halte nach billigen Leuten mit einem gewissen Maß an Erfahrung Ausschau.



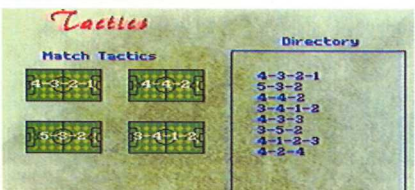
2. In deinem Büro hast du Zugriff auf die wichtigsten Faktoren, wie dein Team und den Transfermarkt. Vor Saisonbeginn benötigst du ein Team für einige Freundschaftsspiele. Bei diesen Spielen solltest du den Schwierigkeitsgrad langsam steigern.



3. Im Zimmer des Vorstandes kannst du dich darüber informieren, wie gut du deine Arbeit machst und ob du sie überhaupt noch hast. Aus den Form-Informationen kannst du ersehen, in welchen Bereichen dein Team noch trainiert werden muß.



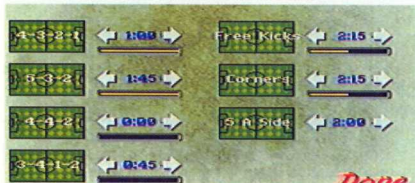
4. Beim Coachen wird Schwerarbeit geleistet, weswegen du einen entsprechenden Trainer haben solltest. Überlaste deine Spieler aber nicht und konzentriere dich nicht nur auf eine Sache, da jeder Aspekt fürs Spiel wichtig ist.



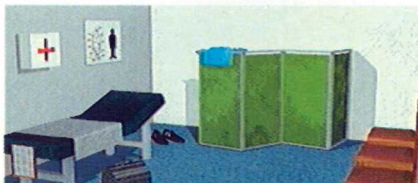
5. Coach als auch Manager können die Spieltaktik ändern. Auch wenn eine Taktik gut funktioniert, solltest du sie nicht die ganze Saison beibehalten. Schau dir vor dem Spiel die gegnerische Taktik an und stelle deine darauf ein.



6. Ein weiterer Weg, um herauszufinden wie gut du bist, ist die Teambeurteilung. Hier kannst du sehen, wie jeder Teil des Teams spielt und daraus ersehen, welche Probleme es gibt.



7. Hast du dir die Teambeurteilung angeschaut, kannst du dementsprechend die Trainingsschwerpunkte setzen. Hast du z. B. Schwächen in der Verteidigung, so mußt du diese dann trainieren.



8. Der Physiotherapeut ist für das Spiel ebenfalls sehr wichtig, da er die verletzten Spieler wieder aufs Feld bringen kann. Ist dein Therapeut gut, so ist auch der allgemeine Zustand der Spieler besser und sie können somit auch besser spielen.



PREMIER MANAGER 2

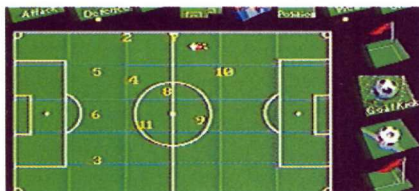
Management/Coaching

| Name | Pos. | Age | Exp. | Value | Contract |
|-----------------|------|-----|------|-------|----------|
| D. Habs/Lamborn | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| D. Roberts | CM | 23 | 11 | 115 | 11 |
| D. Sloburn | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| S. Clarke | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| E. Chapman | CM | 23 | 11 | 115 | 11 |
| D. Flanagan | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| P. Gogarty | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| G. Nelson | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| V. Richardson | CM | 20 | 12 | 115 | 11 |
| C. Scarborough | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| E. Potts | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| S. Holston | CM | 20 | 11 | 115 | 11 |
| L. Patten | CM | 23 | 11 | 115 | 11 |

9. Ein Gesichtspunkt des Managerdaseins ist das Kaufen und Verkaufen von Spielern auf dem Transfermarkt. Zu Beginn verfügst du schon über genügend Geld für einige Käufe. Du solltest einen jungen vielversprechenden Spieler anwerben und vielleicht hast du in fünf bis zehn Jahren eine Art Jürgen Klinsmann in deinem Team.

| Face | Aggressivity |
|--------------|---------------|
| Acceleration | Corps |
| Stamina | Int. Status |
| Endurance | Int. Corps |
| Vision | Hopes |
| Adaptability | Loan Out |
| Aggression | Transfer |
| Floor | Selling Price |
| Temperament | Contract |
| Harshness | Season App. |
| Kicking | Season Goals |
| Keeping | Corner App. |
| Jumping | Corner Goals |
| Shooting | |

11. Über jeden Spieler gibt es sehr detaillierte Informationen. Wählst du einen Spieler an, so kannst du von seiner Ausdauer bis zu seinen Sprungfähigkeiten alles über ihn erfahren. Schau dir alles genau an, um herauszufinden, ob er für dein Team gut ist.



13. Mit diesem Taktik-Editor kannst du für jede Position im Spiel eine eigene Aufstellung erstellen. Du kannst z. B. soviele Spieler wie du willst beim Anstoß an die Mittellinie stellen oder für Ecken und Abstoße deine Spieler einteilen. Überlege jedoch genau, was du hier vorgibst.

| Name | Basic | App. | Bonus | TOTAL |
|------------------|---------|---------|-------|----------|
| B. Roberts | 42.56 K | 0 | 0 | 42.56 K |
| G. Huseldonke | 42.56 K | 0 | 0 | 42.56 K |
| C. Haddon | 49.04 K | 7.08 K | 0 | 56.12 K |
| C. Lloyd | 52.88 K | 88.56 K | 0 | 141.44 K |
| F. Hama | 59.0 | 59.0 | 0 | 1.08 K |
| S. Van der Hauwe | 74.1 | 59.0 K | 0 | 133.1 K |
| M. Lingham | 56.64 K | 51.92 K | 0 | 108.56 K |
| R. Ingrassano | 49.04 K | 43.56 K | 0 | 92.6 K |
| A. Evans | 49.04 K | 28.32 K | 0 | 77.36 K |
| V. Lightbourne | 41.04 K | 36.6 K | 0 | 77.64 K |
| P. Palmer | 27.62 K | 11.04 K | 0 | 38.66 K |
| C. Rednapp | 27.62 K | 11.04 K | 0 | 38.66 K |
| D. Kerr | 27.62 K | 11.04 K | 0 | 38.66 K |
| C. Butcherworth | 27.62 K | 11.04 K | 0 | 38.66 K |
| B. Nish | 27.62 K | 11.04 K | 0 | 38.66 K |
| Z. Rafferty | 27.62 K | 11.04 K | 0 | 38.66 K |
| P. Pittington | 27.62 K | 11.04 K | 0 | 38.66 K |
| H. Woodie | 27.62 K | 11.04 K | 0 | 38.66 K |
| Loaded Players | 1.39 K | 0 | 0 | 1.39 K |

15. Schau dir die Gehälter der Spieler an. Sind sie verletzt oder spielen sie schlecht, dann nimm sie aus dem Team oder verkaufe sie. Verkaufst du einen teuren Spieler, so hast du meist den Vorteil, daß du dann zwei junge, günstige Spieler kaufen und zu Stars herantrainieren kannst.

| Name | Pos. | Age | Exp. | Value | Contract |
|------------------|------|-----|------|-------|----------|
| C. Lloyd | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| E. Potts | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| S. Van der Hauwe | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| B. Nish | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| M. Lingham | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| R. Ingrassano | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| Z. Rafferty | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| P. Pittington | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| H. Woodie | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| C. Rednapp | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| D. Kerr | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| C. Butcherworth | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| V. Lightbourne | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| R. Ingrassano | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| S. Van der Hauwe | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| E. Potts | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| C. Lloyd | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |

10. In deinem Managerbüro kannst du aus deinen zur Verfügung stehenden Spielern sorgsam dein Team fürs nächste Spiel aufstellen. Versuche dabei aber möglichst eine gewisse Beständigkeit beizubehalten.

| Name | Pos. | Age | Exp. | Value | Contract |
|------------------|------|-----|------|-------|----------|
| C. Lloyd | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| E. Potts | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| S. Van der Hauwe | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| B. Nish | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| M. Lingham | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| R. Ingrassano | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| Z. Rafferty | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| P. Pittington | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| H. Woodie | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| C. Rednapp | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| D. Kerr | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| C. Butcherworth | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| V. Lightbourne | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| R. Ingrassano | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| S. Van der Hauwe | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| E. Potts | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |
| C. Lloyd | CM | 23 | 12 | 115 | 11 |

12. Du kannst diese Infos auch einzeln für das gesamte Team einsehen (z. B. die Ausdauer für alle Spieler gleichzeitig). Dies ermöglicht es dir, sofern du die Vor- und Nachteile des Gegners kennst, dein Team für jede erdenkliche Situation sehr exakt auf die Fähigkeiten des Gegners zuzuschneiden.



14. Neben dem Training, den Spielen und dem generellen Management mußst du auch die Finanzen des Vereins betreiben. Am Anfang solltest du statt der Sponsorengelder die Pauschalsumme nehmen, da du nicht genügend Eintrittsgelder oder Siege im Cup haben wirst, um einen Bonus zu erhalten.



16. Im Presseraum erfährst du zusätzlich ganz genau, wie die Presse und die Fans auf deine Arbeit, bzw. auf dein Team reagieren. Achte auch ganz präzise auf jedes Detail, da eine schlechte Presse meistens der Beginn deines Abstieges sein kann.



PREMIER MANAGER 2

Match Play



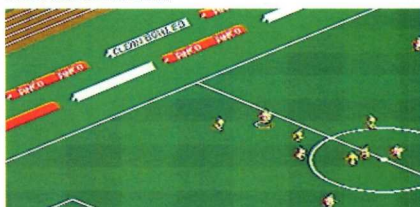
1. Vor dem Spiel kannst du in einem Menü noch genaue Anweisungen und Tips an deine Spieler geben. Du kannst Spieler Manndeckung spielen lassen oder sie anweisen, ihre Position zu halten. Diese Einstellungen solltest du in Verbindung mit deiner Taktik einsetzen.



2. Spielst du in einer 5-4-2 Formation, dann kannst du einige deiner Stürmer zurückhaltend und einige nach vorne gerichtet spielen lassen. So erreicht dein Sturm einen höheren Wirkungsgrad. Du solltest immer einen Stürmer nach vorne schicken, damit dieser eventuelle Pässe annehmen kann.



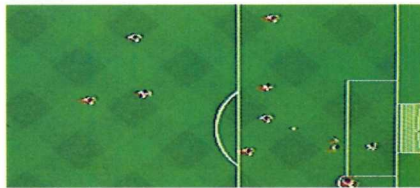
3. Spielst du gegen ein sehr starkes Team, dann brauchst du eine starke Verteidigung. Lasse fünf Spieler zur engen Verteidigung hinten und schicke deine Stürmer nach vorne, so daß sie Konter nutzen können.



4. Vergiß auch nicht die Flügel zu decken, da hierüber sehr viele Angriffe auf dein Tor laufen. Die Spieler, die sich am nächsten vom Rand befinden, solltest du weit spielen lassen, so daß sie die Flügel decken und nutzen können.



5. Da es aufgrund des Gameplays, außer mit besonders guten Spielern, recht schwierig ist, mit dem Ball zu laufen, solltest du nicht versuchen, von der Verteidigung aus zu starten, da der Gegner dir sonst den Ball abnimmt. Stelle die Spieler auf weites Spiel ein, so bekommst du den Ball leichter aus deiner Hälfte heraus.



6. Das Passen wird durch die Vogelperspektive erleichtert. Hier kannst du nämlich die Richtung besser als in der isometrischen Ansicht ausmachen. Wenn du dich beim Trainieren auf das Passen konzentrierst, hast du die besten Chancen, ein Spiel zu gewinnen.



7. Du hast die Möglichkeit, Spieler zu spezialisieren und sie nur gegen spezielle Gegner einzusetzen. Hebe dir z. B. schnelle Spieler für wirklich schwere Spiele auf. Am besten findest du einen Mittelweg zwischen einem guten Team und dem Schönen deiner besten Spieler für wichtige Begegnungen.

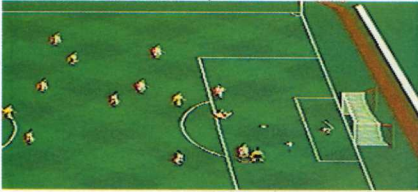


8. Je besser ein Spieler selbst ist, desto genauer sind auch seine Schüsse. Jedoch ist es egal, wie gut ein Spieler ist, wenn du ihn nicht richtig kontrollieren kannst. Schieße nicht aus zu großer Entfernung und verwende Bogenschüsse, um den Torwart zu verwirren.

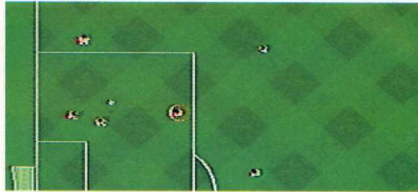


PREMIER MANAGER 2

Match Play



9. Eine gute Taktik, die besonders für die isometrische Ansicht geeignet ist, über die Flügel zu laufen und plötzlich vor der Linie quer zu spielen. Sind deine Spieler nach vorne orientiert, dann wird sicher einer da sein, um den Querpaß anzunehmen.



10. Der Torwart ist natürlich der Rückhalt einer Mannschaft. Solltest du genügend Geld zur Verfügung haben und schlecht spielen, so kannst du ja einen Torwart der Spitzenklasse erwerben. So kann sich dein Team auch mehr auf den Angriff konzentrieren.



11. Das Spiel kann im Mittelfeld besonders aus einigen Spieldansichten recht verwirrend werden. Mit einem hohen Schuß in Richtung Tor kannst du hier den Ball herausbefördern. Auch hier kann eventuell ein vorwärts eingestellter Spieler den Ball annehmen.



12. Du solltest die Mittelfeldspieler anweisen „eng“ zu spielen und am Mann zu bleiben. Durch diese Order spielt dein Team im Mittelfeld ein wenig härter, was den restlichen Spielern zugute kommt. Deine Stürmer sollten jedoch nie eng am Gegner spielen, da sie sich dadurch zu sehr festlegen würden.



13. Obwohl deine Mannschaft durchaus ihren eigenen Stil entwickeln sollte, solltest du trotzdem nicht an einer Taktik festhalten. Du kannst z. B. ein Spiel mit Flügelspielern spielen und das nächste mit langen Pässen bestreiten. Bei beiden Spielen verwendest du den gleichen Stil: nämlich Angriff.



14. Bei einem Freistoß in der Nähe des Tores ist die Torwahrscheinlichkeit hoch. Falls du kein sehr guter Spieler bist, solltest du nicht selbst schießen, sondern einen kleinen Paß zur Seite der Mauer abgeben und den zweiten Spieler schießen lassen.



15. Beim Anstoß spielst du den Ball am besten nach hinten und paßt erst ein wenig umher. Erst dann startest du deinen Angriff. Spielst du nämlich nach vorne oder entlang der Linie, so wird dir der Ball schnell abgenommen.



16. Als Spieler-Manager bist du wohl der wichtigste Mann im Team. Leitest du dein Team jedoch gut, so mußt du nicht unbedingt spielen und brauchst dir die Ergebnisse nur noch anzeigen lassen. Leitest du es schlechter, so kannst du eventuell durch dein Eingreifen im Spiel noch einiges herausholen.



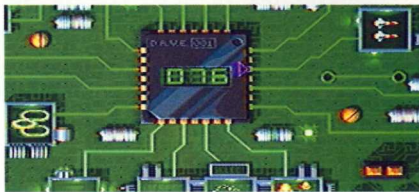
AMIGA 601 AMIGA VIROCOP

Übernimm die Rolle von Dave, der das Spielfeld von den tödlichen Viren befreien muß. Dies ist keine leichte Aufgabe, also lies dir unsere Tips durch, um Virocop zu besiegen.

General Tips



1. Wenn du bewegliche Plattformen überquerst, dann mußt du dies genau auf dem Pfeil tun. Weichst du von dieser Spur ab, so kann es leicht passieren, daß du abrutschst oder heruntergestoßen wirst.



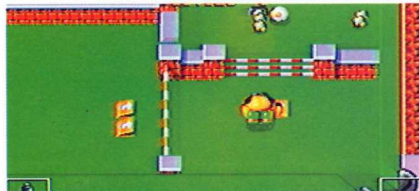
2. Am besten gibst du deine kompletten Credits für eine bestimmte Waffe aus. So kommst du nämlich schneller zu einer neuen. Zuerst solltest du die Raketen wählen, da sie schnell zu bekommen sind und über große Feuerkraft verfügen.



3. E erledige möglichst alle langen grünen Würmer, die dir begegnen, da sie eine gute Quelle für Power-Bälle sind, die du brauchst, wenn du auch die Waffen am Ende des Levels haben willst.



4. Bevor du eine der niedrigeren Plattformen überquerst, solltest du alle Gegner in diesem Bereich erledigen. Das kannst du zwar auch von der Plattform aus machen, jedoch können sie dich dort viel leichter treffen.



5. Ein guter Hinweis auf das Vorhandensein eines Virus sind die kleinen wurmähnlichen Wesen, die sie durch die Gegend schleudern. Siehst du so ein Tier, dann kannst du sicher sein, daß ein Virus in der unmittelbaren Nachbarschaft ist.



6. Nimm auf jeden Fall jede Stelle des Levels unter die Lupe. Auch wenn du den Weg zum Ausgang verlassen mußt, solltest du alles genau untersuchen, da sich oft hilfreiche Dinge versteckt auf Plattformen oder in Ecken befinden.



7. Springe niemals direkt auf einen Gegner hinab. Egal wie unwichtig und klein er auch erscheinen mag, kann es trotzdem sein, daß du an ihm hängenbleibst und deine komplette Energie auf einen Schlag verlierst.



8. Findest du irgendwo eine Spezialwaffe, dann probiere sie aus und hebe sie dir dann für hektischere Passagen des Spieles auf. Die All-Round-Pistole hilft z. B. nur, wenn du von Gegnern gänzlich umzingelt bist.



VIROCOP

General Tips



9. Weil es bei Virocop meistens ziemlich hektisch zugeht, solltest du andauernd in Bewegung bleiben. Irgendwo befindet sich nämlich immer irgendein Bösewicht, dessen Angriff du, wenn du in Bewegung bleibst, leichter ausweichen kannst.



10. Achte darauf, daß du die Restart-Stellen alle richtig passierst. Solltest du nämlich ein Leben verlieren, müßtest du sonst ganz von vorne beginnen. Siehst du zudem einen Restart-Punkt in einem Gebiet voller Gegner, so gehe erst einmal dort hin, falls du anschließend im Kampf vernichtet wirst.



11. Wenn dir ein Level viel zu schwer vorkommt, so versuche ihn doch einmal auf andere Weise anzugehen. Statt die Viren und den Ausgang zu suchen, kannst du ja auch zuerst die Gegner Schritt für Schritt erledigen und dann den bereinigten Level auf sichere Weise nach Viren und Ausgang durchsuchen.



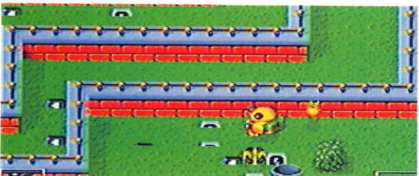
12. Triffst du in einem relativ sicheren Gelände auf einen Mülleimer, der Äpfel um sich wirft, so suche dir zuerst eine günstige Position und schieße dann auf die Äpfel. Dadurch kannst du jede Menge Credits für deine Waffen einstreifen.



13. In einigen Levels befinden sich versteckte Räume. Sie treten in Form von Löchern in der Wand auf, in die du dich einfach stellen mußt, um hineinzukommen. Wenn du in der Nähe von Wänden stehst, dann vernichte zunächst auch die Geschützstellungen, um von ihnen nicht beschossen zu werden.



14. Findest einen Virus in einem recht hektischen Abschnitt vor, so erledige zuerst alle Gegner in der Nachbarschaft, bevor du dich um ihn kümmerst. Der Grund dafür ist, daß außer den Viren fast alle anderen Gegner hinter dir herlaufen und du so den Virus kaum unverletzt zerstören kannst.



15. Sammle unbedingt die Icons für die Batterieenergie ein, da sie das wichtigste Utensil für dein Überleben darstellen und du ohne Batterien nirgends mehr hingelangen kannst. Ist deine Energie jedoch voll aufgeladen, so laß die Icons für später liegen und verschwende sie nicht.



16. Im gesamten Spielverlauf solltest du nach Möglichkeit alle Gegner auf der anderen Seite von deiner Absprungstelle aus erledigen, bevor du springst. Sicherheitshalber solltest du zudem noch beim Springen feuern, falls du irgendetwas übersehen hast.



AMIGA 603 AMIGA VIROCOP

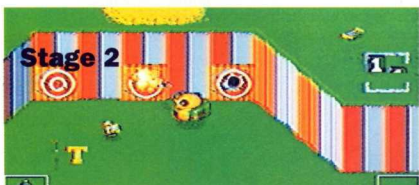
Level 1



1. Spielst du Virocop das erste Mal, dann versuche möglichst zügig das Kontrollieren von Dave zu erlernen, da du dein Können im Schießen und Bewegen schon bald im Spiel beweisen mußt. Wenn du den ersten Virus erledigst, dann ist es einfacher für dich, wenn du den Bällen ausweichst, anstatt auf sie zu schießen.



3. Erreichst du dann das große Fußballfeld, dann versuche nicht, auf die Bälle zu schießen, sondern weiche ihnen aus. Nachdem du den Virus erledigt hast, brauchst du nur an den Bällen vorbei in die rechte untere Ecke des Feldes gehen und hinauspringen.



1. Die rotweißen Zielschießen machen es recht problematisch den Virus zu erreichen, da sie Pfeile quer durch den Bildschirm verschießen. Stelle dich in die Nähe der Wand, an der sie stehen, und bewege dich dann schnell an ihnen vorbei und schieße auf sie.



3. Während du dem Weg der Rennbahn folgst, mußt du die Typen auf den Spacechoppern herunterholen, da sie Energiebälle für dich fallenlassen. Bewege dich hier jedoch nicht zu schnell entlang, da du sonst von der Bahn fällst und von vorne beginnen mußt.



2. Um durch diesen Level zu kommen, mußt du über die Zäune hinwegspringen. Steht hinter dem Zaun ein Gegner, so schieße während deines Sprunges, so daß du beim Landen dann im Vorteil gegenüber dem Bösewicht bist.



4. Kurz vor dem Ausgang findest du noch ein Virus, den du erledigen mußt. Bevor du den Ausgang betrittst, sollst du auf den Fußballspieler schießen, der dann vom Ausgang wegrennt. Triffst du ihn ein paar Mal, dann wird er zerstört und du kannst nun zum Ausgang hinausgehen.



2. Auch wenn der Baseball und der Handschuh über Dave recht harmlos aussehen, so sind sie doch gefährlich, da sie Bälle auf dich zuschlagen. Mit einigen Schüssen kannst du sie erledigen. Dabei solltest du aber in Bewegung bleiben, da sie dich anvisieren, sobald du stillstehst.

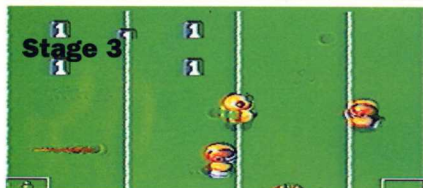


4. Es gibt Tennisball-Maschinen über den Level verstreut, die Bälle auf dich abfeuern. Diese mußt du zerstören, sobald du sie siehst, da sie, falls du dich länger an einer bestimmten Stelle aufhältst, schweren Schaden anrichten können. Wenn sie dann explodieren, mußt du dich recht schnell vor den herabregnenden Tennisbällen in Sicherheit bringen.

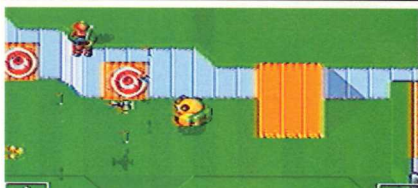


VIROCOP

Level 1



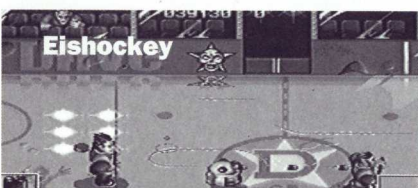
1. Das Betreten des Fußballfeldes am Anfang dieses Levels ist recht riskant, da die Fußballspieler dich sofort zu jagen anfangen. Auch hier solltest du alle erledigen, bevor du dich um die Viren kümmerst, da du sonst während deines Angriffes schmerzhaft Bekanntschaft mit einem Spieler machen wirst.



2. Um die funkferngesteuerten Flieger, die auf dich schießen, zu zerstören, mußt den Mann erledigen, der sie steuert. Sobald dies getan ist, werden die Flugzeuge explodieren und jeweils einen Energieball für dich zurücklassen.



3. Wenn du dich über die Dächer hinwegbewegst, dann achte auf die Fußballspieler, die dich angreifen, da sie auf diesem Untergrund nicht so leicht zu treffen sind. Ihnen auszuweichen ist in jedem Fall besser als auf sie zu schießen.



1. Im Eisstadion mußt du alle Eishockeyspieler erledigen, um in den nächsten Level zu kommen. Achte hierbei auf die explodierenden Pucks, die sie fallen lassen, und sammle alle Energiebälle ein, die die Spieler hinterlassen. Du kannst auch jede Menge Minen ablegen, da diese nur die Gegner und nicht dich verletzen.



1. Zusammen mit den Mülleimern, vor denen du dich in acht nehmen mußt, treten auch die Wirbelstürme auf, die dich verfolgen, sobald du in ihre Nähe kommst. Diese solltest du möglichst schnell vernichten, da sie dich sonst ansaugen und dir deine Energie entziehen.



2. Dieses wurmähnliche Wesen in der Nähe der Klippen dieses Levels hinterläßt dir jede Menge Energiebälle, sobald du es zerstört hast. Den Bomben, die die Männer in den Ballons fallen lassen, solltest du außerdem aus dem Wege gehen.



3. Um zum Ende dieses Levels zu kommen, mußt du diese beweglichen Plattformen benutzen. Stelle dich auf den Pfeil, damit du in die richtige Position kommst und bewege dich auf den Plattformen möglichst nicht. Über der Plattform in unserem Bild befindet sich ein geheimer Raum, in dem du Extras vorfindest.



4. Wenn du dann diese drei Plattformen überquerst, solltest du dich nicht nach vorne bewegen, denn die nächste Plattform ist unter dir und du würdest sonst abstürzen. Den Restart-Punkt in diesem Level aktivierst du über die Computer oben in der Wand.



VIROCOP

Level 2



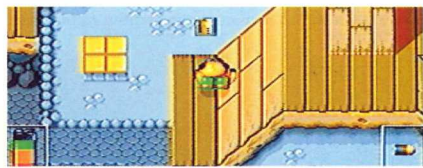
1. Die Feuerhydranten zerstörst du am besten dann, wenn sie gerade in die andere Richtung schießen. Um den ersten Virus zu erledigen, gehst du um seine Außenseite herum und stellst dich unter ihn hin. Bist du schnell genug, dann erwischst dich der Wirbelsturm nicht. Verlierst du an Energie, dann gehe nach rechts, wo du Batterie-Energie findest.



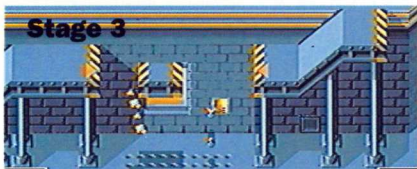
3. Wenn du das erste Mal zu den Häusern kommt, dann gehe zuerst nach rechts, bevor du auf den Dächern die Viren angreifst. Bist du dann auf dem Dach, mußt du eine Spalte gleich oben an der ersten Rampe überspringen. Achte beim Landen aber auf den Mülleimer.



2. Die Bienen sind recht gefährlich, da du sie nur erwischen kannst, wenn sie sich mit dir auf einer Höhe befinden. Hier mußt du jede Menge bewegliche Plattformen benutzen. Diese solltest du genau getimet angehen, da du sonst eventuell in die Arme eines Gegners stürzt, was meistens den sofortigen Verlust eines Lebens bedeutet.



4. Nun gehst du nach unten zu dem Schalter, durch den die Plattform links in Gang gesetzt wird. Überquere diese und gehe dann nach rechts unten, wo du einen zweiten Schalter findest. Kommst du zu dem grauen Gebäude im oberen Teil des Levels, so mußt du auf den Schalter in der Nähe der Türe schießen, um den Level verlassen zu können.



1. Schieße auf den Schalter, damit die Plattform darüber sich bewegt. Nun benutzt du diese Plattform zum Aufzugsschalter, der sich an der Wand in der Nähe des Restar-Punktes befindet. Wenn du in den Aufzug hineingehst, dann achte darauf, daß du das Sägeblatt davor nicht berührst.



3. Erreichst du diese Plattform an dem Lift, dann drücke dich links an die Wand, um nicht abzustürzen. Wenn du dich nach rechts über die Plattform bewegst, dann feuere möglichst andauernd, da sich dort ab und zu Feuerhydranten befinden. Findest du den zweiten Schalter dieser Art, so findest du den Schalter direkt darunter.



2. Hast du die Feinde am ersten Restar-Punkt erledigt, so vernichte dann den Virus und gehe nach rechts. Laufe an der Wand entlang und springe über die Spalte. Du landest so auf dieser Plattform, auf der sich drei Batterie-Einheiten befinden. Danach springst du links nach unten.



4. Auf dem Gebäude in der Nähe des Ausganges findest du oben in diesem Loch in der Wand ein Extraleben. Und auf einer sehr schmalen Plattform auf der linken Seite des Gebäudes liegt eine Superwaffe bereit.

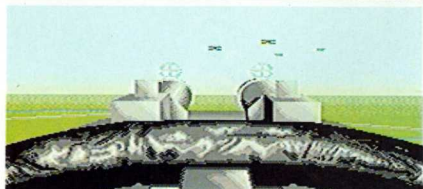


Fortsetzung folgt...

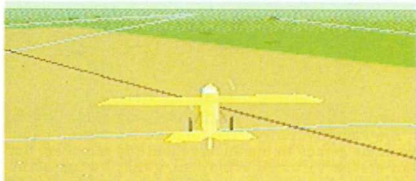
DAWN PATROL

Übernehme die Kontrolle über ein Flugzeug aus dem Ersten Weltkrieg, während in Dawn Patrol die Schlacht am Himmel über Europa wütet.

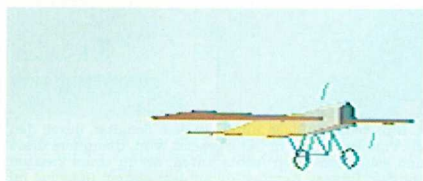
General Tips



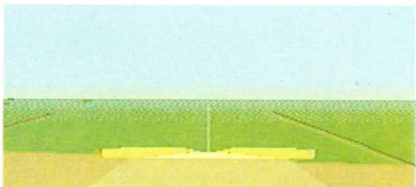
1. Wenn du dich zum ersten Mal in einen Dogfight stürzt und der Feind auf dich zukommt, versuche nicht, ihn sofort zu erwischen. Statt dessen solltest du nach oben ziehen oder unter ihm hindurchtauchen, dann zurückkommen und ihn erst beim zweiten Anflug vom Himmel holen.



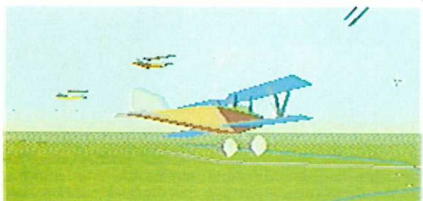
2. Für einen Dogfight sollte man den „Outside Combat Lock View“ einstellen, da du hier nicht nur das Cockpit siehst, sondern einen größeren Teil deiner Umgebung im Blick hast.



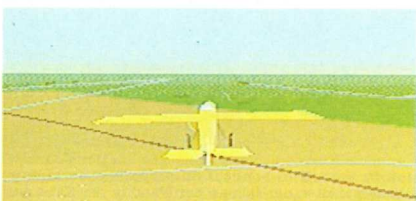
3. Wenn du das Spiel in einer Schlacht pausierst, kannst du alle Blickwinkel durchchecken, um die genaue Position der Feindflugzeuge auszumachen. Wenn du dann weitermachst, kannst du dich direkt auf dein Ziel stürzen.



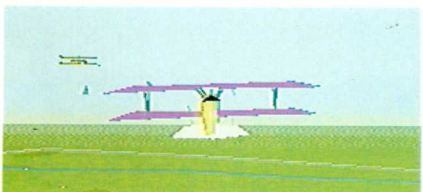
4. Nach eine Weile wirst du feststellen, daß die Feindflugzeuge in ihrem Verhalten bestimmten Mustern folgen. Wenn du die Taktik der Kämpfer in einem Dogfight kennst, bist du ihnen einen Schritt voraus.



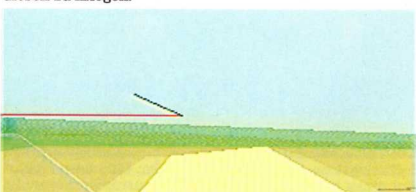
5. Die meisten Flugzeuge haben einen toten Winkel, den du zu deinem Vorteil nutzen kannst. Wenn du dich auf die Seite und unter ein Flugzeug begeben kannst, hindern die Flügel den Piloten daran, dich zu entdecken.



6. Wenn du eine Schwadron feindlicher Flieger siehst, schieße nicht einfach in die Luft, in der Hoffnung, irgendwann einmal zu treffen. Nimm statt dessen einen aufs Korn und konzentriere alle deine Kräfte darauf, diesen zu kriegen.



7. Wenn du hinter einem Feind her bist, solltest du nicht zu früh feuern, sonst verschwendest du nur Munition. Time deine Shots, so daß du das Flugzeug auch noch triffst, wenn du an ihm vorbeiziehst.



8. Falls du auf eine feindliche Schwadron zufliegst und dich für eine einfache Drehung entscheidest, drossle deine Geschwindigkeit, um Zeit zu gewinnen.

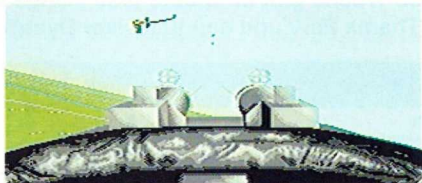


DAWN PATROL

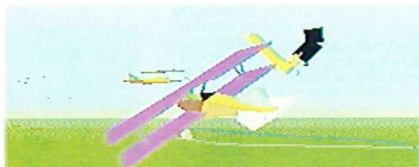
General Tips



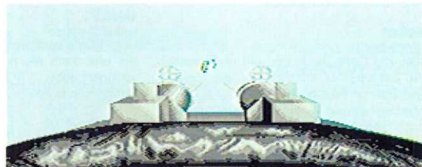
9. Die Kontrolle des Gashebels ist im Dogfight ein wichtiger Faktor. Beim Anflug auf ein Ziel solltest du für gewöhnlich recht langsam sein und nach dem Passieren Vollgas geben, während du wendest, um das Ziel zu verfolgen.



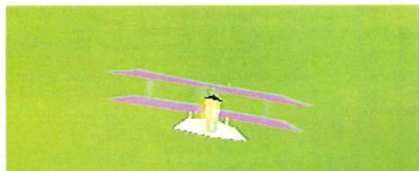
10. Wenn ein feindliches Flugzeug aus einem Winkel auf dich zukommt, solltest du nicht in die Querlage gehen, um es zu treffen, sondern das Ruder einsetzen, um zu ihm hinzudrehen. So wirst du deine Höhe halten, wenn du allerdings an Höhe verlierst, mußt du ein wenig Gebrauch vom Stick machen.



11. Wenn du hinter die Linie der feindlichen Flugzeuge gelangen kannst, hast du eine gute Chance, sie alle zu erwischen. Begib dich hinter sie, fliege bei mittlerer Geschwindigkeit quer rüber und decke die ganze Linie mit Kugeln ein.



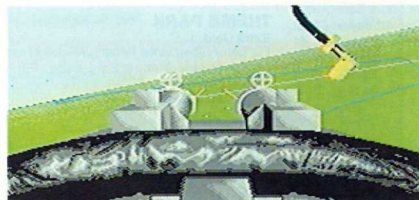
12. Ein gut beherrschter Stall-Turn ist ein sehr hilfreiches Manöver. Begib dich vor das Feindflugzeug und laß dich absinken, dann ziehst du den Stick zurück und gehst vom Gas. Du wirst den Feind über dir hinwegfliegen sehen und kannst das Feuer auf ihn eröffnen.



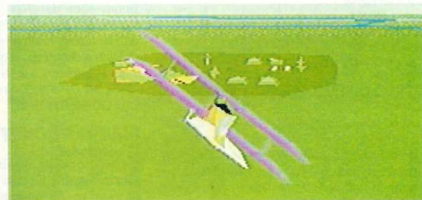
13. Obwohl es als das einzig Richtige erscheint, darfst du nicht abtauchen, wenn du von einem Feind verfolgt wirst. Ist dir der Feind nämlich überlegen, kann er dich bei deinem Manöver nämlich sehr leicht vom Himmel holen.



14. In einem Dogfight mit einem Ass solltest du eher mit ihm als gegen ihn deine Turns fliegen, denn er wartet nur darauf, daß du dich in eine günstige Position für den Abschuß manövriert.



16. Falls du dich in einer schwierigen Situation befindest, kannst du immer noch einen Absturz vortauschen. Stürze dich dem Boden entgegen und ziehe in letzter Minute wieder hoch, gehe vom Gas und aktiviere die Bremsen (B) und (W). Dies funktioniert allerdings nur, wenn sich der Gegner mehr als 200 Fuß über dir befindet.



15. Wenn du völlig von Feinden umgeben bist, gehst du in die Querlage und behältst sie bei, während du kurze Feuersalven abgibst. Mit etwas Glück triffst du eines der Flugzeuge und schaffst dir einen Fluchtkorridor.



CODES

Diese Woche gibt es wieder jede Menge Cheats und Codes - unter anderem für den Hit Theme Park und den Klassiker DynaBlaster.

All Formats

ATR

Strecken Cheat

Mit ATR haben wir uns schon vor einigen Ausgaben ausführlicher befaßt. Nun haben wir aber noch diesen äußerst interessanten Cheat für euch. Um die späteren Strecken im Zwei-Spieler-Modus spielen zu können, mußt du im Ein-Spieler-Modus dorthinkommen. Dann verlierst du einfach ein Rennen und gibst deinen Namen als ATR ein. Nun kannst du im Zwei-Spieler-Battle-Modus die anderen Strecken auch noch anwählen.

Blastar

Cheat Codes

Blastar von Core Design ist ein recht nettes Shoot 'em Up, das sich doch in die Herzen einiger Spieler hineinschießen konnte. Auch hier haben wir ein wenig Unterstützung für euch. Tippst du „MALICE OF THE MYKROIDS“ ein, so werden zunächst die Cheats aktiviert. Drückst du nun die Cursortaste für oben; so erhältst du Extra-Energie. Mit 0 bis 9 und Q bis Y wählst du die verschiedenen Levels an.

DynaBlaster

Level Codes

DynaBlaster bietet zweifellos den meisten Multi-Spieler-Spaß auf dem Markt. Mit unseren nachfolgenden Codes kannst du dich leicht durch die ersten paar Level bewegen.

Level

- 1-1 UKCLMKNKT
- 1-2 UAGWQNE
- 1-3 UAGWIJNA
- 1-4 UANWJNE
- 1-5 MUVWLGPC
- 1-6 UKRLMTKV
- 1-7 UAGWGINA
- 1-8 UANWQNZ

- 2-1 UANWQVNA
- 2-2 MUBWNNKC
- 2-3 UKRLNGKT
- 2-4 UANWQONE
- 2-5 UKCLNBKT
- 2-6 MUBWNNIC
- 2-7 UKRLEHKT
- 2-8 UANWQVNZ

FORMULA ONE GRAND PRIX

Zeit Cheat

Mit rasender Geschwindigkeit bewegt ihr euch bei Formula One Grand Prix über die Rennstrecken der Welt. Wir haben für euch eine narrensichere Möglichkeit, jedes Rennen zu gewinnen und so jede Menge Punkte in der Weltmeisterschaft zu kassieren. Fährst du der führenden Gruppe in der letzten Runde knapp hinterher, dann fahre in die Boxen und halte dort an. Nun drückst du **Escape** und beendest das Rennen. Nun gehst du auf „Accelerate Time“ und du wirst das Rennen auf Platz eins beenden.

Goal

Spieler Cheat

Mit diesem Trick hast du einen nicht ganz fairen Vorteil gegenüber dem anderen Team. Wird ein Spieler vom Platz gestellt, dann drückst du die **AMIGA**-Taste, um zu den Auswechslungen zu kommen. Nun wählst du einen Spieler aus und danach den Spieler, der vom Feld gewiesen wurde. Nun kommt der ausgewählte Spieler aufs Feld und der, den Platz verlassen sollte, bleibt doch im Team.

GULP

Level Codes

Gulp wurde von den gleichen Leuten gemacht, die uns auch Akira (siehe diese Ausgabe) spendiert haben. Wir haben für euch die Codes für das ganze Spiel.

Labor Level

WILLOW BROOKS KARLOF B-MOVIE
JEKYLL

See Level

SCALES SALMON PIRATE SEAGUL
WORLD

Spielzeug Level

PENCIL SKATES VISION GNOMES
PUPPET

Space Level

AMORPH GALAXY ALARMS PHOTON
LASERS

Alien Level

RIPLEY HUGGER NATION T-2000 ENDTHE

Lotus Esprit Turbo Challenge

Qualifikations Cheat

Hier kannst du mit einem der schnellsten Sportwagen der Welt, dem Lotus Esprit, über die Pisten rasen. Oder du benutzt diesen Cheat und brauchst nicht mehr auf die Zeit achten, da du dich nicht mehr zu qualifizieren brauchst. Tippe einfach als Name für Spieler eins „FIELDS OF FIRE“ und für Spieler zwei „IN A BIG COUNTRY“ ein.

MAGIC POCKETS

Cheat Modus

Magic Pockets ist eines der bekanntesten Plattformspiele für den Amiga. Gerade deshalb drucken wir für euch auch diesen tollen Cheat ab.

Wenn du dein letztes Leben verlierst, dann halte den Feuerknopf gedrückt und dein neues Spiel beginnt mit den Punkten von vorher. Erreichst du nun 100.000 Punkte, so erhältst du Superkraft. Im ersten Level mußt du die drei

geheimen Räume mit der Hilfe des Teleportheimes betreten. Im dritten Raum nimmst du den goldenen Kelch an dich und beginnst von da an jeden Level mit vollen Power-Ups.

RUFFIAN

Level Codes

Für Grandslams Plattformspiel Ruffian haben wir neben den Level-Codes auch noch ein paar sinnvolle Cheats.

1. MUSHROOM
2. CORNWALL
3. AEROFOL
4. CHARCOAL
5. INJECTOR
6. LOOPHOLE
7. WEIGHTED
8. HATSTAND
9. ALMIGHTY
10. STUMBLE
11. UNDERLAY
12. ASTATINE
13. DISKTEST
14. HEADLAND
15. PRUDENCE
16. SHOESHOP
17. LOTHARIO

Cheat Codes

MANY LIFE- 20 Leben
TIMELESS - Unendliche Zeit
FIREMORE - Unendliche Kerne
SPACEBAR -Schnellfeuer (tippe „Spacebar“ ein und benutze dann die Spacetaste im Spiel)

STREET FIGHTER 2

Gleicher Kämpfer

Aufgrund der fehlenden Buttons im Vergleich zum Spielhallenklassiker kann Street Fighter 2 zwar nie die Qualität des Originals erreichen, stellt aber auf dem Amiga immer noch ein phantastisches Spiel dar. Wollt ihr mit den gleichen Charakteren antreten, dann tippt einfach „7 Kids“ ein.

THEME PARK

Extra Geld

Für den Aufbau eines neuen und gutgehenden Parks ist eine Menge Geld nötig. Für alle 500er-Besitzer gibt es hier eine einfache Möglichkeit der Geldgewinnung. Tippe dazu einfach „ULTRA LOADED“ als deinen Namen ein und dein Konto wird erheblich aufgebessert. Tippst du als Parknamen „NUT“ ein, so werden deine Besucher immer fröhlich sein.

THEATRE OF DEATH

Unendliche Munition

Benötigt du unendlich viel Munition während des Spieles, dann solltest du es einmal mit dem Eintippen der Worte „SHED SOFTWARE“ probieren. So solltest du die Taschen voll von Munition haben und aller Sorgen entledigt sein.



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 Hatrick 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 muß 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
 Titelrolle
 Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angekreuzten Demosversionen zu je Preis von DM 3,- pro Stück, zum Gesamtpreis (kommen noch DM 6,- 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. OLDTIMER AS500-UPDATE
- 8. OLDTIMER A1200-UPDATE
- 9. SNEER
- 10. HOLLYWOOD PICTURES

Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein MegaByte an Speicher!

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegeldern von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt dieses Coupon mit ausgefüllter Einzugsanweisung an uns zurück.

Zahlungsweise:

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

Datum Rechtsverb. Unterchrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

AMIGA Games Demoservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg

CHART

Ermittelt im Juli '95 von Joysoft.

OVERALL

| Platz | Vormonat | Titel | Bewertung | Dauer | System |
|-------|----------|--------------------|-----------|-------|----------|
| 1. | (1) | Colonization | 88% | 2 | 500 |
| 2. | (4) | Hollywood Pictures | 80% | 2 | 500 |
| 3. | (2) | Super Skidmarks | 83% | 3 | 500 |
| 4. | (Neu) | Dreamweb | 76% | 1 | 500/1200 |
| 5. | (3) | Biing! | 87% | 6 | 500/1200 |
| 6. | (9) | UFO | 74% | 3 | 500/1200 |
| 7. | (Neu) | RAN Trainer | 29% | 1 | 500 |
| 8. | (Neu) | F1 World Champ. | 76% | 1 | 500 |
| 9. | (6) | Zeppelin | 80% | 3 | 500 |
| 10. | (7) | Theme Park | 88% | 8 | 500/1200 |

CD 32

| Platz | Vormonat | Titel | Bewertung | Dauer |
|-------|----------|--------------------|-----------|-------|
| 1. | (2) | Pinball Illusions | 88% | 3 |
| 2. | (1) | Theme Park | 88% | 3 |
| 3. | (7) | Rise of the Robots | 43% | 3 |
| 4. | (3) | Jungle Strike | 87% | 3 |
| 5. | (Neu) | Shadow Fighter | 78% | 1 |
| 6. | (5) | Flink | 82% | 7 |
| 7. | (6) | Subwar 2050 | 82% | 8 |
| 8. | (Neu) | Darkseed | — | 1 |
| 9. | (Neu) | Skeleton Krew | 51% | 1 |
| 10. | (8) | Road Kill | 70% | 6 |

A 1200

| Platz | Vormonat | Titel | Bewertung | Dauer |
|-------|----------|---------------------|-----------|-------|
| 1. | (1) | Erben der Erde | 78% | 4 |
| 2. | (2) | Biing! | 87% | 6 |
| 3. | (Neu) | Der Seelenturm | 85% | 1 |
| 4. | (3) | Theme Park | 88% | 8 |
| 5. | (Neu) | High Seas Traders | 53% | 1 |
| 6. | (4) | UFO | 74% | 5 |
| 7. | (6) | Pinball Illusions | 81% | 6 |
| 8. | (Neu) | Der Meister | 65% | 1 |
| 9. | (7) | SimCity 2000 | 91% | 7 |
| 10. | (Neu) | Rally Championships | 57% | 1 |

AMIGA GAMES EMPFIEHLT

STRATEGIE

Colonization

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



A1200

Fears

Die jüngste Attic-Produktion ist zweifellos das eindrucksvollste Action-Spektakel der letzten Jahre. Geniale 3D-Grafiken und tolle Action!



ACTION

Bomb Mania

Die Newcomer von M-Soft legen mit Bomb Mania eine gelungene Bomberman-Abwandlung vor, die durchaus ihr Geld wert ist.



RENNSPIEL

Turbo Trax

Rennspiele und kein Ende! Turbo Trax kann zwar nicht Skidmarks 2 von der Pole Position verdrängen, unterhaltsam ist es dennoch!



1 FOR PRESIDENT

Wer gerne Präsident der Vereinigten Staaten werden möchte, hat jetzt die Gelegenheit dazu. In unserer exklusiven Komplettversion darf man in bester Wirtschaftssimulationsmanier zunächst die Millionen scheffeln und dann das Wahlvolk kaufen!



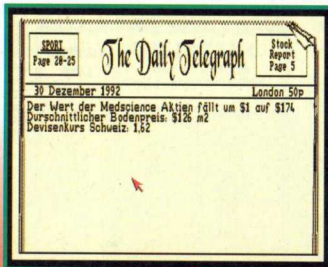
Laden des Spiels

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 mit der linken Maustaste nun zweimal auf das Fears-Diskettenicon, um das Directory anzuzeigen zu lassen. Wenn Du nun noch zweimal auf das Icon 'FP' klickst und das 'Execute a File'-Fenster mit OK schließt, wird das Programm automatisch geladen und gestartet.

Das Spiel

Bei 'For President' handelt es sich um ein Wirtschaftssimulation für zwei Spieler, wobei ein eventuell fehlender Spieler vom Computer übernommen wird. Der Schwierigkeitsgrad reicht von leicht bis schwer. Gesteuert wird das komplette Spiel über die

Aktuelle Neuigkeiten erfährt man im Daily Telegraph.



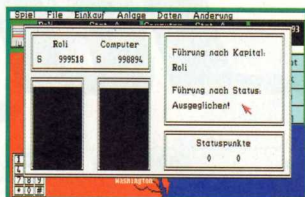
Anrufe bei Börsenmaklern, Werbeagenturen oder Hotelvermittlungen können durchaus wichtig sein.

Maus. Das Ziel besteht darin, Präsident der Vereinigten Staaten zu werden, wobei man zu Beginn des Spiels mit einem Kapital von einer Million Dollar in Quebec startet. Zunächst muß man versuchen, dieses Kapital zu vermehren. Hierfür lassen sich auf der oberen Bildschirmleiste die Menüpunkte Einkauf und Anlage mit der linken Maustaste anwählen. Geschickter Handel mit Grundstücken, Aktien, Hotels oder der Einstieg in illegale Geschäfte wie Videopiraterie lassen die Dollars reichlich Gesellschaft bekommen. Um sein persönliches Ansehen in Form von Status-Punkten zu mehren, kann man Spenden vornehmen, einen Werbefachmann engagieren (was über den Telefon-Ziffernblock auf der linken unteren Seite passiert) oder sich durch besonders kluge Antworten in regelmäßig auftauchenden Fragen

zum Thema Amerika auszeichnen. Außerdem empfiehlt es sich, Börsenmakler für entscheidende Tipps anzurufen oder einen Anwalt in juristischen Problemen einzuschalten. Um sein Ansehen landesweit zu mehren, muß man früher oder später auch ins eigens dafür angeschaffte Auto steigen und in andere Städte fahren. Hat man eine Runde beendet und das Fenster "Spielerwechsel" angeklickt, bekommt man im Daily Telegraph aktuelle Börsenneuigkeiten und Devisenkurse mitgeteilt. Männer ohne Skrupel scheuen auch vor Sabotage-Aktionen nicht zurück. In diversen Zusatzmenüs kann man Übersichten über Vermögensverhältnisse

Um Präsident zu werden, muß man sich in fünfzehn Städten eine einflußreiche Position verschaffen.

An der Börse läßt sich das schnelle Geld machen. (unten)

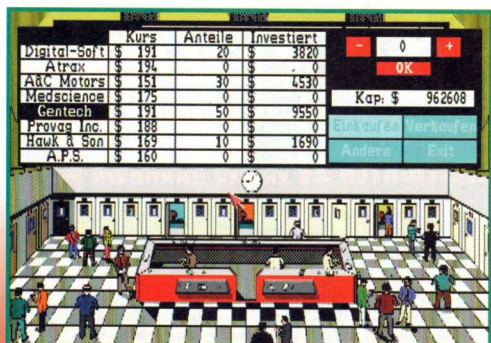


Wer liegt vorne in der Wähler-Gunst?



Männer ohne Skrupel scheuen auch vor Sabotage nicht zurück.

und die Führungssituation abrufen. Im ganzen Spiel sind noch eine Reihe weiterer Features versteckt, die für wochenlangen Spielspaß sorgen werden! Für Anfänger empfiehlt es sich, im „Spiel“-Pull Down-Menü die Hilfe-Option anzuschalten. Spielstände können selbstverständlich geladen und gespeichert werden. Viel Spaß!



2 FEARS

Jetzt geht's rund! Besitzer eines Amiga 1200 oder 4000 dürfen zwei brandheiße Levels des neuen Attic-Hits antesten. Wir garantieren Action-Spaß, wie es ihn auf dem Amiga noch nicht gab!

Laden des Demos

Schalte Deinen Amiga 1200/4000 für einige Sekunden aus und schiebe die Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du den Computer wieder einschalten. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

Das Spiel

Bei der vorliegenden Version handelt es sich um ein voll spielbares Demo mit insgesamt zwei Levels. Nach dem Start des Programms gelangt man durch das Drücken der linken Maustaste in das Hauptmenü, von dem sich lediglich die Punkte Start Game, Options und Credits anwählen lassen.

In den Options können mehrere Einstellungen vorgenommen werden. Um die Geschwindigkeit der Grafik zu justieren, können die Wandtexturen, Deckenverkleidungen und das Dithering (Verwischen) der Pixel einzeln an- und ausgeschaltet werden. Außerdem läßt sich der Lauffeffekt, das heißt das senkrechte Schwanken der Grafik, aktivieren. Für die Größe des 3D-Fensters gibt es vier verschiedene Varianten. Letztendlich stehen auch noch zwei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Über den Hauptmenü-Punkt „Start Game“ gelangt man in das eigentliche Spiel. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines mutigen Einzelkämpfers, der sich durch finstere Dungeons kämpft, die als Heimat blutrünstiger Monster dienen. Das Geschehen wird komplett aus der 3D-Ego-Perspektive präsentiert, wobei die Steuerung entweder

Verschlossene Türen lassen sich eventuell über die Space-Taste öffnen.



Die Waffen im ersten Raum sollte man unbedingt aufsammeln.

immer noch einen Joystick oder eine Maus haben. Waffen, die man im ersten Raum durch simples Darüberlaufen einsammeln kann, lassen sich über die Tasten 1 bis 6 aktivieren, wobei in der linken oberen Ecke die noch verfügbare Munition angezeigt wird. Gerät man unter Beschuß, verringert sich die Lebensenergie, was in der rechten oberen Ecke dokumentiert wird. Hält man während der Bewegung die Return-Taste gedrückt, beginnt man zu laufen, während sich eine verschlossene Tür oder ein Schalter über die Space-Taste ansprechen lassen. Schließlich kann man noch über die Tasten F1 bis F7 die verschiedenen Grafikmodi jederzeit anwählen. Ziel eines jeden Levels ist letztendlich, den Ausgang zu erreichen. Viel Spaß!



INFO Aufgepaßt!

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. Habt Ihr einen A1200 oder 4000, auf denen das Fears-Demo nur läuft? 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!

PLZ, Wohnort

Strasse, Hausnummer

Name, Vorname

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!):

Mein System: A500 A600
 A1200 A4000
 1 MByte 2 MByte

Garantie AMIGA GAMES 9/95
 Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!
FEHLERBEREICHREIBUNG:

ASTAT MEDIA
 Reklamation
 Amiga Games 9/95
 Postfach 120166
 90108 Nürnberg

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

Bitte ausreichend frankieren

MAILBOX



ROSSI'S

Die hypergologischen korrekten Odontometer tendieren partiell zu primär elastischen Defeminationen. Allerdings sollten wir uns alle stets bewußt sein, daß die Protanthesis sublimiert werden kann, obwohl desultorisch abnorme Adversativen hierbei kaum ein Rolle spielen. Können brikolierte Fortifikationen unser Leben beeinflussen? Die Antwort sollte ein klares ja sein - die sind so leicht, die schwimmen sogar in Milch! Was ich damit andeuten will? Nur Amiga Games bietet die vier wichtigsten Leserbrief-Cerealien. Tiefsinn, Leichtsinn, Unsinn und Schwachsinn. Wer bei dieser Hitze ein geistreicheres Vorwort erwartet hat, befragt dazu bitte seinen Arzt oder Apotheker.

I 'll be back:
Rainer Rosshirt

HANSEATISCH

Hallo Rainer!

Es ist wirklich deprimierend, wenn ich lese, daß Dir manche Leute zum ersten Mal schreiben, und deren Brief abgedruckt wird, während ich mittlerweile zum vierten Mal schreibe und von mir noch kein Brief abgedruckt wurde. Aber nun zu meinen Fragen:

1. Gibt es einen Hans-Fanclub? Ich bin nämlich ein so großer Fan von Hans, daß ich mir ein Foto aus der Amiga Games ausgeschnitten habe und es überall mit hin nehme. Denn wenn ich einmal schlecht gelaunt bin, muß ich mir nur das Foto ansehen und schon geht es mir wieder gut.

2. Könntest Du mir ein Autogramm von Hans zuschicken?

3. Verdienst Du eigentlich wirklich so schlecht, wie Du immer tust? Das würde mich sehr wundern, weil ich glaube, daß viele Leute die Amiga Games nur wegen Dir kaufen.

4. Ich finde den Vorschlag von Toni aus der Ausgabe 8/95, mal einen „Tag der offenen Tür“ zu veranstalten, gar nicht so schlecht. Warum macht Ihr das nicht einmal?

Ciao: Gerrit

P.S. Was für einen Lieblingscomputer (Konsole) hat Hans eigentlich?

Wenn Du es schon deprimierend findest, daß nur jeder vierte Brief von Dir abgedruckt wird, wie soll ich mich da erst fühlen? Da hechelt man jahrelang hinter Claudia her und muß dann mit Tränen in den Augen feststellen, daß es ein paar windige Zaubertricks auch getan hätten. Themawechsel:

1. Im Moment gibt es keinen Hans-Fanclub. Seine letzten Fanclubs hatte er in seiner Zeit als Rex-Gildo-Imitator. Hossa!
2. Wieso fragst Du mich das? Frag Hans - das wäre sinnvoller. Ich habe ihm jedenfalls

Deinen Brief gegeben - alles weitere liegt nicht in meiner Hans... äh... Hand.

3. An dieser Stelle möchte ich von meinem, gesetzlich zugesicherten Recht auf Verweigerung der Aussage Gebrauch machen. Zudem kann ich mir nicht vorstellen, daß jemand so do... äh... merkwürdig ist, die AG wegen meiner Absonderungen zu kaufen. Und nun hör mit dem Geschmeichel auf, ehe ich größenwahnsinnig werde!

4. Immer noch sind wir der Meinung, daß ein „Tag der offenen Tür“ wohl mehr zu einem „Tag der offenen Messer“ wird, wenn sich wirklich Fremde in mein Büro wagen sollten. P.S. Die Frage kann ich Dir leider nicht beantworten. Allerdings ist mir aufgefallen, daß Hans nur richtig glücklich guckt, wenn er hinter einem Produkt von Sega oder einem Amiga sitzt, mir Vorwürfe macht oder Geld zählt.

PREISFRAGE

Hallo Rossilichen!

Ich schleime Euch nicht voll. Da staunste, was? Aber jetzt komme ich zu meinen Fragen.

1. Hast Du die Leserbrief im Amiga Poker gelesen? Da schlägt Dich glatt einer für die Beantwortung der dortigen Leserbrief vor. Sag mal ehrlich, würdest Du Dich diesem blutrünstigen Blatt ausliefern und Deinen treuen AG-Lesern den Rücken kehren?

2. Ein riesengroßes Lob an Eure Coverdisk! Das Tetris ist ja echt genial. Endlich wieder einmal etwas cooles auf die Disk gepreßt. Weiter so!

3. Wie findest Du den Look der neuen 4000er? Ich finde ihn zum weinen! Eh, was soll das? Ein viereckiger Kasten mit ein paar kleinen Lämpchen und einem kleinen, schwarzen Viereck zum „personalisieren“ des Compis. Da kommt man sich ja veralbert vor. Was meinst Du dazu?

4. Den Preis für die Amiga Games finde ich auch jetzt OK. Lieber bezahle ich einen Fünfziger mehr, als daß ich in Zukunft nur noch eine 50 Seiten starke (oder besser: schwache) AG im Laden finde.

OK, das war es dann von mir. Ich hoffe, Du druckst meinen Brief diesmal ab.

Ronny

P.S. Ich drücke Dir die Daumen, daß Du diesen Sommer ein paar Tage Urlaub bekommst.

Nein! Nicht Rossilichen, Ronny-Baby!!!

1. Selbst wenn ich wollte, könnte ich momentan den Brötchengeber nicht wechseln, da ich die Gitter vor meinem Büro noch nicht ganz durchgesägt habe und auch der Fluchttunnel noch nicht fertig ist. Außerdem möchte ich eigentlich nicht wechseln, da ich mich inzwischen an Euch gewöhnt habe (was schwer genug war) und hier die Kollegen manchmal so tun, als ob sie mich mögen.

2. Wir werden unser Möglichstes tun.

3. Als ich den neuen 4000er zum ersten mal sah, bekam ich spontan Magenkrämpfe. Gar zu sehr fühlte ich mich an den Kasten erinnert, in dem ich meine CDs aufbewahre. Nein - wenn ich behaupten würde, ich fände ihn schön, müßte ich lügen. Aber darum geht es doch eigentlich nicht! Wichtig ist doch nicht, wie die Kiste aussieht, sondern was sie kann. Und in diesem Punkt kann man den 4000er nun wirklich nichts schlechtes nachsagen. Wenn die Augen zu sehr tränen, kann man ihn ja immer noch hinter einem kleinen Vorhang, oder unter dem Schreibtisch verstecken.

4. Mein lieber Freund. Es ist mir immer wieder ein Vergnügen Post von Dir zu erhalten.

P.S. Es hat gewirkt! Es hat gewirkt!! Ich bin demnächst wirklich ein paar Tage im Urlaub!!!! Könntest Du mir auch noch die Daumen halten, daß sich Claudia wieder scheiden läßt?

ROSSI'S JAILHOUSE



Holger als Schaumschläger. Allerdings habe ich die Szene mit Marilyn schon besser gesehen.



Nein - ich habe wirklich nichts damit zu tun. Das einzige Werkzeug mit dem ich umgehen kann, ist ein Flaschenöffner.



In Neuss sind die Mädchen zwar nicht mehr ganz so taufrisch, haben aber guten Geschmack.



Jon Bon Kurt in voller Action.

HELMi



ROSSI'S

MAILBOX

KONKURRENZ-KRAMPF

Hey Rossi!
 Na, macht die Arbeit Spaß (lustig, nech?)? Ich habe eine Idee! Du kaufst Dir von Deinem Gehalt einen Rasierapparat und gehst mal zum Friseur. Nun aber Schluß mit den Witzen über Dich... weils einfach Rainer wäscht (Oh Mann, ich glaub, ich kipp gleich vom Stuhl!). Nun aber mal im Ernst: Ich erzählte meinem Freund (Ex-Amigianer und nun Freund der DOSen), daß ich meinen Amiga 500 aufrüsten will (4MB Arbeitsspeicher, Festplatte usw.). Erst verzog sich sein Gesicht zu einem Grinsen, dann bekam er einen Lachkrampf, fiel vom Stuhl und krümmte sich vor Lachen. Dann zeigte ich ihm die Amiga Games. Er beguckte sich die Bilder und fing an zu meckern: „Die Grafiken könnten höher aufgelöst sein. Was ist das denn?“ Nun, ich finde den Amiga 500 gar nicht so schlecht.

Nun ja, man kann zwar keine guten 3D-Shooter spielen, aber „Behind the iron gate“ sieht auch nicht so schlecht aus. So, nun habe ich mir den Frust von der Seele geschrieben. Oh, noch was! Ich habe ein bißchen Ahnenforschung betrieben. Der Name Rosshirt besteht aus zwei Worten. Ross (oder Roß) = Pferd und Hirt (altbayrische Bezeichnung für Hirte). Und was sagt uns das? Deine Vorfahren waren bayrische Pferdehirten. Toll, nech? So, das war's.

Ei will bi bäck: Thorsten

Offensichtlich scheinen alle in Deiner Gegend Probleme mit dem Sitzen zu haben, da sie auffallend oft vom Stuhl fallen. Ich kann Euch da wärmstens das hervorragende Buch „Aufrecht Sitzen für Anfänger“ aus dem Rosshirt Verlag empfehlen, das Eure Probleme zumindest lindern würde und es Euch ermöglichen könnte, selbst in der Öffentlichkeit zu sitzen, ohne ständig in der Gegend herumzukullern. Erhältlich ist es für nur noch 19,95

DM bei mir. Themawechsel: Hach bist Du lustig! Sicher verdienst Du auch Dein Geld mit Deinem perlenden Humor. Bist Du der Gagschreiber von Dieter Thomas Heck? Wieder Themawechsel: Frag Deinen Freund (falls er nicht wieder einmal gerade über den Boden rollt), wieviel er für seinen PC abdrücken mußte. Danach kannst Du Dir einen abkickern! Für die Hälfte bekommst Du Deinen Amiga, ein Abendessen und einen gebrauchten Opel. Und was kommt jetzt? Nein, nicht die Werbung - wieder ein Themawechsel: Meine Vorfahren fielen erst vor ca. 300 Jahren in Bayern ein. Unser Name gründet sich auf einen, der allgemein Ro Ssh Irt genannt wurde, und damals in der Gegend des Ngorogoro Kraters das Rudel gründete. Dessen Name bedeutet übersetzt so viel wie „nimmt keine Schecks von ihm“.

WUNDERWERK

Hi Rossi!
 Auch ich möchte meinen



GRAFIKWORKSHOP
Deluxe Paint Praxis

Mit vier randomisierten Disketten
• Alle Vollversionen PPaint 2.0
• Sofort zum Ausprobieren

39,90

GRAFIKWORKSHOP
Lernen Sie mit jedem Grafikprogramm beste Ergebnisse zu erzielen. Ein mächtiges Grafikprogramm sowie viele Beispiele liegen dem Praktiskurs bei. Komplet mit 4 Disketten.

39,90

630 MEGABYTE SOFTWARE
Voll- und Teilprogramme, spielbare Demos, Spiele Grafiken, Fotos, Utilities, Animationen, Anwenderprogramme, Schriften und vieles mehr... 1 CD

14,90

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 Amiga Plus abrufbereit. 1 Diskette.

10,00

Über 600 MByte
Aktuelle TOP-PD-Software, umfangreiche Animationen, ansehnliche Bilder, Demoverionen zum Antesten, Amiga Public Domain-Übersicht und vieles mehr... 1 CD

19,80

SEAQUEST SONDERDISK
Alle Presseinformationen und verschiedene digitalisierte Fotos von RTL über die Erfolgsserie Seaquest DSV. Läuft auf jedem Amiga mit mindestens 1MB Speicher.
© ICP '94 . 1 Diskette.

MAND 2000 Neueste Version 2.0
Fraktal-Generator von Bruce Dawson, Top-Programmierer der Grafiksoftware-schmiede ASDG, den Gewinnern des EMMY-AWARD für Computerticks in Spielbergs Seaquest. In Deutschland exklusiv bei ICP. Deutsche Anleitung, 2 Disketten.

89,00

MAND 2000 Update zur alten Version
Mehr Funktionen, noch schneller. Einfach alte Disk mit schicken und schon geht's richtig los... Update-Preis DM 39,-.

DINO-WARE
Ein beeindruckender T-Rex. Zusätzlich ein Software-Baukasten mit Hintergründen und Landschaften für viel eigene Kreativität. 2 Disketten.

10,00

OMA 3.0
OPTIMIERENDER MAKRO-ASSEMBLER FÜR COMMODORE AMIGA

Das professionelle Assembler-System für das Commodore-Assembler mit über 10000 Symbolen und symbolischen Befehlen. Einzigartiges Design, Linker, mehrere Hilfsprogramme und deutsches Handbuch.

99,00

AMIGA PLUS VIDEO TOTAL
SONDERHEFT MIT DISKETTEN

VIDEO TOTAL
Fehlt Ihnen das Titelbild zu Ihrem Video? Mit der Spezialversion von Scala 500 ist die Kunst der Videobearbeitung ein wahres Kinderspiel. Texte, Bilder und Effekte im Handumdrehen. Der Begleitkurs im Heft zeigt, wie es geht. Den Einstieg in die Genlock-Technik erleichtert dabei unser Grundlagen-Workshop. Ihre eigene Animation entwerfen Sie mit fertigen Tricksequenzen von der Diskette. 3 Disketten.

30,00

OMA 3.0
Das professionelle Assembler-System für den Commodore Amiga. Bestehend aus Hitex-Editor, Makro-Assembler, symbolischem Debugger, Linker, mehreren Hilfsprogrammen und deutschem Handbuch. 3 Disketten.

BESTELL-COUPON

- Bitte senden an:
ICP-Leserservice
Innere-Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg
- Ich bestelle**
- Grafikworkshop (DM 39,90) (Bestellnummer: 900 0100)
 - Amiga CD ROM No 1 (14,90) (Bestellnummer: 500 0063)
 - Seaquest-Disk (DM 10,-) (Bestellnummer: 400 0004)
 - Amiga ABC/Lexikon Disk (DM 10,-) (Bestellnummer: 400 0005)
 - Amiga CD ROM No 3/4 (DM 19,80) (Bestellnummer: 500 0081)
 - Never Mand 2000 V.2.0 (DM 89,-) (Bestellnummer: 800 0018)
 - Update Mand 2000 (DM 39,-) (Bestellnummer: 800 0019)
 - Dino-Disk (DM 10,-) (Bestellnummer: 400 0003)
 - OMA Assembler (DM 99,-) (Bestellnummer: 500 0062)
 - Video Scala Sonderheft (DM 30,-) (Bestellnummer: 500 0065)
 - DataBench-Datenbank (DM 49,-) (Bestellnummer: 500 0075)
 - Datenbank-Zusatzmodul (DM 19,-) (Bestellnummer: 500 0074)
 - Spielertips-Datenbank (DM 19,-) (Bestellnummer: 500 0078)
 - Spiel Marbelous (DM 49,95) (Bestellnummer: 500 0083)

DATABENCH-DATENBANK

49,00

Die turboschnelle Datenbank verwaltet bis 500 Millionen Datensätze. Mit externen Feldern für das Einbinden von Bild, Text und Programm. Umfangreiche Filter- und Suchfunktionen finden in Sekundenschnelle alle Daten.

SPIELETTIPS-DATENBANK
Mit Tips zu über 1000 Spielen. Cheats, Codes und die besten Insider-Tricks. Damit knacken Sie jeden Level. Alles Wichtige fix und fertig in einer superschnellen DataBench-Run-time-Version. Laden, Spiel eingeben, und Sie sind Ihren Freunden immer einen Level voraus.

19,00

DATENBANK-ZUSATZMODUL
Verwandelt DataBench im Handumdrehen in eine relationale Datenbank. Mit allen Verknüpfungen.

19,00

Ich bestelle das günstige Spar-Paket

- Dino-Disk, Seaquest-Disk, Amiga ABC und Grafik-Workshop (DM 39,-) (Bestellnummer: 900 0104)
- DataBench-Datenbank und Datenbank-Zusatzmodul zusammen für nur (DM 69,-) (Bestellnummer: 500 0077)
- DataBench-Datenbank, Datenbank-Zusatzmodul und Spielertips-Datenbank (DM 79,-) (Bestellnummer: 500 0079)

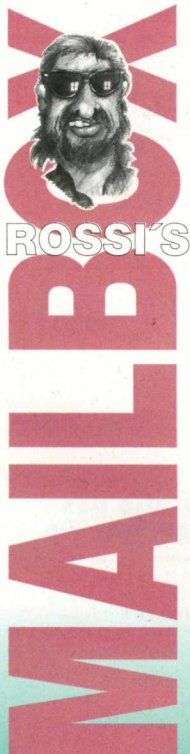
Ich lege einen EUROSHECK über die Summe bei KEINE ZUSÄTZLICHEN VERSANDKOSTEN!

Name _____ Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____ Unterschrift _____

Angebot freibleibend. Lieferung solange Vorrat reicht. Irrtümer vorbehalten.

HELMi



Senf zur Übernahme von Commodore durch Escom abgeben: Was bringt es, die alten Modelle wieder zu produzieren, die technisch völlig veraltet sind? Was benötigt wird, sind ein A1200 mit verbesserten Sound- und Grafikchips, mindestens einer 68030er Motorola, 500 MB Festplatte, HD-Laufwerk und CD ROM, für deutlich unter 1500 DM. Für den professionellen Bereich sollte der A4000 so weit verbessert werden, daß er den DOSen zumindest ebenbürtig, wenn nicht sogar besser ist. Wenn es nicht bald eine Revolution auf dem Amiga Markt gibt, anstelle von halbherzigen Reformen, sehe ich verdammt schwarz. Außerdem müssen Firmen wie Origin und Lucas den Amiga wieder entdecken, um wirklich gute Software zu garantieren. Bis bald, in hoffentlich besseren Zeiten:

Danny Coenen

Alles wäre kein Problem, wenn man den Osterhasen über-

den könnte, bunte Amigas auszuliefern. Nun aber wirklich im Ernst: natürlich wäre der, von Dir geforderte A1200, wünschenswert. Aber Dein angepeilter Preis tendiert doch stark in Richtung Luftschloß. Ich fürchte, daß er nicht realisierbar ist. Selbstverständlich gibt es Amigas (und wird es auch weiterhin geben), welche den PC ziemlich mickrig aussehen lassen. Allerdings hat das alles seinen Preis! Und mehr Leistung für weniger Geld ist zwar ein schöner - aber leider nur ein Traum. Ich denke (und hoffe), daß es weiterhin preiswerte Amigas geben wird, die den Einstieg ermöglichen, ohne den Geldbeutel in den Kollaps zu treiben, und zusätzlich eine Produktschiene mit High End Amigas, deren Leistungen allerdings ebenso berauschend sein werden, wie deren Preis.

BOMBIG

Ave Rainer!
Du stehst auf unserer Liste der Briefbombenbastler

(BBB)! Es soll Dir Deinen - zensiert- wegfetzen! Also nach langem Überlegen (ca. 5 Min.), entschloß ich mich, mir noch einmal die Mühe zu machen und Dir einen Bomben-Brief zu schicken. Was sagt man dazu, wenn ein treuer Leser, der auch ein Abo hat, schon zum x-ten mal schreibt und noch immer keiner davon abgedruckt wurde (Schicksal! Anm. v. RR)? Wer bestimmt bei Euch eigentlich, welche Briefe gedruckt werden, und welche nicht? Kommen wir zu den Fragen (Hualp...)!
1. Wieviele Briefe bekommt denn so ein rainer Leserbriefonkel wie Du monatlich?

2. Hast Du eigentlich auch einen Amiga, oder schmückt ein Pentium mit allem Drumherum Dein Wohnzimmer?

3. Könntest Du mir Flashback schicken und schenken?

Tschau: Matthias

„BBB“ bedeutet Briefbombenbastler? Ich hätte schwören können, es steht für

Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570
 • interne, autoconfigurierende FastRAM-Steckkarte
 249,-

Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Kontroller
 • Adapter für den internen Erweiterungsport
 • externer SCSI-Anschluss SUB-D 25pol • i.n.a. Super-Handbuch und Installationssoftware
 149,-

Externes Gehäuse zum Falcon570
 • zum Einbau einer SCSI-Festplatte • incl. Netzteil und Anschlusskabel SUB-D 25 auf 50pol Centronics
 Externe Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage
 179,-

mehr Speicher

Das VECTOR-RAM Board Max8MB A1200i
 • 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-Prozessor 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-Prozessor sind abschaltbar

| | |
|------------------------------|-------|
| RAM Board Max8MB ohne RAMs | 159,- |
| RAM Board Max8MB mit 1MB RAM | 237,- |
| RAM Board Max8MB mit 2MB RAM | 327,- |
| RAM Board Max8MB mit 4MB RAM | 397,- |
| RAM Board Max8MB mit 8MB RAM | 697,- |

Preise für Co-Prozessoren (nur Neuware) auf Anfrage

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i
 • intern mit Uhr/Datum • läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM • incl. GARY-Adapter
 249,-

Das VECTOR-RAM Board 1MB A600i
 • intern mit Uhr/Datum • erweitert den A600/600HD um 1MB Chip-RAM
 119,-

Das VECTOR-RAM Board 1MB A500plus
 • interner Einbau • erweitert den A500plus um 1MB Chip-RAM
 89,-

Das VECTOR-RAM Board 512KB A500
 • intern mit Uhr/Datum • erweitert den A500 um 512KB RAM
 69,-

Multi I/O -Karte Neue Software

Die VECTOR Connection
 Multi I/O-Karte für den Amiga2000, A3000/A4000 • vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud • zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen • MIDI-kompatibel • inklusive Portmanager (neue Software-Release) für übersichtliche Zuordnung und Verwaltung der Schnittstellen
 299,-

Disk-Drives Preis-Sturz

- externes HD-Laufwerk 1,76MB, Metallgehäuse, superslimline 199,-
- externes DD-Laufwerk 880KB, Metallgeh., abschaltbar, durchgef. Bus 129,-
- internes DD-Laufwerk A2000 99,-
- internes DD-Laufwerk A500 89,-
- internes DD-Laufwerk A600/1200 89,-
- internes HD-Laufwerk A4000 189,-

alle unsere internen Laufwerke werden inklusive Montagematerial und Anleitung geliefert

HardDisk 2,5"

- für die interne Montage im A600/1200 • geringe Stromaufnahme schon das Netzteil
- leise • incl. Kabel und ausführlichem Handbuch

| | |
|---------------------|-------|
| Komplettsatz 60 MB | 199,- |
| Komplettsatz 80 MB | 249,- |
| Komplettsatz 120 MB | 299,- |
| Komplettsatz 200 MB | 449,- |
| Komplettsatz 340 MB | 599,- |

andere Größen auf Anfrage

VGA-Adapter

- Adapter für A1200/A4000
- von 23pol. Amiga-Monitorport auf 15pol. an Multisync oder VGA-Monitor 29,-

VECTOR Maus

- 400dpi HiRes-Auflösung
- inclusive Mauspad und Moushalter 49,-

Grafikkarten

| | |
|-------------------|-------|
| CyberVision64 2MB | 699,- |
| CyberVision64 4MB | 869,- |
| Picasso II 2MB | 599,- |

Monitore

| | |
|-----------------------|--------|
| 1084 Stereo (Drehfuß) | 399,- |
| MicroVitec 14" | 699,- |
| Idek Monitor 17" | 1598,- |



Video-Digitizer

- Graffiti 24 Echtzeit-Digitizer • 24 Bit Farbtiefe • Realtime-Digitizing • bewegte Sequenzen können digitalisiert werden
- Neue leistungsfähige Software mit vielen Filtermöglichkeiten
- ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen) • inclusive Anschlusskabel und Netzteil

Parallelport-Version 399,-
PCMCIA-Version für A600/1200 mit schnellerer Datentransferrate 479,-

Kickstart-Umschaltungen Neu

VECTOR KickUM2plus 299,-
 • 2fach Umschalter für 2 ROMs im A500/2000 • speziell für Kickstart 3.1 (aber natürlich auch für 1.x oder 2.x) • durch neuartige *Jumpers/Configurations* sind alle ROMs ohne *Lötarbeiten* den diversen Boardrevisions anzupassen

VECTOR KickUM3 399,-
 • 3fach Umschalter 3ROMs der Versionen für 1.x/2.x oder 3.1 im A500/A2000 • kompatibel zu Kickstart 3.1!

VECTOR KickUM Spezial 399,-
 • 2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.3/2.x im A600/A600HD

VECTOR KickUM Kabel 399,-
 • 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 auf Kickstart/Workbench 3.1 für A500/A2000, A600, A1200, A3000 oder A4000 mit Software, Handbüchern und ROM(s) ab 179,-
 AS21.6 Workbench 2.1 Upgrade (ohne ROM) 59,-
 Kickstart-ROM V1.3 39,-
 Kickstart-ROM V2.04 49,-
 Kickstart-ROM V2.05 (37.350 für A600HD) 89,-

Sonstiges

Sie finden den gesuchten Artikel nicht? Wir führen weiters Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in unserem Sortiment. Wir reparieren Ihren Amiga schnell und preiswert von Meisterhand!

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-. Eversand und Großpartie per Trans-Oflex ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf bleiben vorbehalten.

Test the Best...



CD-ROMs für A600/1200

Tandem PCMCIA-Controller
 mit double-Speed CD-Drive in externem Gehäuse, Audio-Player, CD-ROM-Filesystem und CD32-Emulator mit deutschem Handbuch, komplett anschlussfertig, nur...
 299,-

Overdrive double-Speed mit PCMCIA-Controller, double-Speed CD-Drive in externem Gehäuse, Audio-Player & Audio Mischer (Amiga/CD), CD-ROM Filesystem, CD32-Emulator, Photo-CD Converter, deutschem Handbuch 449,-

Overdrive quad-Speed 599,-
 wie oben aber *CD-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit*

CD-Controller solo ohne Laufwerk:
 Overdrive ATAPI-CD-Controller solo 229,-
 Tandem IDE-CD-Controller solo ohne CD-Drive 99,-

CD-Drives solo:
 Double-Speed Drive Mitsumi FX001D (IDE) 229,-
 Double-Speed Drive Mitsumi FX001E (ATAPI) 229,-
 Quad-Speed Drive Mitsumi FX400 (ATAPI) 369,-
 Quad-Speed Drive Toshiba XM3601B (SCSI) 599,-
Achten Sie bei Einzelbestellung auf Kompatibilität Ihres Laufwerks/Ihres Controllers!

HardDisk/CD für A500

externer HardDisk-Controller
 • Alfa-Power Controller für den Expansionsport des A500/500plus • zum Einbau einer 3,5" AT-Bus Festplatte
 • stabiles, amigafarbenes Metallgehäuse mit Kontroll-LEDs
 • Optionale 8MB RAM-Erweiterung • Harddisk/RAM abschaltbar • mit Handbuch und Installationssoftware 199,-
 Externe HardDisk komplett 210MB 449,-
 Externe HardDisk komplett 340MB 477,-
 Externe HardDisk komplett 420MB 497,-
 Externe HardDisk komplett 540MB 577,-
(weitere Festplattengrößen und RAM auf Anfrage)

CD-ROM Upgrade-Kit Neu

zum Anschluss von ATAPI CD-ROM Laufwerken am Alfa-Power Controller • amigafarbenes Metallgehäuse komplett mit Kabelsatz • incl. eigenem Netzteil zur Schonung des Amiga-Netzteils • neue Treibersoftware, Photo-CD fähig, Cache-CDFS 189,-

Sound & MIDI

Der VECTOR Micro Sound
 • Superkompakter Stereo Sound-Digitizer • Chinchstecker, LED-PeakAnzeige • Eingangsregler 99,-
Micro Sound incl. Software "Samplitude Jr." 149,-

Das VECTOR MIDlplus
 • Metallgehäuse • 1" In, 1" Thru, 3" Out • 700% Optokoppler
 • Leitungstreiber für lange Anschlusskabel 99,-
MIDlplus incl. Sequenzer-Softw. "Mignon Jr." 149,-

Das VECTOR mini-MIDI
 • Metallgehäuse • 400% Optokoppler
 • 1" In, 1" Thru, 3" Out 79,-
mini-MIDI incl. Sequenzer-Softw. "Mignon Jr." 129,-
 MIDI-Kabel 2m 14,50
 MIDI-Kabel 5m 22,50

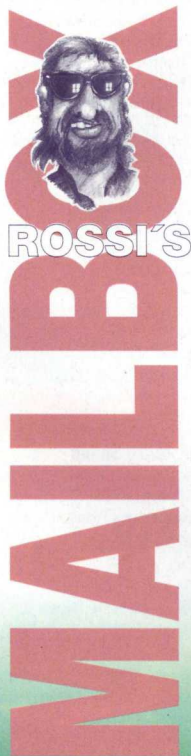
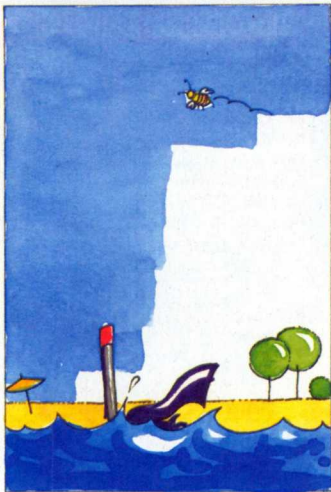
weitere Musikbearbeitungssoftware (MIDI- und Sound-Sampler) der Musikhochschule Dresden lieferbar.

VECTOR Distributor
HK-Computer GmbH
 Hönninger Weg 220 • D-50969 Köln
 Mo-Fr: 09:30 - 18:00 Sa: 10:00 - 14:00
 Telefon: 0221 / 369062
 Telefax: 0221 / 369065
 Mailbox: 0221 / 369024



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

HELMi



„bißchen blöder Brief“. Aber lassen wir das. Was auf diesen Seiten abgedruckt wird, wird ganz demokratisch von mir alleine entschieden. Um mir den Job ein wenig angenehmer zu machen, verzichte ich allerdings im Normalfall auf derartige „BBBs“.

1. Eigentlich verdient diese Frage einen Preis für das abgelutschteste Thema des Monats, aber ich bin momentan wenig freigiebig. Diesen Monat bekam ich allerdings einen zuviel!
2. Wie es bei mir im Wohnzimmer aussieht, geht Euch garnix an!
3. Negativ. Keine Missionsparameter.

VORSICHT FALLE

Hi Raini!

Wie Du siehst, habe ich Dir eine Falle für (gegen?) Ratten und bebrillte Großnager mitgeschickt. Als Gegenleistung wäre es nicht schlecht, wenn Du diesen Brief drucken würdest. Anleitung für den Fallgebrauch: Man klemme den

Köder (Speck oder blaue Scheinchen) in die Ritze (mit „1“ bezeichnet. Danach lege man mit aller Gewalt den Bügel (2) um, und stecke den gebogenen Haltestab (3) in das Loch (4). Die Falle stelle man an geeigneten Plätzen (Fußboden) auf. Sobald der Bügel (2) in die Ausgangsposition zurück gefallen ist, rufe man den Notarzt, oder werfe das Opfer geeigneten Haustieren (Falken, Großkatzen, Schlangen, Kakteen) zum Fraß vor.

1. Köntn Ihr die Rubrik „Suche Software“ nicht in „Suche Originalsoftware“ umbenennen? Es soll nämlich Leute geben, die Kopien suchen, aber für Softwarefirmen arbeiten!
2. Wem gehört die bayrisch grollende Stimme an Eurem Hotlinetelefon?

Das war's erst einmal.
Tschüß: Daniel

Seit Du mir die Rattenfalle überlassen hast und ich einen komischen Tag hatte, bekommen wir in der Apotheke Rabatte für Verbandsmaterialien.

Vielen Dank von mir, und etliche höchst derbe Flüche von den Kollegen sind Dir sicher. Wenn ich schon mal etwas wirklich Brauchbares geschenkt bekomme, kann ich mich natürlich auch nicht weigern, Deinen Brief abzu drucken, aber nenn mich nie wieder „Raini“!!

1. Können könnten wir eigentlich schon, aber ob es was ändern würde? Natürlich meinten wir mit „Software“ Originalsoftware - was auch sonst? Und wenn finstere Zeitgenossen in plumpe Fallen (nein - nicht Rattenfallen) tapen, können wir durch den Namen auch nix ändern.
2. Die bayrisch grollende Stimme an unserer Hotline kann nur die von unserer Sekretärin Marion gewesen sein.

ZUKUNFTS-SORGEN

Tach auch, Onkel Rossbeef! Auf Geschleime verzichte ich hier mal; ich glaube, mit den Mengen die sich in Dei-

Inserentenverzeichnis

| | |
|-------------------|------------|
| 1x1 Soft | 2, 3 |
| Attic | 33 |
| Bachler | 87 |
| Black Legend | 107 |
| Brinkmann | 33 |
| CompuTec | 85, 93, 97 |
| Dynamic Soft | 13 |
| El Dorado | 17 |
| Grothe's Gameshop | 92 |
| ICP | 109, 115 |
| Joysoff | 77 |
| Mallander | 113 |
| Media Point | 11 |
| Micronik | 105 |
| MLC | 101 |
| M & S Com | 99 |
| Neo Design | 4 |
| Okay Soft | 41 |
| Pawloski | 25 |
| Software Corner | 15 |
| Sparschwein | 93 |
| Tillmann | 26, 27 |
| Verko | 99 |
| Versand 99 | 19 |
| Vesalia | 88, 89 |
| Wial | 31 |
| Zur 48 | 113 |

V.m.b. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version



- 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
- Blings! /dt** 75,95
Bump 'n' Burn /dt 53,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt 74,95
- Bundesliga Manager Hattrick Supporter /dt** 49,95
Cannon Fodder 2 /dt 62,95
Christoph Kolumbus /dt 74,95
Civilization /dt 74,95
- Colonization /dt** 67,95
Classic Adventure Collection /dt 64,95
Darkmere /dt 56,95
Das Schwarze Auge /dt 74,95
- Dawn Patrol /dt** 71,95
Death of 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 Vol. 1 /dt 46,95
- Die Siedler /dt** 46,95
Doppelpass /dt 79,95
Dungeon Master 2 /dt V.m.b.
Eishockey Manager /dt 34,95
Elfmanna /dt 46,95
- FIFA Soccer /dt** 46,95
Flamingo Tours /dt 65,95
Flight of the Amazon Queen /dt V.m.b.
- Formula 1 World Champ. Edition /dt** 59,95
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 52,95
- Jungle Strike /dt** 46,95
Kid Chaos /dt 49,95
King's Quest 6 /dt 59,95
- Lollypop /dt** 65,95
Lords of the Realm /dt 59,95
Lothar Matthäus 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.b.
Robinson's Requiem /dt 53,95
Ruff 'n' Tumble /dt 46,95
- Ruffian** 34,95
Rüsselsheim /dt 61,95
Sensible Soccer International /dt 34,95
Sensible Golf /dt 69,95
- Sensible World of Soccer /dt** 62,95
- Shadow Fighter /dt** 46,95
Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth) 71,95
Simon the Sorcerer /dt 71,95
Simon the Sorcerer 2 /dt V.m.b.
Skidmarks /dt 47,95
- Super Skidmarks /dt** 53,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt V.m.b.
Syndicate /dt 61,95
- Theme Park /dt** 53,95
Top Gear 2 /dt 46,95
- Tower Assault /dt** 35,95
Turbo Trax /dt 46,95
- UFO /dt** 67,95
Whale's Voyage 2 /dt V.m.b.
- Zeppelin /dt** 69,95

MEGA - HITS

- Alien Breed 3D /dt**
- CD 32 - A1200** 56,-
- Bundest. M. Hattrick /dt** 75,-
- Colonization /dt** 67,-
- FIFA Soccer /dt** 47,-
- First Encounters /dt**
- CD 32 - A1200** 56,-
- Jungle Strike /dt** 47,-
- 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

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31



Bachler Computersoftware

- Aleddin /dt 62,95
- Alien Breed 3D /dt** 53,95
- Blings! /dt** 82,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt 74,95
Der Clou /dt 67,95
Doppass /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 55,95
- Pinball Illusions /dt** 55,95
Rise of the Robots /dt 74,95
Rüsselsheim /dt 61,95
- Sim City 2000 /dt** 69,95
Subway 2050 /dt 71,95
- 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.b.



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 58,95
- First Encounters /dt** 55,95
Gunship 2000 /dt 58,95
- Jungle Strike /dt** 55,95
Kingpin /dt 26,95
Lift Dwell /dt 53,95
- Pinball Illusions /dt** 54,95
Pirates! Gold /dt 58,95
- Roadkill** 53,95
Subwar 2050 /dt 58,95
- Shadow Fighter /dt** 53,95
- Theme Park /dt** 61,95
Tower Assault /dt 53,95
- UFO /dt** 50,95
Ultimate Body Blows /dt 53,95

Sonder-Angebote:

- alle Amiga-Systeme:** 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** 26,95
- Dogfight /dt** 34,95
- Dune 2** 28,95
- 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** 24,95
- Indiana Jones 3 /dt** 36,95
- Jurassic Park** 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 Matthäus /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** 23,95
- Red Baron /dt** 26,95
- Secret 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



Amiga Games ist Eure Zeitschrift! Wenn ihr aktiv mitmachen wollt, seid ihr jederzeit herzlich willkommen!

CLUBBOX

Ihr wollt einen Club gründen? Euer Club soll noch mehr Mitglieder haben? Dann schreibt an uns! In der Clubbox stellen wir Euren Club kostenlos vor und machen ihn so einer riesigen Leserschaft bekannt. Nennt uns die Anzahl der Mitglieder, die Höhe des Mitgliedsbeitrags, die Leistungen und Eure Anschrift, und schon seid ihr dabei. Wenn Euer Club spezielle Aktionen wie den großen Sommer-Spielertreff abhält, wollen wir es wissen und darüber berichten!

AMIGA GAMES, Kennwort: Clubbox
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

READER'S BOX



Wir bieten allen talentierten Computerkünstlern ein Forum. Egal ob ihr nun am Computer Bilder berechnet, mit Öl auf die Leinwand pinselt, tolle Demos programmiert oder geniale Musikstücke auf dem Amiga intoniert, alles was gut ist wollen wir unserer Leserschaft zugänglich machen. Zeichnungen und Bilder werden abgedruckt.

Demos und Soundstücke haben sogar die Chance, auf unserer Coverdisk veröffentlicht zu werden! Also nichts wie ran an die Arbeit!

AMIGA GAMES, Kennwort: Reader's Box
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

MAILBOX



zeigt. Immer öft
sänge auf den
und Hoffnungen
den Lagern der
wir werden den
ben und ihn we
so lange es noc
stützen gibt -
sehr, sehr lange
kann mir auch
es unter unsere
misten gibt. Wa
nen keine? Fall

Unser legendärer Leserbriefonkel Rainer Rosshirt darf bei den ganzen Mitmachaktionen natürlich nicht zu kurz kommen. Schreibt ihm, wie Euch die aktuelle Ausgabe gefallen hat. Erzählt ihm Eure Sorgen, schickt ihm abgedrehte Fotos, Rainer wird sich freuen! Wenn er einen spendablen Tag hat, wird er Euch sogar ein Spiel schicken!

AMIGA GAMES,
Kennwort: Mailbox
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

BIETE HARDWARE

Super Grafik System: A1200, 460 MB HD, A1084, 10 MB RAM, Turbokarte, PPaint, Refl.-Raytracer, Tel. 09974/621 ca. DM 3.000,-

CD 32 + 10 Games DM 600,-, diverse AGA und A500/A2000 Spiele, Tel. 09974/621 Heribert, nach 18 Uhr

A1200 40 HD, 420 MB HD, ext. 2 Lw., A1084, GVPO30/40 + 882 + 8 MB RAM, HD LW, NP DM 4.900,-, DM 3.000,-, 850 MB DM 300,-, Tel. 09974/621

A500, 1 MB, TV Modul, 2 LW., 150 Disks, 2 DBox, Zubehör, DM 350,-, Tel. 02065/51717

A500, 2,3 MB, Monitor 1084S, 20 MB HD, 2. LW, Drucker, ca. 300 Disk., 12 Orig., zus. DM 980,-, Tel. 0340/8502664

A1200 + Zubehör. TOP Zustand! Tel. 07541/4981 Jens

A500, ECS, 1 MB Chip, 68020 + Copro. + 1 MB, WB 1.3 + 2.1, Kickum., Joystick + Maus + Spiele, 100% OK für DM 500,-, Tel. 07971/5253

A1200, 120 MB, 6 MB RAM, Turbo 1230, 50 MHz, ca. 60 Spiele, Bling, Sim City 2000, Subwar für DM 2.000,-, Tel. 03691/893967 o. 892291

A2000 HD, 2 MB RAM, 40 MB Festplatte, Monitor 1084 S, 1 LW 3,5, Maus, Tastatur DM 900,- VHB, Topzustand, Tel. 036702/20273

Verk. A1200/40 HD, 2 MB Farbmonitor (Philips CM 8833), Maus, 2. Laufwerk, 1 Joystick f. DM 800,-, Tel. 0355/824381

Monitor Microvitec 1438, 14", für alle Amiga Auflösungen, bes. Amiga 1200 u. 4000, incl. Aktivboxen, DM 500,-, Tel. 08122/14317

PC Brückenkarte 80286 Com. für Amiga 2000 mit Softw. neu

u. noch originalverpackt DM 95,-, Tel. 02624/7844

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor, Maus, Joystick, Software, 2. Laufwerk DM 600,-, Tel. 02373/86288 ab 20 Uhr

A500, ROM 2.0, 2,5 MB, 420 MB HD, 2.LW, Act. Repl. MK3, Sampler, TV-Mod., ext. Tast., orig. Games, Mouse, Joy., Sportpr.: DM 888,-, Tel. 0355/425251 Michael verlangen, 18 bis 20 Uhr

Verk. Amiga 500 mit Zubehör und Orig. Spielen, Preis nach Vereinbarung. Alles auch einzeln, Tel. 05121/65828

Verk. A600 HD, 100 DK, 1 MB, HD LW für DM 700,-, oder tausche gegen A1200. Schreibt an M. Janning, Nordstr. 22, 48465 Schüttorf

Verk. Amiga Hard- und Software wegen Systemauflösung. Thomas Kubis, Königsberger Allee 67, 47058 Duisburg

Verkaufe A1200, 120 MB HD, Monitor 1084, 2. Laufw., 55 Originale, 180 Disks + Zubehör für DM 1.500,-, Tel. 0212/56566

A1200/40 HD mit Maus, Joystick, 2. Laufwerk, Spiele für VP DM 800,-, Tel. 03877/70736

486 DX2/66, 8 MB RAM, 270 MB, Graph. Kart, 14" Monitor, 3 J. G. Micro div. Softw. DM 2.300,- VB, Tel. 08042/4438

Amiga 1200, 260 MB HD, Kick 3.0 - 1.3, Mon 1084S, Filter, Tisch, 2 Maus, 4 Joys, Spiele, VB DM 1.800,-, Tel. 07243/4873

Verk. Amiga 600, 1 MB RAM + Netzteil mit Abdeckhaube VB DM 300,-, Heynold Tel. 07939/558 vor 18 Uhr

A1200/210 HD + 2. LW + 200 Disk., 7 Org. Sp. (Pin. Ill., Siedler, BMH...), 3 Anw. Prog. +

Zeitschr. usw. VB DM 1.300,-, Tel. 03632/700520

Verkaufe A1200, 2 MB, 300 HD u. Zubehör 25 MHz, VB DM 1.200,-, Maik Hauschild, Bismarkstr. 18, 38518 Gifhorn

Scanner M 105 originalverp. für DM 110,-, Speichererwei. für A600 DM 55,-, Ext.LW. DM 50,-, Demo CD DM 20,-, Tel. 089/146390

Verk. A1200, 6 MB, 28 MHz, 2 Lw. u. Monitor, Blizzard Turbo-board u. viel Zubehör für DM 1.750,-, Tel. 05631/62484

A500, Festplatte, Turbokarte, Monitor, Zusatzlaufwerk, 1 Maus, 1 Joystick, 2 Boxen, Spiele und 1 Schreibtisch. Tel. 05681/4976

SUCHE HARDWARE

Suche 3,5" Laufwerk für Amiga 500, Tel. 09307/1571

Suche Festplatte für Amiga 500 mit Controller für DM 200,-, Tel. 05838/606

Suche Tintenstrahldrucker farbig bis max. DM 400,- für Amiga 600, Tel. 036649/80933

Suche A1200 (nicht alt) mit TV Adapter u. Spiele u. TV Adapter für A500, Rico Patzig, Landbergweg 2, 01723 Wilsdruff

Suche Turbokarte mit RAM für A500 bis DM 150,-, Thomas Gerner, Lungwitzstr. 18 A, 09356 St. Egidien

Suche A1200 mit Festplatte und Maus für ca. DM 400,-, Tel. 03937/3795, es geht auch ohne Festplatte

BIETE SOFTWARE

Verkaufe Th. Park, Ishar, Transcatica, Stormmaster für DM 80,- o. tausche geg. Hollywood Pic. Tel. 036424/23770

Originale: Monkey 1, Indiana Jones 3 + 4, Jonathan, Jurassic Park uvm. je DM 30,- Tel. 0761/806250

Verkaufe Sim City 2000 AGA und Subwar 2050 AGA für je DM 45,-, Zak McCracken, Starflight 1 + 2, Tel. 0451/22082

Theme Park, Lemmings 2, Flies, Classic Collection DM 30,-, Populous II, Battle Chess II DM 20,-, evtl. auch Tausch, Tel. 08802/465

Bump n Burn DM 30,-, Der Clou DM 25,-, Overdrive DM 25,-, USS John Young DM 20,-, Tel. 06821/31576

Pinball III, CD32, Erben d. Erde je DM 45,-, True Paint DM 15,-, Del. Paint IV, Amos je DM 40,-, Tel. 0451/22082

Chart Attack, Global Gladiators DM 20,-, Nebulus, Denaris DM 10,-, S. Frankenstein, Görlitzer Str. 13, 02788 Hirschfelde

Verkaufe Lemmings für DM 30,- oder tausche gegen Dune 2! Bei Andre Göldner, Mittelstr. 15, 06729 Tröglitz

Amiga Orig. B17 DM 35,-, Hatrick DM 45,-, Burntime DM 40,-, DSA DM 45,- uva. VB Tel. 030/4028271 ab 19 Uhr

Verk. PD Soff! Liste zu erhalten bei: T. Kubis, Königsberger Allee 67, 47058 Duisburg.

Verk. Zeppelin DM 50,-, Oldt., Th. Park, Kingdoms of Germany DM 45,-, Der Clou + Profi Zusa. DM 60,-, Tel. 03362/20456

Verkaufe Columns DM 40,-, Syndicate DM 30,- u. ca. 40 weitere O.-Spiele! Info unter Tel. 05851/7655 Chris

Verk. für A500: Apprentice DM 15,-, Asterix DM 10,-, BM + Triple Action je DM 20,- (auch Tausch) Tel. 0221/895478

Tausche Airbus A320 für Amiga gegen Rise of the Robots, Tel. 030/9310456 ab 17 Uhr, nur Berlin

UFO, DSA, Amberm., CF II, Monkey 2, Pools of d., Indy 4, Jungle St., Black C., je DM 20,- bis DM 50,-, Tel. 05883/1420

Verschenke gegen Portoerstattung Software, auch Anwender für Amiga 500 u. 1200, auch CD ROM + CD32, Software ab 1992 bis 1995, Liste anfordern mit DM 3,- in Briefmarken bei Oliver Sache, Gartenstr. 10, 35580 Wetzlar

Verkaufe BMH, BMP CF II, Civilization, F15 II, F117, History Line uvm. von Di. - Fr. ab 14 bis 19 Uhr: Tel. 09628/8459

Achtung: verkaufe ca. 20 Spiele, 8 x Amiga Games

und 5 x Amiga Plus für nur DM 148,-, Tel. 02431/74878 Malte

Stopl Verkaufe Simon t.s., Gunship 2000, Street Fighter 2, Anstoss, Tel. 02206/8743 ab 17 Uhr Stefan

Goal Data Disk, 132 Teams (1. + 2. + 3. Liga 95/96 + WM 94) f. DM 7,-, R. Nowak, Klötzerstr. 18 b, 01587 Riesa

Verkaufe Cross Check, BMH, LMSS, WCE sehr günstig und andere Tel. 08465/1380 ab 17.30 Uhr

Orig. T. Park AGA, Lothar 2, Kings Q6 je DM 50,-, Dog Fight DM 30,-, Man. United DM 20,-, J. Weber Tel. 05161/1205

Verk. UFO DM 40,-, Die Siedler DM 35,-, Der Patrizier DM 20,-, Space Hulk DM 20,-,

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzeigenentwurf unter der Rubrik: **Private Kleinanzeigen**: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender. Postladendressen nicht möglich!

DM 5,- liegen in bar als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angegebenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in

Amiga Games 09/95

Anschrift: _____ Datum: _____

Ort: _____ Unterschrift: _____

Burntime DM 20,-,
Tel. 06592/7441

Anstoß DM 25,-, Indy 3 DM 20,-, Lemmings 2 DM 20,-, DSA 1 DM 35,-, Ultima 4 DM 15,-, Ultima 5 DM 20,-, Lionheart DM 20,-, Carsten Hohinsel Tel. 02353/4714

Verk. BMH (V1.36 + Ed. + Prof. Pack) für DM 80,-, AT Bus Contr. Ext 2 MB RAM-Option alles A500, Tel. 0641/703385 Markus G.

Verk. massig CD32 Soft für DM 20,- bis DM 30,- z.B. GS2000, Subwar 2050, Body Bl., Bump'n Burn, Pinball Illusions uvm. Tel. 07654/8400

Für A1200: Dennis, Oskar je DM 35,- für alle A's: Award Winners, Lemmings, Frontier je DM 30,-, Tel. 07131/571534

Verk. 500er Games für DM 20,- bis DM 40,- z.B. Skidm. 2, Theme Park, Pizza Con., Bump'n Burn, Stardust, Simon 2!!! uvm. Tel. 07654/8400

BMH, Formula One GP, Dune II je DM 30,-, Body Blows, Sensible Soccer je DM 25,-, Aplyda, BMP Mad TV je DM 20,-, Tel. 08704/217 Dieter

SUCHE SOFTWARE

Tausche FIFA Soccer g. Hanse - Die Exp./Theme Park g. Syndicate, Tel. 03925/624053

Suche das Spiel M.U.D.S. für A2000, Tel. 02552/60218 ab 17.30 Uhr

Suche für A600 das Spiel Hannibal, zahle Höchstpreis, Tel. 040/757020 nach 16 Uhr

Suche für CD32 Subwar 2050 o. Dreamweb, biete dafür Microcosm o. U. Body Blows. Tel. 07303/41935

A500! Suche Spiele, Programme oder Rollenspiele bis DM 60,-, Christian Eller-

mann, Dorfstr. 38, 59425 Unna-Uelzen

Suche Workbench 1.2 und Indiana Jones 4. Tel. 0621/813081 Thomas verlangen, erst ab 18 Uhr

Suche Rollensp. für Amiga (auch ältere Spiele), Angebote an: Frank Pauli, Zum Stüvelhang 7, 57399 Albaum

Suche dringend Hired Guns, Space Hulk, Lords o.t. Realm, habe Mr. Nutz, BMP, Sim City, Mega Lo Mania, Nord & Süd, Hanse - Die Expedition, Populous, T2, WWF, Simpsons, alle zehn Spiele gegen die drei. Sebastian, Tel. 0387/5020295

Suche dringend Hilfe zu Jaguar XJ220. Zahle DM 5,-, Tel. 02375/4016

Benötige dringend Unterstützung bei Combat Air Patrol, Tel. 089/271016 (nach Roberto fragen).

Suche Amiga Spiel Hugo unter DM 50,-, schreibt an Florian Borchert, Hajestr. 31, 37170 Uslar, Tel. 05573/1278

Suche Piz. Con. tausche gegen Manchester United 2 und Striker, Tel. 06247/5601, frag nach Christian

Suche Pirates (Amiga 1200 lauffähig). Nur Originale und komplett, zahle DM 10,-, meldet euch unter Tel. 07702/9523

Suche Amiga deutsche Originale: Ambermoon, Wizardry 7, Darkmere, Ultima 5, 6, 7, Kings Quest 4 + 5, Tel. 05522/2484

Pagestream 3.0 gesucht, Tel. 0201/262485 Band

SONSTIGES

Verk. über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und über 10.000 Cheats usw. von Di. bis Fr. ab 14 bis 19 Uhr: T. Hilft, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Starlight-Amiga-Club sucht noch Mitglieder! Infos gibt's bei Thomas Goraszka, Bachtalstr. 154, 66773 Elm

Grafik- und Soundde-moclub sucht Leute! Infos

bei: M. Steinke, Alte Bahnhofstr. 151, 44892 Bochum

DM 200,- täglich! Ganz legal! Info gegen frankleiten Rückumschlag bei: F. Thaler, Hofkoppeln 30, 21271 Hanstedt

Läßt euch ein Endgegner nicht in den nächsten Level!? Holt euch den Code! Exklusiv unter Tel. 06147/8780 Eike

Kaufe Soundmodule um je ÖS 10,- (DM 1,50,-), Anschrift: G. Hirschler, Raiffeisenstr. 3, A-8712 Niklasdorf/Stmk.

Verk. über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und über 10.000 Cheats usw. von Di. bis Fr. ab 14 bis 19 Uhr: T. Hilft, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Geld-Glück-Erfolg-tausende Verdienstideen, Info gegen DM 1,- Porto bei M. Wilczak, Arendseerstr. 6, 29485 Schmarsau

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

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

Grothe's Gameshop
Telefon: (0345) 667088 Fax: (0345) 667088
Rennbahnring 34
Halle (Saale)

Spiele für
Amiga
Amiga 1200
PC
CDROM

Hardware & Zubehör

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00 - 18.00 Uhr
Samstag 10.00 - 13.00 Uhr

SPARSCHWEIN



Tel. 0180 5346768 Fax. 0391 5419004
 Box 05368 1548 BTX SPARSCHWEIN #

AMIGA CD³²

Bequeme Abrechnung über Kreditkarte möglich

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 4-12 je 10,-

CD32 Shadowfighter 55,-

CD32 Chaos Engine 20,-

CD32 Out to Lunch 20,-

CD32 Syndicate 59,-

CD32 Pinball Illusions 65,-

CD32 Flink 35,-

CD32 Theme Park 59,-

CD32 Super StarDust 59,-

CD32 Rise of the Robots 65,-

| | | | | |
|---------------------------------|--------------------|------|-------------------------|------|
| AMIGA CD ³² Software | Alfred Chicken | 20,- | Donk! | 60,- |
| | Alien Breed / Quak | 48,- | DGeneration | 35,- |
| | Arabien Nights | 40,- | Emerald Mines | 36,- |
| | Battle Chess | 35,- | Fields of Glory | 75,- |
| | Battle Toads | 20,- | Fire & Ice | 48,- |
| | Brian the Lion | 30,- | Frontier Elite II | 45,- |
| | Bubba'n Stix | 60,- | Fury of the Furries | 25,- |
| | Castles II | 30,- | Guardian | 65,- |
| | Chuck Rock 1 | 25,- | Gunship 2000 | 65,- |
| | Chuck Rock 2 | 40,- | Heimdall 2 | 38,- |
| | Deep Core | 35,- | Impossible Mission 2025 | 38,- |
| | Dennis | 55,- | Inside Technology | 80,- |
| | Der Clou | 75,- | James Pond II | 27,- |
| | Disposable Hero | 60,- | James Pond III | 45,- |
| | | | Kid Chaos | 55,- |

Blizzard 1230 IV 50 Mhz 335,-

CD 1200 incl. Microcosm 375,-

Externes CD-ROM für Amiga 1200 mit PCMCIA Adapter

Turbo Memory Board 1220/ 28Mhz /4 MB 385,-

Faxmodem V34 I 28800 extern mit BZT ab 299,-

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 495,-

Tandem Contr. + Quadraspeed CDROM 495,-

FDD 3.5" Amiga extern 105,-

OS 3.1 A 500/600/1200/2000/3000/4000 ab 165,-

Desktop Dynamite versch. Versionen ab 50,-

| | | | |
|-------------------|------|---------------------|------|
| Legacy of Soraail | 60,- | Simon the Sorcerer | 45,- |
| Liberation | 65,- | Skeleton Crew | 65,- |
| Lost Vikings | 37,- | Striker | 55,- |
| Microcosm | 39,- | Super Frog | 35,- |
| Morph | 55,- | Super Methane Bros. | 30,- |
| Naughty Ones | 35,- | Super Putty | 45,- |
| Nick Faldo Golf | 45,- | The Chaos Engine | 25,- |
| PGA European Tour | 65,- | Tower Assault | 55,- |
| Pinball Fantasies | 40,- | Road Kill | 55,- |
| Pirates Gold | 70,- | Ultimate Body Blows | 57,- |
| Premiere | 35,- | Univers | 30,- |
| Project X | 60,- | UFO Enemy Unknown | 65,- |
| Ryder Cup Golf | 35,- | Wild Cup Soccer | 55,- |
| Sabre Team | 55,- | Zool | 25,- |
| Sensible Soccer | 49,- | Zool 2 | 38,- |

Aktuelle Neuerscheinungen bitte telefonisch erfragen!

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg · Tel. 0180 / 5346768 Fax. 0391 / 5419004

Alle Preisang. in DM, zuzüglich Fracht-u. Verpackungspausch. - Lieferung per Post/Nachnahme- Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs. AMIGA, Alfa Data, Blizzard, Honeybee, Overdrive, Tandem, Quantum sind eingetragene Warenzeichen.

SUCHE

AMIGA Games Disc & Mag

Es soll ja Leute geben, die nach „Amiga Games“ suchen müssen. Das muß nicht sein. Wenn Ihr der Meinung seit, daß es auch an Euerem Kiosk „Amiga Games“ geben soll, füllt einfach untenstehenden Coupon aus, klebt ihn

auf eine Postkarte und sendet ihn an:
 GONG Vertrieb, z.Hd. Herrn Bollendorf,
 Postfach, 90327 Nürnberg.
 Als Dankeschön verlosen wir unter allen Einsendern 10 x je ein AMIGA-Spiel!

Meiner Meinung nach sollte es „Amiga Games“ auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Sollte ich ein AMIGA-Spiel gewinnen, schicken Sie es bitte an:

Name der Verkaufsstelle _____

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

PLZ, Ort _____

Die Verkaufsstelle ist ein/e:

Zeitschriftenladen Supermarkt

Tankstelle Sonstiges



Ihr sucht Anschluß an einen Amiga-Club? Ihr wollt einen Amiga-Club gründen? Ihr sucht neue Mitglieder für euren Club? Dann seid ihr hier genau richtig. Wer aufgenommen werden will, schreibt an folgende Adresse: AMIGA Games, Kennwort: Clubbox, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg. Alle bereits vorgestellten Clubs sollen uns bitte regelmäßig unter dem Kennwort 'Feedback' Änderungen (Mitgliederzahl, Beitrag, Leistungen) mitteilen! Meldet sich ein Club nicht zurück, so muß er leider aus dem Register gestrichen werden.

POSTLEITZAHLEN-BEREICH 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 25
 01468 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

IHC COMPUTERCLUB

Clubbeitrag: Einmalig DM 5,-
Mitglieder: 43
Leistungen: Tolles Magazin 'The Guru', PD-Pool, Vor-Ort-Hilfe
Anschrift:

IHC COMPUTERCLUB e.V.
 c/o David Lamorski
 Straße des Friedens 2
 06908 Holzweißig
 Tel.: 04593-61456

AMIGA CLUB FLÖHA

Clubbeitrag: DM 5,- monatlich

Mitglieder: 38

Leistungen: monatliche Demo-Disk, Händlerrabatte, jährliches Treffen
Anschrift:

AMIGA CLUB FLÖHA
 c/o Thomas Antal
 Dammstraße 8
 09557 Flöha
 Tel.: 03726-710460

POSTLEITZAHLEN-BEREICH 1

PLASMA PICTURES

Clubbeitrag: DM 5,- monatlich
Mitglieder: 14
Leistungen: vierteljährlich Clubdisk, Einsteigerhilfen
Anschrift:

PLASMA PICTURES
 c/o Bernhard Mönch
 Regensburger Straße 28c
 10777 Berlin

AIR AMIGA BERLIN

Clubbeitrag: DM 6,- + 2 Leerdisketten, vierteljährlich
Mitglieder: 30
Leistungen: Clubzeitung, PD-Service, Demos
Anschrift:

AIR AMIGA BERLIN
 c/o Lars u. Andre Kalisch
 Ingwäbonenweg 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 Schultze
 Klosterstraße 36
 17291 Prenzlau

POSTLEITZAHLEN-BEREICH 2

AMIGA CLUB DEUTSCHLAND

Clubbeitrag: DM 50,- jährlich

Mitglieder: 200

Leistungen: mindestens 10 PD-Disks
Anschrift:

AMIGA CLUB
 DEUTSCHLAND
 c/o Thaler
 21271 Hansstedt

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 eine Demo
Anschrift:

AMIGA H&S
 COMMANDER
 c/o A. Borrego
 Seestraße 80
 23879 Mölin

AMIGA CLUB DES NORDENS

Clubbeitrag: DM 10,- monatlich
Mitglieder: 12
Leistungen: Clubdiskette, jährliches Treffen
Anschrift:

AMIGA CLUB DES
 NORDENS
 c/o T. Grotdorst
 Lindenstr. 53
 25547 Kellinghausen

RN AMIGA CLUB

Clubbeitrag: DM 5,- monatlich
Mitglieder: über 80
Leistungen: vierteljährliches Clubmagazin mit Kleinanzeigen, Softwaretest
Anschrift:

RN AMIGA CLUB
 Postfach 1350
 26813 Rhaderferhn

AMIGA SOFTWARECLUB

Clubbeitrag: einmalig DM 50,- + DM 5,- jährlich
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: 2-monatliches Clubmagazin, Shareware
Anschrift:

AMIGA SOFTWARE CLUB
 c/o Hans Christoph
 Karstens
 Steinmayer Str. 57
 27476 Cuxhaven

CD 32-CLUB

Clubbeitrag: Keiner
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: Info, Beratung, Tauschbörse
Anschrift:

CD 32-CLUB
 c/o Frank Meese
 Ostwald Str. 2
 28357 Bremen
 Tel.: 0421-275394

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: 11
Leistungen: Clubzeitschrift mit Tips & Tricks
Anschrift:

GALAXY AMIGA CLUB
 c/o Marcus Wilzak
 Arendseerstr.6
 29485 Schmarsau

POSTLEITZAHLEN-BEREICH 3

AMIGA TECHNO CREW

Clubbeitrag: DM 6,- monatlich
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: vierteljährliche Sample-Disk, Demo, Musikprogramme
Anschrift:

AMIGA TECHNO CREW

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, Problemhilfen
Anschrift:

AMIGA CLUBV
MANNHEIM
c/o Michael Bosch
Märker Querschlag 10
68365 Mannheim
Tel.: 0621/74 79 84

OS AMIGA CLUB

Clubbeitrag: DM 5,- monatlich
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: PD-Disk, Clubheft, Problemhilfen
Anschrift:

OS AMIGA CLUB
c/o Thomas Fischer
Pommernstraße 11
63584 Gründau
Tel.: 06051-12638

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 BLITZ

Clubbeitrag: DM 10,- monatlich
Mitglieder: 2
Leistungen: 1 Demo monatlich, Begrüßungsvideo
Anschrift:

AMIGA BLITZ
c/o Maximilian Vogt
Bodenfeldstr. 9
73529 Schwäbisch
Gmünd

AMIGA CLUB

Clubbeitrag: DM 4,- pro Monat
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: vierteljährliches Demo, Hot-Line
Anschrift:

AMIGA POWER
Schutzbarstr. 6
74081 Heilbronn

POSTLEITZAHLEN-BEREICH

AMIGA CLUB MÜNCHEN e.V.

Clubbeitrag: DM 5,- monatlich
Mitglieder: 7
Leistungen: Einsteigerhilfen, Softwareverleih, Veranstaltungen
Projekt: Internationales Amiga-Club-Netz mit Datenbank
Anschrift:

AMIGA CLUB
MÜNCHEN e.V.
Postfach 100130
80075 München

MULTI ARTS FREAK CUB

Clubbeitrag: DM 24,- vierteljährlich
Mitglieder: 10
Leistungen: Tips & Tricks, Spielertausch usw.
Anschrift:

MULTI ARTS FREAK CLUB
c/o Alex Miesler
Am Mühlberg 27
83093 Bad Endorf
Tel.: 08053-49170

APC & TCP-HAUPTSITZ

Clubbeitrag: einmalig DM 47,50
Mitglieder: 282
Leistungen: PD-Pool, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, Clubmagazin, Scan-, Digi-Service, Clubmailboxen
Anschrift:

APC & TCP
c/ o Andreas Mager
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 Clubzeitschrift, Demos
Anschrift:

AMIGA CLAW
c/o Thorsten Bauer
Hochholzer Hauptstraße 3
91448 Emskirchen

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, Sammelbestellungen, Verbraucherschutz, Softwarevertrieb, 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, Clubzeitung, Einsteigerhilfe
Anschrift:

ANDIS USER CLUB
c/o Andreas Rädlein
Finkenweg 3
96849 Niederfüllbach

COMPUTER CLUB SPESART

Clubbeitrag: DM 30,- halbjährlich
Mitglieder: 9
Leistungen: monatliches Clubmagazin, Hotline, monatl. Shareware-Spiel
Anschrift:

COMP. CLUB SPESART
c/o Sven Reinhardt
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 Gelnitz
Am Eichelberg 8
99819 Larchenberg

ITALIEN

AMIGA CLUB SÜDTIROL

Clubbeitrag: Keiner
Mitglieder: 3
Leistungen: 2 monatliche Clubdisk, Sampldisk, AMOS-Tips
Anschrift:

AMIGA CLUB SÜDTIROL
c/o Andreas Kostner
Vergilstr. 33
39012 Meran
Südtirol
Italien

ÖSTERREICH

GALACTIC FRIENDSHIP

Clubbeitrag: 6S 130,- jährlich
Mitglieder: 70
Leistungen: vierteljährlich Diskmag

'Star File', Star Trek-PD-Pool

Anschrift:
GALACTIC FRIENDSHIP
c/o Mario Nausch
Schmalzhofergasse 20/12
A-1060 Wien

THE FREAKS

Clubbeitrag: Keiner
Mitglieder: über 20
Leistungen: Vereinigung spielebegehrter Amiga-Freaks, Sammelbestellungen, Lösungen, Clubdiskette
Anschrift:

THE FREAKS
c/o Lidwina Koglbauer
Starhernberggasse 60
A-2700 Wr. Neustadt

AMIGA CLUB 2000

Clubbeitrag: 6S 20 pro Monat
Mitglieder: Neugründung!
Leistungen: 2 monatliches Clubmagazin, Clubtreffen
Anschrift:

AMIGA CLUB 2000
c/o Andrea Guger
Hauptstraße 24
A-4432 Ernstthofen
Tel.: 07435-8207

HEADLONG

Clubbeitrag: 6S 420,- jährlich
Mitglieder: über 200
Leistungen: monatl. Clubdisk, Scanner-Service, Mega-PD-Pool
Anschrift:

HEADLONG
Amiga User Club
Brunnengrass 8
A-6840 Götzis
Österreich

SCHWEIZ

AMIGA SPACE 500

Clubbeitrag: DM 1,50 pro Monat
Mitglieder: 3
Leistungen: Tips & Tricks zwei-monatlich
Anschrift:

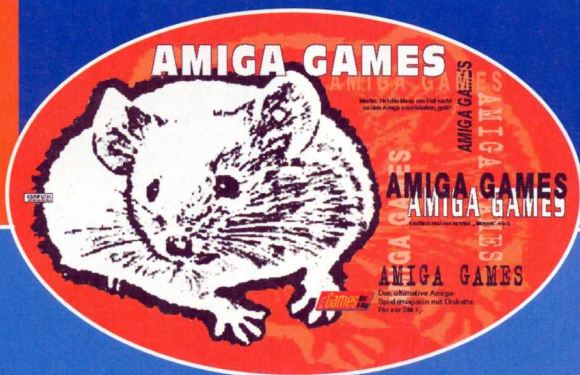
AMIGA SPACE 500
c/ o Manuel Ritsch
Gotzenwilerstr. 2
8405 Winterthur
Schweiz

HEADLONG INTERNATIONAL

Clubbeitrag: einmalig Fr./ DM 20,-
Mitglieder: über 300 (CH/ D/ AUT)
Leistungen: Gratis-Disk-Mag, Amiga Shop, Meetings, Mailbox, Tausch
Anschrift:

HEADLONG INT.
Oberweg 1
CH-3360
Herzogenbuchsee
Schweiz

AMIGA GAMES JETZT TESTEN!



Als Dankeschön erhältst
Du das abgebildete
AMIGA GAMES-Mousepad!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

JA, ich möchte AMIGA GAMES mit Diskette testen. Eine Ausgabe kostenlos!

Gefällt mir AMIGA GAMES brauche ich nichts mehr weiter zu tun. Ich erhalte gewünschte AMIGA GAMES im Abonnement. Gefällt mir AMIGA GAMES wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

Telefon (für evtl. Rückfragen)

Als Dankeschön erhalte ich abgebildetes AMIGA GAMES Mousepad (Art.-Nr.:1074), das ich in jedem Fall behalten darf auch im Falle des Widerrufs.

Bitte beachten: Testabonnent kann nur sein, wer in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von AMIGA GAMES war.

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

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, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

AG 0995

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.



DAS AMIGA®
COME BACK!
 In letzter Minute!

Kurz nach Redaktionsschluß erreichte uns folgende Nachricht von der Firma Fischer Hard & Software, welche wir euch nicht vorenthalten wollen. Folgende Amigas werden ab September wieder erhältlich sein:

- **Amiga 1200** mit Kickstart 3.1, Maus, Netzteil, 2 MByte RAM, Preis: DM 748,-
- **Amiga 1200 Bundle**, wie oben, mit 2, 5 Zoll-Festplatte mit 170 MByte und Software (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Datenbank, Grafikprogramm, Organizer, Spiele) Preis: DM 998,-
- **Amiga 4000 Tower** mit 68040 Prozessor (25 MHz), 2 MByte Chip-RAM, 8 MByte Fast RAM, 1 GByte Festplatte, SCSI Host Adapter und Scala MM300, Preis: DM 4798,-

Info bei: Fischer Hard & Software, Tel.: 0511-573258, Fax: 0511-572373

Around the world

Bei der CD-ROM World-Info 95 handelt es sich um einen virtuellen Reiseführer, der dem User alle erdenklichen Informationen über einzelne Städte oder ganze Länder anzeigt. Insgesamt sind auf dieser CD-ROM Informationen zu 194 Ländern und zu über 700 Städten gespeichert. Teilweise sind bis zu drei MByte an Daten für jedes Land zur Verfügung, die mit einer grafischen Benutzeroberfläche angezeigt werden

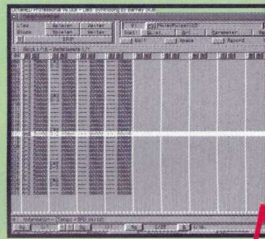
können. Dabei erhält man Informationen wie Geographie, Landkarten, Klima, Zeitzone, Bevölkerung, Sprache, Religion, Essen, Politik, Wirtschaftsdaten oder besondere Attraktionen der einzelnen Länder darstellen. Zusätzlich befindet sich noch ein kleines Wörterbuch mit den wichtigsten Begriffen der jeweiligen Sprache auf dieser



Let the

Du bist musikalisch veranlagt und möchtest nun auch Deinen Amiga dafür nutzen? Oder willst Du einfach einmal ausprobieren, welche musikalischen Fähigkeiten der Amiga besitzt? Dann solltest Du Dir einmal das Programm Octamed Professional 6.0 anschauen. Bei Octamed Professional 6.0 erhältst Du einen der besten Musikeditoren, mit dem es unter anderem auch möglich ist, eigene Musikstücke für Demos, Spiele oder Animationen zu erstellen. Dazu kommt noch eine umfangreiche Midi-Unterstützung, die sich jederzeit sehen lassen kann. Besonders erwähnenswert ist das Handbuch, welches mehr als 300 Seiten umfaßt und als Ringordner ausgeliefert wird. Mit einer genauen Lektüre des Handbuches, das komplett in deutscher Sprache geschrieben ist, sollte es für niemanden ein Problem mehr darstellen, eigene Musikstücke zu erstellen oder zu editieren, um sie dann auf Diskette oder Festplatte zu verewigen. Durch die zahlreichen Funktionen des Programmes lassen sich unglaublich gute Effekte erstellen,

kombinieren und jederzeit an beliebiger Stelle einsetzen und wieder herausschneiden. Es ist zwar nicht unbedingt nötig, daß man Grundkenntnisse zum Thema Musik besitzt, allerdings ver helfen sie einem zu einem schnelleren Erfolg beim Erstellen eines Musikstückes. Aber auch User, die keine Vorkenntnisse besitzen, brauchen sich keine Sorgen zu machen. Das umfangreiche Handbuch liefert einem alle wichtigen Infor-



Die neuste Version von Octamed überzeugt durch die übersichtliche und durchdachte Benutzeroberfläche. Von dieser Benutzeroberfläche lassen sich alle Optionen starten. Dabei ist es möglich, den Fenstern eine beliebige Größe zu geben.

CD. Um diese CD nutzen zu können, muß man das Programm Mosaic auf Festplatte oder Diskette installieren. Leider befindet sich dieses Programm nicht auf CD und wird extra auf Diskette mitgeliefert. Desweiteren sollte man mindestens einen 68020 sein eigen nennen, um die CD sinnvoll nutzen zu können.

INFO:
Bezugsquelle:
 Stefan Ossowskis Schatztruhe
 Veronikastraße 33
 45131 Essen
 Tel: 0201/788778
 Fax: 0201/798447
 Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x sowie 1 MByte ChipRam.
Preis: ca. DM 40,-



Suchst Du Informationen über Deutschland? Auf der CD-ROM World-Info 95 befinden sich alle wichtigen Infos über Deutschland.

Music play!

mationen, die man zum Erstellen eines Musikstückes benötigt. Gegenüber älteren Versionen von OctaMed hat sich vieles geändert. So ist jetzt die Oberfläche komplett font-sensitiv und der Bildschirmmodus kann vom User frei gewählt werden. Alle Anzeigen erscheinen in eigenen Fenstern, so daß es nun möglich ist, mehrere Funktionen und Ausgaben gleichzeitig auf dem Bildschirm zu haben. Neu ist auch, daß Musik-Module als ausführbare Dateien gespeichert werden können und die Packroutinen von XPK unterstützt werden. Stereo-Samples werden jetzt genauso unterstützt wie die Sample-Formate MAUD, AIFF und WAVE. Sehr praktisch ist es auch, daß der Sample-Editor von OctaMed Professional 6.0 in der Lage ist, die Auflösung eines Samples und des Buffers und den aktuellen Kanal eines Stereo-Samples optisch anzuzeigen. Außerdem ist es nun machbar, daß mehrere OctaMed-Befehle neben einer Note stehen

können. Samples kann der User jetzt auch neben der Vielzahl an verschiedenen Möglichkeiten über eine Tocatta Soundkarte abspielen. Besonders erwähnenswert ist noch, daß so gut wie alle Befehle jetzt über ARexx ansprechbar sind.

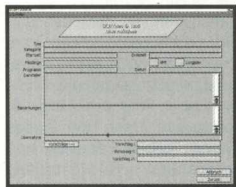
INFO:

Bezugsquelle:
 ABF Computer
 Postfach 400143
 70401 Stuttgart
 Tel: 07152/937904
 Fax: 07152/937905
 Benötigt mindestens Amiga-OS 2.04 und 1 MByte RAM.

Preis: Neukauf DM 169,-
 Update von OctaMed 5.04 DM 98,-



Wo sind die Videos?



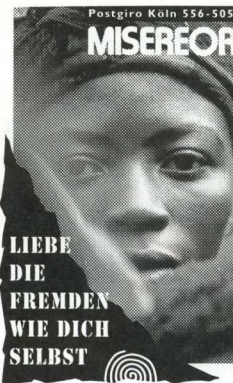
Mit GCP-Video lassen sich neue Aufnahmen wunderbar auswerten und verwalten.

Bei GCP-Video handelt es sich um eine Videoverwaltung mit komfortabler Benutzeroberfläche. Da es ja bereits dutzende Videoverwaltungen auf dem Markt gibt, hat sich der Programmierer einiges einfallen

lassen. So ist es möglich, daß GCP-Video mit GCP-Planner nahtlos zusammenarbeitet, um automatisch an bevorstehende Aufnahmetermine erinnert zu werden. Desweiteren sind natürlich Funktionen wie Freiplatzsuche, Filmsuche, Statistiken und vieles mehr im Programm enthalten.

INFO:

Bezugsquelle:
 G.C. Bauer
 St.-Augustinus-Straße 74
 81825 München
 Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x sowie 1.0 MByte RAM.
Preis: Shareware 20,-



Postgiro Köln 556-505
MISEREOR
 Aktion gegen Hunger und Krankheit in der Welt
 Postfach 1450
 52015 Aachen

Info-Coupon

Bitte informieren Sie mich kostenlos über die MISEREOR-Arbeit und die Verwendung der Spendengelder.

Name _____
 Straße _____
 PLZ/Ort _____
 An: MISEREOR · Postfach 1450
 52015 Aachen

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:



„Programmautor“, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hinweis: Im Fall von Programmeinsendungen garantieren wir Ihnen natürlich einen Copyrightschutz bis zum Zeitpunkt einer vertraglichen Regelung.



MENSCH, DENK DOCH MAL NACH ...



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 NACH! SPASS, ACTION UND POWER GEHÖREN IN DIE DISCO – ANS STEUER EIN KLARER KOPF.



DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V., „AKTION JUNGE FAHRER“, 53338 MECKENHEIM



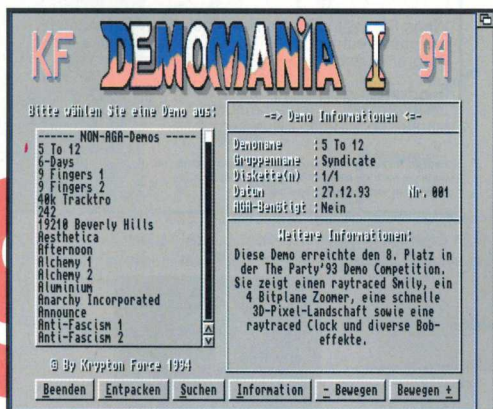
Musik 2, 3, 4!

Jeder, der Soundmodule oder Samples sammelt, ist mit dieser CD-ROM genau an der richtigen Adresse. Auf der CD-ROM Da-Capo #1 befinden sich mehr als 1400 Soundmodule, die nach Komponisten sortiert worden sind. Einige dieser Soundmodule sind sogar exklusiv nur auf dieser CD-ROM erhältlich. Damit man diese große Sammlung an Soundmodulen auch abspielen kann, befinden sich zahlreiche Abspielprogramme auf der CD. Außer den Soundmodulen befinden sich auch noch über 2000 Samples in den Formaten AIFF, AU, IFF, VOC und WAVE auf dieser

CD. Als kleiner Bonus befindet sich noch eine Audio-Spur auf der CD-ROM mit dem Titel „I love you“ von Gabriel Seher, die man sich mit jedem CD-Player anhören kann.

INFO:
Bezugsquelle:
 Stefan Ossowski
 Schatztruhe
 Veronikastraße 33
 45131 Essen
 Tel.: 0201/788778
 Fax: 0201/798447
 Benötigt mindestens
 Amiga-OS 1.x sowie
 0,5 MByte RAM.
Preis: ca. DM 30,-

Friedliche Demo?



Die CD-ROM zeichnet sich besonders durch die Benutzeroberfläche aus. Hiermit lassen sich Demos suchen und entpacken. Für jedes Demo erscheint hierzu noch ein kurzer Infotext auf der rechten Bildschirmseite.

Aus dem Hause Computer Corner stammt die CD-ROM Demo-Mania I. Jeder, der sich für Szene-Demos interessiert, sollte sich einmal diese CD-ROM anschauen. Diese Demosammlung beinhaltet mehr als 150 Non-AGA-Demos und ungefähr 40 AGA-Demos. Außerdem befinden sich noch ca. 50 Musik-Disks und knapp 15 verschiedene Slideshows auf dieser CD-ROM. Als kleiner Bonus befinden sich außerdem noch ein paar kommerzielle Demoverionen in dieser Sammlung. Alle Programme sind mit dem Datenkompri-

mierter DMS gepackt. Entpackt werden die Archive über eine komfortable Benutzeroberfläche. Diese Benutzeroberfläche besitzt außerdem noch eine Suchroutine und beinhaltet noch verschiedene Informationen über die einzelnen Demos.

INFO:
Bezugsquelle:
 Computer Corner
 Albert-Roßhaupter-
 Straße 108
 81369 München
 Tel.: 089/7141034
 Fax: 089/7144395
Preis DM 29,-

Autodidakt!

Probleme mit Fremdsprachen? Keiner hat Zeit, um Dich mit Vokabeln auszufragen? Kein Problem! Dafür hast Du ja schließlich einen Amiga! Jetzt brauchst Du nur noch die richtige Software wie zum Beispiel Amiga Trainer und schon kannst Du anfangen, auf Deinem Amiga Vokabeln zu büffeln. Und dafür mußt Du nicht einmal tief in die Tasche greifen, da Amiga Trainer Shareware ist und die Sharewaregebühr sich wirklich jeder Schüler leisten kann. Da aber natürlich niemand die Katze im Sack kaufen will, kann man sich erst einmal die Demoverision zu Gemüte ziehen. Diese Demoverision kann maximal 150 Vokabeln verarbeiten und die Druckoption ist gesperrt. Außerdem erscheint immer wieder ein lästiges Nervrequester, das man wegklicken muß. Der Sinn des Programms ist eigentlich einfach und schnell erklärt. Anhand einer Vokabel-Datei kann man sich vom Amiga Trainer abfragen lassen. Dabei ist es unter anderem aber auch möglich, falsch

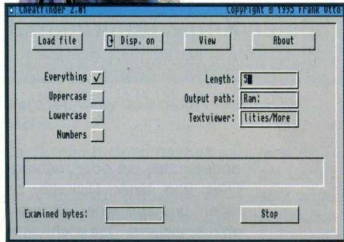
beantwortete Vokabeln mehrmals abfragen zu lassen oder diese für einen späteren Gebrauch abzuspeichern. Die abzufragenden Vokabeln kann man mittels eines speziellen Editors in das Programm eingeben, wobei für jede Vokabel mehrere Datenfelder wie Fremdsprache, Geschlecht, Übersetzung zur Verfügung stehen. Durch diese Datenfelder ist Amiga Trainer sogar für Lateinvokabeln geeignet. Leider sind dem Programm momentan noch keine Vokabel-Dateien beigelegt. Diese sind aber, falls erhältlich, für registrierte User von Amiga Trainer gegen LeerDisk und frankiertem Rückumschlag beim Autor erhältlich.

INFO:
Bezugsquelle:
 Frank Weber
 Schlitzstraße 53
 74076 Heilbronn
 Tel.: 07131/175749
 Benötigt mind. Amiga-OS 2.x
 sowie 1 MByte RAM.
Preis: Shareware 20,-



Ein Ende dem Obermotz

terne Texte anzuzeigen, um sich eben schnell einmal den Schlußtext eines Spieles anzuschauen oder um die Antworten auf Fragen im Spiel zu finden. Trainer-Maker ist dagegen ein Programm, das aktiv in ein Spiel eingreifen kann. Hier können die bekannten Freezeradressen genutzt werden, um die Anzahl von Leben, Munition, Energie, Punkte oder anderes im Spiel zu verändern. So gut das Programm ist, hat es aber leider auch einen witzigen Wermutstropfen.



Mit Cheatfinder ist es möglich, ein Programm nach Cheats, Antworten oder anderen Textanordnungen abzusuchen.

Ihr habt eine Menge Freezer-Adressen für Eure Spiele und könnt nichts damit anfangen? Eigentlich kein Problem. Man muß sich hierzu nur ein Action-Replay kaufen und schon kann man die Freezeradressen für mehr Leben oder mehr Energie in den Spielen nutzen. Das Action-Replay hat aber leider zwei Nachteile. Erstens kostet es ca. 150 DM, was jedoch nicht heißen soll, daß die Hardwareerweiterung diesen Betrag nicht wert ist, aber das Action-Replay ist nicht für den Amiga 1200 oder Amiga 4000 erhältlich. Wesentlich günstiger ist hier die Softwarelösung von Frank Otto mit dem bezeichnenden Namen „Games Cracking Set“. Dieses Set beinhaltet die beiden Programme Cheatfinder und Trainer-Maker. Mit Cheatfinder ist man in der Lage, Cheats und Paßwörter in einem Spiel zu finden. Es kann aber auch dazu benutzt werden, programmiert

Viele Spiele sperren das Multitasking des Amigas komplett. Wenn dies der Fall ist, hat auch GCS keine Chance in das aktuelle Spielgeschehen einzugreifen, da es sich um eine Softwarelösung handelt. Das Games Cracking Set wird auf einer Diskette ausgeliefert und im Lieferumfang ist noch eine ausführliche, deutschsprachig gedruckte Anleitung enthalten. Wer sich erst einmal die Demoversion in Ruhe anschauen will, braucht nur eine Leerdiskette und frankierter Rückschlag mit einem entsprechenden Vermerk an den Autor senden.

INFO:

Bezugsquelle:

Frank Otto
Grecklstraße 27
22529 Hamburg
040/587001
Benötigt mindestens Amiga-OS 1.3 und 1 MByte RAM.
Preis: DM 20,-

Amiga*-CDROM

Double- oder Quadro-Speed CDROM Laufwerk. Mit **CD32 Emulation**, File-System und ca. **500 Spielen** auf CD. Photo CD kompatibel, liest Audio und Grafik CD's. MS-DOS, MacHFS kompatibel. Bootfähig!!!

Anschlußfertig für jeden Amiga*



| für System: | 2-fach Speed: | 4-fach Speed: |
|----------------|---------------|---------------|
| Amiga 500 | 369.-- | 549.-- |
| Amiga 600/1200 | 249.-- | 429.-- |
| Amiga 2000 | 269.-- | 449.-- |
| Amiga 4000 | 179.-- | 359.-- |

↑ **ALLE CDROM S INCL. 500 GAMES AUF CD, CACHE CDFS, IDEFIX UND CD32 EMULATOR.** ↑

SCSI 4fach Speed Sanyo SCSI 2 369,-
6fach Speed NEC SCSI 2 679,-
CD-ROMS Externes Gehäuse incl. Netzteil 129,-

Multimedia CD-CASE
Einschub für CDROM, integrierter 60W Verstärker, 200 W Netzteil, Front-Lautsprecher, Anschlüsse für ext. Lautsprecher, Kopfhörer, Mikrofon. Lautstärke- und Balance-Regler. **179.-**

AMIGA AKTIVBOXEN **NEU: SX32**
25 Watt 100Hz - 15kHz 39,- ...macht aus jedem
80 Watt 20Hz - 20kHz 69,- CD32 einen
120 Watt 20Hz - 20kHz 89,- vollwertigen
Amiga 1200 **449,-**

| CD32 TOP 20 | Anwendung TOP 20 | Amiga* CD's TOP 23 |
|--------------------------------|-------------------------------|---------------------------|
| 1. Pinball Illusions 52,00 | 1. Photogenics 1.2 129,00 | 1. Aminet 7 20,00 |
| 2. Gloom 56,00 | 2. Turbo Print Prof. 4 129,00 | 2. Aminet 6 20,00 |
| 3. Base Jumpres 36,00 | 3. Directory Opus 5.0 129,00 | 3. Aminet Set 1 54,00 |
| 4. Super Skidmarks 53,00 | 4. CD Boot 1.0 59,00 | 4. Meeting Pearls 2 15,00 |
| 5. Speedrial 2 29,00 | 5. Disk Saly 3.0 72,00 | 5. Magna M. CD2 19,00 |
| 6. Roadkill 54,00 | 6. CD-WRITE 72,00 | 6. Aminet 5 20,00 |
| 7. Sensible Soccer Int. 53,00 | 7. Guru Rom. 99,00 | 7. Gateway Vol. 1. 19,00 |
| 8. Liti Divil 53,00 | 8. Personal Write 45,00 | 8. Superatons 94/95 6,00 |
| 9. Syndicate + Alfred G. 66,00 | 9. PC Task 3.1 179,00 | 9. Meeting Pearls 1 9,00 |
| 10. Tower Assault 54,00 | 10. Cache DDFS 82,00 | 10. Ten-on-Ten Pack 89,00 |
| 11. Shadow Fighter 56,00 | 11. Communicator III 149,00 | 11. Amiga Tools 2 49,00 |
| 12. Skeleton Krew 60,00 | 12. CDX File System 79,00 | 12. STAR-e-Optx 39,00 |
| 13. Pirates Gold 75,00 | 13. Disk Expander 54,00 | 13. Magia Media 1 19,00 |
| 14. Gamers Delight 51,00 | 14. Siegfried Copy 59,00 | 14. Zoom CD 1 39,00 |
| 15. Super Stardust 57,00 | 15. Megalosound 89,00 | 15. Fresh Fish 9 52,00 |
| 16. Super Frog 29,00 | 16. Final Copy 2 145,00 | 16. Giga Graphics 38,00 |
| 17. Theme Park 56,00 | 17. Turbo Amari 49,00 | 17. Amiga FD Inside 25,00 |
| 18. Emerald Mines 32,00 | 18. Amos the Creator 59,00 | 18. Megahits S. B. 84,00 |
| 19. Dark Seed 27,00 | 19. Ami File Safe Pro 149,00 | 19. Graphic M. B. 46,00 |
| 20. Top 100 Games 39,00 | 20. KickVid 3.1 A1200 179,00 | 20. Giga Games 2 12,00 |

LAUFWERKE

3.5" intern 880KB alle Amiga's 79,-
3.5" extern 880KB alle Amiga's 89,-
3.5" intern 1.76MB alle Amiga's 159,-
3.5" extern 1.76MB alle Amiga's 179,-

RAM 5 - SPEICHERKARTEN

512 KB Amiga 500 49,-
1 MB Amiga 500 plus 69,-
1 MB Amiga 600 ohne Uhr 69,-
2 MB Amiga 500 (auch Rev 8a) 169,-
2MB ChipRam A500/2000 229,-
2MB Zipp für AlfaPro/ Octagon 179,-
4MB/8MB PS2 für Amiga 4000 259,-

TURBKARTEN

Apollo020-28MHz-FPU für A500 299,-
MTECO30-28MHz-FPU 1MB A500 399,-
Apollo020-28MHz-FPU für A600 299,-
Emaginator 1230-50MHz A1200 329,-
Emaginator 1220-28MHz A1200 159,-
Blizzard 1230 IV-50MHz A1200 349,-
Blizzard 1260 -50MHz A1200 1249,-
Apollo 2030-25MHz-SCSI2 A2000 499,-
Apollo 2030-50MHz-SCSI2 A2000 649,-
Blizzard 2060-50MHz A2000 1399,-

FESTPLÄTTEN

AT/CD Controller für A500 Ram opt. 149,-
AT Controller A2000 79,-
AT/SCSI Contr. A2000 199,-
420 MB Conner 3.5" AT 259,-
540 MB Conner 3.5" AT 289,-
730 MB NEC 3.5" AT 349,-
1 GB NEC 3.5" AT 449,-
1 GB NEC 3.5" SCSI 599,-

FINANZIERUNGS-ANGEBOTE

Amiga 1200 incl. Software-Paket **799,-**
= 864,- DM

SX32 incl. Tastatur **499,-**
= 540,- DM

1GB-HD A500 externe Festplatte **599,-**
= 648,- DM

Canon BJ4000 Tintenstrahl Drucker Color **699,-**
= 720,- DM

HP Deskjet 540 Tintenstrahl Drucker **599,-**
= 648,- DM

Fragen Sie nach unseren günstigsten Reparaturfestpreisen oder besuchen Sie doch direkt unser Ladenlokal in Moers (Im Walzentrum) Tel: 02841-24949

Tel: 02841 - 42249
Tel: 02841 - 41686
Tel: 02841 - 24949
Fax: 02841 - 44241

MLC Hard & Software Vertriebs GmbH
Im Ring 29
47445 Moers

Gesamtkatalog gegen 3,-DM in Briefmarken.
Inhaber und Preisabänderungen vorbehalten.

AUS EIN

Wer kennt die Situation nicht: die wertvolle Originaldiskette unterzieht sich einem unfreiwilligem Kaffee-Bad oder taucht in der Cola-Pfütze unter. Wer sich vorher nicht mindestens eine Sicherheitskopie gemacht hat, kommt nur über kostenträchtige Umwege an eine neue Original-Diskette.

Wir zeigen euch deshalb die besten Kopierprogramme!

Kopierprogramme sind so unverzichtbar wie ein zweites Laufwerk. Wer einmal mühsam erarbeitete Daten durch einen leichtsinnigen Fehler verloren hat, dürfte zu der Garde der eisernen Back Up-Kopierer gehören. Insbesondere professionelle Programmierer können ein Lied davon singen, wie man sich fühlt, wenn eben mehrere Stunden an Arbeit in das ewige Byte-Nirwana eingegangen sind. Ein schnelles, zuverlässiges, und einfach zu bedienendes Kopierprogramm gehört daher zur Standardausrüstung eines jeden Anwenders. Prinzipiell machen Kopierprogramme nichts

anderes, als ein oder mehrere Files von einer Diskette zu laden und auf einer anderen abzuspeichern. Das wichtigste Qualitätsmerkmal ist zweifellos die Schnelligkeit und die Handhabung. Sollte das Kopieren kaum schneller gehen, als ein File von Hand einzuladen und wieder abzuspeichern, kann man das Programm getrost vergessen. Moderne Kopierprogramme bieten meist besonders flotte Lade- und Speicherroutinen, mittels derer man eine Diskette innerhalb einer Minute kopieren kann. Darüber hinaus spielt natürlich die Zuverlässigkeit eine große Rolle, das heißt, die Kopie muß mit dem Original identisch sein. Mit der folgenden Vorstellung an Kopierprogrammen wollen wir jedoch keinen Spielplan zum Raubkopieren ermuntern, es ist nämlich strikt untersagt, von Original-Spielen Kopien zu besitzen, ohne das man das dazugehörige Original hat. Wer dennoch fleißig kopiert, muß damit rechnen, daß er bald nichts mehr zum Kopieren hat, da keine Spiele mehr produziert werden. Wer sich ein Spiel nicht leisten kann, sollte eben ein bißchen sparen.

S MACH ZWEI!

SIEGFRIED COPY 1.6



Siegfried Copy überzeugt durch eine gewaltige Optionsvielfalt und übersichtliche Benutzeroberfläche.

Bei Siegfried-Copy handelt es sich um ein ideales Programm für Anfänger und Fortgeschrittene, um Sicherheitskopien von Originaldisketten zu erstellen. Die grafische Benutzeroberfläche beinhaltet trotz der einfachen und übersichtlichen Gestaltung eine riesige Anzahl an nützlichen Optionen. Dadurch dürfte es auch für einen ungeübten User kein Problem darstellen, eine lauffähige Sicherheitskopie einer Originaldiskette zu erstellen. Leider ist es allerdings nicht möglich, mit der Maus auf einen anderen Bildschirm im Hintergrund zu gelangen. Dies ist nur über die Tastenkombination Amiga & M möglich. Dieses kleine Manko wird allerdings durch die vielen Features von Siegfried Copy ohne weiteres aufgehoben. Im Nibblemodus ist es sogar möglich, Disketten im IBM- und Atari-ST-Format einfach und schnell zu kopieren. Sollte einmal ein recht hartnäckiger Kopierschutz auf einer Diskette vorhanden sein, so kann dieser in den meisten Fällen mit einem beigelegten Hardwarezusatz umgangen werden. Um diesen Hardwarezusatz nutzen zu können, benötigt man allerdings ein

externes Disketten-Laufwerk, an dem dieser Hardwarezusatz angesteckt werden muß. Außerdem gibt es noch einen Automodus, der dafür sorgt, daß der Kopiervorgang automatisch gestartet wird, wenn die Quell-Diskette und Ziel-Diskette in die Laufwerke eingelegt worden sind. Besonders für „Vieltkopierer“ ist diese Funktion sehr nützlich, da nicht bei jeder Diskette mit der Maus der Kopiervorgang gestartet werden muß. Besitzt man ein Modem, ist es möglich, Disketten über das Modem an einen anderen User, der auch ein Modem und Siegfried-Copy besitzt, zu kopieren. Seit der neuesten Version werden auch Disketten-Devices wie FMS oder DMS unterstützt. Mit Siegfried-Copy 1.6 ist es möglich, auf jedes Device zu kopieren, welches einen Aufbau von 80 Spuren mit 11 oder 22 Blöcken und 2 Köpfen verfügt. Sehr nützlich ist auch die automatische Erkennung und das Kopieren von Long- bzw. Shorttracks, die auch oft als Kopierschutz verwendet werden. Außer den vielen Möglichkeiten eine Diskette zu kopieren, besitzt Siegfried-Copy 1.6 auch noch ein Unter-

programm namens Analyzer, das über das Pull-Down-Menü gestartet werden kann. Mit diesem Tool ist es möglich, die Inhalte von LHA-, DMS, ZIP- und Zoo-Archiven aufzulisten. Außer vielen anderen Möglichkeiten, die das Programm Analyzer bietet, kann man auch auf einem Speichermedium wie Festplatte, Diskette, CD-ROM oder ähnlichem nach einem File suchen lassen. Besonders bei CD-ROMs, die ja geradezu riesige Datenmengen beinhalten, ist dies eine sehr nützliche und vor allem zeitsparende Option.

INFO

SIEGFRIED COPY 1.6

Bezugsquelle:

Siegfried Soft
Reichenbergerstraße 12
34246 Vellmar
Tel: 0561/9823906
Fax: 0561/573179

Benötigt mindestens

Amiga-OS 1.3 und
0.5 MByte RAM.

Preis: ca. DM 79,-

Urteil: Sehr gut!

X-COPY



Die futuristische Oberfläche von XCopy trägt zurecht den treffenden Namen „The next Generation“.

Fast schon eine Legende ist das bekannte Programmpaket X-Copy & Tools aus dem Softwarehaus Chachat, dessen Vertrieb seit kurzem die Firma TGB aus Östringen übernommen hat. Das Programmpaket beinhaltet die Programme Cyclone, XCopy, XLen, XPress, Qed und X-It. Mit Cyclone ist es fast immer möglich, ohne größere Probleme Sicherheitskopien von Originaldisketten zu erstellen. Zahlreiche Kopierschutzmechanismen sowie Programme, die durch sogenannte „Long Tracks“ geschützt sind, können hiermit problemlos kopiert werden. Zusätzlich zu diesem Programm befindet sich noch eine Hardwareerweiterung im Lieferumfang, die für externe Laufwerke gedacht ist. Möchte man die Hardware jedoch mit zwei internen Diskettenlaufwerken benutzen, darf man diese beim Hersteller gegen eine geeignete Erweiterung umtauschen lassen. Mit dem Programm XCopy kann man auf einfache Art und Weise Disketten kopieren, die keinen Kopierschutz besitzen. Das Programm bietet dabei verschiedene Möglichkeiten wie DOScopy, DOScopy+, BAMcopy+ und Nibblecopy, um ungeschützte Disketten zu kopieren. DOScopy ist bei diesen Kopiermethoden die schnellste, die XCopy bietet, während BAMcopy+ nur die tatsächlich belegten

Blöcke einer Diskette kopiert. Mit der Funktion Nibblecopy können Fremdformate wie Atari ST, Acorn, Archimedes und diverse andere kopiert werden. Außerdem können mit XCopy Disketten optimiert, formatiert und überprüft werden. Natürlich ist es auch möglich, Disketten bootfähig zu machen oder Informationen über eine Diskette oder ein Diskettenlaufwerk zu erhalten. Bei XLent handelt es sich um einen Dateimanager, den wir ja bereits in der Ausgabe 7/95 vorgestellt haben. Bei Qed handelt es sich um einen kleinen Texteditor, der speziell für die Bedürfnisse von Programmierern ausgelegt ist. Die Programmiersprache C wird hierbei besonders unterstützt. Mit X-It ist es möglich, Disketten zu verschlüsseln. Auf diese Art und Weise kann man Disketten vor unbefugten Usern schützen. Nur wer den entsprechenden Code kennt, kann diese Diskette wieder einlesen und nutzen. Die Anleitung von X-Copy & Tools ist einfach und übersichtlich gestaltet. Allerdings handelt es sich hierbei um eine Ansammlung von über 50 Seiten und der Hersteller hat es anscheinend nicht für nötig empfunden, diese wenigstens zusammenzuheften.



Mit dem Zusatzprogramm Cyclone hat so gut wie kein Kopierschutz mehr eine Chance.

INFO

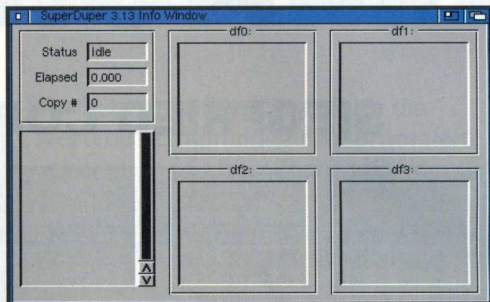
X-COPY

Bezugsquelle:
TGB Vertrieb
Postfach 1262
76678 Östringen
Benötigt mindestens
Amiga-OS 1.3.
Preis: ca. DM 79,-

Urteil: Gut!

SUPERDUPER 3.13

SuperDuper ist wohl eines der bekanntesten Freeware-Kopierprogramme, die momentan für den Amiga erhältlich sind. Wenn man das Kopierprogramm von Sebastiano Vigna startet, öffnet es ein Fenster, in dem man alle wichtigen Einstellungen konfigurieren kann. Das besonders praktische an diesem Fenster ist, daß man den restlichen Platz auf der Workbench beliebig anderweitig benutzen kann und es bei Bedarf auch auf dem Bildschirm verschieben kann. In diesem Fenster stellt der Benutzer ein, welches Diskettenlaufwerk das Ziel- bzw. Quell-Laufwerk sein soll. Außerdem kann man hier einstellen, auf welche Art und Weise man die Disketten kopieren will. So ist es möglich, von einer Disk auf eine andere zu kopieren oder auch den Inhalt einer Quelldiskette in einem Puffer im RAM oder auf Festplatte zu speichern. Wenn man von einer Diskette mehrere Kopien erstellen muß, ist die Puffer-Option sehr praktisch, da die Daten nur einmal eingelesen werden müssen und dann auf bis zu vier Diskettenlaufwerken gleichzeitig geschrieben werden können. Außerdem über-



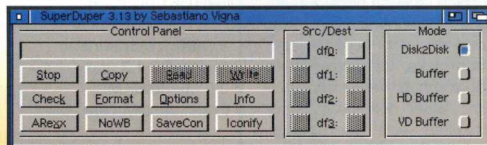
Eventuell auftretende Fehler werden von SuperDuper in diesem Screen angezeigt.

prüft SuperDuper, ob die Quelldiskette oder Zieldiskette defekt ist. Ist dies der Fall, wird ein Warnton ausgegeben und die defekte Stelle der Diskette optisch auf dem Bildschirm dargestellt. In einem Optionen-Fenster können noch diverse Grundeinstellungen eingestellt werden, die beim Start von SuperDuper automatisch aktiviert werden. Hier kann man entscheiden, ob Disketten mit Verify kopiert werden sollen oder ob Disketten im FFS-Format formatiert werden. Auch Fehlermeldungen können auf dem Bildschirm im Klartext oder mittels Sprachausgabe bekannt-

gegeben werden. Falls man über zuwenig Speicher verfügt, um eine Diskette in das RAM einzulesen, besitzt SuperDuper auch eine Option, um alle Programme aus dem RAM zu entfernen, um kostbaren Speicherplatz zu sparen. Extrem nützlich ist die Auto-Funktion. Mit dieser Funktion ist es möglich, daß das Programm sofort automatisch anfängt, die eingelegten Disketten zu kopieren, sobald eine Diskette in den ausgewählten Laufwerken gewechselt worden ist. Dies ist sehr praktisch, wenn man größere Mengen an Disketten kopieren muß. Außerdem besitzt das Programm noch einen komfortablen ARexx-Port, dessen Befehle in einem englischen Guide-File auf Diskette ganz genau beschrieben werden.



SuperDuper eignet sich vor allem für Vielkopierer.



Die Settings lassen sich fast nach Belieben wählen.

INFO

SUPERDUPER 3.13

Autor: Sebastiano Vigna
Bezugsquelle:
Nordlicht
Alter Fischerschpad 10
20506 Norden
Tel: 04931/167222
Benötigt mindestens
Amiga-OS 2.x.
Preis: Freeware

Urteil: Sehr gut!

Autorisierter AMIGA Distributor

Amiga 1200
Amiga 1200 Starter Kit
Amiga Monitor 1438 S

699,-
998,-
599,-



AMIGA® 1200 im Towergehäuse

A-1200 im Towergehäuse
PC-Tastatur-Version inkl. PC-Tastatur **1250,-**

A-1200 im Towergehäuse
AMIGA Version inkl. AMIGA Tastaturgehäuse **1299,-**

A-1200 im Towergehäuse
PC-Version inkl. Buserweiterungsplatine,
PC-Tastatur und 230W Netzteil **1650,-**

A-1200 im Towergehäuse
AMIGA-Version inkl. Buserweiterungsplatine,
AMIGA-Tastaturgehäuse und 230W Netzteil **1699,-**

AMIGA-TEST
sehr gut
Amiga 1200-TOWER
10,1 GESAMT-
WERT
von 12 AUSGABE 04/95

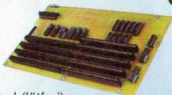
AMIGA® 1200 Towergehäuse

- 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,-

A-1200 Towergehäuse
mit Tastaturgehäuse für die originale A-1200 Tastatur. Zum Anschluß der Tastatur dient ein 1,5m langes 5-poliges Spiralkabel (lötfrei). **599,-**

A-1200 Bus Erweiterungsplatine
 • 5 Zorro-II Steckplätze
 • 4 PC-AT-ISA Steckplätze
 • Anschluß für A-1200 Tower Netzteil
 • Integriertes Tastaturinterface mit Folienkabel (lötfrei)
 • Expansionsport durchgeföhrt für vorhandene A-1200 Erweiterungen **399,-**



A-1200 Towergehäuse inkl. Zorro-II Busplatine, PC-AT Tastatur und Interface **799,-**

Netzteil für A-1200 Mini-Tower 230W
(Anschluß nur in Verbindung mit der Busplatine). **129,-**

AMIGA® 4000 Towergehäuse

zum Einbau eines kompletten A-4000 Desktop-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, 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,-**



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

AMIGA-TEST
sehr gut
Amiga 4000-TOWER
10,4 GESAMT-
WERT
von 12 AUSGABE 03/94

REDAKTION
AMIGA
1989
DES REDAKTION

Händler Anfragen erwünscht.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!



Micronik Computer Service
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen

Öffnungszeiten: Fr. 9^h – 13^h und 14^h – 18^h, Sa. 10^h – 14^h – An der A3 Aust. Opladen
Amiga sind eingetragene Warenzeichen der ESCOM AG.

Tel 0 21 71 / 2 83 86 - 88
Fax 0 21 71 / 2 83 89

It's playtime!

Spielekiste! Dieser Name ist für diese riesige Sammlung an Spielen genau der richtige Name. Diese Serie, die bereits über 700 Disketten beinhaltet, zeigt immer wieder, daß gute Spiele nicht unbedingt teuer sein müssen.

Spielekiste #684 BattleShips

Endlich gibt es eine gelungene Umsetzung des bekannten Brettspiels „Schiffeversenken“ auf dem Amiga. Das Spiel hebt sich durch hervorragende Grafiken und exzellenten Sound-FX hervor. Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 1.3.



Ein altbekanntes Spielfeld, das jeder Boulder-Dash-Fan kennen sollte.

sehr gut gelungene Umsetzung des Klassikers.

Spielekiste #690 Mucus



Phantastische Hintergrundgrafiken und sehr gut animierte Spielfiguren garantieren Spielspaß.



Das Spielfeld von VChess läßt sich auf jede beliebige Größe einstellen.

spielen zu lassen. Verschiedene Spielstärken und die Vielzahl der vorhandenen Optionen geben dem Anfänger auch einmal eine Chance, gegen den Computer zu gewinnen.

Spielekiste #688 Blobble PV



Sammelt man nicht alle Bälle im vorgegebenen Zeitlimit ein, verliert man eines seiner kostbaren Leben.

Bei Blobble PV handelt es sich um eine spielbare Demoversion eines absoluten Knüllers. Man steuert einen lustig aussehenden Ball über verschiedene Plattformen, um dort diverse Gegenstände einzusammeln. Dabei kann dem Spiel durch Abgründe, Einbahnstraßen, Sackgassen und Löchern sehr schnell ein Game Over folgen. Hier ist trotz zeitlicher Begrenzung der Spielzeit nicht Schnelligkeit sondern Vorrasdenken angesagt.

Dieses Jump & Run-Spiel zeichnet sich besonders durch hervorragende Hintergrundgrafiken aus. Auch die Spielfigur, die einen kleinen grünen Wicht darstellt, paßt wunderbar in diese verschiedenen Landschaften. Aufgabe ist es, Diamanten aufzusammeln, ohne dabei eines seiner kostbaren Leben an spitzen Dornen, Abgründen, Steinen oder anderen Gefahren zu verlieren.

Spielekiste #698 VChess 3.3

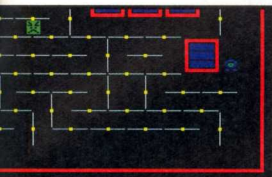
Um wohl eines der besten nichtkommerziellen Schachprogramme handelt es sich bei VChess 3.3. Hier ist es möglich, gegen einen anderen Spieler oder gegen den Computer zu spielen. Außerdem ist es auch noch möglich, den Computer gegen sich selbst

Spielekiste #699 CaveRunnerII

Wieder einmal eine Boulder-Dash Neuauflage. Obwohl es schon Dutzende Versionen dieses Genre gibt, macht es doch immer wieder Spaß, eine neue Version zu spielen. Es handelt sich hier bei um eine



Spielekiste #700 Drelbs



Hier muß der arme kleine Drelbs seine Quadrate formen, um seine Freunde aus der Gefangenschaft zu befreien.

Die Drelbs sind ein fast ausgestorbenes Völkchen. Und als wäre das nicht schon das Schlimmste, sind bis auf einen alle Drelbs in Gefangenschaft geraten. Es gibt nur einen Weg, sie zu befreien. Dieser Weg führt durch ein Labyrinth von Drehtüren, die zu Quadraten geformt werden müssen.

In einem dieser Quadrate befindet sich dann der Zugang zum geheimen

Spielekiste #704 Cyber-Man

Cyber-Man ist eine phantastische Umsetzung des bekannten Klassikers Pac-Man in einer dreidimensionalen virtuellen Welt. Der Spieler wandert durch Echtzeit-3D-Polygongrafiken, um in alter Familientradition einzelne Kugeln und Extrapunkte einzusammeln. Dabei lauern natürlich, wie sollte es anders sein, diverse Gegner auf einen. Damit man nicht den Überblick verliert, wird am rechten oberen Bildschirmrand ein aktueller Lageplan angezeigt. Bei dem Spiel handelt es sich um ein absolutes „Muß“ für alle Pac-Man-Fans.

Spielekiste #706 Amiga BoulderDash



Unsere fleißige Spielfigur gräbt sich durch tiefe Abgründe, um die heißersehtenen Diamanten einzusammeln. Erst wenn die vorgegebene Anzahl an Diamanten eingesammelt ist, öffnet sich der Ausgang und man kann in den nächsten Level gelangen.

Es wird wohl nie aufhören, daß es immer neue Versionen des Klassikers geben wird. Besonders interessant dürfte bei dieser Version der eingebaute Leveleditor sein, mit dem man in der Lage ist, sein eigenes kleines Boulder-Dash zu erzeugen.

Gefängnis, wo man seine Artgenossen befreien kann.

Das wäre eigentlich alles relativ einfach, wenn da nicht immer mehr Wärter auf dem Bildschirm erscheinen würden, um einem das Leben schwer zu machen.



Der Seelenturm
Vielfach prämiertes Abenteuer-Spektakel
• 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 Times: 85 % Play Time Star
Amiga Magazin: 85 % Spiel des Monats

Fußball Total
Dynamisches und spritziges Action-Fußballspiel
• Afterschnitt, Freistoße, Eckbälle, Jonglieren, Doppelpässe, Volleybälle, Fallrückzieher, Zeitlupe, Wiederholung, unglaubliches Ballgefühl
• 10 Taktiken, 10 Bodenbeleg
• Individuelle Spielerfähigkeiten
• Jede Menge Gags, Digit Sounds, Videos (CD-ROM)

Power Play: 78 % SUPER
ASM: 11/12 ASM HIT
Amiga JOKER: 83 %
PC Joker: 83% JOKER HIT



Behind the Iron Gate
Einmal der ersten raffiniertesten 3D Action-Spiele für den Amiga.
• 25 riesige Level, viele verschiedene Waffensysteme
• Raytracing-Fernde, realistische Schatteneffekte
• Realtime-Geschwindigkeit, atmosphärische Musik
• Vier verschiedene Steuerungsarten für jeden Geschmack

NEU
AMIGA 69,95.-
BL DIREKT 0208 - 45 01 9-0

Black Legend
Wallstraße 2
45468 Mülheim Ruhr
Fax: 0208 - 45 01 9-66



Fußball Total
Amiga/Amiga PC 69,95.-
PC 99,95.-
PC CD-ROM 109,95.-

Amiga Games Award
Play Times Star
Amiga Magazin

Amiga Games Award
Play Times Star
Amiga Magazin

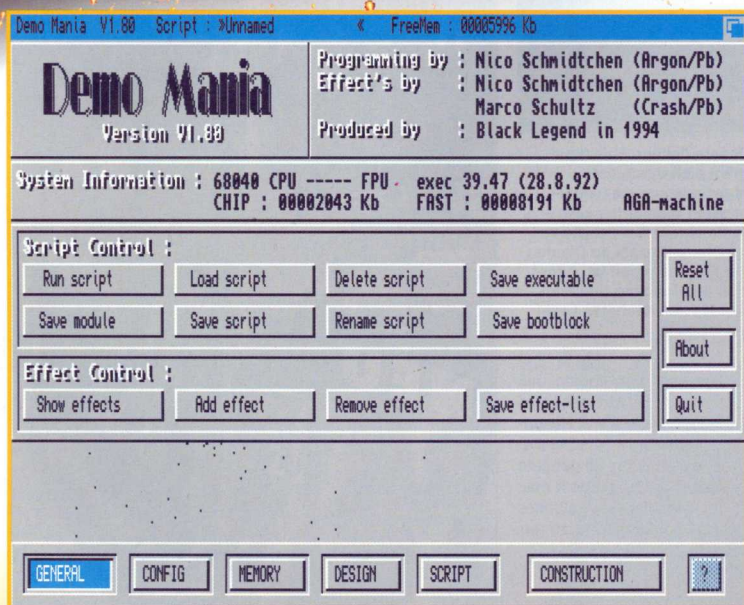
BL DIREKT - COUPON
Absender nicht vergessen
System:
System:
System:
System:

Hiermit Bestelle ich:
01. Der Seelenturm
02. Fußball Total
03. Behind the Iron Gate
Bei Mindereinsparungen ist die Unterschrift notwendig
Bitte ankreuzen:
Unterschrift

Der Demo Manic ist im Test!

IT'S SHOW

Wolltest Du auch schon einmal ein spektakuläres Demo erstellen? Ideen dafür hat man ja mehr als genügend, aber an den Programmierkenntnissen haperts leider meistens ganz gewaltig. Aber das ist jetzt kein Problem mehr. Mit Demomaniac 1.8 kann man ein Demo gänzlich ohne Programmierkenntnisse zusammenstellen und auf Diskette verewigen.



Mit diesem phantastischen Programm lassen sich kinderleicht „Profi-Demos“ erstellen. Hierzu werden nicht die geringsten Programmierkenntnisse benötigt. Das gesamte Programm wird mit der Maus gesteuert.

Owohl es auf den ersten Blick etwas kompliziert aussieht, ist die Bedienung des Programmes sehr einfach, wenn man die Erstellung eines Demos von der logischen Seite her betrachtet. Mit etwas Übung sollte es jedem möglich sein, mit Demomaniac 1.8 von Black Legend sehr eindrucksvolle Demos zu erstellen. Als allererstes sollte man alle Animationen, Grafiken, Sounds, Texte und andere Daten, die man zum Erstellen eines Demos benötigt, mittels des Memory-Menüs in das Programm einladen. Ein riesiger Vorteil ist außerdem noch, daß es jederzeit möglich ist, während des Bearbeitens eines Demos, das Memory-Menü noch einmal aufzurufen, um Daten hinzuzufügen oder zu entfernen. So kann man eventuell vergessene Daten jederzeit nachträglich in den Arbeitsspeicher von Demomaniac einladen. Sind die Daten einmal eingeladen, sollte man den Menüpunkt Contraction aufrufen, um die Daten mit ver-

TIME!

schiedenen Effekten zu schmücken, damit nicht nur eine einfache Slideshow aus der Datensammlung auf Diskette wird. Hier lassen sich eine Vielzahl an Effekten verwenden, wie verschiedene Scrollings für Texte oder verschiedene

Hintergründe und vieles mehr. Es können die Farbverläufe verändert oder auch Animationen angezeigt werden. Unter dem Menüpunkt Design können unter anderem Regenbogenfarbverlauf, verschiedene

Spiegeleffekte und diverse Bildschirm-Begrenzungslinien erzeugt werden. Sind diese Einstellungen alle vom User getroffen worden, kann man das Script-Menü anwählen, in dem die Vielzahl an Einzelstücken des Demos zu einem lauffähigen Demo zusammengesetzt werden können. Danach muß man nur noch das fertige Demo mittels eines Gadgets im Hauptmenü auf Diskette speichern. Dabei können Demos ganz normal auf Diskette oder als Boot-Block-Intro gespeichert werden.

Wer seiner Kreativität einmal freien Lauf lassen möchte, jedoch keinerlei Programmierkenntnisse hat, wird mit dem DemoManiac perfekt bedient.

kann man Demomaniac nutzen, wobei natürlich die wichtigen Features für das AGA-Chipset nicht zur Verfügung stehen. Die mit Demomaniac erstellten Demos dürfen natürlich jederzeit weitergegeben und sogar kommerziell genutzt

werden. Das Programm selbst ist komplett mit der Maus steuerbar und der Benutzer benötigt nicht die geringsten Programmierkenntnisse.

Leider hat aber auch das beste Programm einen kleinen Haken. So kann es, besonders im Design-Menü, in seltenen Fällen zu Abstürzen kommen. Außerdem ist die Anleitung, die als englischsprachiges Handbuch und als deutschsprachiges ASCII-File auf Diskette dem Programm beiliegt, viel zu kurz gehalten und es bleiben auch beim genauen Studieren der Anleitung einige, zum Teil sehr wichtige Fragen offen. Hier hilft dann nur probieren.

Und die Musik?

Es können natürlich auch Musikstücke aller bekannten Musikprogramme in die von DemoManiac erstellten Demos komfortabel mit der Maus eingebunden werden und auch Soundeffekte können mit bestimmten Ereignissen gekoppelt werden. Alles in allem kann man sagen, daß es sich bei Demomaniac 1.8 um den besten Demomaker handelt, der auch das AGA-Chipset voll unterstützt. Selbst auf einem simplen Amiga 500

INFO

Bezugsquelle:

Black Legend Deutschland
Wallstraße 2
45468 Mülheim
Tel: 0208/450190
Fax: 0208/4501966

Benötigt mindestens Amiga-OS 1.3 und 1 MByte RAM.

PREIS 49.95

Urteil: GUT!

„Eine der erfolgreichsten Consumer-messen Europas“



Die große Consumermesse, auf der Sie alles sofort kaufen können
Köln, Messegelände, Halle 10 & 11,
vom 10. bis 12 November 1995

SEE YOU!!!

KARTENSERVICE

Nur gegen Vorkasse.

| | | |
|----------------------------------|---------|--------|
| ___ Karten für Erwachsene | à 20 DM | ___ DM |
| ___ Karten für Schüler/Studenten | à 15 DM | ___ DM |
| plus Vorverkaufsgebühr | 2 DM | ___ DM |
| GESAMTPREIS | | ___ DM |

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Unterschrift:

Telefon (für Rückfragen)

Bestelladresse:
ICP Verlag, Kartenservice COMPUTER '95,
Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

ICP ist ein Unternehmen des Medienkonzerns GONG



Immer wieder tauchen Probleme auf, die sich nach einem kleinen Blick in das Handbuch des Amigas lösen lassen könnten. Eigentlich sollte jeder Amiga-User die Handbücher des Amigas einmal genau durchlesen. Ihr würdet Euch wundern, wie sehr man sich das tägliche Arbeiten mit dem Amiga durch spezielle Anwendungen oder Befehle erleichtern könnte und wieviele Fehler man von vornherein verhindern kann. Für den Fall der Fälle stehen wir Euch natürlich auch noch hilfreich zur Seite!

VIRUS IM LAUFWERK?

Ich bin ratlos. Ich habe seit 5 Monaten einen Amiga 500 mit 1 MByte RAM und habe folgendes Problem: immer, wenn ich ein Spiel la-



de n will, egal, ob mit oder ohne Workbench, haben meine Spiele und Programme Viren.

Ich habe jetzt erfahren, daß ich ein Panasonic-Laufwerk besitze. Hat mein Laufwerk ei-

nen Virus? Kann man das Panasonic-Laufwerk gegen ein Original Amiga-Laufwerk ersetzen und bringt mir das was?

Tobias Küker, 27336 Rethem

Es wäre einmal sehr interessant, woher diese Legenden und Mythen stammen, daß sich ein Virus in der Hardware einnisten kann. Es ist absolut unmöglich, daß sich ein Virus in ein Disketten-Laufwerk einnistet. Ich glaube eher, daß Deine Disketten, mit denen Du Deinen Rechner startest, einen Virus beinhalten. Du solltest einmal alle Deine Disketten mit einem guten Virenkiller überprüfen. Das Laufwerk kannst Du natürlich jederzeit gegen ein Original-Laufwerk vom Amiga austauschen. Allerdings

wirst Du den Virus dadurch ganz sicher nicht beseitigen.

VIRUS AUF ORIGINALDISKETTE?

Vor einiger Zeit habe ich mir ein Spiel gekauft. Laut Anleitung sollte das Spiel vom Hersteller bereits auf Viren überprüft worden sein. Leider habe ich aber jetzt doch einen Virus auf der Diskette. Mein Virenkiller zeigt mir an, daß es keine DOS-Disk ist und ein Virus existiert. Was soll ich jetzt machen? Laut Anleitung wird das Spiel zerstört, wenn ich versuche den Virus zu entfernen. Ich habe einige Spiele per Hand auf meiner Festplatte installiert. Dazu habe ich ein Verzeichnis mit den Spielnamen auf die Diskette gemacht und

den gesamten Disketteninhalt in dieses Verzeichnis kopiert. Trotzdem starten viele Spiele nicht von Festplatte. Was stimmt da nicht? Außerdem kosten mich diese vielen Verzeichnisse Unmengen an Platz auf der Festplatte. Wenn ich die Festplatte öffne, dauert es eine Ewigkeit, bis die Mülltonne auf dem Bildschirm erscheint. Was kann ich dagegen machen bzw. wie kann ich diese Verzeichnisse wieder löschen?

Mario Nitschke, 02956 Rietschen

Hier kannst Du eigentlich nur eines machen: schicke die Diskette an den Hersteller zurück und bitte ihn um einen virenfreien Umtausch dieser Diskette. Erscheint eine Fehlermeldung, wenn ein Spiel von Deiner Diskette nicht startet? Das sollte man auf jeden Fall angeben, da es ansonsten unmöglich ist, den Fehler zu finden. Außerdem wäre es sehr praktisch, wenn man noch wüßte, um welche Spiele & Programme es sich handelt. Verzeichnisse kannst Du ganz einfach in der Shell mit dem Befehl DELETE löschen oder über das Workbench-Menü, indem Du das zu löschende Verzeichnis einmal mit der Maus anklickst,

INFO RUND UM CD-ROM & CO.

CD32-SPIELE AUF DEM A570?



ja hier etwas Licht ins Dunkle bringen: Es sollen Spiele 1:1 auf das CD32 umgesetzt worden sein. Kann man diese Spiele auf dem A570 spielen?

Andreas Giese, 39261 Zerbst

Ja, es gibt eine Anzahl an Spielen, die 1:1 auf CD umgesetzt worden sind. Diese sind ohne weiteres an jedem normalen CD-ROM-Laufwerk nutzbar, vorausgesetzt, man besitzt das geforderte Amiga-OS und Speicher.

CD-ROM-LAUFWERK IM AMIGA 2000?

Ich besitze einen Amiga 2000 und möchte mir demnächst ein CD-ROM-Laufwerk anschaffen. Doch ich weiß bis jetzt sehr wenig darüber. Deswegen hätte ich einige Fragen an Euch:

- 1) Bekommt man überhaupt ein CD-ROM-Laufwerk für den Amiga 2000?
- 2) Benötige ich dazu eine Festplatte oder mehr Speicher?
- 3) Paßt ein CD-ROM-Laufwerk in einen internen 5.25" Laufwerksschacht vom Amiga 2000?

Valentin Schmidt, 53489 Sinzig

- 1) Ja, es gibt sogar eine recht große Auswahl an CD-ROM-Laufwerken für den Amiga 2000.
- 2) Du benötigst zum Betrieb eines CD-ROM-Laufwerkes keinen zusätzlichen Speicher oder eine Festplatte. Allerdings gibt es eine Vielzahl an CD-ROMs, deren Inhalt nicht von CD gestartet werden kann, sondern erst auf eine Festplatte installiert werden muß.
- 3) Ja, das Laufwerk paßt in den internen 5.25" Schacht des Amiga 2000.



um dann im Pull-Down-Menü den Befehl DELETE zu starten.

NOT VALIDATED

Ich besitze einen Amiga 2000 und habe auf der Festplatte mehrere Fehler:

- 1) Wenn ich den Computer einschalte, kommt nicht wie normal der Festplatten-Bildschirm sondern Amiga-DOS mit der CLI-Meldung: „Load-WB failed“.
- 2) Um zum Festplatten-Bildschirm zu kommen, muß ich die Festplatte über die Workbench-Disketten booten. Allerdings kommt dann die Fehlermeldung „Volume Part_1 is not validated“. Part_1 nennt sich meine Festplatte.
- 3) Wenn ich dann „Cancel“ drücke, erscheint die Meldung „Error bad header“.
- 4) Wenn ich Disketten umbenennen möchte, meldet mir das System „Part_1 is not validated“.

**Michael Dederke,
21423 Winsen-Luhe**

Deine Festplatte ist nicht validiert. Mit Programmen wie Disk-Salv III kannst Du diesen Fehler ohne größere Probleme beheben (siehe Amiga-Games 6/95). Vermutlich hast Du außerdem noch einen Read-Error auf der

Festplatte, der Teile Deiner Workbench zerstört hat. Kann hier Disk-Salv III nichts mehr retten, kann man nur noch die Festplatte neu formatieren, um danach die Workbench neu auf ihr zu installieren.

WIEVIEL RAM FÜR EINE FESTPLATTE?

Ich möchte mir die nächste Zeit eine Festplatte kaufen. Wieviel MByte RAM sollte ich mir dazu kaufen? Zur Zeit besitze ich 1 MByte. Oder reicht 1 MByte? Woher bekomme ich eine Workbench Version 2.1? Wird es in absehbarer Zeit einen AGA-Chipset für den Amiga 500 geben?

**Michael Menczyk,
58313 Herdecke**

Für den Betrieb einer Festplatte benötigst Du normalerweise keinen Extra-Speicher. Allerdings solltest Du Dir gleich einen Festplattencontroller mit RAM-Option kaufen. Hier läßt sich dann jederzeit ohne größere Probleme Speicher nachrüsten. Die Workbench 2.1 erhältst Du bei jedem guten Fachhändler und AGA wird es vermutlich nie für den Amiga 500 geben.

UNBEKANNTER STECKER AUF DER PLATINE

Ich besitze einen Amiga 600 und hätte einige Fragen dazu. Auf der Hauptplatine befindet sich unter anderem ein Pfostenstecker, ähnlich dem internen Laufwerkstecker. Wofür ist dieser Stecker?

**Christian Hoffmann,
67540 Worms**

So wie Du den Stecker beschreibst, kann es sich eigentlich nur um den Controller für die interne Festplatte des Amiga 600 handeln. Du kannst daran eine 2.5" AT-Festplatte intern anschließen.

BTX AM AMIGA



Ich besitze einen Amiga 2000 und da die Zukunft des Amigas sicher scheint, wird bei mir wieder der alte Wunsch wach, mich im Dtex-J-Netz (vormals BTX) einzuklinken. Ist dies auf dem Amiga möglich und welche Hardware

oder Software benötige ich dafür?

**Winfried Lüdecke,
13589 Berlin**

Du benötigst ein ganz normales Modem. Außerdem brauchst Du ein BTX-Programm, welches als Public-Domain und kommerzielle Software erhältlich ist. Dann benötigst Du nur noch einen BTX-Anschluß von der Telekom. Eine Festplatte macht einem das Arbeiten mit BTX wesentlich angenehmer, ist aber nicht unbedingt nötig.

KEYMAPS

Ich besitze einen Amiga 1200 mit einer eingebauten 80 MByte-Festplatte. Seit einiger Zeit braucht die Festplatte, wenn ich den Computer anschalte, etwa 30 Sekunden länger als sonst. Bevor nun das Bild der Festplatte kommt, erscheint auf dem Bildschirm ein Kästchen, in dem folgendes steht: „Please insert volume Keymaps in any drive“. Wenn ich nun Cancel anklicke, erscheint ein weiteres Kästchen mit „Error: cant load keymap Keymaps:d“. Wenn ich nun continue anklicke, erscheint der Hintergrund der Festplatte. Was hat das mit den Kästchen zu be-

CD-ROM-LAUFWERK AM AMIGA 600

Ich besitze einen Amiga 600 mit 2 MByte Speicher und möchte mir ein CD-ROM-Laufwerk zulegen. Dazu hätte ich zwei Fragen. Braucht man irgendwelches Zubehör, damit es funktioniert? Braucht man einen speziellen Joystick oder ein spezielles Joypad? Ist der Einbau in den Computer schwierig?

Benjamin Zapka, 79312 Emmendingen

Nein, Du benötigst kein Zubehör, um ein CD-ROM-Laufwerk am Amiga nutzen zu können. Weder ein besonderer Joystick noch ein besonderer Joypad sind dazu nötig. Auch der Einbau bzw. das Anschließen des CD-ROM-Laufwerkes ist kinderleicht. Wenn man sich strikt an die beiliegenden Anleitungen hält, dürfte das niemandem Probleme bereiten.

CD32 ODER CD-ROM-LAUFWERK?

Ich bin im Besitz eines Amiga 600 mit OS 2.0, 2. Laufwerk und einer 80 MByte Festplatte. Ich

möchte mir jetzt ein CD-ROM-Laufwerk kaufen und hätte dazu einige Fragen.

- 1) Was ist besser? Wenn ich mir ein CD32 kaufe oder ein externes CD-ROM-Laufwerk?
- 2) Kann man das CD32-Joypad am Amiga 600 anschließen?
- 3) Kann man auf einem externem CD-ROM-Laufwerk CD32-Spiele spielen?

Mathias Wittig, 44892 Bochum

1) Das kommt ganz darauf an, für was Du das Laufwerk verwenden willst. Willst Du es nur zum Spielen verwenden, triffst Du mit dem CD32 die bessere Wahl.

2) Nein.

3) Das ist nur möglich, solange die Spiele keine spezielle Hardware des CD32 benötigen. Viele Spiele, die für das CD32 erhältlich sind, können auch auf einem normalen CD-ROM-Laufwerk genutzt werden.



deuten? Wie bekomme ich das wieder weg?

**Carsten Judajur,
31174 Bettmar**

Vermutlich hast Du aus Versehen auf Deiner Festplatte im Verzeichnis DEVS das Verzeichnis KEYMAPS gelöscht. Kopiere das Verzeichnis wieder auf die Festplatte und schon müßte wieder alles funktionieren. Eventuell fehlt auch noch ein ASSIGN auf KEYMAPS in Deiner Startup-Sequence Deiner Festplatte. Vergleiche einmal die Startup-Sequence der Festplatte mit der Startup-Sequence Deiner Workbench-Diskette.

FAILED RETURN

Ich besitze einen Amiga 500 mit 2 MByte Speicher und Amiga-OS 2.04. Nun kommt es aber immer wieder vor, daß einige PD-Programme beim Start mit der Fehlermeldung „Failed returncode 10 oder 20“ abbrechen. Was bedeutet diese Fehlermeldung? Die Spiele, die Ihr testet, was passiert mit diesen? Behaltet Ihr die oder verkauft Ihr sie günstig? Ich arbeite sehr viel mit Clip-Arts. Könnt Ihr nicht auch einmal solche Disks ausprobieren und schreiben, ob es sich lohnt, solche Disketten zu kaufen?

**Eduardo Sanchez,
86154 Augsburg**

Wenn Du in der Shell, sofort nachdem diese Fehlermeldung auftritt, den Befehl WHY eingibst, erhältst Du eine Erklärung, warum dieser Fehler aufgetreten ist, bzw. was da nicht richtig funktioniert hat. Die Spiele, die

wir testen, kommen in unser Archiv. Verkauft werden diese Spiele nicht. Natürlich können wir auch Clip-Arts Sammlungen in der Userbox vorstellen. Über Vorschläge in der Richtung sind wir sogar sehr froh! In einer der nächsten Ausgaben werden wir auf jeden Fall etwas über Clip-Arts veröffentlichen.

AMIGA 600 und AMIGA-OS 2.0

Ich besitze einen Amiga 600 mit 2 MByte Speicher. Nun will ich mir ein CD-ROM-Laufwerk und eine Festplatte kaufen. Welche Festplatte ist für den Amiga 600 kompatibel? Welche CD-Programme kann ich mit dem CD-ROM-Laufwerk benutzen? Kann ich CD-32 Programme nutzen? Außerdem höre ich die ganze Zeit von OS 2.0 als Betriebssystem auf dem Amiga. Kann man das auch für meinen Amiga 600 benutzen? Wenn ja, laufen alle Programme damit?

**Michael Rodenbach,
28325 Bremen**

Du kannst an den Amiga 600 jede 2.5" AT-IDE Festplatte anschließen. Rein theoretisch gehen auch 3.5" Disketten, wobei es aber Platz- und Wärmeprobleme geben kann. Auf einem angeschlossenen CD-ROM-Laufwerk kannst Du alle Programme nutzen, die sich mit der Hardware von Deinem Amiga 600 vertragen. Du kannst zum Beispiel keine AGA-Spiele benutzen, egal ob sie nun auf CD sind oder nicht. Auch CD32-Spiele kannst Du nicht nutzen, solange sie die CD32-Hardware zum Betrieb benötigen. Um Amiga-OS 2.x am Amiga 600 nutzen zu können, benötigst Du nur das Kickstart 2.x und die dazugehörige Workbench. Es gibt einige Programme und Spiele, die unter Amiga-OS 2.x und 3.x nicht mehr lauffähig sind. Wenn Du dies umgehen willst, dann kaufe Dir noch eine Kickstart-Umschaltplatte (siehe Ausgabe 8/95), mit der es möglich ist, zwei oder mehrere Kickstarts zu nutzen. Ich ra-

te dazu, statt dem Kickstart 2.x gleich die neueste Version 3.1 zu kaufen.

TURBOKARTE & A570

Ich lese jedesmal die Briefe in Eurer Helpline und habe nun auch einmal eine Frage an Euch. Ich besitze einen Amiga 500 und ein CD-ROM-Laufwerk A570. Ich möchte mir eine preiswerte Turbokarte kaufen. Kann es hier dann zu Kompatibilitätsproblemen kommen?

**Matthias Kuttner,
06548 Rottleberode**

Ja, es kann sogar zu gewaltigen Kompatibilitätsproblemen kommen. Du benötigst eine Turbokarte, an die Du das CD-ROM anschließen kannst. Hier solltest Du beim Fachhändler bzw. Hersteller der Turbokarte genau nachfragen und Dir eine Bestätigung geben lassen, daß Du die Turbokarte bei Kompatibilitätsproblemen zurückgeben bzw. umtauschen kannst.

CACHE AB- SCHALTEN

Ich besitze seit kurzem einen Amiga 1200 und hab eine wichtige Frage: Wie kann ich den Cache-Speicher ausschalten? Diese Frage habe ich schon vielen Amiga-Besitzern gestellt, aber nie eine Antwort bekommen. Ich hoffe, Ihr könnt mir die Frage beantworten.

**Andre,
02681 Schirgiswalde**

Eigentlich steht es ja im Benutzerhandbuch des Amigas, das jeder Amiga-Besitzer einmal lesen sollte. Mit dem Amiga-DOS-Befehl CPU kann man den Cache ein- und ausschalten. Amiga-DOS-Befehle gibt man in der Shell ein.

FESTPLATTE AM AMIGA 1200

Ich bin ein Amiga 1200 Besitzer und will mir eine Festplatte besorgen. Von Festplatten verstehe ich nicht viel und habe deswegen ein paar Fragen:

1) Was ist ein Festplattenlaufwerk und wofür braucht man es?

2) Muß ich ein Festplattenlaufwerk haben, wenn ich eine Festplatte in meinen Amiga 1200 einbauen will?

3) Kann ich selber eine Festplatte installieren oder ist es so schwer, daß es ein Computerservice machen muß?

**Muamer Hodzic,
10963 Berlin**

1) Ein Festplattenlaufwerk ist, einfach gesagt, nichts anderes als eine ganz normale Festplatte.

2) Diese Frage dürfte sich erledigt haben und 3) es ist kinderleicht eine Festplatte im Amiga 1200 zu installieren. Du brauchst dafür auf keinen Fall einen Computerservice.

AMIGA GUIDE LIBRARIES

Ich habe mir vor ca. 2 Wochen das Shareware-Programm Virus Workshop 5.2 gekauft. Dabei habe ich Schwierigkeiten, nach dem Öffnen der Schublade Dokumente die einzelnen Dokumente, die im Amiga Guide Verfahren vorliegen, einzusehen. Beim Anklicken derselben erscheint der Hinweis, das Programm benötigt die Amiga-Guide Library Version V33+. Was ist damit gemeint und welche Möglichkeiten gibt es, die einzelnen Dokumente einzusehen?

**Michael Marx,
12159 Berlin**

Du benötigst eine höhere Version der Amiga-Guide-Library bzw. Du hast gar keine Amiga-Guide Library. Außerdem benötigst Du das Programm Amiga-Guide, um Dir die Dokumente anschauen zu können. Dieses Programm ist inklusive benötigter Libraries auf der Fish #920 erhältlich, die bei jedem guten PD-Händler oder in Mailboxen erhältlich ist.

AMIGA 500 AUFRÜSTEN?

Ich möchte meinen Amiga 500 plus aufrüsten. Dazu hätte ich einige Fragen:



1) Gibt es einen Tower für meinen Rechner? Ich suche seit langem einen und finde keinen.

2) Wenn ja, wo bekomme ich einen und lohnt es sich überhaupt einen zu kaufen?

3) Was ist in einem Tower alles drin? Muß ich dafür meinen Computer auseinander bauen?

4) Was sind die sogenannten Steckplätze, die in einem Tower drinnen sein sollen?

5) Kann ich ein CD-ROM-Laufwerk an einen Amiga 500 plus anschließen?

6) Wo gibt es PC-Software-Emulationen?

7) Welche Festplatten und Turbokarten brauche ich für meinen Rechner? Ich hoffe, daß Ihr meine zahlreichen Fragen alle beantworten könnt.

**Rudi Braun,
97645 Ostheim**

1) Ja, es gibt einige verschiedene Tower für den Amiga 500.

2) Wo man die einzelnen Geräte kaufen kann, können wir, aus hoffentlich verständlichen Gründen, nicht sagen. Wenn Du in dieser Ausgabe am Ende der Mailbox nachblättest, findest Du einen Anbieter. 3) Das ist von Angebot zu Angebot verschieden. Es gibt sogar Tower-Angebote, bei denen nicht einmal die Schrauben zum Befestigen eines Laufwerkes vorhanden sind. Hier hilft nur ein genaues Nachfragen und Vergleichen beim Händler oder Hersteller. Deinen Computer mußt Du auf jeden Fall auseinander bauen um das Motherboard, die Laufwerke und ähnliches in das neue Gehäuse einzubauen.

4) Es handelt sich hierbei um die Steckplätze, die unter anderem die Rechner Amiga 2000, Amiga 3000 und Amiga 4000 besitzen. Hier lassen sich RAM-Karten, Controller, Turbokarten, PC-Karten, Grafikkarten und andere Erweiterungen einsetzen. Vorteil hierbei ist, daß die Geräte kein Extra-Gehäuse besitzen und dadurch meist um einiges billiger als externe Geräte sind.

5) Ja, zum Beispiel das A570.

6) PC-Software-Emulationen bekommst Du überall im Fachhandel. Diverse Shareware-Emulationen bekommst Du bei jedem guten PD-Händler.

7) Im Grunde kannst Du jede Festplatte am Amiga anschließen. Voraussetzung dafür ist, daß Du einen Controller besitzt, der für den Amiga 500 gebaut ist und zur Festplatte paßt.

Du kannst jede Turbokarte an Deinem Rechner anschließen, die für den Amiga 500 gebaut worden ist bzw. die benötigten Anschlußmöglichkeiten für den Amiga 500 besitzt. Ob es sich lohnt, den Amiga 500 so stark aufzurüsten, wie Du es anscheinend planst, ist eine schwere Frage. Ich persönlich würde dazu raten, erst einmal die Messe COMPUTER 95 in Köln vom 10. - 12. November abzuwarten. Dort sollen wieder Amiga 4000 erhältlich sein. Vermutlich kommst Du kostengünstiger weg, wenn Du Dir einen Amiga 4000T kaufst, als wenn Du Deinen Amiga 500 aufrüstest.

DRUCKER-PROBLEME:

Ich besitze einen Amiga 500 und einen Präsident Printer

6313. Ich habe aber große Schwierigkeiten, diesen Drucker an meinen Computer anzupassen. Im Handbuch des Druckers ist keine Anpassung für den Amiga enthalten. Der Hersteller ist auch nicht bereit, mir eine Druckeranpassung zu schicken. Auch ist es mir nicht möglich, meine Software an den Drucker anzupassen. Diese Drucker enthalten weder eine Anpassung für einen Präsident-Drucker, noch für irgendeinen der im Handbuch angegebenen Druckertypen. Wie kann ich den Drucker an meinen Amiga bzw. an meine Software anpassen? Könnt Ihr mir sagen, wie ich die 24 DIP-Schalter meines Druckers setzen soll?

**Marion Lühmann,
34519 Diemelsee-Adorf**

Um Dir überhaupt helfen zu können, müßten wir zumindest wissen, wo es Probleme beim Ausdrucken gibt. Was passiert, wenn Du was drucken willst? Erscheinen wirre Zeichen auf dem Papier oder wird überhaupt nichts gedruckt? Du hättest uns vielleicht auch schreiben sollen, wie die DIP-Schalter belegt sind. Da wir nicht alle Drucker besitzen, ist es nicht gerade leicht, die Belegung der DIP-Schalter zu eraten, um Dir die richtigen Einstellungen zu geben. Ich würde Dir erst einmal raten, den Druckertreiber GENERIC zu testen. Desweiteren kannst Du einmal alle Druckertreiber von der Workbench durchtesten. Der Name der Druckertreiber spielt nicht unbedingt eine Rolle. Es kommt auch oft vor, daß Druckertreiber von anderen Druckern ohne Probleme

funktionieren. Hier hilft aber nur ausprobieren. Das gleiche gilt für die Druckeranpassung Deiner Software.

„SCHREIB MAL WIEDER...“

... ist nicht nur der Slogan der gelben Post, sondern auch der unserer Leserbrief-Ecke. Es ist uns leider nicht möglich, Eure Briefe, persönlich zu beantworten, legt deshalb bitte keine frankierten Rückumschläge bei. Ansonsten sind Eure Briefe die Ihr bitte an untenstehenden Adresse schickt, herzlich willkommen!



Computerladen
Zur 48

nur noch bis 15.09.95:

04416 Leipzig-Markkleeberg
Ladengeschäft: Hauptstrasse 54
Telefon /Fax 0341 - 3583990

Am 21.09.95 Neueröffnung!!!
04229 Leipziger-Plagwitz
Wachsmuthstraße 10 (Kaufhaus am Adler)

Riesenauswahl - kleine Preise

Amiga 500 * 600 * 1200 * CD32
Reparaturen, Systemerweiterungen, Service, **Ankauf**
Gebrauchtgeräte mit **Garantie !**



Sentimentaler Rückblick
oder Vergangenheitsbe-
wältigung?

3 JAHRE
AMIGA GAMES

Kaum zu glauben, aber wahr! Seid genau drei Jahren informieren wir nun schon Monat für Monat über die heißesten Spiele für den Amiga. Wir wagen eine Rückschau und zeigen die heißesten Themen der Vergangenheit!

Ab
27.9.95
am Kiosk!

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Änderungen ergeben.



Auf einen Test der Demoversion haben wir im Gegensatz zu unseren lieben Kollegen bewußt verzichtet, denn wir wollen Euch in unserem Testbericht über alle Highlights des neuen Renegade-Titel berichten.



Wird Zelda geschlagen oder
setzt Team 17 zum unsporlichen
Tiefschlag an?

Speris Legacy

Dragonstone von Core Design war zwar ganz in Ordnung, konnte den Nintendo-Klassiker Zelda jedoch nicht im geringsten gefährden. Ob Team 17 endlich der große Wurf abseits des Action- und Beat'em Up-Genres gelingt?

ALIEN BREED 3D

Stürmt Team 17 nun
den 3D-Thron?

GLOOM

Der 3D-Hammer
für 2 Spieler!

AMIGA TECHNOLOGIE

Die Amiga-Präsentation
auf der IFA!

Verlag:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "AMIGA Games"
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Gellenpoth (cg)

Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christoph Holowaty (ch)

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hj)

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Compuserve ID: 100 443, 1115

Textkorrektur:

Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:

Roland Gerhardt (rg)

Redaktion:

Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,

Leserbriefe: Fainer Rosshirt (fr),

Usebox: Andreas Magert (am),

Assistenz: Michael Erwin (me), Alexander Gellenpoth (ag)

Layout:

Hansgeorg Halber, Bettina Kaim,

Andreas Pröls, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Grafisches Konzept:

Stefanie Gellenpoth, Sylvia Stenglein

Freier Mitarbeiter:

Oliver Freißner (of)

Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Gellenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenleitung:

mediatec Mediengesellschaft

Thorsten Szameitat

Isarstraße 34

90451 Nürnberg

Tel. 09 11/9 68 32 19

Telefax: 09 11/6 42 78 60

Anzeigebüro:

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: Fears © Manyk, Attic

Amiga Fun: Return 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.

Abobetreuung:

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 Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der

Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der

Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine

Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht

übernommen werden. Urheberrecht: Alle in AMIGA Games

veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Jedliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen

schriftlichen Genehmigung des Verlages.

neo®

WHALES' VOYAGE II

DIE ÜBERMACHT



Erhältlich für
MS-DOS
CD-ROM
WINDOWS
CD-ROM
AMIGA AGA
CD-ROM
AMIGA 1MB
DISK

Demnächst
erhältlich
Rollen-
spielbuch
AUDIO CD

Sound & Music Project



20 exzessive Jahre sind vergangen, die Crew der Whale ist total abgebrannt. Nehmen Sie das Schicksal jener vier Personen in die Hand, die schon einmal eine Diktatur stürzen konnten. Begeben Sie sich auf die Reise, um mit einem über Jahrzehnte hindurch eingemotteten Raumschiff Ihr Glück in fremden Galaxien zu suchen. Lernen Sie zwischen Freund und Feind zu unterscheiden.

Produced by NEO Software Produktions GmbH., Wienerbergstraße 7, 7. OG, A-1100 Wien.

Published by NEO Deutschland, Waldenburgerstr. 13, D-33098 Paderborn, Tel: (0)5251/740 521, Fax: 740 621

Jetzt reicht es!

**Wir wollen, daß Sie ab jetzt immer die neuesten Spiele haben !!!
Spiele einzeln kaufen ist guppiNo.**

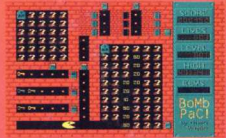
**Immer die neuesten Spiele direkt geschickt bekommen, ist genial !!!
Sofort den Abo-Reservierungsschein entlang der gestrichelten Linie
ausschneiden, ausfüllen und abschicken. Schon nach kurzer Zeit wird die
erste Abo-Lieferung ins Haus flattern. Testen Sie es aus !!!**

Ausschneiden und einschicken

(Wenn Sie die Amiga Games nicht zerschneiden möchten, so können Sie auch kostenlos einen neuen Abo-Reservierungsschein anfordern.)

Das Spiele-Abo *Die Sensation!*

Jeden Monat die neuesten Top-Spiele !!!



Lieber Spiele-Freund, **Nur 2,69 DM pro Disk**

nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit und probieren Sie unser Spiele-Abo einfach einmal aus. Wenn Ihnen das Abo nicht gefällt, so können Sie jederzeit fristlos kündigen. Sie erhalten je Lieferung 13 Disketten für 35,- DM! Somit zahlen Sie effektiv einen **Diskettenpreis von nur 2,69 DM!!!** Sie werden immer die neuesten Werbe-, Action-, Baller-, Denk-, Adventure- und Sports Spiele erhalten. Die Vorteile des Abos sind klar. Sie erhalten die Spiele direkt nach ihrer Fertigstellung und bekommen die Spiele ca. 2-4 Monate früher als sie in den Computerzeitschriften vorgestellt werden und im Handel erhältlich sind. Und Sie zahlen nicht den regulären Verkaufspreis von ca. 5-20 DM pro Diskette. Sie werden also einen zeitlichen Vorsprung von ca. 2-4 Monaten haben und gleichzeitig ca. 3-18 DM pro Diskette sparen. Alle Spiele sind in der Regel voll spielbare Vollversionen und lauffähig auf allen Amigas.



Hier einige Titel aus dem letzten

Abo 8/95:

Commodore Amiga - The Game, Sommerspiele, Die Schlagzeile, Monaco Autorennen, Cyber Man, Godzilla, Batman, T-Racer, Commando Raid, Mov'em, Amiga Go, Blinds Simulator, Hyper Drive, Spielhölle Pro, Karate Champ, Operation Meteor, Battle Ships, Gunny Go, Space Tris...

Diese und viele andere Spiele waren im letzten Abo mit dabei.

Das Abo 8/95 ist jetzt einmalig bis zum 30.09.95 als Sonderbestellung zum Preis von 49,- DM incl. Versandkosten und Nachnahmegebühr zu bestellen. (Best.-Nr. 1000)



Jetzt endlich da !!!

Fordern Sie unseren kostenlosen Amiga Hauptkatalog mit fast 1.000 Angeboten und neuen Spielen an.

Unseren neuen Katalog muß einfach jeder Amiga-Besitzer haben !!!

Dieses tolle Abo-Angebot gibt es nur einmalig in der Amiga Games Ausgabe 9/95

Einschicken an:

**Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24**

46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15

Schein bitte nicht faxen!
(Kann man schlecht lesen!)

Einzugermächtigung

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Ich wünsche folgende Versandart:

- Bankinzug: 35,- plus
- 6,- Versandkosten = 41,- DM
- Nachnahme: 35,- plus
- 10,- Versandkosten = 45,- DM

Lieferanschrift:

Kundennummer: _____

Name/Vorname: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Qualitätsgarantie

Alle Spiele echte Original-Qualität

**Sofort ausfüllen und zurückschicken.
Testen Sie das Abo**

Datum _____

Unterschrift für Abo-Reservierung
bzw. Einzugermächtigung _____