

AMIGA *Games* Disc & Mag



COMPUTEC
VERLAG

DM **7,⁵⁰ 12/95**

MEGAHITS IM TEST!

**Premier Manager 3
Amazon Queen
Worms
Coala**

Der neue Flipperknaller von 21st Century!

Pinball Mania

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 Amiga Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

**Exklusives
Demo für 1-2 Spieler!**

Worms

Taktik, Action & Spaß!

**Sehr umfangreich!
Benötigt 2 Leerdiskets!
Für alle Amigas ab 1 MB!**



Spiele TOTAL

Kartenspiele
Die ultimative Sammlung für alle Karten-Narren: Sic!, Star Trek, FreeCell, Crel, Solitaire, Go, usw.
Best-Nr. 150 Nur 29,- DM

Auto-Crash-Total-Games
Racing Maniac (Brandneu: superrealistisches 3D-Grafik als Echtfahr-Simulator), Universal Race, Flag Rally (Der Action Renner mit 1-2 Spielern, 10 Landschaften oder eigenen Landschaften), Hyper Car Cross (Der heilige Wahnsinn), High Octane (Die brandneue superheisse Version ist da!).
Best-Nr. 151 Nur 29,- DM

Spiele Super Pack
Eine herausragende Sammlung der besten Spiele. Eine super Mischung für alle Geschmäcker. Auch Ideal zum Verschenken: Fußball Manager, Deutschlandfußball (Kampf der deutschen Vereine), Bereskers, Spirtre (3D-Flug-Simulator), Symbol Schach, Wörterarten, Slick Ball (Futuristisches Fußball), Baseball, u.v.m.!
Best-Nr. 152 Nur 39,- DM

Das Spiele Abo
Alle Spiele-Fans sollten sich jetzt den kostenlosen Spiele-Abo-Reservierungsschein für die jeweils neuesten Spiele im Direkt-Abo anfordern.

Schmaus Paket

Die Simpsons
Die wahnsinnig Multi Media Serie von Eric Cartman. Sie die phantastische Bilder und Monster oder H a r d c o r e Tekkno-Videoe mit TV-Qualität.

Was halten Sie von dem Magier David Copperfield? Achterbahnfahrt (3D-Echtzeit-Fahrt mit Wirklichkeitseffekt) vorwärts und rückwärts-fahrt), Hochzeit (Echter Videofilm mit Bild und Ton einer lustigen Hochzeit), Do the Barman (Mit Stimmen, Simpsons-Musik und toller Bilder-Show), Beverly Hills 90210 (Original Musik und TV-Ausschnitt) und weitere Szenen-Künstleren werden eine Tunnelfahrt, Quirbidinationen, Computer-Baby, Ray-Tracing, Fractal-Echtzeit-Animation oder die Flammen-Animation. Ein riesen Vergnügen für jeden Amiga-Besitzer.
Best-Nr. 154 **39,- DM**

Das bieten nur wir

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anrichtungen.
- 100% Virus-schutz.
- Schnell-Lieferservice
- Alle Disketten sind selbst-startend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Katalog jetzt kostenlos anfordern.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hypping-Copy.

Mallander Computer GmbH

Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15
Schnell-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 66 26

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen werden meist innerhalb von nur einem Tag bearbeitet.

Versandkosten:
Bar: 2,- DM
Scheck: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Bar/Scheck: 2,-/15,- DM

Viruskiller Pack perfect

Disk und Platte sowie Ram: sind jetzt frei von Viren!!!
Saddam Virus wurde gefunden vernichtet. Die Diskette wurde im eine neue Disk zu neu Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopierer (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), Virus Terminator Spezial-Antiviren, Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 500 Viren direkt aus der Hackerszene!) Dazu gibt's über 200 Seiten Informationen über alle Viren: Erkennen von Viren; Arbeitsweise der Viren und Erkennen von Datenzerstörungen.
Ständig aktualisiert.
Best-Nr. 155 **29,- DM**

Repair Pack

Der Hit des Jahres. Unverzichtbar

ABaCl
Rebuild am Anfang
Rebuild am Ende
Rebuild am Ende
Rebuild am Ende
Rebuild am Ende

Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar; ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salvie II können Sie versenheitlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaredmäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.
Best-Nr. 156 **29,- DM**

Disktool/Copy-Pack

Schnellstes Kopierprogramm

Sanity Copy (Vom Vörsen-Profi-Programmierer: **Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.** Verwalter bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten), **Burnstribler** (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), **Directory Utility, Safe Copy** (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), **Multi Tool II** (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), **Security** (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.
Best-Nr. 157 **39,- DM**

Büro-Perfect-Pack

Einmalig

Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitsstelle im Büro: Star Amiga Pro (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungsformen), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Address (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgerüstete Textverarbeitung, Foto), Business Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Druckt Bankbesuchen von Überweisungen usw.), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.
Best-Nr. 158 **49,- DM**

Demomaker-Pack professionell

Jetzt 20,- DM günstiger Nur 49,- DM

Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich! Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, JFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Booktool Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie von **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie Ihre Intros und Letters an und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.
Best-Nr. 159

Demo/Szenen-Pack aktuell

Multi Media live

Erleben Sie die phantastischen Musik- und Grafikmöglichkeiten des Amigas. Wir bieten Ihnen 3 Pakete mit jeweils 10 Disketten mit den atemberaubendsten, legendären Amiga Multi Media-Szenen-Demos. **Diskette einlegen, Lautsprecher aufdrehen, Raum abtönen und staunen.** Sie werden wunderbare Bilderwelten, technisch brillante Videoclips, Flug-Simulationen, Tunnelfahrten, mathematische Farbprojektionen, Plasma, Vector-Grafik in Echtzeitbrechung, Ray Tracing Animationen, Tekkno Musik-Video-Clips und Vieles mehr erleben. Mit diesem Pack werden Sie erleben, was Ihr Amiga wirklich an Grafikkund Soundfähigkeiten zu bieten hat. **Warten Sie nicht länger.**

Demo-Pack 1 10 Disks für alle Amigas **Best-Nr. 160** **39,- DM**
Demos-Pack 2 10 Disks für alle Amigas **Best-Nr. 161** **39,- DM**
Demos-Pack AGA 10 Disks nur für A1200/4000 **Best-Nr. 162** **39,- DM**

Paint-Shop De Luxe

Einmalig

Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder: Free Paint (Foto, arbeitet fast wie DPaint), Ultra Paint, MCad (Meisterhaftes CAD-Programm), Animator (Animiert Grafik Maschine (Voll-Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für die Workbench, Bildschirmer, Wolkengenerator (Erzeugt individuelle Wolkensbilder, die als Hintergrund benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder-Metamorphose. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.) Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!!!
Best-Nr. 163 **49,- DM**

Musikpaket

Mit der jeweils neuesten Version des Pro Trackers erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intro Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perveter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikstile untereinander zu konvertieren. Der Dell Tracker spielt Musik von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Rigger "klausen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.
Best-Nr. 164 **39,- DM**

Top 150

Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung

Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger; Hier finden Sie alles, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Ein Gesprächspartner als Computer: künstliche Intelligenz), Statistik, Paßwort, Walking Man (Männchen auf der Workbench), Schieß Sie Ab, Disk Test, Musik-Drum, Rhythmus, Copper Preferences (Farbige WB), Oko, Klima, Jazz, Bench (Die ganz andere Workbench), Corral, Schreibmaschine, Rechenrechner, Little Intro Maker, Lucky Loser, Turbo Backup, Aces (Top DFU-Programm), HOC-Cruncher (Pack Programme), Spite Mover, View Boot, CRK-Coder, Reokt, Draxter, Dr. Fast Load, Drip, Gridrunner und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik.
Einmalig: 150 Programme komplett für nur 49,- DM Jedes Programm kostet somit weniger als 33 Pfennige! Jetzt zum halben Preis!
Best-Nr. 165 **Jetzt Nur noch 49,- DM**

Anleitungen & Cheats

Unvergleichlich, aber wahr: Über 250 ausführliche Anleitungen zu allen neuen und auch älteren Spielen und Anwenderprogrammen wie Art Department Pro, Super Frog, A-Train, Gunship 2000, D'Paint, Battle Island, Lemmings II, Crazy Cars III, Dr Opus...! Außerdem enthalten sind sage und schreibe über 1000 Cheats und Codes für fast alle Spiele. Als Krönung gibt's eine 360 Seite umfassende Liste, welche Spiele auch auf dem 1200er lauten und welche nicht.
Best-Nr. 163 **29,- DM**

Music Collection

Dieses Paket ist die ideale Ergänzung zum Musikpaket. Zahlreiche fertige Musikstücke können weiterverarbeitet werden. Auch das Benutzen der Instrumente für neue Musikstücke ist möglich.
5 randvolle Disketten
Best-Nr. 166 **29,- DM**

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

TOP 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten
hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

* Ausgesuchte Spitzenqualität
* Exklusiv-Software

Jede Disk nur 5,50 DM

* Selbststartend

Anwenderprogramm
Szenen-Demos

Wir liefern sämtliche Software
meist innerhalb von 24 Stunden
auf farbigen Qualitätsdisketten
aus. Alle Programme laufen auf
allen Amiga-Modellen.

Bei umfangreichen
Softwarekomplexen mit
mehreren Disketten steht der
Preis hinter dem Programm. Alle
anderen Disketten ohne
Preisangabe kosten
nur 5,50 DM!
Also jetzt:
Aussuchen & Bestellen

Spiele, Spaß
und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
003 Erkennen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft,
004 und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. HIT '96!!!
005 Deluxe Lotto Tipps, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags / Mittwochs-Lotto...und...
110 Adress Master Mit Serienbrief-, Umschlag / Etiketten-, Übersetzungsrufen, 10.- DM
111 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibe Rechnungen usw., 10.- DM
008 Amiga Test Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
007 Astronomie Erkennen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft,
112 Computer Lexikon Mit allen bekannten Computerfachbegriffen für den Einsteiger, 10.- DM
008 Cross Errechnete komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER!!!
009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!!!
010 Deluxe Copy Wordbenckkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
141 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Amiga-Grafik-Demos, 20.- DM
013 Amiga Kurs Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt, 10.- DM
011 Komfort Workbench Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz Workbench.
114 Amiga Atlas Streifenplaner: Berechnet schnelle / kürzeste Strecke. Mit Straßenkarten! 10.- DM
012 Diagramm Profi Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013 Bilanz Erfaßt Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus, Mit Filter!
014 Autokosten Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel...
015 Icon Disk Handvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
016 Juke Box Erstellen Sie Musikdisketten mit tollen Melodien und vielen Sound-Einstellungen.
115 Game Maker Set Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10.- DM
116 Label Maker Beschriftet 3,5"-Disketten mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10.- DM
017 Main Actor Erstellt komfortable Animationen bis 16/7 Mio. Farben. Bedienungsfreundlich.
018 Disk Track Editor Sitzten Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019 Video Film Verwaltung Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spielfeldauer. Einfache Professionell.
020 Notizblock Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion!!!
021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
023 Kassabuch 3.0 Problemlose Ein / Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
117 Pro Tracker Jede Ihre Diskis sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...und...
118 Das Telefonbuch Mit allen kostenlosen 0190-Nummern, Abenteuern, Spaß-Adress, Infos, 10.- DM
135 C64 Emulator 100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anal., Hilfen, 15.- DM
136 Run It Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15.- DM
119 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort, 10.- DM
120 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln, 3 Disks 15.- DM
024 Diskettenverwaltung Jede Ihre Diskis sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...und...
025 Top Timer Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftliche.
026 Turbo Title Für Multimedia und zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
120 Data Master Universaldatell für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen, 10.- DM
121 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10.- DM
122 Alpha & Omega Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger, 3 Disks 15.- DM
027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Incl. 3 weiteren Demos!!!
028 Roots 2.0 von Sanity Das erste/kluge Siegerdemo der Party '94 von Szenegruppe Nr. 1!!!
122 9 Fingers Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen, 2 Disks 10.- DM
123 End of Misery Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw., 2 Disks 10.- DM
124 Sequential Techno Compilation Der wahre Techno-Höhepunkt mit Sprachausgabe, 2 Disks 10.- DM
029 Save Hour Techno-Musik als MTV-Action-Video-Clip mit garantierendem Durchdriff-Effekt.
030 ARTE Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!!!
031 Let's Party Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für härte Zeitgenossen.
122 Capt'n Himi Total abgefahrenes Roman-Comes. Ca. 150 Cartoons, 2 Disks 10.- DM
123 Leck mich... Dutzende überaus komischen. Orbis-Station, Hummelpolstikus... Nur A1200, A4000
124 16 Mio. Farben Die beste existierende Bilder-Shew nur für A1200, A4000! 2 Disks 10.- DM
033 Multi Megamix III Musik aus den besten Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk.
142 Oddyssey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20.- DM
127 Peace of Mind High Tech-Musik mit riesem Grafikfeuerwerk, 4 Disks, 20 Min! 15.- DM
034 Protacker Musik Computerkunst mit Ray-Tracing-Objekten: Raumschiffe, Autos, Prantasia...
143 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrer, Animationen! 4 Disks 20.- DM
036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, jeder, Fraktalberechnung...!
037 The End 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für Juggler, Fraktal...
038 Trickfilme 3 traurigbunte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
039 Slide'n Musik Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

- 040 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
041 Lemmings Vom Himmel fallende Lemminge werden gnadenlos abgeballert.
100 Lemm. Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skatatabard, Schwimmen... 2 Disks 10.- DM
042 Caparum Lemm. Bratendes Balespiel mit Wahnsinngrafik. Halten Sie das Fadenkreuz im Visier.
043 Brettspiel III Mühe und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik.
130 Brettspiel II Gammun, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel! 15.- DM Der Renner!
044 Mensch ärgere... ...Dich nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
045 Scrabel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter können eingesetzt werden.
046 5 mal 5 Originalspiel der Best-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik und Top-Spielspaß.
101 Power Pack Unglaublich 5 starke Topspiele: Dilemma, Fokker, Tetrisvarianten... für 10.- DM
047 Das PEPPI Game Das neue Wesenbeispiel: Känguru-Rennen, Obleber, Fischfang, NI-Überquerung.
048 Ponica Base Abenteuerispiel: Harry Hopf zwischen Räubern, Labyrinthen und...
049 Hydro Zone Der rasante 3D-Action-Flug durch den Zeitunnel. Schnelle Reaktion ist hier gefragt.
050 Karamalz Cup Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.
051 VL... Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse. Von der LBS!
052 Memom Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
053 Aztec Challenge Die Umsetzung von C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.
054 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafik. Sehr realistisch.
055 Blocks Denkspiel: Ordnen und Verschieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
056 Bomb Pak Ein Pac-Man-Spiel mit Bombenplänen, Fallüren und viel, Extrafunktionen.
057 Conquest & Dom Grafikstrategiespiel um Geld, der totalen Eroberung und Macht.
102 System Defender Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltensame Wesen sind abzuballen. 10.- DM
058 Kopfgejagte Killespiel. Gefährliche Jagd in wilden Strahlen nach außerirdischen Monstern.
103 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10.- DM
059 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
060 Space Taxi Langide von C64: Tolles Raumschiffspiel für geschickte Joystick-Künstler.
061 Conquest & Dom Grafikstrategiespiel um Geld, der totalen Eroberung und Macht.
062 Megaball II Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltensame Wesen sind abzuballen. 10.- DM
063 Paradiroid II Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.
064 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n Run-Game.
104 Riskant Original RTL-Game Show mit über 3000 Antworten. 10.- DM
065 Sly's Chase Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Umsetzung!
066 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
067 Shanghai '93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. SUPERHIT!!!
068 Super Pacman '92 Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
069 Super Zuzzer Bildet Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
070 Familienabend Sammlung von 6 Kartenspielen, Brett- und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala!
071 Power Tetris Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10.- DM
072 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
073 Tonga Lustiges Jump'n Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
074 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Top-Action!
075 Wilder Westen Die neuartige Ray-Tracing-Grafik bietet alles... Wild-West live... Top-Action!!!
076 Will Wilm Mit Profigratik und viel Action. Lustig. Wärmespiel für 1-2 Spieler.
077 Wonderland Superstillerischer Echtzeitsimulator mit allen 3D-Details. Balleiert! 15.- DM
131 Spielöhle Traumhafter Spielautomat und das legendäre Ping Pong als Neuaufgabe. 15.- DM
132 Game-Pack 1 Revolver (Pang-Bumm), Universal Conquest (Strategie im Weltraum) 15.- DM
133 Game-Pack 2 Blaster (Action-Ballerspiel), Die lustige Schlump-Hüpf-Jagd. 15.- DM
140 Todesthief Original RTL-Game Show mit über 3000 Antworten. 10.- DM
106 Total Fire Action-Cross-Rennen mit Unfallen und Action-Sound. 1-4 Spieler. 2 Disks 20.- DM
077 Jurassic Paradox Superstillerischer Echtzeitsimulator mit allen 3D-Details. Balleiert! 15.- DM
078 Alk Film Hubschrauberkompil! Steuern Sie Ihren Hubschrauber wie ein Profi! 10.- DM
107 Cindy Wahnsinn Bildschirm mit Musik und Beschreibung brisanter Urterre.
079 Der rasende Reporter Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
080 David Copperfield Perfekte, hochauflösende 100%-Fotos von Cindy. 10.- DM
081 Military Show Das wirklich wahre Wespenspiel mit Aktionen wie in der Wirklichkeit. Es lohnt sich!
082 NASA Show Wie funktionieren seine atemberaubenden Tricks. Sie werden erstaunt sein!!!
083 Op. Täuschungen Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
108 Roulette De Luxe Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
109 Reality Show Sie werden die Verdrtheit der Bilder nicht verstehen können.
Ein Spezial-Version aus der Szene: Sagenhaft gemütliche Grafik. 10.- DM
Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10.- DM

**Mallender
Computer GmbH**
Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt
Die Nr. 1
in Deutschland
Tel. 02871 / 18 51 15
Fax 02871 / 18 66 26

Rufen Sie uns einfach an und geben Sie die Bestellnummern durch. Sie können auch schriftlich per Post/Fax bestellen.
Mindestbestellwert: 10.- DM
Versandkosten:
Inland Bar: 2.- DM
Inland Scheck: 6.- DM
Inland Nachnahme: 10.- DM
Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2.- DM Scheck: 15.- DM

Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
Schnell-Lieferung bis direkt
vor Ihrer Haustür
Ohne Preisaufschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) auf 1 MB Ram voll lauffähig!

Ab jetzt machen Sie Schlagzeilen!



Endlich auch auf Ihrem Amiga!

Die Fachpresse ist begeistert!

AMIGA GAMES

11/95: Eine erfrischende Gratwanderung zwischen Sarkasmus und Frechheit!...verspricht stundenlange vernünftige Unterhaltung **85% AMIGA GAMES AWARD**

AMIGA JOKER 12/95:

Eine äußerst lustige und komplexe, wirklichkeitsnahe Wirtschaftssimulation

PC PLAYER:

Das Szenario ist herrlich abern, die Grafik stilvoll, der Humor erfrischend und endlich gibt es mal ein innovatives Spielziel...

AMIGA MAGAZIN

1/96: Spiel des Monats

POWERPLAY:

MAD NEWS verbindet anspruchsvolle Simulationen zusammen mit einem Höchstmaß an komprimierten Abdrech-Humors - eine gelungene Mischung.

ASCENSION DAY!



Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft kehrt auf dem Amiga-Markt neues Leben ein! Nicht nur, daß der Amiga ab sofort in allen Escom-Läden erhältlich ist, nein, auch das Softwareangebot wurde durch einige echte Spieleperlen ergänzt, die wir ausgiebig getestet haben.

Zu behaupten, daß der Amiga unaufhaltsam auf dem Weg zurück an die Spitze des Computer-Marktes ist, wäre etwas frivol, doch zweifellos befindet sich Amiga Technologies auf einem sehr guten Weg. Die Produktionskapazitäten wurden auf mittlerweile 8.000 Stück pro Woche gesteigert, eine flächendeckende Verbreitung ist fast erreicht, und rechtzeitig zur umsatzträchtigsten Verkaufssaison nimmt Escom, eine der marktführenden PC-Händlerketten, den Amiga wieder in sein Sortiment auf.

Sicherlich, technisch kann ein Amiga 1200 der Pentium-Konkurrenz nicht ganz paroli bieten, dafür ist er jedoch deutlich günstiger und für flotte Action-Spiele wesentlich besser

geeignet. Zu was der Amiga 1200 fähig ist, wird durch das neue Magic-Bundle eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Die Textverarbeitung Word Worth 4, das Malprogramm Personal Paint 6.4, die Anwendungsprogramme Organizer, Turbo-Calc und Photogenics 1.1 ermöglichen Computerneulingen den leichten Einstieg in die Welt der Datenverarbeitung, und die beiden Spiele Whizz und Pinball Mania sorgen für unterhaltsame Stunden am Joystick. Bedenkt man nun noch, daß alleine der Wert des Softwarepakets schon bei rund DM 700,- liegt, darf man den Amiga eigentlich als Gratisbeilage betrachten.

Daß sich der Amiga wieder im Aufwind befindet, merkt man auch daran, daß sich Softwarefirmen schon über die neu produzierten Geräte beschweren. So läuft Fears nicht einwandfrei mit den neuen Laufwerken, was aber laut AT-Pressesprecher Gilles Bourdin ganz einfach daran liegt, daß die Laderoutinen nicht gemäß den Entwicklerunterlagen programmiert wurden. Hinsichtlich der 1996 erscheinenden RISC-Amigas ist den Entwicklern jedoch anzuraten, auf systemkonforme Programmierung zu achten.

Abschließend noch ein paar Worte zur vorliegenden Ausgabe. Besonders stolz sind wir auf die aktuelle Worms-Coverdisk, die aufgrund ihres enormen Umfangs auf zwei Disketten entpackt werden muß. Ansonsten dürften die Tests zum Mega-Adventure Amazon Queen, zur Flugsimulation Coala und zum Geschicklichkeitshit Worms für Aufsehen sorgen! Frohe Weihnachten, die Euch unser gesamtes Team hiermit schon jetzt wünscht, dürften damit gesichert sein!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur



**Benötigt 2 Leerdisketten!
Sehr umfangreich!**

Demo des Monats

Worms

Pünktlich zum Weihnachtsfest können wir Euch ein besonders witziges Demo präsentieren, das in Sachen Umfang und Spiellewitz alle bisherigen Coverdisks schlägt. Alleine oder zu zweit darf man seine Fertigkeiten als zielsicherer

Kampfwurm unter Beweis stellen, der mit zehn verschiedenen Waffen die punkteträchtigsten Artgenossen unter lautem Gebrüll ausschaltet. In diesem Spiel sind Taktik, Reaktionsfähigkeit und Spiel-Spaß angesagt!



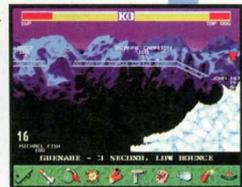
Bewaffnete Würmer sind die Stars des neuen Team 17-Spiels!



Man darf gegen Freunde oder harte Computerteams antreten.



Das Ziel des Spiels liegt darin, die gegnerischen Würmer zu eliminieren.



Unsere Demoversion garantiert stundenlangen Spielspaß für 1-4 Spieler!

INHALT

Pinball Dreams, Pinball Fantasies und Pinball Illusions machten 21st Century zu einer der erfolgreichsten Softwarefirmen überhaupt, immerhin wanderten einige hunderttausend Kopien dieser Spiele über den Ladentisch. Ob sie nun mit Pinball Mania an diese Erfolgsserie anknüpfen können, hat unser Flipper-Experte Oliver Preißner herausgefunden.

PINBALL MANIA



28

INHALT 12/95

RUBRIKEN

Impressum	98
Infotrial	5
Inserentenverzeichnis	85
Vorschau 1/96	99

SERVICE

Coverdisk	72
Kleinanzeigen	82

CHARTS

Joysoft-Bestseller	79
--------------------------	----

LESERBRIEFE

Helpline	94
Rossi's Mailbox	94

USERBOX

News Mix	86
Turbo Print 4.0	90
Up to Date	92

SPECIALS

DER POWER AMIGA KOMMT!

Sensationelle News aus Amerika!

LEADING LAP

Der Rennspielhammer von Black Legend!

NEWSCOCKTAIL

Neue CDs, Utilities & mehr!

TURBO PRINT 4.0

Der neueste Druckertreiber!

UP TO DATE 92

Das optimale Multitool

WORMS ZUM SPIELEN!

Das geniale Coverdisk-Demo!

GAMES

A500 & A1200

Amazon Queen12

Coala24

Pinball Mania28

Premier Manager 3 .68

Leading Lap8

Worms18

CD 32

Amazon Queen12

Pinball Mania28

SPILETIPS

Alien Breed 3D11

Aladdin2

ARP-Codes21

Charts Tips27

Fears7

Flashback17

Helpline24

Lesertips28

Ruff'n Tumble15

Tips & Tricks ABC . .30

LEADING LAP



Rennspielfreunde, die mit Sehnsucht auf ein neues Polygonspektakel im besten Formula One Grand Prix-Stil warten, sollten geschwind unser umfangreiches Special aufschlagen, in dem wir verraten, ob Black Legends neues Spiel was taugt.

8

AMAZON QUEEN



Endlich! Nach langen Monaten des Wartens hat Renegade endlich sein neues Werk fertiggestellt. Wir haben als erstes Magazin die vollständige Version des Mega-Adventures einem ausführlichen Test unterzogen und verraten alle Geheimnisse!

12

WORMS



Erwartungsgemäß ist das neue Team 17-Spiel eines der witzigsten und originellsten Amiga-Spiele der letzten Jahre. Wir bieten nicht nur die exklusive spielbare Demoversion auf der Coverdisk, sondern haben auch einen brandheißen Test!

18

COALA



Freunde von 3D-Spielen kommen in dieser Ausgabe wirklich auf ihre Kosten. Neben dem Rennspielknaller Leading Lap läßt Empires Hubschraubersimulator die Polygon-Fetischisten aufheulen. Ist es sogar besser als Gunship?

24

PREMIER MANAGER 3



Manager-Spiele und keine Ende! Auch wenn es aussichtslos scheint, Gremlin unternimmt einen neuen Anlauf, die Bundesliga Manager-Serie vom Thron zu stoßen. Ob es ihnen gelingt, haben unsere Fußball-Experten für Euch herausgefunden!

68

Neuer Polygon-Flitzer

Leading Lap

Der neuen Rennsimulation von Black' Legend wurden bereits viele Vorschußlorbeeren mit auf den Weg gegeben. Zumindest hebt die Polygon-Grafik dieses Spiel wieder einmal wohltuend vom Einheitsbrei zahlreicher erschiener Rennspielchen ab. Wir bretterten für Euch die ersten Runden über die Betonpisten.

Von Oliver Preißner

Begrüßt werden wir zu Beginn bereits mit einem fetzigen Soundtrack, vermischt mit wildem Gitarrengeschubbe. Kein Wunder, daß diese Untermalung gleich ins Ohr geht, wurde sie doch von dem auch im Schallplatten-geschäft äußerst bekannten John Haines (Tina Turner) eigens für das Game komponiert. Sozusagen richtig aufgeheizt, warten wir begierig auf den Start des Rennens.

Letzte Checks vor dem Rennen

Vor Rennbeginn, sowie auch im Pause-Modus, können viele Grundeinstellungen in Leading Lap justiert werden. Die Menüführung ist grafisch recht spartanisch ausgefallen und kommt augenscheinlich sogar mit Standardschriftsätzen aus. Dafür können hier Konfigurationen vorgenommen werden, die das Game jeden Rechner, ob mit Turbokarte oder Speichererweiterung, individuell voll ausnutzen sollen. Grafische Details lassen sich ebenso wie Sichtweiten in drei Stufen variieren. Zudem kann die Simulation mit unterschiedlichen Wolkformationen optisch noch etwas aufpoliert werden. Als Orientierungshilfe kann während des Rennverlaufs eine Streckenkarte eingeblendet werden. Diese ist intelligenterweise nicht starr wie in anderen Racing-Games, sondern rotiert und dreht sich entsprechend unserer Fahrtrichtung. So hat man, egal ob man nach Norden

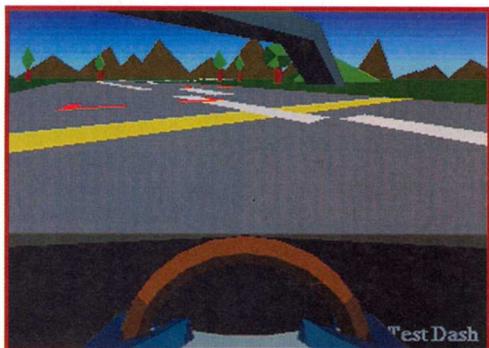
oder Süden fährt, die nächste Kurve immer sofort erkennbar als Rechts- oder Linkskurve vor Augen. Nicht genug der speziellen Features: Black Legend hat für ein realistischeres Fahrgefühl eigens ein MPV-System (Moving Point of View) ent-

Realitäts-Pedanten können von Leading Lap begeistert sein, Otto-Normalzocker dagegen bleiben vermutlich lieber bei den Arcade-Klassikern. Bis zum Erscheinungstermin ist jedoch noch etwas Zeit.

wickelt, das wahlweise aktiviert werden kann. Dieses System ermöglicht neben den unterschiedlichsten Kameraperspektiven auch virtuelle



MPV



Stilisierte Polygon-Klötze säumen den Fahrbahnrand. Sind diese ansprechender als stilisierte zweidimensionale, dafür aber detaillierte Objekte?

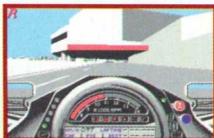
Halsdrehungen des Drivers im Cockpit. Die individuelle Anpassung auf den jeweiligen Rennpiloten soll vollautomatisch erfolgen und auch seitliche Blicke, zum Beispiel in eine Kurve beim Durchqueren, ermöglichen. Natürlich sind auch diverse Standard-Optionen verfügbar. Ergebnisse, Rekorde und Ligatabellen können eingesehen und Spiel-

stände dürfen gespeichert werden. Eine integrierte Paßwort-Eingabe erleichtert zudem den Wiedereinstieg in die gehobenen Klassen.

Grau in Grau

Für eine Rennsimulation in Vektorgrafik ist Leading Lap zugegebenermaßen verteuert schnell. Leider wird es dadurch

INFO Ein Blick zurück



Wer bereits hinter dem Steuer von Formula One Grand Prix gesessen hat, wird an der Vorabversion von Leading Lap noch einiges zu bemängeln haben. So waren die Fahrzeuge trotz ebensol-

cher Verwendung von Polygongrafiken schon vor einigen Jahren wesentlich detaillierter in Szene gesetzt. Die Straßenführung war nebst einer hübschen rot-weißen Fahrbahnrandmarkierung viel abwechslungsreicher gestaltet. Große Gebäude schlängten sich monströs entlang der Piste und Verfolgungsjagden konnten sich spannend über mehrere Runden hinweg hinziehen. Neben unterschiedlichen Kameraperspektiven gab es in F1 Grand Prix zusätzlich zahlreiche motivationsfördernde Zwischengrafiken zu bewundern, die bisher in dem neuen Titel von Black Legend noch nicht zu finden sind.

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



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

IMPULS
Mailorder

0221 / 52 96 20

Blitzbasic 2	175 DM
Devpac 3.14	175 DM
Powercopy pro	168 DM
Technosound Turbo II	124 DM
XCOPY	58 DM
Center Court Tennis	59 DM
Colonization	79 DM
Erben der Erde	69 DM
Fears	89 DM
Super Streetfighter 2	75 DM
Whale's Voyage 2	79 DM

A500:
Approach Trainer 79 DM
Bling! 99 DM
Der Reeder 79 DM
Distant Armies 79 DM
Pizza Connection 89 DM
Ran Trainer 89 DM

A1200:
Anstoss 89 DM
Der Meister 79 DM
Erben der Erde 79 DM
Oltimer 69 DM
Subwar 2050 99 DM
Virocop 59 DM

Restposten:
4D Sports Driving 35 DM
Oscar 29 DM
Piracy 29 DM
Plotting 29 DM
Whiz Kid 29 DM

CD32:
Bron the Lion 25 DM
Elite 3 75 DM
Labyrinth of Time 65 DM
Pirates 69 DM
Roadkill 55 DM

* Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment.
Verandkosten: 10 DM / Vorkasse - 13 DM / NN zzgl. NN-Geb.
* Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten!
Fax: 0221 / 510 26 20
Jörg Weuster * Gutenbergr. 53 * 50823 Köln



M + S Computer
Niederstraße 27 - 29
32312 Lübbecke
Tel/FAX: (0 57 41) 29 71 83

Bestellzeiten: Montag - Freitag:
10:00 - 13:00 / 14:30 - 18:00
Samstag: 9:30 - 13:00

2 fach CD ROM inkl. Controller für A600/A1200	4 fach CD ROM inkl. Controller für A600/A1200	AMIGA 500 M -TEC 2MB
269,- für A2000/A4000	499,- für A2000/A4000	Speichererweiterung inkl. Uhr / Anleitung
199,-	379,-	179,-

150 PD Programme
incl. Diskbox auf 3,5" Disketten und
Klickstart 1.3 Benutzer für A1200!
In dem Paket sind über 100 Spiele
z.B. Schach, Dame, Mensch gegen Dich, nicht-
Antispyer, Actionstrategie, Strategie,
Werbespiele, und Spiele
von Diskettenreparatur enthalten!
Außerdem bietet die Paket noch eine
Verleih von Anwendungsprogrammen:
egal die Bereiche: Bildgrafik,
Music, Textverarbeitung,
Datenoperationen, und vieler mehr!
Programme laufen auf allen A500/A600/A1200

nur 99,-
850 MB Festplatte
inkl. Controller
679,-

Farbmonitor M1438S629,00
Winner Maus29,90
1 MB Karte inkl. Uhr75,90
AT Controller A500 extern159,00
externes DD Laufwerk (Alfa DATA)89,00
Netzteil A2000123,90
3,5 Zoll Laufwerk A1200 intern83,90
A3000 Towerboard inkl. 1 MB889,00
CD - 32 Maus29,90
AT BUS Controller extern/RAM Opt.159,00
Kickstart 2.0435,00
Kickstart Umschaltplatine35,00
AMIGA Trackball49,00
TEAC CD - 56 E / 6 fach IDE489,00
MODEM 28800 BAUD (Anl./Kabel/Softw.) ... 279,00
Disketten 10 Stück, 6,90 100 Stück, 67,00

Bestellungen werden mit der Post (11,90 Nachname) geliefert!
Wir behalten uns Anpreisung für Auslandsbestellungen vor!
Alle Angebote freibleibend / Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!



Unter den drei Fahrzeugen dürfte dieser Formel 1-Bolide wohl am interessantesten sein.

auch nicht ansprechender als das bereits zum Budgettarif erhältliche Formula One Grand Prix. Die am Straßenrand befindlichen Bäume und Gebäude werden immer wieder wiederholt und wirken ebenso stilisiert wie zum Beispiel in Lotus Turbo Challenge, nur daß sie nicht fein detailliert, sondern eben als Polygon-Objekte dargestellt werden. Die detailgenaue Nachbildung von Strecken wie in F1GP, in der Gebäude, Brücken und Tunnels da sind, wo sie vorher auf der Map angezeigt werden, ebenso groß und ebenso umfangreich, findet man in Leading Lap überhaupt nicht. Alle Objekte, wie auch die Hintergründe, sind in blassen Pastellfarben gehalten, die ein kräftiges Grün von Bäumen oder ein dunkles Blau des Himmels schmerzlich vermissen lassen. Angepriesen werden fünf verschiedene Fah-

rer und realistisches Gegnerverhalten. Fakt ist, daß drei Fahrzeugtypen zur Verfügung stehen werden, die für jede der 15 Strecken mehr oder minder geeignet sind und somit dementsprechend auch gewechselt werden sollten. Tatsache ist jedoch auch, daß weder die Fahrzeuge noch die Driver besonders ansprechend angepriesen werden; keine aussagefähigen Charakterbilder, keine motivierenden Daten und Details der Rennwagen - einfach eben nur schlicht, sachlich und grau.

Polygon contra Motivation?

Wenn man Leading Lap begutachtet, stellt man sich bald die Frage, wie abstrakt soll und darf eine Simulation sein? Ist eine pedantisch realitätsge-



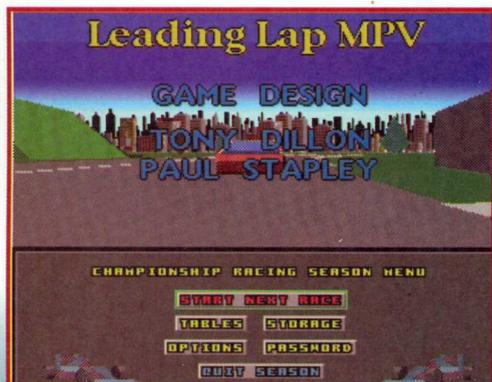
Grafikfettschisten dürfen sich nicht von diesem Bild täuschen lassen, in Bewegung wirkt das Ganze recht ansprechend.

treue Steuerung besser als eine eingeschränkt realistische und dafür geschicklichkeitsbetontere Steuermethode? Wirklichkeitsliebe wird ohne Zweifel in Black Legends Leading Lap großgeschrieben, aber selbst Wirtschaftssimulationen gehen doch bereits weg vom biederen Ernst und schnöden Tabellierungen. So wurden zum Beispiel in Vroom sowohl 3D-Grafiken als auch Arcade-Elemente geschickt und packend kombiniert. Vergänglich sucht man dagegen in Leading Lap nicht nach Realismus, sondern vielmehr nach Real Feeling, denn es sind keine Scheinwerferkegel, weder Pfützen noch Zuschauer aufzufinden, die das Gameplay aufwerten könnten. Ob hingegen auch auf Berge und Täler, Schatten und Lichteffekte verzichtet werden muß, wird erst die fertige Vollversion zeigen.

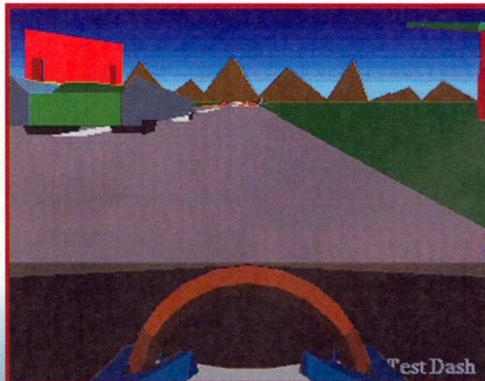


Ein digital eingespielter Kommentar kritisiert und bewertet unser Rundenergebnis. Ansonsten beschränkt man sich auf relativ monotones Motorendröhnen.

Fazit: Realitäts-Pedanten können von Leading Lap begeistert sein, Otto-Normalzocker dagegen bleiben vermutlich lieber bei den Arcade-Klassikern. Bis zum Erscheinungstermin ist jedoch noch etwas Zeit, was unter Umständen auch zu der einen oder anderen erfreulichen Überraschung führen kann.



Leading Lap arbeitet mit einem rasant scrollenden Grafiksystem, das alle Polygone in Windeseile berechnet.



Vielseitig, wenn auch nicht besonders augenfreundlich, können zahlreiche Grundeinstellungen vorgenommen werden.

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88
 Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr 9.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
 Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

AMIGA 500/600/2000

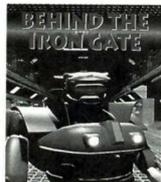
Alienbreed 3 (Tower Assault)	V 35,99
Approach Trainer	A 64,99
ATR - All Terrain Racing	A 49,99
A - Train Classics	V 35,99
Aufschwung Ost	V 59,99
Base Jumpers Platinum	A 69,99
Base Jumpers	A 49,99
Behind the Iron Gate	A 49,99

Flamingo Tours	V 64,99
----------------	---------



FLAMINGO TOURS
dt. Version
Amiga 500
DM 64,99

Flight of the Amazon Queen	A 69,99*
Its International Cricket	A 49,99
Hattrick	V 69,99
King's Quest 6	V 59,99
Kingdoms of Germany	V 49,99
Kult of Seased	A 1,99
Lollipop (ab 600er III)	A 59,99
Lords of the Realm	V 59,99
Lothar Matthäus Super Soccer	V 69,99
Lucas Arts Classic Adv.	V 79,99
(Indiana Jones Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken)	
Mad News	V 69,99



BEHIND THE IRON GATE
dt. Version
Amiga 500
DM 49,99

Bling!	V 79,99
Brutal	V 59,99*
Bundesliga Man. 3 Hattrick	V 79,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V 67,99
Colonization	V 69,99



COLONIZATION
dt. Version
Amiga 500
DM 69,99

Combat Classic 3	A 69,99
(Campaign, Gunsport 2000, History Line 1914 - 1918)	
Delphine Classic Collection	A 54,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)	
Der Clou	V 29,99
Der Meister (Fußball-Manager)	V 54,99
Der Reeder (2 MB)	V 84,99
Die Nordländer	V 1,99
Die Siedler	V 49,99
Dreamweb	V 69,99
Erben der Erde	V 49,99



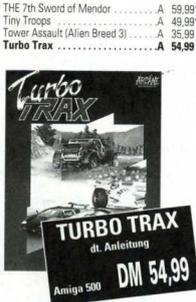
ERBEN DER ERDE
dt. Version
Amiga 500
DM 49,99
Amiga 1200
DM 54,99

Evasive Action	V 54,99*
Final Over-Arcade Sports Cricket	A 29,99*

Super Street Fighter 2	A 59,99
------------------------	---------



SUPER STREET FIGHTER II
dt. Anleitung
Amiga 500
DM 54,99
Amiga 1200



TURBO TRAX
dt. Anleitung
Amiga 500
DM 54,99

UFO - Enemy Unknown	V 69,99
Universe	A 54,99
Viracop	A 99,99
Whales Voyage 2	V 59,99
Worms	A 49,99*
Zeewolf	V 69,99
Zeppelin-Gold Edition	V 69,99



ZEPPELIN GOLD EDITION
dt. Version incl. Audio-CD
Amiga 500
DM 69,99

Zero	A 59,99*
Zonkad	A 39,99*

SONDERANGEBOTE AMIGA 500/600/2000 solange Vorrat reicht

Award Winners	V 24,99
(Space Ace, Kick Off 2, Pipe Mania, Populous)	
Bitmap Brothers	A 14,99
Blastar	A 14,99
Bloodnet	A 19,99
Dogfight	A 35,99
Difmania	V 19,99
FI (CD/MARK)	A 29,99*
F-117 A Nighthawk	A 35,99
F-19 Stealth Fighter	A 32,99

FIFA International Soccer (2MB)	V 29,99
Formula One Grand Prix	A 19,99



FIFA INTERNATIONAL SOCCER (2MB); dt. Version
Amiga 500
DM 29,99

Gunsport 2000	A 35,99
---------------	---------

Ballzoo Pictures	V 59,99
International Sensible Soccer	V 14,99
Krusty's Fun House (Simp)	A 19,99
Midwinter 2	E 29,99
Missiles over Xerion	A 14,99
Monkey Island 1	V 29,99
Naughty Ones	A 14,99
Ruff & Tumble	A 14,99
Sensible Soccer	A 14,99

Theme Park	V 29,99
Turrican 3	A 14,99
UFO	A 35,99
Urduim 2	A 19,99

AMIGA CD 32+SONDERANGEBOTE	
Alienbreed 3 - Tower Assault	A 54,99
Alien Breed 3D	A 54,99*
Alien Olympics	V 49,99
Alien Battles	A 29,99
Alien Breed	A 28,99
ATP - All Terrain Racing	A 49,99
Base Jumpers	A 39,99
Battle Chess	A 34,99
Battle Treads	A 19,99
Bump 'n Burn	A 29,99
Chuck Rock 1 & 2	A 32,99
Defender of the Crown 2	A 37,99
Der Clou	V 29,99
Dragonstone	A 54,99
Dreamweb	V 69,99
Elite 3 - First Encounter	A 54,99*
Emerald Mines	A 28,99
Erben der Erde (mit Sprachausgabe)	V 54,99
Extractions	A 59,99*
Fields of Glory	V 19,99
Final Over - Arcade Sports Cricket	A 34,99*
Formula One Grand Prix	A 59,99*
FreshFish 8	A 44,99
Fury of the Furys	A 19,99
Garner Gold	A 49,99
(Bump 'n Burn, Jesterike, Nick Faldo's Golf)	
Goldfish 2 (Fred Fish)	A 44,99
Golfman	E 54,99
Gunsport 2000	A 47,99
Kingpin (Arcade Sports Bowling)	A 19,99
Lemmings 1	A 19,99
Liberation Captive 2	E 14,99
Lothar Matthäus Super Soccer	V 69,99
Marvin's Marvelous Adventure	A 59,99
Mean Arenas	A 39,99
Microcosm	A 37,99
On the Loose	A 59,99
Paws of Fury	A 39,99
PGA European Tour	A 49,99
Pinball Illusions	A 54,99
Pinball Fantasies	A 39,99
Pinball Krew	A 1,99
Pirates Gold	A 59,99
Pussies Galore	A 49,99*
Quik	A 59,99*
Roadkill	A 54,99
Rise of the Robots	A 54,99
Seek & Destroy	A 19,99
Simon the Sorcerer 2	V 1,99
Skeleton Crew	A 49,99
Soccer Kid	V 19,99
Syndicate (incl. Alfred Chicken)	E 54,99
The Lost Vikings	V 19,99
Theme Park	V 49,99
Timy Troops	A 54,99
Top Gear 2	A 1,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A 54,99
UFO - Enemy Unknown	V 49,99
Ultimate Body Blows	A 54,99
Universe	V 54,99
Vital Light	A 59,99*
Whales Voyage II	V 74,99*
Worms	A 54,99*
Zool 1	A 19,99

Techno Plus	28,99
-------------	-------

Mouse	
ergonomische 2-Tasten Maus	28,99

Mouse Pads	
4 verschiedene Star Trek Motive, jrv	19,99
Mousepads verschiedene	ab 9,99

Control Pad	
Leitni (Dauerfeuer)	19,99

CD 32 Konsole plus 3 Spiele	329,99
------------------------------------	---------------

AMIGA 1200 / 4000	
Aladdin	A 59,99
Alien Breed 2	A 54,99
Alien Breed 3D	A 54,99
Arcade Pool	A 24,99
Baldie	V 59,99*
Banking	V 79,99
Bump 'n Burn	A 54,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick	V 79,99
Christoph Columbus	V 74,99
Der Clou	V 29,99
Der Meister	V 54,99
Der Reeder	V 79,99*
Der Schatz im Silbersee	V 67,99*
Civilisation	V 35,99*
Doppelpaß (Antost+Anst. W.C.E.)	V 79,99
Dreamweb	V 69,99
Dschungel	A 59,99*
Dungen Masters 2	V 59,99*
Efremuth	A 49,99*
Elite 3 - First Encounter	V 54,99*
Erben der Erde	V 49,99

Fears	A 69,99
-------	---------



FEARS
dt. Anleitung
Amiga 1200
DM 69,99

Fields of Glory	V 35,99
Frontlines	V 59,99*
Gunsport 2000	A 69,99
Hanse - Die Expedition	V 39,99
Hattrick	V 69,99*
High Seas Traders	V 59,99
Jungle Strike	A 59,99
Kick off 3 European Challenge	A 54,99
König der Löwen (Lion King)	A 59,99
Lords of the Realm	V 59,99
Magic of Endoria	V 1,99
Marvin's Marvelous Adventure	A 59,99
Out to Lunch	A 47,99
Pawn of Fury	A 35,99
PGA - European Tour	A 59,99
Pitfall - The Mayan Adventure	A 1,99
Pinball Fantasies	A 54,99
Pinball Illusions	A 54,99
Pinball Mania	A 69,99
Pinkie	A 69,99*

Rise of the Robots	A 69,99
Roadkill	A 54,99
Robinson's Requiem	V 59,99
Russelheim (Detroit)	V 59,99
S. U. B.	V 54,99*
Shadow Fighter	A 54,99
Shaq Fu	V 59,99*
Sim City 2000	V 69,99
(Skull mit Festplatte und 4 MB RAM)	
Sherlock the Sorcerer 2	V 79,99*
Skeleton Crew	V 54,99
Star Crusader	V 59,99*
Super Stardust	A 54,99
Super Street Fighter 2	A 54,99
T. A.	A 79,99*
Theme Park	V 29,99



THEME PARK
dt. Version
Amiga 500
DM 29,99
Amiga 1200

Top Gear 2	A 49,99
UFO - Enemy Unknown	V 69,99
Viracop	A 49,99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vollständig nachgeliefert. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr. DM 3,- Softwareabholung ab DM 25,00 - ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielpreise zzgl. DM 8,- mit Konto-Nr. 217-894 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 991 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postremittenzionen!). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir ein Kontopauschale von DM 20,-. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe. Achtung: Ladensignale werden ab 1. April 1999 nicht mehr verwendet!

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Für den Versand nach Hause unter Angabe Ihres Kontostandes kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarzubehör.

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

Auf den Spuren von Indiana Jones!

Flight of the Amazon Queen

Wer immer noch den grandiosen Adventures von Lucas-Arts nachtrauert, kann nun seine Taschentücher getrost wieder wegpacken. Mit *Flight of the Amazon Queen* ist es Interactive Binary Illusions (IBI) endlich gelungen, einen stilgerechten und würdigen Nachfolger zu inszenieren, der Paradebeispielen wie *Indy IV* in nichts nachsteht.

O bwohl Amazon Queen eine Verklung der heldenhaften Abenteuererien der 40er Jahre ist und diese immer wieder gekonnt auf die Schippe nimmt, basiert deren Reiz dennoch auch auf einer spannend-fesselnden Story. Hat man sich einmal mit der Geschichte befaßt, läßt sie einen nicht wieder los.

Wie alles begann...

Wir schreiben das Jahr 1949, eine Zeit der Filmsternen und Abenteuer. Der Charter-Pilot Joe King erhält den Auftrag, den Moviestar Faye Russell für Werbefotos zu ihrem neuen Film „Leidenschaften des Urwalds“ in den Dschungel zu fliegen. Doch auch der Holländer Anderson ist an dem Job interessiert, und so findet sich Joe eingeschlossen in einem Hotelzimmer wieder. Mit der Hilfe des Showgirls Lola gelingt es Joe, als Frau verkleidet aus dem Hotel zu entkommen. Gerade noch rechtzeitig stellt er Anderson auf dem Flugplatz und erobert seine prominente Fracht zurück. Doch Joe bleibt vom Pech verfolgt: Aufgrund eines heftigen Gewitters baut er zusammen mit Faye und seinem Mechaniker Sparky im Dschungel eine Bruchlandung.

Abenteuerlicher Dschungeltrip

O bgleich das Flugzeug nur noch Schrottwert besitzt, haben die drei Abenteuerer Glück im Unglück. Gänzlich unverletzt überwinden sie den piranhaverseuchten See, in dem das Wrack steckt und

Amazon Queen

Die einzelnen Lokalitäten sind detailliert und abwechslungsreich. Was es wohl mit dem Käfer und dem Fisch hier für eine Bewandnis hat?

erreichen wieder trockenen Boden unter den Füßen. Auf der Suche nach Hilfe macht sich unser vermeintliches Fliegeras in die unbekanntes Wildnis auf und schlittert unversehens in das größte Abenteuer seines Lebens. Er entdeckt ein seltsames Pygmäendorf mit dem stets hilfreichen Händler Bob. Er stößt auf ein paar kuriose Missionare und findet die Fleda GmbH, die sich inmitten des Amazonas-Urwaldes angeblich der Produktion von Lederhosen widmet. Um das Durcheinander letztlich komplett zu machen, ist die eigensinnige Faye, die Joe bei Sparky an

der Absturzstelle zurückgelassen hat, inzwischen auf eigene Faust losgezogen...

Im weiteren Verlauf machst Du alias Joe King Bekanntheit mit einem Stamm

anmutiger Amazonen und kommst hinter die Mächenschaften des verrückten Dr. Frank Eisenstein, der Fleda



nur als Tarnorganisation betreibt. Du durchforschst die sagenumwobene Tempelruine

Hat Dich das Dschungelfieber einmal gepackt, läßt es Dich nicht mehr los. Man ist ständig neugierig, wie die Geschichte denn nun weitergeht.

auf der Faultierinsel und lüftest das Geheimnis des Tals der Nebel. Bis Fleda zerschlagen und Dr. Eisenstein ausgeschaltet ist, bis Du das Herz der Amazonenkönigin

erobert hast, läßt Dir Flight of the Amazon Queen keine Verschnaufpause. Löst man das eine Rätsel, tun sich zwei



Hier sind wir nicht in Bayern, sondern inmitten des Amazonas-Dschungels. Unter dem Deckmantel der Lederhosenproduktionsfirma Fleda betreibt Dr. Eisenstein seine verrückten Experimente.

INFO Interactive Binary Illusions

Das noch relativ unbekanntes australische Entwicklerteam IBI besteht zum einen aus den beiden Firmengründern John Passfield und Steve Stamatiadis. Beide bauen auf ihre einschlägigen Erfahrungen aus dem Bereich der Computeranimationen und des Comic-Publishing. Wie LucasArts wollen sie sich vor allem anspruchsvollen Zeichentrick-Adventures widmen. Unterstützt werden sie zum einen von Tony Ball bei der Programmierung sowie dem bekannten Soundexperten Richard Joseph. Wir dürfen auf weitere hervorragende Werke gespannt sein...

i NTERACTIVE
BINARY
i LLUSIONS

INFO Humorvolles am Rande!

Bereits kurz nach der unfreiwilligen Bruchlandung stellt sich uns im Urwald ein Gorilla in den Weg. Mühsam reparieren wir eine verfallene Brücke, um an einen Bananenbaum zu gelangen, doch auch die bereitwillig gefressene Banane läßt ihn keinen Zentimeter weichen. Ratlos lassen wir uns mit dem langhaarigen Koloss auf eine Diskussion ein, in der wir ihn schließlich davon überzeugen, daß es Gorillas nur in Afrika gibt, demzufolge er am Amazonas fehl am Platze ist. Unsere List hat Erfolg: Verdutzt gibt sich der Gorilla geschlagen und löst sich im wahrsten Sinne des Wortes in Luft auf. Ähnlich Amüsantes widerfährt uns auch in der Begegnung mit einem rosa gesprenkelten Drachen. Schnell entlarven wir ihn als verkleideten Gorilla und erklären ihn kurzerhand für nicht existent.



Ein heftiges Gewitter läßt den Flug ein jähes Ende nehmen. Die Überreste stecken inmitten eines Sees, in dem es von Piranhas nur so wimmelt (oben).

Der übereifrige Missionar Jimmi Cook versucht, die Affen zu unterrichten (rechts).



neue auf. Kein Abenteuerfilm könnte spannender und kein Roman könnte fesselnder sein.

Gekont in Szene gesetzt

Da eine gute Story noch lange kein Garant für ein ebenso gutes Game ist, hat sich IBI auch bei der technischen Umsetzung größte Mühe gegeben. Über 100 detaillierte und teilweise animierte Schauplätze dürfen bewundert werden. Im bewährten Multiple-Choice-Verfahren werden mit 40 unterschiedlichen Cha-

Eine straffe Handlung im Rahmen einer echten Abenteuer-Story bürgt für Spaß und Spannung vom ersten bis zum letzten Byte.

arakteren Gespräche geführt. (Um allerdings das Gebrabbel des Pygmy-Stammes verstehen zu können, müßt

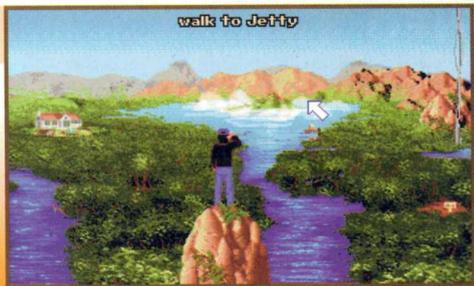
Angesicht eingelenket, wodurch eine persönlichere Identifikation mit den Darstellern und der gesamten Handlung erzeugt wird. Die Lokaltäten umfassen häufig mehrere Screens, die der Bewegung des Hauptdarstellers artig und sanft scrollend folgen. Acht Handlungs-Icons sowie ein überschaubares Inventory ermöglichen eine stets flüssige und einfache Spielsteuerung, wie wir sie bereits in ähnlicher Form aus Vorzeige-Highlights wie Indy IV oder Erben der Erde kennen. Zudem sind Aktionen und Kombinationen vorwie-

gend nur mit einigen wenigen sinnvollen und am Ort befindlichen Dingen möglich, die wie gewohnt bei der Berührung mit dem Pointer hervorgehoben werden.

Auf nutzlose Gegenstände, die den Spielverlauf nur verwirrend in die Länge ziehen, wurde erfreulicherweise verzichtet. So erzielt IBI einen straffen und geradlinigen Handlungsablauf, der ununterbrochen spannend bleibt. Nur die Komplexität der Rätsel und Aufgaben führt zu einem langsamen Ansteigen des Schwierigkeitsgrades. Untermalt wird das Ganze mit dynamischen Klängen zur Einführung und einer atmosphärischen Kulisse während des Dschungel-Trips. Teilweise könnte man wirklich glauben, man säße inmitten eines tropischen Regenwaldes, so realistisch klingt das Rau-

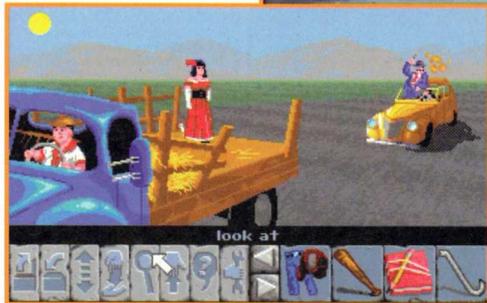
INFO Die Orientierung im Dschungel

Anstelle einer langweiligen zweidimensionalen Landkarte hat sich Interactive Binary Illusions für das Zurechtfinden im Urwald etwas Besonderes ausgedacht. Das Pinnacle, ein zentraler hoher Fels mit Rundumblick wurde geschaffen. Von hier aus hat Joe einen perspektivischen Überblick über das gesamte Amazonas-Valley. Man scrollt den Bildschirm einfach nach links oder rechts, klickt den gewünschten Ort per Mauspointer an, und schon ist man ohne lange Wegezeiten am nächsten Schauplatz.



Kaum hat unser Held die Amazonenfestung gefunden, wird er auch schon gefangen genommen. Die Kerkerinsassen tragen im reinen Frauenstaat alle das selbe kräftezehrende Los... (rechts).

Die nette Lady auf der Ladefläche ist niemand anderes als Joe King höchstpersönlich. Mit einer Kanne Öl hat man die Verfolger schnell abgeschüttelt (unten).



schen der Bäume, vermischt mit allerlei Gezirpe.

Das Abenteuer des Jahres!

An dem, was IBI unter der Schirmherrschaft der Vermarktungsgiganten Renegade und Warner Interactive präsentiert, gibt es eigentlich nichts auszusetzen. Die Story ist packend, die Aufmachung brillant und abwechslungsreich. Man stößt im Spielverlauf auf keine Stellen, die mit ein bißchen Überlegung nicht zu meistern sind. Keiner der benötigten Gegenstände erscheint unfindbar. Über oft filmartige Zwischensequenzen wird ein durchgängiger Handlungsfaden gesponnen. So erfährt man zum Beispiel etwas über die zwi-

schenzeitlichen Geschehnisse im Labor des üblen Doktors oder Entwicklungen in der Amazonas-Festung. Trotz seiner 11 Disketten beschränkt sich das humorvolle Abenteuer-Spektakel auf erfreulich kurze Nachladezeiten im reinen Diskettenbetrieb, und auch die Festplattenfixierung geht kinderleicht vonstatten. Man kopiert einfach alle Files in eine beliebige Schublade und startet das Hauptprogramm. Die angekündigte CD-Version mit der versprochenen flüssigen deutschen Sprachausgabe setzt dem Ganzen noch die Krone auf, so liegt uns mit Flight of the Amazon Queen wohl das stimmungsvollste und spannendste Adventure von 1995 vor.

■ Oliver Preißner



Auch Amazonenkriegerinnen haben ihre Reize. Wer würde hier nicht gerne mit dem King tauschen.

COMMENT

Die Handlung und das Gameplay sind ausnahmslos gut. Joe King könnte ebenso gut Indiana Jones heißen und macht auf mich einen besseren Eindruck als seinerzeit Indy IV. Nicht verpassen!



FACTS

Hersteller: Renegade/Warner Interactive Entertainment ■
Spieler: 1 ■ **Disks:** 11
Preis: ca. DM 80,- ■
Englisch nötig: nein ■
Festplatte: wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■
Steuerung: Maus ■

- ⊕ Packendes opulentes Abenteuer
- ⊖ keine AGA-Version geplant

GAMEPLAY 92%

GRAFIK 85%

SOUND 82%

MOTIVATION 94%

GESAMT 92%

Profi-Software ab 4,50 DM

Computer Center

Lieber Amiga-Freund,

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

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

Bocholt
Mallander Computer GmbH
Am alten Wehr 2
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 13 66 25
Fax: 02871 / 186 626 186



Versandkosten:
Inland Bar: 2,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland Bar: 2,- DM
Ausland Schack: 15,- DM
Ausland keine Nachname

Jedes Spiel nur
4,50 DM

Jedes Programm nur
4,50 DM

Jedes Spiel nur
5,90 DM

Jedes Programm nur
5,90 DM

Top Spiele

- 400 Glücksrad II
- 401 Helicopter Mission
- 402 Frösche Über Straßen und Wasser.
- 403 Earth Invader Sie kamen von Oben.
- 404 Das 3dpsl Game
- 405 Skat perfekt
- 406 Billard Perfekte Billardsimulation.
- 407 Telekommander II
- 408 Energie Manager
- 409 Karate Fighter In fremden Welten.
- 410 Looty Piraten & Kanonen im Mittelalter.
- 411 Diplomacy Strategischeschlacht
- 412 Evil Tower Top Abenteuerispiel
- 413 Mirror Wars Laserfeuer in All.
- 414 Tricky Quicky Nesquik-Game
- 415 Telekomando
- 416 Bi-Fil II (Action in Hollywood)



Der Nachfolger ist es: Ein neues Grafik-Adventure!

417 Space Walker

Erkunden Sie mit einer Raumkapsel ein altes

Raumschiff mit vielen Labyrinth und Abenteueren.

418 Mine Trasher

Geschicktes Steuern eines Raumschiffes in

verzwickten Labyrinth. Spielt im Jahre 2008!

419 Boggle

Aus wildem Buchstabensalat sinnvolle Wörter

zusammensetzen. 1-3 Spieler, 13 Musikstücke !!!

420 Insectoids 2

Gnadeloses Abtöten aggressiver Insektencharaktere.

421 Hot Blox Nervige Tetris-Variante.

422 Confusion Verschiebe-Puzzle.

423 Arena 2 Bobster bekämpfen sich.

424 Silver Blotch

Ihre Aufgabe ist es, im Jahre 2076 die

eingedrunnen außerirdischen Wesen z.B. mit dem

Düsenjet zu erledigen! Top Abenteuergame.

425 Tony im Kellogg's Land

Hat eine super Wertung in Amiga Games 9/94 !!!

426 Offensive High-Tech im Weltall.

427 Ghost Mines Geisteshaftes Boulderst.

428 Kinderflug Gescklich für Kinder.

429 Raumbergleiter

Realistischer 3D-Flug mit Vektorgrafik. Ähnlich dem

Klassiker Elite! Mit Radar und Direkt-Sichtkontrolle.

430 Task Force

Strategisches Spiel: Sie können Ihre Männer mit 10

Verteidigungsgeräten, Minensucher usw. ausrüsten.

431 CD Drama

Videospielmaster mit 4 tollen, lustigen Spielen:

Octopus, Parachute, Fire Attack und Oil Panic!

432 Cookie

Lustiges Kinderspiel mit Figuren aus der Sesamstraße.

433 Jet Set Billy

Gemütliches Jump'n Run-Game als Mischung

zwischen Jumpman Junior und Jet Set Will.

434 High Octane

Autorenrennen (1-2 Spieler) mit Wahnsinnig-Grafik und

echten Video-Animation der Superslative.

Händleranfragen erwünscht

Top Anwenderprogramme

- 435 Amiga World
-

Shareware-Datenbank mit Informationen zu allen Ländern der Welt (Einwohner, Fläche, Lage, Kapital, Währung, Währungsmittel usw.)

436 Directory Opus Professional

Das Profiprogramm zum Kopieren von Files, Anzeigen von Bildern, Fonds... Jedoch ohne

Hochglanzverpackung, dafür aber nur 4,50 DM !!!

437 Astrologic

Horoskope, Analysen... Test Amiga-Magazin 3/94: gut

438 Bibel Quiz

439 Fahrtschule

440 Überweisung

441 Textverarbeitung Neu!

442 Rechtschreibprüfer

443 Wörterbuch +

Top Shareware-Engl.-Deutsch-Engl.-Übersetzer !!!

444 ProFakt Fakturierung / Rechnungen

445 ProFibu Finanzbuchhaltung

446 ProData Datenverwaltung aller Art.

447 Streckenplaner (Ab OS 2.0)

'Amiga Route' ist

die ultimative S h a r e w a r e

Streckenplaner, der so bekannt wie

professionell ist. Gibt jede Strecke in

Wort und Grafik aus. SuperZoom!

448 Geheimdisk

Alle deutsche Bankkontozahlen, KFZ-Kennzeichen und

Radio-Frequenzen. Wülften Sie eigentlich schon, auf

welcher Frequenz die Space-Shuttle den

Funksprechverkehr abwickelt. Nein? Diese Disk hilft!

449 FrustKiller (Ab Kick 2.0)

Auf Workbench zu installieren: Explosionsgeräusche oder

Maschinengeräuseln beim Anklicken usw....

450 Mini-Maxi-Video

Neuartige Shareware-Videoverwaltung.

451 Boot-Intro-Maker-Disk

Installiert div. Text / Grafik-Intros im Bootblock.

452 Cover Master

Mit toller Menüführung und sauberem Ausdruck.

453 Kalender Druckt beliebige Jahre.

454 Master Copy II

Kopiert sogar zwischen Disk und Festplatte. SUPER!

455 3D Icons über 50 Icons für die

Workbench! Tolle 3D-Grafik für alle Zwecke.

456 Disk Art & Crack

Vielseitiger Diskettenreparierer und Diskmonitor.

457 Hardwarschaltpläne

C64-Kabel, Stereo-Sound-Sampler, Joys, Midi,...

458 Fake Memory

Simuliert eine Speichererweiterung (Fast-MEM),

Dadurch laufen wieder viele ältere Programme auf dem

Top Spiele

- 480 Superwort
- 481 Perigo
- 482 Galaga Deluxe
- 483 Helix
- 484 Perigo
- 485 Nummer 5 lebt
- 486 Desert Defender
- 487 China Challenge III
- 488 Universal Racer
- 489 England lebt
- 490 Black Dawn
- 491 Assault & Crime Attack

2 Spiele: Bekämpfen Sie die Kriminalität.

492 Kreuzwörter

Fast 50 Rätsel mit 64 deutschen Fragen !!

493 Turbo Hockey

Schnelles Eishockeyspiel für 1-2 Spieler.

494 Overlander

Mit einem Mondauto erkunden Sie einen fremden

Planeten. Es lauern Utos und seltsame Dinge auf.

495 Fatal Mission II

Hervorragendes Weltraumballerspiel mit sagenhafter

Grafik von Planeten, Raumstationen oder Meteoriten.

496

STAR TREK THE NEXT GENERATION

497 Knights

Mittelalterliches Kampfspiel für 2 Spieler.

498 Dynamite Warriors

1-6 Spieler. Labyrinth, Bombenlegen, Mauersprengung.

499 Moon Rocket

Geschichte Mondlandung. Mit original NASA-Sounds.

500 Ghost n' Goblins

Ein völlig geisterhaftes Jump'n Run-Spiel. Bekannt

um guten alten C64. Mit Gänsehaut-Garantie.

501 Crazy Cross Cars

1-3 Spieler, 10 Pisten, Achterbahnen, Aufsprünge.

502 Die spektakuläre Flucht

Fliehen Sie aus einem todreichen Gefängnis.

503 Psycho Santa

Ein Psycho-Weihnachtsmann

fest mit seinem Schlitten auf die Welt. Action/Geschick.

504 Wipe Out!

Eines der ausgefallentsten Ballerspiele mit Parallax-

Scrolling, Rundumsteuerung, Radarschirm usw....!!!

505 Break Out '96 Perlekt-NEU

506 Mega Block II

Ein tetrisähnliches Spiel mit selten professioneller,

Top Szenen-Demos

- 511 Cappella (Ab Kick 2.0)
 - 512 Leslie's Trickfilm
 - 513 Spheres
-

Ray-Tracing-Bildern.

514 Sequental

Ein in der Amiga Jugend 9/94 gekröntes Spitzendemo.

515 Rampage

Megademo mit Echtzeitflügen über Berge, toilen

Grafik-Feuerwerken, Wasserwürfel, Top Musik usw....!

516 Fatal Morgana

Fetzelnder Musik-Clip mit Plasma, verschiedenen

tanzenden Frauen, Uhren, Stripteaseanimation...!

517 Full Moon (Nur A1200/A4000)

Wohl bestes AGA-Megademo der neuen Zeit:

Sprachausgabe, voll realistische Gleitflüge über

Berge, Labyrinthbegehung, Feuersmusik usw....!

518 Real (Nur A1200/A4000)

Top AGA-Demo mit Würfelstrahl, Vektorobjekte mit

Holz als Textur, Enterprise-Kanal, Flug über

Raumstation, Flug über Schlucht und Vieles mehr...!

519 Intel Outside (Nur A1200/A4000)

Anti-PC-Demo mit Videoanimation eines Kindes,

Frauenschnitt-Zoo, Comic-Blind, Glasbruch...!

520 Das Inmel WC

Nach einer PC-DOES-

Simulation wird der Interl-PC

ehrungsergebnis. Zusätzlich

befinden sich auf der Disk das

Demo "Eyes of Death" und

"We Have Ass", welches tolle E-Gitarren-

Musik, Erdkugelsimulation und

vide Effekte bietet.

521 Freitag's um 8:00 Uhr

AGA-Demo für A1200/A4000 mit superschnellen

Tunnelfahrten und Grafikspezialitäten. Incl. 2 weiteren

super Demos und 8 Liedern auf der Diskette.

522 Boggledop

Demo mit Sprachausgabe, lustigen Comicfiguren, die

sich sprechen. Von der besten Demogruppe - Sanity.

Incl. 7 weiteren Demos auf der Diskette.

523 Mega Demos

Ein riesen Paket mit tatsächlich über 20 starken Multi

Media Demos aus der Insider-Szene. ZUSCHLAGEN.

524 Virtual Dreams II

Videos von der Diskette: Sie sehen einen echten

Videoclip mit Aufnahmen von Computeralagen und die

Verfolgung von weglaufenden Personen.

525 In a Dream

Demo mit Vector-Frauen-Szenen zweier Personen.

526 Twingo Home

Erster Computer-Werbespot - Wie im Fernsehen -

527 Verantwortung

Flugsimulation das Eine & 34 weitere Effekte.

528 Neural Aussart

Trips, Kampfe und Flüge in ferne Zukunft im Weltall.

10 Min. Show mit Anflug auf Raumbasis usw....!

Jedes Paket nur
9,90 DM

Jedes Paket nur
19,- DM

Jedes Mega-Pack nur
39,- DM

Jedes Mega-Pack nur
49,- DM

Bunter Mix

540 Gibt es Ufos . . . ?
Erleben Sie exclusive Fotos und lesen Sie wahre Ufo-Erlebnisse, die noch nie veröffentlicht wurden.

541 Mind Field

Auf 3 Disketten erleben Sie fetzige Hardcore Techno-Musik mit Grafik im Takt der Musik: Cubic, Future Shock, Liverman Remix.

Slice Tacy, TripOnDiz, Anestis, NX100!!!

542 Happy Hopy Songs

2 randvolle Disketten mit 12 fröhlichen Profi-Songs.

Clip Arts Superlative

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



543 Weihnachten 544 Kinder 545 Illustrationen



546 Sport 547 Tiere 548 Autos

Color Clips Superlative

Farbige Bilder bis 4096 Farben für alle Amigas und Malprogramme. Wahnsinns-Motive für jedermann:



549 Viele Frauen 550 Grusel-Bilder



551 Feste, Freiheit, Comics 552 Computer & Büro



553 Tiere & Natur 554 100 Bilder gemischt



555 Witze

Heiße Blondinenwitze, einfach tierisch, Beziehungswitze, Ferienspaß... Tolle Witze zum Lesen und Ausdrucken.

556 Jahreshoroskop 1996

Die Diplom-Astrologin Therese hat exklusiv für uns ein spezielles Jahreshoroskopprogramm für jedes Sternzeichen und jeden einzelnen Monat des Jahres 1996 entwickelt. Lesen und staunen Sie.

Das neue original "Jabba Dabba Doo"-Lied in voller Länge und in Hi-Fi Qualität auf 2 Disk. Wird wie von einer CD abgespielt.

558 Super Battle Zone

Alles wird ins Visier genommen, was sich bewegt. Feine 3D-Polygongrafik und Future-Sounds. Mit Radar und Super-Baller-Salven.

559 Golf spiel

Professionelles Golfspiel mit 16 Landschaften und detaillierter Steuerung. 2 Disketten. Spiel auf Pfaden, Wasser, Straße und Sand!

560 Captain Bonus

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

561 Denver Duk

Lustige Spiel für Kinder: Onkel Duk muß in einem Labyrinth Diamanten aufeinandererschließen. Incl. dem Kartenspiel "Shoot Pontoon".

562 Smash Bang Wallop!

Rasantes Auto-Cross-Rennen mit digitalisierten Motorgeräuschen, Frontalupprall, Feuerball und zuckelnden und dampfenden Reifen, die beim Anfahren ein Loch im Asphalt einbrennen.

Bunter Mix

570 Maximal Overdrive II
Nur für A1200, A1300, A4000. 3 Disketten mit einem 5 minütigen, echten Videofilm mit Ausschnitten aus Kinofilms wie Star Trek und einem Eisen-Film. Außerdem folgende Filme: Kirmes, Schlägerei, Schwermampf. Danach gibt's noch Techno-Musik.

577 International Championship NEU Wrestling SUPER



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

572 Kinder Olympiade



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

573 Video Adventure - Nachbarn



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

574 C64 Super Collection

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

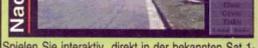
575 Label Pack

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

576 Druckertreiber Pack

Über 100 Druckertreiber sorgen für den richtigen Druck für nahezu alle Druckertypen. Für WordPerfect und alle Arten Von Programmen. (HP, Star, Canon, Epson, NEC, Oki, Plotter...)

577 Super Fußball WM



Neuartiges Fußball-Kartenspiel mit allen Weltmenschafsten für Auswahl. Gemündliche Grafik und tolle Nationalismen lassen die richtige Stimmung aufkommen. Ein Muß für jeden Fußball-Fan!!!

578 Die 3fach Liste

3 extrem gute Spiele im Pack: Amiga Castles (Angriff für Angriff), Basil Baggoo (Kombi-Action Spiel: Ein Kampf-Baller-Jump in Run-Mix) und Battle at Sea (90-Boot-Simulation) Ein muß für alle Fans!

579 Luftabwehr

Tolle Ballerspiel. Von einem Flugzeugträger aus haben Sie die Aufgabe, mit viel Geschick und schneller Reaktion Ihren Flugzeugträger zu schützen.

Bunter Mix

580 1000 Instrumente
10 pralvolle Disk mit ca. 1112 Musikinstrumenten (Samples), Soundeffekten, Stimmen, Sprüche (Politiker), (Natur)Geräuschen im IFF-Format für alle Musik- und Soundprogramme direkt zu verwenden.

581 Musik Modul Pack

8 Disketten randvoll mit über 200 Musikstücken im ProTracker-Format für alle gängigen Musik-Programme. Alles Spezial-Kompositionen von weltweiten Profi-Musikern. Alle Lieder sind von Ende 1995. (Nr. 580-581 incl. Pro-Tracker 3.15!!!)

582 Die Profi-Malbox



Dieses Komplettpaket eröffnet Ihnen die plastische Möglichkeit, Amiga-Bilder mit dem völlig neuen Malprogramm Amiga-IFF-Point zu bearbeiten und mit einem Universaldruckprogramm auf's Papier zu bringen. Damit Sie so richtig loslegen können, erhalten Sie außerdem 8 Disks randvoll mit fertigen Farbblenden und Grafiken aller Art.

583 Action/Balken spiele



Dieses Film einer laufenden Person als Flug und Dino-Ray-Tracing-Animation Feuerkanone live.

Es ist schon ein wirklicher Voll-Wahnsinn, was der Amiga so an Grafik und Soundeffekte auspacken kann. Wenn Sie diese 15 Disketten in Ihr Laufwerk einschleusen, so können Sie stundenlangen Erlebnissen aller Art folgen. Ein wahres Feuerwerk von echten Multi Media Animation, Filmen und in Echtzeit berechneten Effekten.

592 Virus/Disk/Repair/Copy Universal-Paket

4 Programmpakete auf einen Schlag: Ein riesen Komplettpaket mit 4096 Zeichen Kopierprogrammen (auch für Kopierschutz), neuesten Virus-Programme wie Virus Workshop, ein komplettes Sortiment, um defekte Disks oder Festplatten (Read/Write-Errors...) wieder zu reparieren usw. Diskverwaltungen, die Files kopieren oder Fonts-Bilder und Texte anzeigen und Programme, die auf einfache Weise die komplizierte Still-Eingabe durch einfaches Anklicken ersetzen.

593 Büropaket komplett

Die komplette Büro-Programmausstattung für alle nur denkbaren Büroaufgaben. Z.B. eines



Textverwaltung, Kontoführung und -verwallung, eine Adressenverwaltung, ein frei konfigurierbares und programmierbares Datenbanksystem für Verwaltungen aller Art, ein Shareware-Haushaltsbuchprogramm für den normalen Verbraucher oder ein Statistik-Programm, was sehr übersichtliche Diagramme und Bilanzen darstellen kann. Alles komplett für nur 49,- DM

594 DPoint Bilder & Fonts

Hiermit können Sie so richtig loslegen: 73 Farbbilder, 150 schwarz/weiß-Bilder und über 100 Zeichensätze für DPoint und alle anderen Mal- oder Textprogramme. Keine doppelten Bilder zwischen 593-594, 582, 591 und 594!



Die besten Spiele wie Space Taxi (Bekannt vom C64: Geschicktes Steuern einer Weltraumtaxi zu Plattformen. Mit Sprachausgabe), Grib It, Mr. Munk, Giddy, Colgate Jumpel, Boulder Dash Mega Collection (Mit sehr vielen neuen Levels) und mehr...

586 Denk/Breit/Spiele

Top Sammlung von Denk-, Brett- und Gesellschaftsspielen mit super Grafik, Tetris, Blasteris, Kreuzweg, Black Jack, Cross Over (Steinchen zusammenschließen), Reversi (Perfekte Grafik), Cracked, Slider, Piper, Toe Popper... usw!

587 Lernpaket

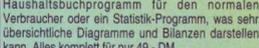
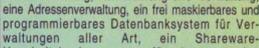
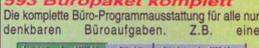
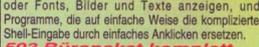
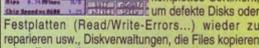
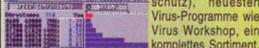
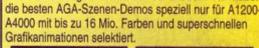
Universal-Sammlung der besten Lernprogramme ab der 5. Klasse bis zum Studium: Gravity, Matrix, Plotter, R.O.M. (Zig Mathe-Themen zur Auswahl, z.B. Kurvendiskussionen), Notenmanager (Schulnotenverwaltung), Molekül 3D, Pythagoras, Chemie-Master, Abacus (2 Disks Elektro(n)ik), Grammatik-Pauker, Vokabel-Pauker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

Bunter Mix

590 Die besten Spiele 1995
Diese einmalige Spiele Edition bietet die besten Top Spiele aus dem Jahre 1995: Fatale Mission 3, Marbles, Dogfight, Alien Frenzy, Jump, Schneebitz (Lustig für Kinder), Power Battle (Action Thriller im Science Fiction-Land), Tanks in Action, Kinder Quatsch (15 verschiedene Spiele für 4-12 jährige), Heat Attack und viele Andere Spiele als Komplettpaket zum Superpreis.

591 Szenen-Demo Highlights

Auf 15 randvollen Disketten dürfen Sie brennante Neuerscheinungen von Ende 95 erleben. Wir haben die besten AGA-Szenen-Demos speziell nur für A1200-A4000 mit bis zu 16 Mio. Farben und superschellen Grafikanimationen selektiert.



Schlacht der Würmer

Worms

Worms von Team 17 ist seit langem eines der meisterwarteten Spiele. Es hat das Zeug zum besten Game des Jahres, wenn nicht sogar der 90er Jahre! In unserem ausführlichen Test verraten wir alle Einzelheiten des neuen Megahits!



Es gibt keinen Zweifel, daß Worms ein sehr originelles Game von schier unbegrenzter Spielbarkeit ist. Die Charaktere in dem Spiel sind - wenig überraschend - Würmer. Es handelt sich dabei jedoch nicht um das Getier, das bei Dir im Garten herumkriecht, statt dessen hat Team 17 einen Wurm entwickelt, der mit einem großen Waffenarsenal



inklusive Missiles, Bazookas, Dynamit und explodierenden Schafen ausgestattet ist!

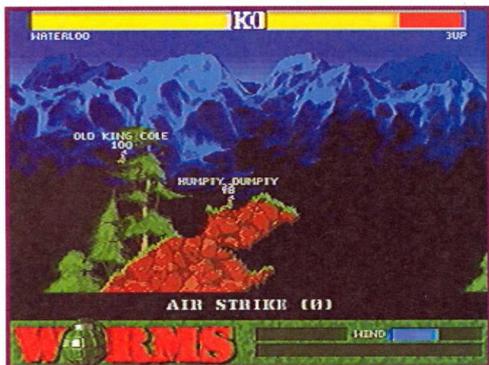
Simple Sucht?

Die Grundidee des Spiels besteht darin, Deinen Wurm oder Deine Würmer siegreich aus all den Schlachten mit den feindlichen Würmern hervorgehen zu lassen. Man kann Worms allein oder mit bis zu 16 Mitspielern zocken, oder aber auch gegen Computergegner antreten. Jedes Team besteht aus vier Würmern, die alle Zugriff auf über 20 Waffen und Werkzeuge haben. Dies alles bildet den Grundstock für eine gute Portion interessantes und abwechslungsrei-



Wenn Du Dich in einem abgeschiedenen Teil des Spiels befindest, solltest Du Deine Blowtorch oder Dein Ninjaseil einsetzen, um zu entkommen.

Nähere Dich Deinen Gegnern nicht zu weit, wenn Du sie in Deinem Spielzug nicht zerstörst, haben sie leichtes Spiel damit, Dich für immer loszuwerden.



Der Luftangriff ist eine sehr kraftvolle Option, aber achte darauf, daß Deine Würmer nicht zu nahe an der Action dran sind.

ches Gameplay. Jeder Spieler kann seine eigene Taktik entwickeln und seine eigenen Lieblingswaffen und Tools zum Einsatz bringen.

Die Szenerie, in der die Schlacht ausgetragen wird, wird per Zufallsgenerator aus mehr als einer Billion Kombinationen zusammengesetzt. Somit ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß sich jedes Spiel vom vorhergehenden unterscheidet! Die Fähigkeiten der Würmer sind ganz erstaunlich und erinnern teilweise an die Lemmings. Du kannst Dich beispielsweise in den Boden graben und Dich vor dem Feind verstecken oder Dich zu einer strategisch günstigeren Stelle teleportieren. Viele Faktoren beeinflussen Deine Wahl bei Taktik und Waffen, insbesondere der Wind. Dieser kann sich bei jedem Zug radikal ändern und manche Waf-

Game einfach laden und sofort loslegen. Die Grafiken sind nicht so sensationell, aber Du solltest auf die Details achten, die die Würmer so niedlich aussehen lassen, als ob sie gar nicht in der Lage wären, in eine Schlacht zu ziehen. Man hat sich viel Mühe gegeben, das Spiel so gut wie möglich aussehen zu lassen. Es gibt in der Landschaft ein paar originelle Features, die den Ausgang des Spiels beeinflussen können.

Details inklusive!

Das Spiel selbst wurde um ein simples Gameplay herumgestrickt, das viele

Worms gehört zu der Sorte Spiel, die mit einfachem Spielprinzip zu begeistern wissen. Suchtgefahr inklusive!

fen zeitweise total unbrauchbar machen. Einige Waffen, wie die Bananenbomben und die Schafe, werden jedoch vom Wind nicht beeinflusst. Der Reiz von Worms besteht in seiner schieren Spielbarkeit und seiner Benutzerfreundlichkeit. Du wirst jedoch das Handbuch lesen müssen, um Dich mit den Feinheiten des Spiels bekannt zu machen. Trotzdem kannst Du das

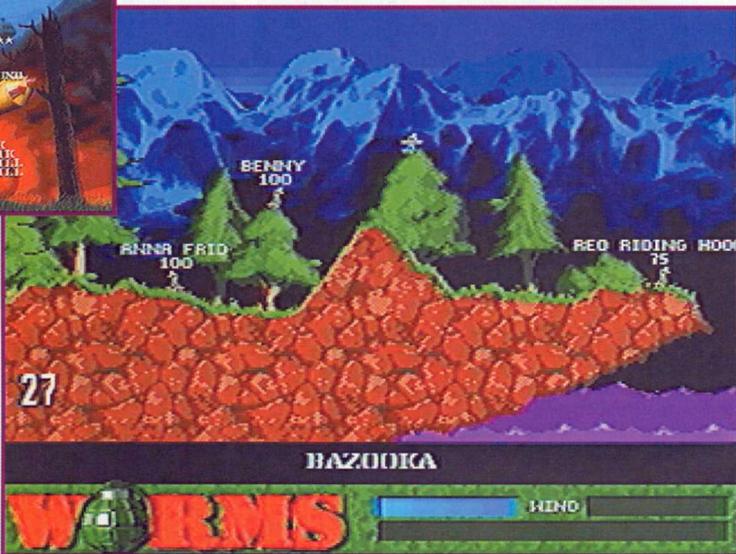
Spieler mit einbeziehen kann. Man hat auch Anstrengungen unternommen, das Spiel noch personenbezogener zu gestalten, indem jeder Spieler seinen Würmern eigene Namen geben kann. Das führt manchmal zu recht selt-

Ein gut gezielter Bazookaschuß kann 50% Schaden anrichten.





Gegen Ende des Spiels siehst Du die Statistik, die Dir in Deinem Kampf um den besten Platz hilfreich ist (rechts). Gehe nicht zu nahe an die Abgründe heran, das provoziert Deinen Gegner (unten).



samen Konstellationen! Es gibt zehn verschiedene Terrain-Arten, die einem der Landschaften-Generator zur Verfügung stellt. Diese reichen von der Antarktis über Wald und Mars bis hin zu Alien. Du brauchst allerdings mindestens 2 MB RAM, um Landschaften generieren zu können. Begleitet werden die Würmer von einigen recht ungewöhnlichen Sounds, die von Entsetzenschreien beim Ableben eines Wurms bis hin zu sarkastischen Tönen reichen, wenn der Wurm Dir zuwinkt und „Hello!“ sagt.

Langzeitmotivati-on garantiert!

Nahezu jede Option im Spiel kann verändert werden, wodurch der Spieler die Möglichkeit hat, sich sein eigenes Game maßzuschneidern. Man

kann die Anzahl und Art der Waffen ändern, die Landschaft, die verfügbare Zeit für jeden Spielzug. Darüber hinaus darf man natürlich auch Spielstände sichern und wieder einladen. Das Spiel kann abgefeuerte Missiles oder jedes andere interessante, explosive Stück Action aufspüren. Das erspart es Dir, nach dem Feuern die Missile

manuell mit der Maus ins Ziel zu lenken - ein exzellentes Feature, das man auf Wunsch überdies noch abschalten kann.

Um dem Spiel noch mehr Würze zu geben, werden zufalls-gesteuert Kisten mit Waffen im ganzen Game verstreut: Dies kann dem Spieler, der es schafft, die Waffen einzusammeln, einen unfairen Vorteil ver-

Mit Worms katapultiert sich Team 17 in die Riege der Top-Entwickler. Erstmals standen nicht Technik und Grafik, sondern Spielwitz und Gameplay im Vordergrund.

INFO

Die Waffen

Bazooka

Wird vom Wind beeinflusst und die Munition geht ihr nie aus.

Granaten

Der Wind hat keinen Einfluss auf sie, aber mit ihnen kann man nicht so gut zielen wie mit der Bazooka.

Shotgun

Die einzige Waffe, bei der Du zwei Versuche hast.

Fire Punch

Wird normalerweise dazu eingesetzt, einen Gegner vom Screen zu stoßen.

Landminen

Ähnlich dem Dynamit explodieren die Landminen nur, wenn sich Würmer darauf befinden. Man sollte diese Option sparsam einsetzen, da es massenweise andere Möglichkeiten gibt!



Zielschrakete

Eine sehr nützliche Missile, die sehr präzise gegen feindliche Würmer eingesetzt werden kann.

Cluster-Bomben

Ähnlich den Granaten, aber bei einer Explosion spaltet sie sich in fünf kleinere Bomben auf.

Uzi

Eine Kurzstreckenwaffe, die hauptsächlich dazu eingesetzt wird, um einem Gegner den letzten Rest zu geben.

Dragon Ball

Läßt den Gegner nach hinten tockeln, für gewöhnlich eine Klippe hinunter.

Dynamit

Kann bei richtigem Einsatz bis zu 75% Schaden anrichten.

dynamic soft

AMIGA

B17-Flying Fortress	DA	39,95
Behind the Iron Gate	DA	55,95
Biing!	DV	80,95
Bundesliga M.Hatrick	DV	82,95
Bundesliga M.Supporter	DV	61,95
Brutal	DV	63,95
Bugs	DA	i.V.
Bureau 13	DV	63,95
Caribbean Disaster	DV	68,95
Civilization	DA	39,95
Colonization	DV	69,95
Crosscheck	DV	49,95
Dawn Patrol	DV	71,95
Death of Glory	DV	83,95
Deathmask	EV	59,95

AMIGA

King's Quest 6	DV	61,95
Kingpin	DA	34,95
Lords of the Realm	DV	61,95
L. Matthäus Super S.	DV	65,95
Lucas Arts Classics	DV	79,95
Mad News	DV	68,95

Amiga
Mad News
(nur mit Festplatte)
68,95

Oldtimer	DV	66,95
Overlord	EV	61,95
PGA European Tour	DA	62,95
Pinball Spec. Edition	DA	60,95
Powerdrive	DA	56,95
Primal Rage	DA*	69,95
Rally Championship	DA	49,95
Rings of Medusa Gold	DV	69,95
Robinson's Requiem	DV	62,95
Ruff 'n' Tumble	DA	49,95
Sensible Golf	DA	66,95
Sensible World of Soccer	EV	61,95
Simon the Sorcerer 2	DV*	79,95
Space Academy	DV	i.V.
Speris Legacy	DA	57,95
Star Crusader	DV	63,95
SuperSkidmarks	DA	62,95
Super Streetfighter 2	DA	69,95
Team 17 Collection	DA	53,95
The Citadel	DA	55,95
Theme Park	DA	32,95
Tiny Troops	DA	56,95
Top Gear 2	DA	49,95
Triple Fun	DA	67,95
Turbo Tracks	DA	59,95
UFO-Enemy Unknown	DV	39,95
Virocop	DA	55,95
Worms	DA	51,95
Whale's Voyage II	DV	69,95
Whizz	DA	49,95
Wing Commander	DV	29,95
Z	DA*	59,95
Zeppelin	DV	68,95

A 1200

Aladdin	DA	59,95
Alien Breed 3D	DA	59,95
Baldie	DV	69,95
Biing!	DV	90,95
Brutal	DV	63,95
Bundesl. Manag.Hatrick	DV	82,95
Bundesl. M. Supporter	DV	61,95
Der Meister	DV	55,95
Der Reeder	DV	81,95
Erben der Erde	DA	60,95
FEARS	DA	62,95
Fields of Glory	DV	39,95
Frontlines	DV	62,95
GLOOM	EV	59,95
Gloom Data	EV	41,95
Gloom de Luxe	EV	59,95
Hatrick!	DV	67,95
High Seas Traders	DV	62,95
Lemmings 3	DA	56,95
Lion King	DA	60,95

A 1200 & CD32

FEARS
62,95

Lords of the Realms	DA	61,95
NBA JAM T. E.	DV*	79,95
Oldtimer	DV	66,95
PGA European Tour	DA	62,95
Pinball Illusions	DA	62,95

AMIGA 1200

Pinball Mania
62,95

Pinball Mania	DA	62,95
Pussies Galore	DA	50,95
Robinsons Requiem	DV	62,95
Sim City 2000 4MB	DV	67,95
Simon the Sorcerer 2	DV*	79,95
Star Crusader	DV	63,95
SuperSkidmarks	DA	62,95
Super Streetfighter 2	DA	69,95
Super Streetfighter 2 Turbo	DA	43,95
Theme Park	DV	66,95
UFO-Enemy Unknown	DV	69,95
Virocop	DA	55,95
Whale's Voyage 2 auf CD	DA*	69,95

CD 32

Alien Breed 3D	DA*	59,95
Alien Olympics	DV	49,95
Arcade Pool	DA	33,95
Baldie	DV	63,95
Bloodnet	DA	62,95
Bugs	DA	i.V.
Bureau 13	DV	63,95
Deathmask	EV	57,95
Elite 3	DV	59,95
Erben der Erde	DV*	59,95
FEARS	DA*	62,95
Fields of Glory	DV	61,95

AMIGA

Primal Rage*
69,95

Final Over-Cricket	DA	34,95
GLOOM	EV	59,95
Jungle Strike	DA	61,95
PGA European Tour	DA	61,95
Pinball Illusions	DA	62,95
Pussies Galore	DA	51,95
Shadow Fighter	DA	57,95
Simon the Sorcerer	EV	66,95
Simon the Sorcerer 2	EV	79,95
Space Academy	DA	i.V.
Speedball 2	EV	39,95
Speris Legacy	DA	57,95
Star Crusader	DV	62,95
SuperSkidmarks	DA	62,95
Syndicate	EV	62,95
Tiny Troops	DA	56,95
UFO-Enemy Unknown	DV	61,95
Whale's Voyage 2	DV	69,95

A 1200 & CD32

Alien Breed 3D
59,95

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

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: 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

INFO Ausrüstung

Luftangriff

Besonders effektiv auf Brücken und in flachen Gegenden, in denen sich viele Feinde aufhalten.

Blowtorch

Erlaubt es dem Wurm, sich durch die Landschaft zu graben.

Ninja-Seil

Gibt Dir die Möglichkeit, zu den neueren Teilen eines Levels zu schwingen oder Kisten aufzusammeln.

Träger

Benutze sie, um Brücken zu überqueren, oder als Barriere, um Dich zu schützen.

Kamikaze

Bei Anwendung dieser Technik wird der Wurm kurz durch die Luft geschleudert und wird an dem nächsten Objekt, das er berührt, explodieren.



Teleport

Setze ihn ein, um in verschiedene Teile des Spiels zu kommen, normalerweise um die Kisten einzusammeln, die fallengelassen wurden.

Bohrer

Ermöglicht es dem Wurm, sich senkrecht nach unten in den Boden zu graben, um einen sicheren Ort zu erreichen.

Bungee

Gibt Dir die Möglichkeit, Dich fallenzulassen und in einen anderen Teil des Levels zu schwingen.

Skip Go

Wenn Du wirklich feststeckst, kannst Du diese Option einsetzen, um einen Spielzug zu überspringen.

Surrender

Findet man in den explodierenden Schafen.



Du solltest es vermeiden, zu lange auf einer Brücke herumzustehen.



Du kannst die Anzahl und die Namen der konkurrierenden Teams festlegen und entweder gegen den Computer oder gegen menschliche Kontrahenten antreten.

schaffen, da sich in unmittelbarer Nähe vielleicht irgendein außergewöhnlicher Ausrüstungsgegenstand findet. Wenn Du eine Kiste fallen siehst, mußt Du Dich entscheiden, sie entweder aufzusammeln oder zu zerstören, damit sie der Gegner nicht zu seinem Vorteil nutzen kann. Ein besonders witziges Feature ist die Replayfunktion!

Alles in allem ist Worms ein superbes und höchst originel-

les Spiel, das zusammenfaßt, was alle Games auszeichnen sollte. Die Landschaften sind gut konstruiert und einzigartig, und alle Würmer haben ihren eigenen Charakter. Es ist ein Spiel für Mutti und Vati, Bruder und Schwester und die Großeltern, eigentlich DAS Spiel für Weihnachten schlechthin! 'Nur' 16 Spieler können es gleichzeitig zocken!

David Maderer ■

COMMENT

Ohne Zweifel ein Spiel, das sich alle User einmal anschauen sollten. Es macht richtig süchtig, und man kann es 5 Minuten oder 5 Tage lang spielen! Seit Lemmings hat mich ein Spiel nicht mehr so gefesselt!



FACTS

- Hersteller: Team 17 ■
- Spieler: 1-16 ■ Disks: 3 ■ Preis: ca. DM 80,-
- Englisch nötig: nein
- Festplatte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt
- Steuerung: Maus, Tastatur ■

GAMEPLAY 94%

GRAFIK 68%

SOUND 86%

MOTIVATION 95%

GESAMT 94%

+ einfaches Spielprinzip, fesselnd

- etwas langweilige Grafik

Profi-Software für 4,60 DM

Unglaubliche Angebote - Amiga-Fans begeistert

Ludwigsburg. Softwareversender El Dorado sorgt für neuen Wind in der Amiga-Szene. Zu einem unschlagbaren

Preis werden jetzt auf zwei Seiten die absoluten Highlights für Ihren Amiga angeboten. Spiele und Anwen-

dungen, die aus Tausenden von Programmen ausgesucht wurden. *Lesen Sie weiter auf der nächsten Seite!*

Abenteuer-Pack Nr. 1 & 2 Eine Auswahl aufregender Grafikadventures für den Amiga. Erleben Sie in der Rolle verschiedener Spielfiguren atemberaubende Abenteuer voller Gefahren. Gigantische Games, die Sie monatelang vor Ihren Amiga fesseln werden. (2 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)



Action-Set Nr. 1 & 2

Technisch brillant und rasant: Viele bombastische Baller- und Actionspiele mit Top-Grafiken und megastarkem Sound. Ballern bis die Rohre raucht! (nicht A1200, 2 Sets mit je 6 Disks, je Set 27,60 DM)



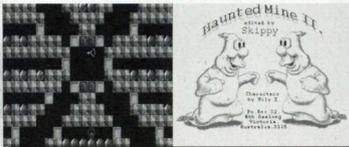
Adreß/CD/Disk/Video Vier bewährte Verwaltungsprogramme sorgen dafür, daß Sie bei Ihren Adressen, Tonträgern, Disketten und Videos immer den Durchblick behalten. Ansprechende Benutzeroberflächen mit komfortablen Eingabemasken und die einsteigerfreundliche Bedienung lassen Sie das Chaos im Datenwald schnell beseitigen. Mit vielen Such- und Sortieroptionen. (4 Programme mit je 1 Disk, je 4,60 DM)

Astronomie-Set Software zu den Themen Planet Erde, Weltall und Raumfahrt. Mit Sternendatenbank, Planetarium, Weltkartenprogramm u.v.m. Ein Muß für jeden Hobbyastronomen und Raumfahrtfan! (5 Disks, 23,- DM)

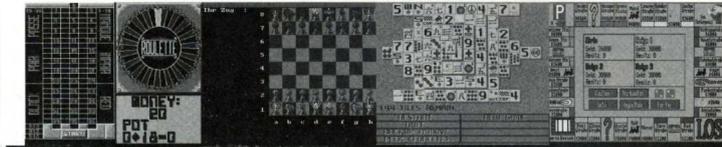
Autorennen Rasen Sie auf zahlreichen Rennstrecken mit Ihren Freunden oder Computergegnern um die Wette. Doch Achtung, auch die haben ihren Führerschein nicht in der Lotterie gewonnen! (2 Disks, 9,20 DM)

Bildschirmschoner-Set Das absolute Pflicht-Set für Sie und Ihren Monitor. „SuperDark“ und andere hervorragende Bildschirmschoner sorgen auf unterhaltsame Weise dafür, daß Ihr Bildschirm nicht „einbrennt“. Mit professioneller Aufmachung und abwechslungsreichen Effekten. (2 Disks, 9,20 DM)

Boulderdash-Pack Nr. 1-6 Das Comeback der süchtig machenden Spielserie: Viele neue Versionen des All-Time-Hits in ansprechender Aufmachung. Steuern Sie tief unter der Erde einen Diamantensucher auf seinen gefährlichen Wegen und entkommen Sie den fiesen Monstern, die es auf Sie abgesehen haben! (6 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)



Brettspiele Zahlreiche beliebte Brettspiele, toll umgesetzt für den Amiga: Backgammon, Risiko, Schach, Scrabble, Mühle, Roulette, Shanghai, Monopoly, Mensch-ärgere-Dich-nicht, Reversi, Quizspiele, Puzzles und darüber hinaus einige weniger bekannte Games, die Sie begeistern werden. Spielstarke Computergegner, gelungene Mehrere-Spieler-Optionen, nette Grafiken, die einfache Bedienung und der sagenhafte Preis lassen die „Brettspiele“ zum echten Mega-Hit werden. (8 Disks, 36,80 DM)



Clipart-Set Nr. 1 & 2 Eine Sammlung toll gezeichneter IFF-Kleingrafiken aus verschiedenen Bereichen. Sauber nach Themen (z.B. Essen, Geschäft, Menschen, Tiere, Verkehr u.v.m.) sortiert. Verschönern Sie Visitenkarten, Briefe, Einladungen und andere Drucksachen! (2 Sets mit je 15 Disks, je Set 69,- DM)

Druck-Set Reizen Sie die Fähigkeiten Ihres Druckers voll aus! Mit den Programmen dieser Zusammenstellung können Sie mühelos Texte, Etiketten, Grafiken, Kassettenhüllen, Listings u.v.m. zu Papier bringen. Geeignet für alle gängigen Printer. Alles, was Sie brauchen, um mit dem Amiga „Druck“ zu machen (5 Disks, 23,- DM)

Englisch-Pack Die perfekte Zusammenstellung für jeden, der Englisch lernen will: Übersetzer zum schnellen Übertragen von englischen Worten und ganzen Sätzen ins Deutsche. Mit dabei: Ein Spezialtrainer für unregelmäßige Verben, ein pädagogisch hochwertiger Vokabeltrainer mit großem Wörterbuch und ein kluger Grammatikkurs mit sehr vielen Übungssektionen. (3 Disks, 13,80 DM)

Grafik-Pack Alles, was das Herz begehrt: Software zum Malen und Morphen von Bildern, zum Bearbeiten von (auch übergroßen) Icons und zum Abspielen von Animationen. Mit Freepaint, TSMorph, Amos Paint und vielen weiteren Programmen, Utilities und Beispielen. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf! (5 Disks, 23,- DM)

IntroMaker-Pack Erstellen Sie mühelos und ohne Programmierkenntnisse fetzige Intros mit Grafik, Sound und coolen Effekten. Mit dabei: Programme, mit denen Sie Ihre eigenen Demos in den Bootblock schreiben können. (2 Disks, 9,20 DM)

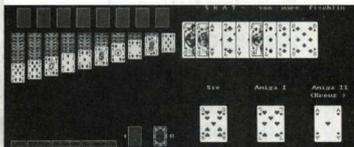
Und so einfach bestellen Sie
Per Nachnahme: Telefonisch, schriftlich oder per Fax. Sie bezahlen bequem beim Briefträger. Versandkosten: 7,90 DM.
Per Vorkasse: Legen Sie Ihrem Brief einen Scheck bei. Versandkosten: 5,90 DM. Ausland (nur Vorkasse): 14,90 DM. Abholung nach Absprache!

Jump & Run-Set Nr. 1 & 2 Gesammelte Hits des witzigen Genres begeistern mit flüssigen Spielabläufen, farbenfroher Grafik und starker Musik. Lenken Sie verschiedene Spielfiguren in fantastischen Welten, sammeln Sie Extras und schlagen Sie böse Verfolger in die Flucht! Spiel, Spaß und Spannung für die ganze Familie! (2 Sets mit je 5 Disks, je Set 23,- DM)



Weitere Infos und Angebote auf der nächsten Seite!

Kartenspiele Skat: Starke Computergegner ersetzen fehlende Mitspieler. Black Jack und Poker: Zocken Sie Ihren Amiga in Grund und Boden! Patience und Solitaire: Anspruchsvolle Spiele für kluge Köpfe. (nicht A1200, 3 Disks, 13,80 DM)



Klassiker-Pack Spiele, die Geschichte schrieben, technisch auf dem neuesten Stand. Clones von Sokoban, Minesweeper, Breakout, Asteroids und anderen Oldies, die Sie an den C64 erinnern werden. (5 Disks, 23,- DM)

Direktversand und Beratung:
07141/29 09 48
07141/28 00 11

El Dorado Softwareversand
Münchhoff & Janz
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg
Telefax: 07141/87 09 10



Kampf im Polygonhimmel

Coala

Nachdem einige Wochen seit unserem Special verstrichen sind, hat Empire Interactive inzwischen die letzten Schrauben an seinen Blechkisten festgezogen. Entstanden ist eine Hubschrauber-Simulation, die sich auch vor Größen wie Gunship 2000 nicht zu verstecken braucht. Wir sind in die Blechkiste gestiegen!

Das Programmierer-Team Bitfusion hat bei Coala weniger Wert auf simulierte Realität gelegt, wie es bei den meisten anderen Flugsimulationen mit Vektorgrafik der Fall ist, sondern ein vorwiegend einfaches und actionbetontes Gameplay bevorzugt. Dies hat einerseits zum Vorteil, daß man bereits nach wenigen Handgriffen die ersten Flugstunden nehmen darf, ohne vorher eine Anleitung in romanähnlichen Ausmaßen gelesen haben zu müssen. Andererseits läßt sich unser Hubschrauber auch recht einfach in der Luft halten, wodurch auch Spiefreaks, die von reinen Simulationen eher Abstand halten, daran Gefallen finden könnten.

Ab an die Front!

In Coala dürfen in vier verschiedenen Einsatzgebieten acht unterschiedliche Missions

geflogen werden. In Zentralamerika finden die Luftkämpfe über dem Dschungel statt (der allerdings mehr wie nach der Regenwaldrodung aussieht). Hier sind Bäume, insbesondere Palmen, kleine Siedlungen und alte Tempel zu finden. Auch West-

Coala ist anspruchsvoll, schnell und zudem noch einfach zu steuern, wodurch auch Spiefreaks, die von reinen Simulationen eher Abstand halten, daran Gefallen finden könnten.

Flugtauglich

europa bietet mit seiner Bewaldung, ausgenommen natürlich die Palmen, nicht unbedingt sonderlich viel Abwechslung. Schließlich stehen noch der Mittlere Osten und die Antarktis als Schauplätze zur Verfügung, mit dem Unterschied, daß der eine heiß und flach und der andere kalt und flach ist. Die einzelnen Missionen dagegen schwanken zwischen einfachen Einsätzen zu Friedenszeiten und hammerharten Weltkriegsszenarien, in denen die Flugzeuge und Geschosse

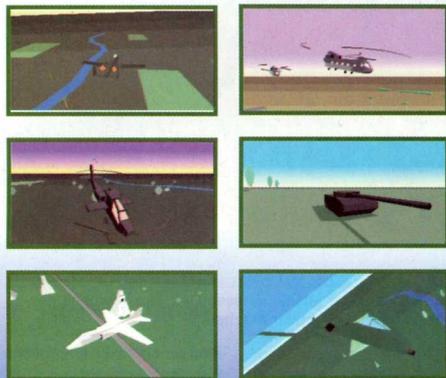
nur so um einen herumschwirren. Auch wird zwischen Angriffs- und Verteidigungsaufträgen unterschieden, wobei der noch ungeübte Pilot vermutlich mit Angriffsfügen besser zurechtkommt, als wenn er sich gleich selbst im Kreuzfeuer fieser Feinde befindet. Eindrucksvoller wird der Luftkampf durch die Möglichkeit, zu unterschiedlichen Tages- und Nachtzeiten abzuheben. Hier stehen Einsätze im Morgengrauen, am hellichten Tag, bei Sonnenuntergang oder auch zur Nacht auf dem Plan. Unser Fliegerhorst umfaßt eine Auswahl von vier Top-Modellen an Kampfhubschraubern. Den noch im Experimentierstadium befindlichen „AH-88 Coala“, von dem das Game auch seinen Namen hat, darf man jedoch erst nach einer entsprechenden Erfahrungs- und Erfolgsquote mit den anderen Geräten (100 Punkte Minimum) besteigen. Sollte man den jeweiligen Einsatz überlebt haben, darf man sich unter Umständen in der „Hall of Fame“ verewigen, andernfalls bekommt man zumindest ein ganz nettes „War-wohl-nichts“-Bild zu sehen, in dem der Ausgang der Begegnung dokumentiert wird.

Kurz nach den ersten Umdrehungen der Rotorblätter haben wir bereits sanft vom Boden ab. Umständliche Betätigungen von Höhen- und Seitenrudern entfallen hierbei. In Coala wird dies einfach durch die Zahlentasten ersetzt. So ändert sich mit höheren Zahlen dementsprechend die Motordrehzahl, wie auch die Flughöhe. Gewendet, beschleunigt und gelenkt wird unser Stahlmonster dann entweder über

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

AMIGA 1.5MB KICK 1.3 (AGA-A1200)	Preis	AMIGA CD 32	Preis
Aladdin AGA DH	59.900M	Alien Breed 3D DH *	59.900M
Alien Breed 3D AGA DH *	59.900M	Alfred Chicken DH	29.900M
All Terrain Racing DH	47.900M	All Terrain Racing DH	29.900M
Approach Trainer DV	67.900M	BanShee DH	34.900M
Baldies DV * AGA	59.900M	Base Jumpers DH	47.900M
Base Jumpers DH	47.900M	Beneath a steel sky DV	84.900M
Bing! DV 2MB	79.900M	Benefactor DH	34.900M
Bing! AGA DV 3MB	84.900M	Brian the Lion DH	29.900M
Budokan DH	32.900M	Brubba 'n' Six & Prem. DH	39.900M
Bulima 3 Hatrick DV o AGA	79.900M	Bubble 'n' Squeak EV	59.900M
Bulima 3 Supporter DV	44.900M	Bump'n'Burn DH	49.900M
Christoph Kolumbus DV	89.900M	Bureau 13 DV *	59.900M
Colonization DV	67.900M	CD 32 Gamer diverse Ausg.	68.000M
Combat Classics 3 DH	67.900M	Clockwiser EV	39.900M
Cross Check DV	39.900M	Death Mask EV	59.900M
Cyberpunk DH	19.900M	Defender of the crown DV	29.900M
Das Schwarze Auge DV	49.900M	Dennis DH	27.900M
Dawn Patrol DV	67.900M	Dragonstone DH	49.900M
Der Meister DV	49.900M	Erben der Erde DH	11,95
Der Patrizier DV	39.900M	Fears DV (auch A1200)	69.900M
Der Reeder DV	84.900M	Fields of Glory DH	34.900M
Die Siedler DV	47.900M	Fire & Ice DH	32.900M
Dogfight DH	34.900M	Flink DH	34.900M
Doppelpaß DV	79.900M	Gloom EV	54.900M
Dragonstone DH	49.900M	Guardian EV	54.900M
Dreamweb DV	34.900M	Impossible Mission 2025 EV	34.900M
Dschungelbuch DH AGA *	34.900M	International Karate + EV	34.900M
Dune DH	34.900M	Joystick Illusions DH	59.900M
Erben der Erde DV	49.900M	Kid Chaos DH	54.900M
F1 World Championship DH	49.900M	Kingpin Bowling DH	29.900M
Fields of glory DH 2MB	34.900M	Out to Lunch DH	29.900M
Flamingo Tours DV	79.900M	Paws of fury DH	47.900M
Formula One Grand Prix DH	34.900M	PGA European Tour DH	54.900M
Frontlines DV	59.900M	Photolite DV	49.900M
Gunship 2000 DH	34.900M	Pinball Illusions DH	59.900M
Hatrick! DV o AGA	67.900M	Prey EV	59.900M
High Seas Traders AGA DV	59.900M	Roadkill EV	59.900M
Hollywood Pictures DV	74.900M	Shadow Fighter DH	59.900M
Indiana Jones 3 DV	34.900M	Skeleton Crew DH	49.900M
Indiana Jones 4 DV	47.900M	Speedball 2 EV	34.900M
ITS International Cricket DH	47.900M	Spheris Legacy DH *	54.900M
King's Quest 1 DV	19.900M	Super Skidmarks EV	54.900M
King's Quest 2 DV	59.900M	Syndicate EV	49.900M
König der Löwen AGA DH	59.900M	Top Gear 2 DH	49.900M
Lemmings 3 AGA DH	67.900M	UFO. DH	59.900M
L. of the realm DV o. AGA	59.900M	Whale's Voyage II DV *	69.900M
Mad News DV (nur HD)	67.900M	Worms DH	59.900M
Oldtimer DV	49.900M		
Overlord DH	59.900M		
Paws of Fury AGA DH	47.900M		
Pea European Tour DH	59.900M		
Pinball Illusions AGA DH	59.900M		
Pizza Connection DV	79.900M		
Populus + DH	34.900M		
Populus 2+ DV	39.900M		
RAN Trainer DV	84.900M		
Reach for the skies DH	34.900M		
Roadkill DH o. AGA *	49.900M		
Secret of monkey Isl. DV	34.900M		
Sensible Golf DH	59.900M		
Sim Ant Classic DH	34.900M		
Sim City Classic DH	34.900M		
Sim City 2000 DV AGA	67.900M		
Sim Earth Classic DH	34.900M		
Super Skidmarks EV	59.900M		
Super Stardust AGA DH	49.900M		
Super Street Fighter 2 DH	49.900M		
Theme Park DV	49.900M		
Their Inest Hour DH	29.900M		
Top Gear 2 DH	49.900M		
Tower Assault DH	34.900M		
Triple Fun DH	64.900M		
UFO DV oder AGA	87.900M		
Virocop DH	49.900M		
Virtual Karting AGA DH	49.900M		
Whale's Voyage II DV	67.900M		
Zak McCracken DV	34.900M		
Zeppelin DV	67.900M		

INFO Feindkontakt



Die Kriegsmaschinerie der Gegenseite ist in Coala recht vielseitig. So bekommen wir es nicht nur mit diversen pfeilschnellen Jagdflugzeugen zu tun, sondern selbst doppelrotorige Frachthubschrauber sind an der Tagesordnung. Auf dem Boden finden wir neben Panzern, Trucks und Flugabwehrkanonen auch Zivilfahrzeuge und Ambulanzen.

INFO Die Flugstaffel

Im Luftkampf können von Dir vier verschiedene Maschinen geflogen werden. Die M-35 HIND ist der weltweit verbreitetste Typ. Westliche Nationen dagegen bevorzugen eher den waffenstarken AH-64A APACHE-Hubschrauber. Ebenso zu finden ist das entsprechende Gegenstück aus dem Osten, der M-28 HAVOC. Der absolute Knaller jedoch ist der neuentwickelte AH-88 COALA, ein Kampfhubschrauber, um den noch viele Geheimnisse gemacht werden. Um das Teil zu besteigen und Einsätze damit zu fliegen, benötigst Du einen Mindestscore von 100 Punkten, die Du zuvor aus anderen Trips erworben haben muß.



M-35 HIND



AH-64A APACHE



M-28 HAVOC



AH-88 COALA

Zubehör+ AMIGA Annu	Preis
Spielösungen ab	17,950M
Joypad Honeybee CD 32	39.900M
Joystick KONIX Speedwing	29.900M
Maus Alfa Power	39.000M
Maus Optical Alfa Power	69.000M
Trackball Alfa Power	89.000M
Festplatten für Amiga ab	498.000M
CDROM Controller A1200	229.000M
Diskdrive intern	99.000M
Diskdrive extern	129.000M
Global Amiga Experience	29.900M
Aminet B	22.900M
AMOS PD Sammlung	44.900M
Ultimate PD (2CD)	44.900M
World of Amiga	39.900M
Directory OPLUS 5.0 DV	139.000M
Diavolo Backup Prof. DV	129.000M
DiskSalv 3	69.900M
Final Copy II Text	139.000M
PC Task 3.1	169.000M
Turbo Calc 2.1	19.900M
Megahts 6	49.900M
Meeting Pearls 2	19.900M
Personal Paint DV	79.900M
Personal Write DV	49.900M
Goldfish 3	39.000M
Fresh Fish Vol. 10	27.900M
Siegtfried Copy V1.8 m-HW	69.900M
Siegtfried Antivirustools DV	69.900M

Ergänzen unsere AGB. Versand erfolgt per Post, zzgl. DM 8,- Porto/Verpackung, + NN + 3DM Zahlungsgebühr, oder Vorlesse per Eurocheck/Überweisung (Konto 400826) bei Sparkasse Aachen, BLZ 3905000) zzgl. DM 7,50 Software ab DM 200,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Teilerlieferung vorbehalten. Bei Annullierung (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Wie weiter: Bitte zurück verföhren. Ladenspreise wachen ab Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postanweisung + DM 28,- Anstieg! Bei Abhand und unverschuldig solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. A.C.A.-Annen 1200



Als Waffenausrüstung darf eine der drei standardmäßig zusammengestellten Sets verwendet werden.

die Maus in Port 1 oder den Joystick in Port 2 (Umstöpseln entfällt; beide Ports sind wahlweise ohne besondere Menüeinstellung verwendbar).

Die Kampfhandlungen mit den feindlichen Flugzeugen und Bodentruppen laufen sehr schnell und hektisch ab und fordern volle Aufmerksamkeit

Wem das Scrolling also zum Beispiel auf dem A500 zu langsam wird, schaltet bei einem für ihn eher unwichtigen Detailfaktor einfach einen Gang runter und kann dennoch weiterhin ein Game genießen, das seinen persönlichen Anforderungen gerecht wird.

Die schnellsten Reaktionen zeigt unser Flugjedi jedoch bei Mauskontrolle, wo blitzschnelle Drehungen möglich werden. Die verschiedenen Blickrichtungen aus der Pilotenkanzel heraus werden ebenso wie alle Außenansichten unseres Hubschraubers durch die Funktionstasten aufgerufen. Von dem angekündigten Virtual-Reality-Feeling ist jedoch nichts zu spüren, vielmehr wirken die Ausblicke aus dem Cockpit genauso wie in jeder anderen x-beliebigen Flugsimulation.

und Konzentration. Nicht daß unser Blechkamerad so schwierig zu lenken wäre, vielmehr muß man es auch mit blitzschnellen Migs aufnehmen, bei welchen dem Piloten oft nur der Bruchteil einer Sekunde bleibt, um seine Raketen zu zünden, zumal die computerunterstützte Zieleinstellung sehr ungenau funktioniert. Umso mehr Spaß macht dagegen wieder, nur wenige Fuß über dem Boden dahinzubrausen, um im Tiefflug feindliche Bodenziele zu eliminieren.



Beim Tiefflug in höchster Detailauflösung sind die Häuser nicht nur als flache Klötze dargestellt, sondern haben sogar Türen und Fenster.



Vor Beginn unserer Mission müssen wir den gewünschten Hubschraubertyp startklar machen.

Hier kommt die Wirkung der Bordwaffen voll zur Geltung, da selbst nur bei MG-Beschuß getroffene Bäume und Sträucher krachend zerbersten. Übrigens wird der Munitionsvorrat vor Missionsbeginn ebenfalls recht unbürokratisch zur Verfügung gestellt. So muß nicht mehr jede Rakete, jede Bombe und jede Patronenhülse einzeln ausgewählt und bis zum Hubschrauber getragen werden, sondern es stehen drei Standardbewaffnungen zur Verfügung, die sich jeweils für bestimmte Arten von Kampfaufträgen eignen.

Präzise Powerverteilung

Die Ritze über die Bäume und Felder geht recht flott vonstatten. Um für jeden Geschmack auch die richtige

Dosierung zu ermöglichen, hat Bitfusion ja auch eine ganze Menge Justiermöglichkeiten eingebaut. In jederzeit aufrufbaren Preferences kann die Detailgenauigkeit der Szenerie wie auch der einzelnen Objekte in zehn Stufen eingestellt werden. Fließende Übergänge am Horizont können variiert und Schatteneffekte können abgestellt werden. Darüber hinaus wird die Mauserempfindlichkeit noch einmal unabhängig vom allgemeinen Schwierigkeitsgrad bestimmt. Weiterhin gibt es Parameter für die Anzahl der Objekte, für vereinfachte Steuerung der Waffensysteme sowie für Echtzeit- oder verlangsamte Luftmanöver. Wem das Scrolling zu langsam wird, schaltet bei einem für ihn eher unwichtigen Detailfaktor einfach einen Gang runter und kann dennoch weiterhin ein Game

INFO Die ECS-Version



Gleichzeitig mit dem getestetsten AGA-Spiel ist auch eine Version für den guten alten A500 erschienen. Sie unterscheidet sich lediglich in geringfügigen Grafikeinbußen. So weist der Horizont am Fliegerhimmel nicht so fließende Farbübergänge auf, und die Bitmap-Grafiken sind um wenige Nuancen farbärmer. In puncto Geschwindigkeit und Gameplay sowie auch im Sound unterscheidet sich die ECS-Version jedoch kaum merklich von der AGA-Variante.



High-Tech-Freaks dürften bei diesem Head Up-Display ins Schwärmen geraten.

genießen, das seinen persönlichen Anforderungen gerecht wird. Lobenswert ist, daß allerdings selbst bei einem Standard-A1200 ohne Extras eigentlich keine Detailreduzierungen nötig sind, um Coala akzeptabel schnell werden zu lassen. Die Sounduntermauerung beginnt spannend, flaut im Spielverlauf jedoch bis auf ein dumpfes Turbinendröhnen und Schußgeräusche stark ab. Einige Funksprüche zwischen den Charakteren hätten hier sicherlich nicht geschadet. Empire Interactive hat mit Coala also ein Action-Game produziert, daßs mit einer Flugsimulation bis auf die Wahl von Vektorgrafiken nur



In der Wüste sieht man recht detaillierte Palmen wachsen.

noch wenig gemein hat. Zwar sind alle genretypischen Einstellungen und Details vorhanden, doch übernimmt der Amiga die ganze Feinarbeit. Wir haben im Cockpit nur noch die Aufgabe, auf alles zu schießen, was sich bewegt. Das aber macht eine Menge Spaß.

■ Oliver Preißner

COMMENT

Coala ist tatsächlich zu einer faszinierenden Mischung aus Simulation und Shoot 'em Up Game geworden. Leider ist der Zielanflug auf die einzelnen Objekte sehr schweißtreibend. Ob die weitgehenden Kompromisse zugunsten der Action-Freunde bei den Liebhabern von Simulationen noch akzeptiert werden, bleibt abzuwarten.



FACTS

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

+ einfaches Handling

- ähnliche Szenarien in kaum unterschiedlicher Umgebung

GAMEPLAY 66%

GRAFIK 76%

SOUND 60%

MOTIVATION 83%

GESAMT 80%

Double Touch

Kurfürstenstraße 51 a * 46399 Bocholt * Tel+Fax: 02871/222135

Software - Haus Bocholt

GÜNSTIG - HAMMERHART!

Amiga		Anwendungen	
Aladdin	59,95	Lilil Devil	49,95
Bling	75,95	Microcosm	34,95
Bundesliga M. Hattrik	74,95	Pinball Fantasies/Sleepw.	24,95
Bundesliga M. Supporter	47,95	Pinball Illusions	49,95
Colonization	69,95	Pirates Gold	59,95
Dawn Patrol	64,95	Prey	54,95
Death Mask	49,95	Rise of the Robots	69,95
Der Meister	47,95	Roadkill	49,95
Der Reeder	84,95	Sensible Soccer	34,95
Dragonstone	69,95	Shadow Fighter	49,95
Erben der Erde	55,95	Skeleton Crew	54,95
F1 World Championship	54,95	Soccer Superstars	36,95
FIFA Int.Soccer	49,95	Speedball 2	29,95
Hollywood Pictures	87,95	Subwar 2050	62,95
Kingpin	27,95	Super Skidmarks	51,95
Kolumbus	74,95	Super Stardust	49,95
Lollypop	74,95	Touge Gear 2	49,95
L. Matthäus Super Soccer	71,95	U.F.O.	57,95
Overlord	69,95		
Paws of Fury	49,95		
Pizza Connection	79,95		
Rally Championship	59,95		
Ran Trainer	82,95		
Rise of the Robots	79,95		
Sensible Golf	69,95		
Shadow Fighter	64,95		
Simon the Sorcerer 2	74,95		
Speris Legacy	BV		
Super Skidmarks	52,95		
Super Streetfighter 2	64,95		
Turbo Trax	54,95		
Virocop	45,95		
Whales Voyage 2	69,95		

Amiga 1200		Ossowski - Serie	
Aladdin	59,95	ACash Professional	64,95
Allen Breed 3D	54,95	Adress Manager	39,95
Bling	79,95	Ami-FileSafe Pro	139,95
Bundesliga M. Hattrik	74,95	Bundesliga 3000	39,95
Der Meister	47,95	CDBoot 1.0	59,95
Der Reeder	39,95	Disk Expander	59,95
Der Seelenturm	64,95	Disk Salv 3	64,95
Erben der Erde	57,95	Formular Prof.	64,95
FEARS	64,95	Innenarchitekt	76,95
Flight of the Amazon Queen	64,95	Musik-Manager	39,95
Gloom	52,95	Pocobase 3.0	74,95
Heimdall 2	74,95	Schreibmaschine 2.0	39,95
Lemmings 3	54,95	Streckenplaner	59,95
Lion King	57,95	Turbo Calc 2.1	19,95
Pinball Illusions	59,95	Turbo Calc 3.5	179,95
Pinball Mania	64,95	Video-Manager	39,95
Rise of the Robots	72,95		
Roadkill	54,95		
Sim City 2000	68,95		
Shadow Fighter	48,95		
Shaq Fu	48,95		
Skeleton Crew	59,95		
Super Stardust	54,95		
Super Streetfighter 2	54,95		
Virocop	49,95		
Virtual Karting	42,95		
Whales Voyage 2	69,95		

CD32	
Base Jumpers	37,95
Dark Seed	28,95
Death Mask	49,95
Emerald Mines	34,95
Fields of Glory	49,95
Fire & Ice	39,95
Gunship 2000	57,95
Honeybee CD32 Joypad	38,95
James Pond 3	19,95
Kingpin	28,95

Wir führen die komplette Palette der Oase und Ossowski-Serie zu äußerst günstigen Preisen.

So bestellt ihr

Anrufen oder schriftlich die Wünsche durchgeben.
 Der Versand erfolgt per Vorkasse (+3 DM) oder Nachnahme (+9 DM). Aus dem Ausland nur Vorkasse + 15 DM Versand.
 Bitte fordern Sie unsere aktuelle und ausführliche Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht!

Bestellannahme: Mo-Fr 12.30-18.30 Uhr - Sa 10-14 Uhr
 Double Touch * Kurfürstenstraße 51 a * 46399 Bocholt
 Tel. + Fax : 02871 / 22 21 35

Und wieder rollt die Silberkugel...

Pinball Mania

Noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft wurde Pinball Mania fertiggestellt. Nach einer Serie von bisher drei phantastischen Flippersimulationen präsentiert 21st Century Entertainment nun wieder vier neue Tische. Wir haben einige Probedurchläufe für Euch absolviert.

Wie bei den vorangegangenen beiden Veröffentlichungen, Pinball Fantasies und Pinball Illusions, kommt auch bei Pinball Mania die Kugel erst ins Rollen, wenn man die nötige AGA-Power, sprich zumindest einen A1200 vorweisen kann. Belohnt wird man dafür mit vier grafisch beeindruckenden und ansprechend aufgebauten Spielflächen, die Dich zu immer neuen Höchstpunktzahlen motivieren sollen.

O(h)rgien?

Den größten Wert hat das britische Spidersoft-Team auf eine farbenfrohe und ab-

wechslungsreiche Gestaltung der Flippertische sowie auf dazu passende Soundtracks gelegt. Eine Spinneninvasion gilt es in Tarantula zu verhindern, die von spitzen Angstschreien und horormäßig spannenden Sounds begleitet wird. Besonders die fette schwarze Spinne auf der Feldmitte ist hier schon eine Augenweide. Schrille Gitarrenriffs, untermauert von einer hämmernenden Rhythmusmaschine, führen uns in Jailbreak durch die dunklen Gassen der Gefängnisse und der Gerichtsbarkeit. Deine Aufgabe ist es, (per Silberkugel) Urteile zu fällen und

ihre Matches auf Kick-Off austragen. Wie ein Fußballfeld ist dieser Tisch mit zwei Toren ausgestattet, auf dem Du das heimische Tor mit Deinen beiden Paddles verteidigen mußt. Klar, daß alle Punktefeatures vom Abseits bis hin zum Elfmeterschießen etwas mit dem Kicken zu tun haben und ebenso Fanfarenklänge und Zuschauerapplaus nicht fehlen dürfen. Den Jackpot knacken darfst Du in der gleichnamigen Flipperkiste. Vom Kartenspiel bis hin zum Roulette sorgt ein klavier- und trompetenbetontes Big Band-Gedudel für die atmosphärische Spielhöhlenstimmung.

Fortschritte und Rückschritte!

So sehr die vier neuen Tables optisch zu begeistern wissen, so kommt dennoch das Spiel-feeling nicht so gekonnt rüber wie beispielsweise in dem Anfang des Jahres erschienenen Pinball Illusions. Erfreulich

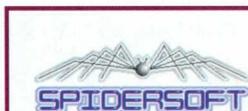
Pinball Mania ist ein grafisch würdiger Nachfolger der Pinball-Serie. Technisch hat Spidersoft jedoch noch einiges zu lernen.

sind die einfach gestalteten Optionseinstellungen, in welchen unter anderem der Neigungswinkel der Spielfläche eingestellt und die Anzahl der Kugeln auf fünf Stück pro Spiel erhöht werden kann.



Ein gewisser Reiz wird durch die seitenverkehrte Betätigung der oberen beiden Schläger in Jailbreak erzeugt. Mit der rechten Shift-Taste steuerst Du den linken Schläger und umgekehrt.

INFO Wer steckt dahinter?



Daß nicht alles edles Silber ist, was nach Kugel glänzt, sieht man an Pinball Mania. Wenn man bisher an tolle Flippersimulationen dachte, kam einem sofort 21st Century Entertainment mit seiner Pinball-Erfolgsreihe in den Sinn. Nun ist 21st Century Entertainment aber eben nur der Publisher. Zeichnete für die Programmierung der ersten Teile Digital Illusions verantwortlich, so stammt das neue Pinball Mania von dem eher unbekanntem Label Spidersoft. Zwar hat Spidersoft auch eine ganze Menge auf dem Kasten, jedoch merkt man die fehlende Erfahrung, die eben ein Spezialist nach seinem dritten Werk hat.



Ein giftiges haariges Unge­ tum thront in der Mitte des Flipperautomaten Tarantula.

Dafür klebt der Silberball bei der höchsten der drei Neigungen geradezu an den Schlägern, wohingegen einen die niedrigste schon fast wieder einschlafen läßt. Selbst im Normalmodus wirkt die Flipperkugel irgendwie träge und scheint bei Kontakt mit den Paddles und Bumpers entweder zu schwach oder aber zu stark, jedenfalls nicht richtig realistisch zu reagieren. In unseren Testläufen stellten wir sogar manchmal fest, daß die Kugel in der Bande hängen blieb, wenn sie besonders schnell herumgewirbelt wurde. Scheinbar ist die CPU bei der Berechnung bisweilen selbst etwas ratlos, wohin sie den Bollen denn nun katapultieren soll. Neu ist hingegen die Verwendung von vier Schlägern, wovon jeweils zwei standardmäßig am unteren Kugelaus montiert sind. Zwei weitere befinden sich dann unregelmäßig angeordnet auf dem oberen Spielfeld. Besonders in Jailbreak verlangt dies einige Konzentration, da hier zudem die oberen Schläger seitwärts gesteuert werden. Der angepreisene Multi-



Das gesamte Spiel lebt vorwiegend von seinen beeindruckenden Grafiken. Was sich dahinter verbirgt, bringt erst ein Probispielchen ans Licht.

ball-Modus beinhaltet leider nur eine einzige Zusatzkugel, die unter bestimmten Voraussetzungen zusätzlich mit der Spannfeder ins Spiel geschossen werden kann. Da war selbst der pixelige Multi-ball-Modus mit verkleinerter Screenshotdarstellung aus Pinball Illusions noch wesentlich aufregender und hektischer. Größtes Manko von 21st Century's neuestem Werk ist jedoch die unbefriedigende Anordnung der Traps und Hit-points auf den einzelnen Flipperparcours. Meist trifft man selbst nach langer Übung vor-

wiegend immer nur die selben langweiligen Easy-Ziele. Bei den sowieso etwas spärlich vorhandenen Rampen, Transportkanälen und Besonderheiten klappt es, wenn überhaupt, so nur durch Zufall. Ein weiterer Minuspunkt sind die trotz toller Soundbegleitung mager ausgefallenen Action-FX. Wer da noch Law'n Justice aus Pinball Illusions im Ohr hat, weiß, wie motivierend eine ununterbrochen anheizende Soundkulisse dagegen sein kann. Die nun dargebotenen FX erinnern eher an die Zeiten, in denen es noch keine

Haufenweise Weihnachtspreise

Fon/Fax
07259/1892
Mo-Fr. 17 - 20 h
Sa. 10 - 14 h
H.A.S. Schwaninger
Nibelungenstraße 87
76684 Odenheim

Hardware
Amiga 1200 incl. OS3.1 699,-
Amiga 1200 - Magic mit Festplatte und Softwarepaket 939,-
Amiga 1438S Monitor 579,-
Amiga 1200 - Magic & A1438S 1479,-

Spiele - Diskette
Alien Breed 3D AGA 52,95
Colonization 72,95
Der Reeder (auch AGA) 83,95
Erben der Erde Normal/AGA 52,95/58,95
Fears AGA 63,95
Gloom AGA 48,95
Hollywood Pictures 66,95
Paws of Fury 43,95
Pinball Illusions AGA 59,95
Sensible Golf 56,95
Sensible World of Soccer 53,95
Super Skidmarks 51,95
Super Streetfighter II (auch AGA) 52,95
Turbo Trax 52,95
Virocop (auch AGA) 44,95
Whales Voyage 2 64,95

Spiele - CD32
Brian the Lion 18,95
Chaos Engine 13,95
Death Mask 48,95
Flink 27,95
Gloom 48,95
Paws of Fury 38,95
Pinball Illusions 46,95
Super Skidmarks 48,95

Viele weitere Hardware, Spiele und Anwendungen auf Anfrage!

Versandkosten:
Vorkasse 7 DM - Nachnahme 10 DM
ab 700,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

CD 32 - Games

Base Jumpers	37,95
Benefactor	27,95
Brian the Lion	23,95
Bubble & Squeak	27,95
Death Mask	49,95
Fields of Glory	39,95
Fire & Ice	37,95
Gamers Delight 2	37,95
Games & Goodies	19,95
Gloom	57,95
Impossible Mission 2025	28,95
James Pond II	12,95
John Barnes Football	14,95
Kid Chaos	24,95
Marvin Marvellous Adventure	28,95
Microcosm	28,95
Morph	9,95
Paws of Fury	37,95
Pinball Fantasies/Sleepwalker	24,95
Pinball Illusions	49,95
Power Games (über 500 Spiele)	18,95
Rise of the Robots	49,95
Sensible Soccer	39,95
Sensible Sorcerer	37,95
Soccer Kid	39,95
Soical Superstars	39,95
Vital Light	19,95
Wormley Int. Soccer	47,95
CD32 Honeybee - Professional Jyopad	38,95
CD32 Gamer Cover CD 8-16	je 7,95

Amiga-Games

Alien Breed 3D AGA	66,95
Death Mask	54,95
Fear AGA	57,95
Gloom AGA	57,95
James Pond III AGA	19,95
Kingdoms of Germany	38,50
Paws of Fury	47,95
Rings of Medusa Gold	38,50
Sensible World of Soccer	57,95
Sim City 2000 AGA	57,95
Vital Light	19,95

Amiga-Hard- & Software

Amiga 1200 HD 170 MB mit Softwarepaket	995,00
RAMP-Erweiterung 2 MB für A1200	298,00
Festplatte 540 MB für A500 mit Contr.	499,00
ab 299,00	
Kickstart 3.1 & Workbench 3.1 für A500	169,00
ARCOS - The Creator Deutsch	47,50
Diskaly II - Deutsch	62,50
Siegfried Antivirus	59,00
CD-ROM Aminet 6/7/8/9	je 23,80
CD-ROM The Global Amiga Experience	34,95
CD-ROM Gigantic Games 2	10,95

Vorkasse 6,- / Nachnahme 9,-
Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen
Gesamtkatalog an! Bitte System angeben!
PD-Serien - u.a. auch Neuveröffentlichungen und TIME
An- & Verkauf von Hard- und Software
Uwe Pech, Computer-Center
Bahnhofstr. 11, 01809 Heidenau
Tel./Fax: 03729-410994



Die altbewährten kreisrunden Bumper sind in allen vier Tischen etwas lahm ausgefallen. Erst wenn die Kugel gelegentlich zwischen diesen zumeist drei Türmen blitzschnell hin und her katapultiert wird, wird ein Flipper wirklich zum Flipper.

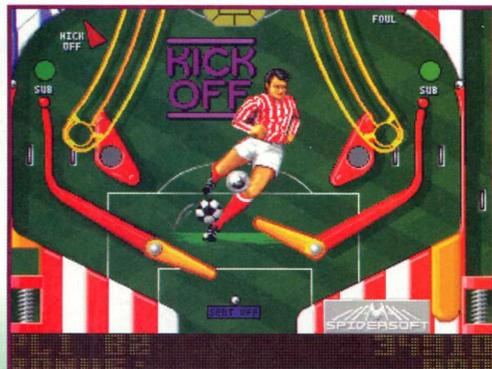
elektronischen, sondern nur aufwendige mechanische Flipper gab. Wo ist überhaupt auch die ganze Sprachausgabe hingekommen? Wenn in Jackpot zu Beginn einmal kurz zwei Worte gemurmelt werden, muß man sich leider schon zufriedengeben. Ziehen wir nun nochmals einen Ver-

Bildchen, jedoch keinerlei auflockernde In-Games, wie sie in der echten Spielhalle bereits der Normalfall sind und auch am Amiga schon praktiziert wurden. Angesichts der genannten Schwachstellen müssen wir leider zu dem Resultat kommen, daß Pinball Mania gerade noch mit dem „uralten“ Pinball Dreams konkurrieren kann. Wer also nicht unbedingt bereits alle drei anderen Flippersimulationen sein eigen nennt, kann unter Umständen mit den alten Titeln einen besseren und billigeren Griff machen. Nur wer unbedingt nach neuen Tischen lechzt, wird in Pinball Mania mit durchwachsender Qualität bedient.

Oliver Preißner ■

Das Ballverhalten wirkt in Pinball Mania oft ein wenig unrealistisch.

gleich zum Vorgänger, merkt man auch, daß auf der Anzeigetafel zum jeweiligen Flipper sich sehr wenig abspielt. In Pinball Mania findet man nur einige müde Scores und



Zielgenaues Schießen der Silberlinge ist in Pinball Mania selten möglich. Zudem klebt die Kugel stets viel zu stark an den unteren Schlägern.

INFO 4 Herausforderungen?



Tarantula: giftige Spinnen machen uns das Leben schwer.



Jailbreak: von Verhaftungen, Verurteilungen und Gefängnismauern - vermutlich bestes Teil der Sammlung.



Kick-Off: unbefriedigende Aufstellung auf dem Fußballplatz. Die Besonderheiten sind zu schwer und unkontrolliert zu treffen.



Jackpot: Spielhöllenaufenthalt ohne nennenswerte Glanzpunkte oder Schwachstellen.

COMMENT



Spidersoft bietet mit Pinball Mania ein durchschnittlich gutes Einstiegswerk, das unter dem Label von 21st Century Entertainment sicherlich die Kassen klingeln lassen wird. Bei verwöhnten Flipperisten wird das Teil jedoch bald wieder in irgendeiner Schublade verstauben.

FACTS

Hersteller: 21st Century ■ Spieler: 1-8 ■ Disks: 3 ■ Preis: ca. DM 80,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Tastatur ■

GAMEPLAY 62%

GRAFIK 82%

SOUND 64%

MOTIVATION 70%

GESAMT 68%

+ grafisch brillante neue Tische

- spieltechnische Rückschritte

Groß- und Einzelhandel für

AMIGA SOFT- & HARDWARE

ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig
24 h - Schnellversand

Öffnungszeiten & Versand
Montag - Freitag 10.00 - 18.00
Donnerstag 10.00 - 20.00
Samstag 10.00 - 13.30

(030) 336 30 37

(030) 336 60 55

(030) 336 60 41 (nur Versand)

FAX (030) 336 37 41 Btx: Sacht#



Titel	AMIGA Standard AGA	DM	Titel	AMIGA Standard AGA	DM
4D Sports Driving	x	49,-	Shaq-Fu	x	59,-
Alien Olympics	x	69,-	Simon the Sorcerer	x	69,-
Alien Breed 3D	x	69,-	Space Academy	x	59,-
Alfadin	x	69,-	Sperks Legacy	x	69,-
ATF	x	59,-	Star Crusader	x	69,-
Approach Trainer	x	69,-	Starburst Special Edition	x	29,-
A-Train Classics (incl. Construction Set)	x	69,-	Street Fighter 2	x	39,-
B 17 Flying Fortress	x	39,-	S.U.I.K.I.	x	99,-
Baldi	x	69,-	Super Street Fighter II	x	69,-
Base Jumpers	x	139,-	Theme Park	x	69,-
Bling	x	79,-	T.F.X.	x	65,-
Bloodnut	x	59,-	Tiny Troops	x	59,-
Bratol	x	69,-	Ulex	x	69,-
Bugs	x	69,-	Whales Voyage II	x	79,-
Bundesliga Hatrick Supporter	x	59,-	Zerwolf	x	69,-
Bundesliga Manager 3	x	79,-	Zepplin	x	79,-
Bureau 13	x	69,-			
CharBreaker	x	69,-			
Christoph Columbus	x	69,-			
City Defense (Bildschirmverteidigen)	x	19,-			
Civilization	x	79,-			
Colonization	x	85,-			
Crosscheck	x	13,-			
Crystal Dragon	x	39,-			
Der Clou	x	69,-			
Der Clou Profifakt	x	49,-			
Der Meister (Fußball-Manager)	x	69,-			
Der Reeder	x	79,-			
Der Schatz im Silbersee (Karl May)	x	59,-			
Der Seelensturm	x	79,-			
Die Siedler	x	59,-			
Doppelgänger	x	69,-			
Dragonstone	x	59,-			
Dreamweb	x	69,-			
Daschuppelbuch	x	69,-			
Eftmaniac	x	59,-			
Emerald Mines I	x	29,-			
Ersen der Erde	x	69,-			
Evasive Action	x	59,-			
F1 World Championship	x	69,-			
F 17 Nighthawk	x	69,-			
Fears	x	69,-			
Fields of Glory	x	49,-			
File Soccer	x	69,-			
Final Over - Arcade Sports Cricket	x	25,-			
Fire and Ice	x	59,-			
Flamingo Tours	x	69,-			
Flight of the Amazon Queen	x	69,-			
Formula One Grand Prix	x	49,-			
Goblins 3	x	69,-			
Hanse die Expedition	x	49,-			
Hatrick!	x	79,-			
Heimall 2	x	69,-			
High Seas Trader	x	69,-			
Hired Guns	x	69,-			
Historyline	x	49,-			
Hollywood Pictures	x	69,-			
Indiana Jones IV	x	59,-			
Indiana Jones III	x	49,-			
Its International Cricket	x	49,-			
Kingdoms of Germany	x	69,-			
Kingpin	x	59,-			
King's Quest 6	x	69,-			
König der Löwen	x	69,-			
Links (nur 1. Feiertag)	x	49,-			
Lohjapp	x	69,-			
Lords of the Realm	x	69,-			
Lothar Mathias Soccer	x	69,-			
Lucas Arts Classic Adventure	x	79,-			
Mad News	x	69,-			
Mad News Extrablatt	x	39,-			
Mad TV	x	49,-			
Morph	x	69,-			
New Worlds of Lemmings (3)	x	59,-			
Outliner Teil 2	x	59,-			
Overlord-the D-Day Campaign	x	69,-			
Puzzleball	x	59,-			
Puzzle Connection	x	59,-			
Pussies Galore	x	45,-			
Quake Prole	x	69,-			
Rise of the Robots	x	69,-			
Roadkill	x	59,-			
Risselabalm	x	69,-			
Sensible Golf	x	69,-			
Sensible World of Soccer	x	65,-			

Versandpreise = Ladenpreise

Hardware

A1200 incl. 170 MB HDD und Softwarepaket 999,-
A4000 68040, 2MB-Chip, 4MB Fast, 1GB SCSI-HDD 4444,-

Neptun Genlock 1048,-
CD 32 Spiele-Console 169,-
SX32 macht aus CD32 einen vollw. A1200 449,-

Artec Flachbettscanner 300*600 DPI incl. Amiga Software nur 799,-

Monitore

Farbmonitore (gebr. incl. 3 Mon. Garantie) ab 250,-

Mikrovitec 1438 S Autoscan-Monitor 15 kHz incl. Lautsprechern, VGA Adapter & Treiber nur 599,-

Idek 17" Multisync 1598,-

Speichererweiterungen

512 kB für A500 incl. Uhr 55,-
1MB für A500+ incl. Uhr 79,-

1.8 MB für A500 incl. Uhr 179,-
1MB für A600 incl. Uhr 119,-
2 MB ZipRAMs z.B. für Oktagon-Controller 199,-

Laufwerke

3.5" extern absch./durchgef. Bus 99,-
3.5" intern für A500/2000 99,-
3.5" intern für A600/1200 99,-

Controller

Alfa Power CD Upgrade Kit incl. Gehäuse, Kabel, Treiber 189,-
Overdrive incl. 4-fach CD-Rom (für A600/A1200) 549,-

Oktagon 2008 SCSI-II Controller f. A2000 - A4000 nur 279,-

CD 1200 Controller incl. Gehäuse und Double CD ROM nur 348,-

Tandem CD & IDE Controller für A5000-A4000 incl. double-Speed CD-Rom für 199,-
Alfa Power AT-Bus Controller f. A500 / A500+ 199,-

Zubehör

OS 3.1 Kit f. alle Amiga 189,-
ROM 1.3/2.0 je 59,-
Kickstartumschaltung 29,-
dt. Workbench 2.1 5 Disketten & 2 Handbücher 49,-

Trackball mit Kristalleuchtkugel

Alfa Data Maus 25,-
Quick Shot II Turbo 25,-

CD-ROM Toshiba XM 3601 4,4-fach Speed SCSI nur 529,-

Turboboards

Blizzard 1220/4 4MB 28 MHz 399,-
Blizzard 1230/IV 50 MHz 68030 379,-
Blizzard 1260 50 MHz, 68060 1249,-
4 MB PS/2 Modul 249,-

Software

Dir. Opus 5.0 109,-

Adorage 2.5 229,-
PC Task 3.1 199,-
Final Writer 4.0 249,-
PhotoworkX 179,-
Siegfried Copy 59,-
Siegfried Antivirus 59,-
Personal Paint 79,-
Maxon Cad 2.5 319,-

2000 Spiele für Amiga/PC Auszug Nebenstehend Gesamtкаталог anfordern!

Reparatur zu Festpreisen

(incl. Material / Arbeitszeit)
A500 150,- A4000 380,-
A600/A1200/A2000 je 180,-
Gerät einfach frei einsenden oder direkt im Laden abgeben.
Unsere Techniker lassen sich gerne über die Schulter sehen.

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Diese werden auf Wunsch gerne zugesandt.

Was kostet mich der Spaß?
Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme = Porto plus 8,50 DM
Geht's leichter?
Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per Ansage von KK-Nummer und Fälligkeitdatum



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wie kommt die Ware zu mir?
Entweder Ihr besucht uns in unserem Ladengeschäft in oder **Schnellversand**
Berlin
Streitstraße 25 (Spandau)
Telefon (030) 33 66 0 55 / 41
Bestellungen bis 16.30 Uhr werden noch am selben Tag versandt

Amiga®-Power!

S82 Car-Racing-Set Road to Hell
Extremrennen für 1 oder 2 Spieler
mit Rennshop für Autozubehör! **High Octane** ein weiteres rasanten Actionrennen mit Schußwaffen.
Automobiles Autorennen mit 10 Parcours.
UniversalRacer Rennen mit verschiedenen Kraftmaschinen. **Driving Maniacs** ist bestimmt eines der besten PD-Rennspiele. Mit 3D-Grafik (inkl. der Landschaften)! **SmashBangWallOp!** Schnelles Autorennen mit Boxenstop etc.! Die Spiele bieten teilweise die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Fahrzeugen und Zubehör zu wählen! Paketpreis **29,00 DM**

Die Super-spiele-sammlung

100 klassische Amiga-Spiele in überarbeiteter Zusammenstellung. **Jetzt auch für A1200/4000.**
Riesenpaket: 100 Spiele-Klassiker auf 15 Disk(s)! Da ist für jeden etwas dabei: Action, Geschicklichkeit, Strategie, Denkspiele, Ballerspiele, Gesellschaftsspiele - alles, was das Herz begehrt!

Mit gedruckter Übersicht!

Alles komplett nur 99,- DM

Strategiespiele

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

Spiele-Pack3

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

1203 A1200-Startpack

Das ideale Paket für alle A1200-Besitzer (nicht nur Beginner): Emulatoren, Grafikpräsentationen, Spiele, Workbench-Tools, Tips & Tricks speziell für den A1200! **39,- DM**

Hier können Sie bestellen:
Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 7, 21789 Wingst
Tel. 04777-8356 - Fax 04777-435



Strategiespiele (alle Amiga)

S01 Fußballmanager (nur A500) für Fußballfans	6,50
S02 Xytronic Wettraum-Handelspiel	6,50
S03 Imperium Romanum	6,50
S05 Imperium Strategiespiel um Macht	6,50
S13 Risk Risiko-Computerversion	6,50
S19 Moria Fantasy-Gravikabenteurer	6,50
S21 Zerg! Fantasy-Gravikabenteurer Nr. 2	6,50
S25 Der Energiemanager Energiesparspiel	6,50
S26 Battleforce Kampf der Giganten	6,50
S36 Das Erbe das Umwelt-Abenteuerspiel	6,50
S41 Das Erbe 2 Das schmutzige Erbe!	6,50
S41a Lösung zu "Erbe 2"	6,50
S47 Ahoi 2.01 Schiffe versenken	6,50
S55 Korn 1.0 Handelsimulation a la Kaiser	6,50
S57 BattleLand Panzerkampfspielsimulation	6,50
S62 Nukes'R'Us Moderne Risiko-Variante!	6,50

Kartenspiele (alle Amiga)

-S20 Derby Galoppersimulation!	6,50
S29 Billard	6,50
S44 Bosseln Ostrifrische Nationalsportart. Hier gilt es, eine Hotzkuigel möglichst weit zu werfen	6,50
S51 Autorennen Meistern Sie den Pacours	6,50
S58 Eishockey Actionreiches Sportspiel!	6,50
S75 SkateTribes Begeben Sie sich auf ein Skateboard und meistern Sie den Pacours am Miami-Beach.	6,50
S77 18 Holes Golf-Spiel-Simulation (2 Disks)	10,00
S78 Wrestling Spitzengraffik/Action (2 Disks)	10,00
S80 Lustige Olympiade 100 Jostyck-Rubbeln, was das Zeug hält	10,00
S83 SkeetShooting Taubenschießen. Eine neue Spielidee!	6,50
S84 Hyperball TipKlick-ähnliches Sportspiel	6,50
S85 Olympiade der Lemmings Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf (2 Disks, nicht A1200)	10,00

Klassiker/ Dauerbrenner (alle Amiga)

S08 Missile Command Städteverteidigung	6,50
S17 Fleischbier Das Werner-Game (Kick 1.3)	6,50
S53 PowerTrix NEU Herabfallende Steine ordnen	6,50

StarTrek (A500/2000)

S12 StarTrek (2) Enterprise-Spiel (T. Richter) 2 Disks	10,00
S65 StarTrek (2) 2 Disks weiteres Spiel (J. Barber)	10,00
S66 StarTrek (3) 3 Disks ditto (von E. Gustafson)	15,00

StarTrek-Pack

bestehend aus \$12,65,66
= 7 Disketten DM 30,00

StarTrek (alle Amiga)

S86 StarTrek-Action Ballern Sie durchs Universum	6,50
S87 AstroTrek N-E-U! Von der Spieldose her ein einfaches Ballerspiel, jedoch in einer genialen StarTrek-Umsetzung und damit ein Muß für jeden Enterprise-Fan!	6,50

Brett-Gesellschafts-, Kartenspiele (alle Amiga)

S18 Backgammon	6,50
S27 Mensch ärgere ... Brettspielsimulation	6,50
S30 Schach	6,50
S34 Glücksrad 2.0 Bekanntes Quizspiel	6,50
S48 SuperKniffel Spannendes Würfelspiel	6,50
S54 Mühle und Dame 2 beliebte Brettspiele	6,50
S56 17 + 4 bekanntes Kartenspiel	6,50
S59 Poker Computersimulation des Spiels	6,50
S60 Skat beliebtes Kartenspiel	6,50
S64 Kreuzwort 2.00 Amiga-Kreuzwörter!	6,50
S72 Monopoli beliebtes Brettspiel	6,50
S73 MahJongg1.5 Amiga-Version des Klassikers	6,50

Spielsammlungen

S67 Spiele-Pack 1 Tetrix, Klondike, Canfield (2 Patienten) Tiles (Brettspiel), Sory(Mensch ärgere...) Buch und Disk	15,00
S68 Spiele-Pack 2 Weltrix (3D-Tetrix), Wanderer (Boulderdash-Variante), SolitaireX Alles auf 1 Disk m. Buch	15,00
S70 Spiele-Pack 4 Bullrum (US-Bürgerkrieg), If2Pics (Puzzle), King's Korner, Lann (Adventure), Paranoids (Lustiges Brettspiel) Disk mit Buch	15,00
S71 Spiele-Pack 5 Running (Pac Man), Patience, Cards o Rama (Memory), Cosmic Conquest Buch und Disk	15,00

Flugsimulation

S88 Tomcat 7 Disketten umfassender Flugsimulator. 2MB und Festplatte erforderlich.	35,00
--	-------

Programmieren (alle Amiga)

P01 PCQ-Pascal Pascal-Compiler + Kursus	15,00
P02 C-Compiler C-Compiler, Kurs, Anleitungen	30,00
P03 Basic-Pack Basic-Compiler, Zubehör, Beispiele, Tips & Tricks	15,00
H11 Browser Workbench für Programmierer	15,00

Spezialanwendungen (alle Amiga)

H03 CopySet Kopierprogramme mit Buch	15,00
H06 FixDisk Diskettenreparatur	10,00
H09 Anti-Virus mit gedruckter Anleitung	15,00
H04 Backup-Set Festplatten-Backup-Programme	15,00
H12 DOS-Utilities 4 Supertools mit Buch	15,00
H13 Icon Tools Icon Designer und Zubehör	15,00
H25 SuperDark Bildschirmschoner mit Buch	10,00

Lernprogramme (alle Amiga)

L01 ALP Englisch-Lernprg. (Vok./Grammatik)	6,50
L02 Mathematik Kunrechenkursion	6,50
L03 Länderquiz tolles Erdkundeprogramm	6,50
L04 Rechentrainer Lernprogramm	10,00
L05 Pythagoras Dreiecke berechnen	6,50
L06 StarTranslator 3.0 Englischübersetzer	6,50
L08 Stundenplan druckt Stundenpläne	6,50
L09 Schreibkurs 2.0 Maschinenschreibkurs	6,50
L10 Mathador Mathe für die Oberstufe	15,00
L163 MultiVok Mehrsprachenwörterbuch 2 Disketten mit Buch	20,00

L07 Englischpaket
Vokabellernen, Wörterbuch, Übersetzungsprogramm mit 19.000 Vokabeln nur **15,00**

*Funktionsgarantie!

Mit Ihrer Lieferung erhalten Sie ein Garantie-Zertifikat, das Sie nur bei uns erhalten. Alle Programme wurden auf allen Amigas getestet (natürlich auch auf A1200) und sind entsprechend den Angaben lauffähig. Sollte wider Erwarten ein Programm nicht kompatibel zu Ihrem Amiga sein, können Sie ein entsprechendes Ersatzprogramm aussuchen.



Amiga-PD- und Preiswert-Software vom Profi, ...schließlich soll's funktionieren!*

AMIGA GAMES im Abo!

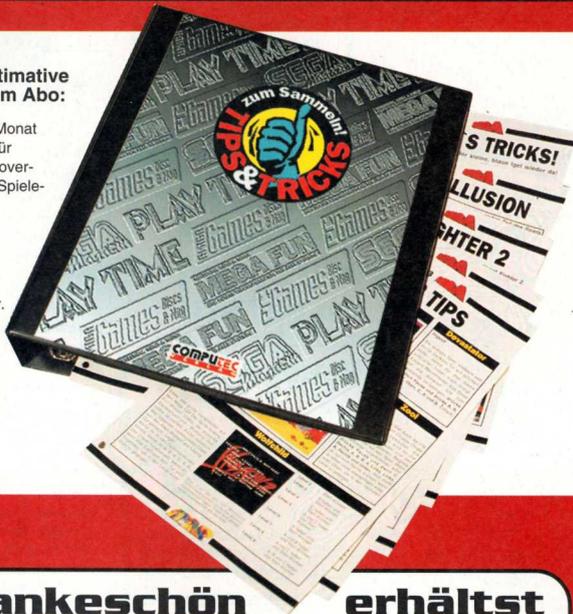
AMIGA GAMES - das ultimative Amiga-Spielmagazin - im Abo:

■ AMIGA GAMES testet eden Monat alle Spiele-Neuerscheinungen für jedes Amiga-System. Auf der Coverdisk gibt es außerdem aktuelle Spieldemos und PD-Spiele.

■ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

■ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

■ Keine der 12 Ausgaben wird versäumt und so erhält man ein lückenloses (Tips-&Tricks-) Sammelwerk.



**Als Dankeschön erhältst
Du abgebildeten
Tips&Tricks-Sammelordner.**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
COMPUDEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

- JA, ich will das AG-Abo mit Diskette.**
(DM 79,-/Jahr (= DM 6,58/ Ausgabe); Ausland 103,-/Jahr) **AG 1195**
- JA, ich will das Amiga Fun-Abo mit Diskette.**
(DM 17,-/Ausgabe) **AF 1195**

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich erhalte das AG-Abo, bzw. AF-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Dazu erhalte ich als Dankeschön abgebildeten Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr: 995), den ich in jedem Fall behalten darf, auch im Falle des Widerrufs.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

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: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung
 Bequem per Bankinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

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

ABO



“

Die Tips und Tricks im neuen Outfit gehen in die zweite Runde und eure Resonanz war bisher absolut positiv. Weiterhin warten wir natürlich auf eure Zuschriften. Wenn ihr also ein Problem bei einem Spiel habt oder über einen Cheat oder Code verfügt, den ihr den anderen Lesern mitteilen wollt, dann verliert keine Zeit und schreibt uns. Wir geben unser bestes, um schon in der nächsten Ausgabe darauf einzugehen.

Bis nächsten Monat und viel Spaß beim Spielen!

”

AMIGA

Tips & Tricks

DE COMPUTEC POKERTIPS 12/95
VERLAG

KOMPLETTLÖSUNG

- 2 Aladdin
- 7 Fears
- 11 Alien Breed 3D
- 15 Ruff 'N'Tumble
- 17 Flashback

21 CODES

24 HELPLINE

27 VERKAUFSHITS

28 LESER-TIPS

30 TIPS & TRICKS ABC

INHALT

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine Amiga Games-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 _____

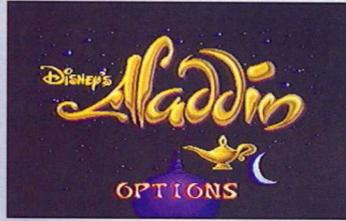
ZUM SAMMELN!



- für deine Power-Tips aus der Amiga Games
- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!

ALADDIN



A laddin von Virgin ist wirklich ein Top-Platformer. Deine Aufgabe besteht darin, die Wunderlampe zu finden und Jafar, den bösen Sultan, zu besiegen. Schaffst du das? Mit unserer Lösung für alle Levels dürfte das kein Problem mehr sein.

STAGE 1 AGRABAH MARKET



Wenn du am Anfang der ersten Stage über die heißen Kohlen springst, achte auf Wachen, die unmittelbar hinter den Kohlegruben stehen. Werfe ein paar Äpfel auf sie, um dich ihrer zu

entledigen, bevor du darüberspringst. Hüte dich auch vor den Töpfen und Pfannen, die aus den Fenstern auf dich herabgeworfen werden; du kannst sie mit deinem Schwert zerstören, aber am besten versuchst du, ihnen aus dem Weg zu gehen. Manche Wachen stehen an ungünstigen Stellen, z.

B. direkt unter dir, wenn du nach einem Sprung wieder landest. In diesem Fall solltest du dich so aufstellen, daß du sie mit ein paar gut gezielten Apfelwürfen ausschalten kannst, da es zu gefährlich ist, einfach auf die Wachen herabzuspringen. Gegen Ende der Stage solltest du den federnden Stab, der aus der Wand herausragt, dazu benutzen, ein Extraleben und die Edelsteine einzusammeln. Setze Äpfel ein, um den Messerwerfer unter dem schmierigen Stab zu erledigen, aber nähere dich ihm nicht zu weit, denn sonst stellst du ein leichtes Ziel für ihn dar. Schließlich kommst du am Levelende zum ersten Laden des Spiels. Wenn du zehn Edelsteine hast, kaufst du dir einen Wunsch, da es sich dabei um Continues handelt, die dir am Anfang der Stage, in der du stirbst, drei Extraleben verschaffen.



STAGE 2 THE DESERT



Wenn du durch die Wüste rennst, mußt du auf die Stacheln im Boden achten. Diese Stacheln schießen hervor und ziehen sich wieder zurück, du mußt also deine Sprünge so timen, daß du drüberhüpfst, wenn sie sich gerade zurückziehen. Gehe sicher, daß alle Baddies - wie

z. B. Schlangen - tot sind, bevor du zwischen zwei Stacheln weiterspringst. Benutze einen Apfel oder kauere dich auf dem Boden nieder, um sie zu erledigen. Wenn du eine Schlange auf der anderen Seite eines Hügels siehst, setzt du dein Schwert ein, wenn sie hochkriecht. Das muß getan werden, denn es ist sehr schwer, über einen Hügel zu kommen, wenn sich auf der anderen Seite eine Schlange befindet. Wenn du zu den ersten Steinen kommst, setzt du ein paar Äpfel gegen die Wache ein, dann springst du unter die Wache und sammelst vier Edelsteine auf. Wenn du die Wand erreichst, die dir den Weg versperrt, benutzst du

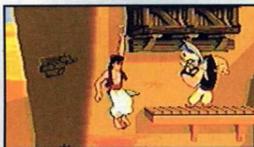


die Bäume, um zu dem Seil hoch zu gelangen. Du wirst durch die Bäume führen, aber wenn du immer wieder Jump drückst, wirst du von ihnen abprallen. Wenn du das Seil erreichst, achte darauf, daß du genug Äpfel hast und halte dich rechts. Sei bereit, auf den Vogel zu schießen, wenn du zu den ersten Felsbrocken unter dem Seil kommst. Vergiß nicht, den unteren

Weg zu nehmen, der durch die Felsen führt. Hüte dich vor den Wachen, die dir den Weg versperren. Wenn du die letzte große Mauer überquerst, gehst du zurück und sammelst einige Zauberflöten und ein Extraleben ein. Von hier aus gelangst du nach oben, um dort eine weitere Zauberflöte zu finden. Gehe schließlich nach rechts - hüte dich vor Schlangen und Stacheln - und sammle die letzte Flöte ein, um den Level zu beenden.



STAGE 3 AGRABAH ROOFTOPS



Schnapp dir den Schlangenbeschwörer am Anfang des Levels, aber gehe nicht zu nahe hin, sonst beißt dich die Schlange.

Benutze das Seil, um nach oben zu kommen und gehe dann nach rechts, wenn du die drei Körbe erreichst. Töte alle Wachen einschließlich der, die sich im Korb versteckt. Hänge dich an das Seil und verwende die Äpfel, um die Wache zu erwischen, springe anschließend auf die Plattform, um den Edelstein zu bekommen. Springe herunter und benutze das nächste Seil, um zur nächsten Plattform zu gelangen usw. Wenn du zur Todesrutsche kommst, mußt du unten auf die

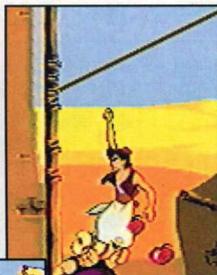


Wache gefaßt sein, die es auf dich abgesehen hat. Danach mußt du dich links halten. Sacke die

Lebenspunkte in dem Loch in der Wand ein und begeben dich dann an dem Seil nach oben. Um die Wache auf den hölzernen Plattformen auszuschalten, bevor sie dich erwischt, drängst du sie in die Ecke und versetzt ihr einen Hieb mit deinem Schwert. Gehe



also nach oben und werfe genau in dem Moment deinen Apfel. Wenn du keine Äpfel mehr hast, findest du weiter unten noch ein paar.



nun zurück und benutze das Seil, um über die Mauer zu gelangen. Hier mußt du deine Äpfel einsetzen, um den Soldaten auf dem Dach zu erledigen. Dies funktioniert nur, wenn er gerade ein Faß wirft; springe

STAGE 4 THE DUNGEON



Wenn du dich im Dungeon umschaust, mußt du aufpassen, daß du nicht die Orientierung verlierst. Die ersten Hindernisse, die sich dir in den Weg stellen, sind die schwingenden

Kugeln. Es ist nicht allzu schwer, ihnen auszuweichen, laß dir jedoch Zeit dabei statt einfach durchzurrennen. Wenn du in die Sackgasse kommst, mußt du nach oben gehen und die beweglichen Plattformen zu benutzen. Diese Plattformen fahren aus der Wand heraus und wieder hinein, und du kannst sie natürlich nur benutzen, wenn sie gerade aus der Wand herausragen. Warte vor deinem ersten Start, bis du siehst, wie sie sich bewegt und springe dann auf die nächste Plattform. Du brauchst eine Weile, bis du diese Technik beherrschst, aber wenn du es gelernt hast, ist es kein Problem mehr für dich, die Wände



hochzugehen. Im ganzen Dungeon begegnen dir immer wieder pinkfarbene, explodierende Skelette. Versuche sie zu attackieren, bevor sie eine Chance haben zu explodieren, damit sie nicht überall gefährlichen Müll hinterlassen. Achte in diesem Level auch auf Wachen, die genau die gleichen sind wie in allen anderen Abschnitten, sowie auf Fledermäuse und die Stacheln. Die Fledermäuse können ziemlich frustrierend werden, wenn man sie nicht gleich beim ersten Mal erwischt. Lasse keine Fledermaus am Leben, denn sie wird dich verfolgen und dir immer



wieder Ärger machen. Du wirst durch die Stacheln springen müssen, wenn du dich auf einer beweglichen Plattform befindest, achte also darauf, daß dein Timing stimmt. Wenn du den Boden zum zweiten Mal erreichst, gehst du nach oben, indem du die Plattformen und die Ketten benutzt, um den Ausgang zu erreichen.



Warte vor deinem ersten Start, bis du siehst, wie sie sich bewegt und springe dann auf die nächste Plattform. Du brauchst eine Weile, bis du diese Technik beherrschst, aber wenn du es gelernt hast, ist es kein Problem mehr für dich, die Wände

STAGE 5 THE CAVE OF WONDERS



Die größte Gefahr in der Cave of Wonders kommt, wenn du über die Felsen in den Wasserbecken springst. Neben den springenden Fischen, denen man leicht ausweichen kann, brechen die Felsen unter deinen Füßen weg, und du wirst sofort



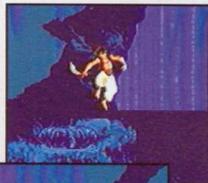
sterben, wenn du nicht sofort auf den nächsten weiterspringst. Wenn du auf einem Felsen landest, springe auf der Stelle weiter, um diesem Schicksal zu entgehen. Wenn du einen großen



Felsabschnitt überquerst, beschleunige ein wenig, bevor du auf den ersten Felsen springst, damit du die Distanz bei allen Sprüngen schaffst. Es gibt zwei verschiedene Arten von Statuen in diesem Level, die goldene und die bronzene. Die goldene Statue wird Steine nach dir werfen, wenn du von ihr wegschaust. Wenn du also an einer vorbeikommst, solltest du hochspringen, damit die Steine unter dir durchgehen.

Die bronzenen Statuen muß man viermal mit Äpfeln treffen, damit sie explodieren. Auf diese

Weise kommt man im Level weiter voran. Wenn du an eine Barriere kommst, hinter der sich zwei blaue Herzen befinden, mußt du das Seil benutzen, um an die Statue links heranzukommen, die es dir



gestattet, durch die Barriere zu gelangen. Du mußt die magische Statue gegen Ende des Levels zerstören. Es gibt zwei Plattformen, und du mußt die Statue erledigen, bevor sie auf der nächsten Plattform wieder auftauchen kann. Wenn du alles geschafft hast, gehst du einfach über das große Becken und kletterst den Hügel hinauf, um die Lampe zu bekommen. Hüte dich vor den herabfallenden Steinen, wenn du den Hügel hinaufkramst, sonst kannst du noch kurz vor Ende des Levels ein Leben verlieren.

STAGE 6 THE ESCAPE



Dieser Level besteht zum größten Teil aus einer Hatz durch Tunneln, in denen man von riesigen Steinbrocken verfolgt wird. Du wirst auch Stellen mit geschmolzener Lava überqueren

müssen. Nimm also deine sieben Sinne zusammen, denn es wird ganz schön hart. Am Anfang mußt du die erste Lavapfütze überqueren und dabei aufpassen, daß du dich nicht zu lange auf dem Felsen aufhältst, da er sonst unter dir wegbricht. Betrete nun den Tunnel, und wenn du an dem Loch in der Wand vorbeikommst, hältst du nicht an, denn ein Steinbrocken fällt herunter und verfolgt dich. Sammle nichts auf, sonst kann der Stein dich langsam einholen. Am Ende des Tunnels springst du so weit und so hoch wie möglich, um auf der Plattform zu landen, damit der Steinbrocken unter dir durchgeht. Jetzt durchquerst du diese Plattformsektion sehr vorsichtig und gehst sicher, daß du genau



weißt, wo du hinspringst. Benutze die Funktion zum Nach-unterblicken, indem du auf dem Joypad

unten drückst, um zu sehen, was unter dir ist. Wenn du zum nächsten langen Tunnelabschnitt kommst, mußt du drei Steinbrocken davonrennen. Nachdem du eine Weile verfolgt worden bist, hältst du nach dem Loch im Boden Ausschau. Du mußt drüberspringen, denn der Stein wird in das Loch hineinfallen. Während du den Tunnel

durchquerst, mußt du diesen Vorgang noch zweimal wiederholen. Um das Extraleben im nächsten Plattformabschnitt zu erwischen, rennst du einfach über den Rand der darüberliegenden Plattform hinaus, und du landest sicher auf der Plattform darunter. Gehe sicher, gegen Ende des oberen Tunnel zu nehmen, denn dieser Weg ist einfacher.

STAGE 7 THE FLYING CARPET



In diesem Level fliegst du mit hoher Geschwindigkeit auf einem fliegenden Teppich durch einen Tunnel. Du mußt dich vor den Steinen hüten, die im Weg liegen, aber du wirst vorgewarnt. Achte auf die blauen Hände, die dir anzeigen, ob du an den oberen oder an den unteren Rand des Screens gehen sollst. Du wirst schneller, je weiter du im Tunnel vorankommst, und hast deshalb immer weniger Zeit, um auf die Hände richtig zu reagieren. Man kann eine ganze Menge Extraleben in diesem Level finden, die normalerweise hinter Steinen versteckt sind. Gehe entweder nach oben oder nach unten, je nachdem, wo sich der Stein befindet, unmittelbar nachdem man ihn passiert hat. Auf diese Weise bist du an der richtigen Stelle, wenn es hinter dem Stein für dich etwas zum Einsammeln gibt. Gegen Ende des Levels tauchen statt der Hände Fragezeichen auf. Bei den ersten beiden Fragezeichen mußt du nach unten gehen, um den Steinen auszuweichen, und beim nächsten Fragezeichen nach oben.



Hände richtig zu reagieren. Man kann eine ganze Menge Extraleben in diesem Level finden, die normalerweise hinter Steinen versteckt sind. Gehe entweder nach oben oder nach unten, je nachdem, wo sich der Stein befindet, unmittelbar nachdem man ihn passiert hat. Auf diese Weise bist du an der richtigen Stelle, wenn es hinter dem Stein für dich etwas zum Einsammeln gibt. Gegen Ende des Levels tauchen statt der Hände Fragezeichen auf. Bei den ersten beiden Fragezeichen mußt du nach unten gehen, um den Steinen auszuweichen, und beim nächsten Fragezeichen nach oben.



STAGE 8 PINSIDE THE LAMP



Die blaue gallertartige Substanz in diesem Level funktioniert genauso wie die Bäume im Wüstenlevel. Du rutschst hindurch, wenn du nicht dauernd den Jump-Button drückst. Tu dies also, bis du einen sicheren Ort erreicht hast, der aus einem goldenen Band und einem schwebenden Kissen besteht. Die Aufgabe in diesem Level ist, ganz nach rechts zu gelangen, indem man die Pfeile verfolgt, die

über den ganzen Level verstreut sind. Am Anfang gehst du nach oben und benutzt die Ballons, um

weiter nach rechts zu kommen. Jetzt folgst du den Pfeilen, bis du zu einem Punkt kommst, an dem du eine Feder benutzen mußt, um dich auf ein paar sich bewegende Hände schleudern zu lassen. Klettere an den Händen hoch, indem du nach oben springst, aber paß auf, daß du nicht abstürzt, denn du stirbst sofort, wenn du vom Screen verschwindest. Dann gehst du immer noch weiter nach rechts und hängst dich an die Ballons, um über den Abgrund zu gelangen. Springe einfach so schnell wie möglich nach rechts, da sich die Ballons wieder nach links bewegen und dich so in die



falsche Richtung tragen würden. Wenn du an den Ballons vorbei bist, benutzt du die Finger an der Wand, um nach oben durch die Spalten zu flitzen. Bewege dich auf den Finger zu, bevor du ihn triffst, und dann weg, wenn er dich schleudert. Auf diese Weise kannst du deinen Weg nach links und rechts mit Leichtigkeit zurücklegen. Das letzte Hindernis sind die blauen Hände, an denen man vorbei muß, um den Ausgang zu erreichen. Die Hände verändern ihre Größe und verschwinden, wenn du sie passierst, sei also für einen schnellen Sprung bereit, wenn etwas mit der Plattform geschieht, auf der du stehst. Kurz vor dem Ausgang kannst du noch ein paar Extraleben einsacken.



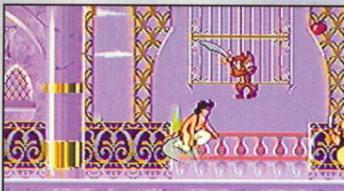
STAGE 9 THE SULTANS PALACE



Beginne den Level, indem du die Vögel und die Plattformen als Trittbretter benutzt, um über das Wasser zu gelangen. Hüte dich vor den Fischen, die mit Steinen nach dir

spucken, und achte auch darauf, alle Wachen zu erledigen, bevor du dich auf deren Plattformen begibst. Ganz links findest du einen Zauberteppich. Stelle sicher, daß du genügend Äpfel dabei hast und springe dann auf den Teppich. Jetzt wirst du eine Weile durch die Lüfte getragen, mach dich also bereit, eventuell auftauchende Bösewichte mit Äpfeln zu bombardieren. Wenn du im Palast landest, solltest du auch vor den Baddies in der Nähe des Landeplatzes auf der Hut sein, denn sie greifen dich sofort an. Gehe mit Hilfe der Seile nach oben und unternimm einen weiteren Teppichritt zu einer anderen Stelle des Palasts. Wenn du an Höhe verlierst, hältst du dich links vom Tunnel, um die Extra-Energie einzusammeln. Gehe nun weiter nach rechts und schalte alle Wachen aus, die dir über den Weg laufen. Wenn du zum dritten Zauber-

teppich kommst, mußt du nach oben, aber du kannst nicht die ganze Strecke mit dem Teppich zurücklegen, sondern mußt von ihm hochspringen. Von hier aus mußt du nur noch nach rechts gehen und deinen Affen freilassen, indem du den Käfig mit deinem Schwert bearbeitest. Wenn du den Tunnel hinunter auf den Ausgang zu fällst, achte auf die Stacheln und die Wache, die unten auf dich wartet.



THE MONKEY ROOM



Bevor du eine Chance bekommst, Jafar zu zerstören, mußt du erst in diesem schlecht beleuchteten Maschinenraum an

seinem Komplizen vorbeikommen. Du mußt dich lediglich unter den Affen stellen, nach oben springen und ihn mit deinem Schwert attackieren, so daß er von dem Rad erwischt wird. Dieser Vorgang muß ungefähr viermal wiederholt werden, bis er erledigt ist. Hüte dich vor den Gespenstern, Fässern und Blitzen, die dir das Leben schwer machen können. Versuche so viele Gespenster wie möglich auszuschalten, so daß sie dir nicht in die Quere kommen können. Die Fässer kann man entweder überspringen oder zerstören.

STAGE 10 JAFARS QUARTERS



Da es sich hier um Jafars Anwesen handelt, ist es sehr schwer bewacht. Mach dich also darauf gefaßt, das Joypad wie wild zu bearbeiten, um die Horden von Wachen loszuwerden. Das Layout dieses Levels ist recht einfach, da es nur einen Weg für dich gibt, den du entlanggehen kannst. Am Anfang springst du auf die Plattform mit der Statue und gehst nach rechts auf den Plattformen weiter. So haben es die Statuen schwerer, dich zu treffen, wenn sie nach dir werfen. Wenn du zu der Wand kommst, springst du nach unten, aber achte darauf, nicht auf den Stacheln zu landen. Du mußt über die Stacheln und den Freiraum dahinter springen, da sich dieser entzündet, wenn du daraufspringst. Begib dich auf die gleiche Weise ganz nach unten. Wenn

du die Plattformen überquerst, tust du deinen Sprung so, daß der schwingende Ball sich nach hinten bewegt, wenn du springst. Versuche alle Baddies auf den Plattformen zu erledigen, bevor du daraufspringst, und achte auf die Vögel. Wenn du den Zauberteppich findest, springst du auf der ersten Plattform rechts herunter und kommst zu einem Laden, falls du Edelsteine dabei hast. Springe zurück auf den Teppich und laß dich nach oben tragen. Schalte dabei jede Wache aus, die nahe genug an dir dran ist. Jetzt gehst du rechts und springst über die Stacheln im Boden. Wenn du mit deinem Schwert um dich schlägst,



solange die Statuen nach dir werfen, explodieren sie und machen es dir leichter, über die Stacheln zu springen. Jetzt gehst du hinunter und nach rechts, um Jafar selbst zu gehen, da er dich zu ihm hinzieht. Wenn er aufhört zu feuern, wirfst du ein paar Äpfel auf ihn und rennst davon, wobei du dich wieder vom Traktorstrahl fernhältst. Mach so weiter, um Jafar zu erledigen und das Spiel zu gewinnen.





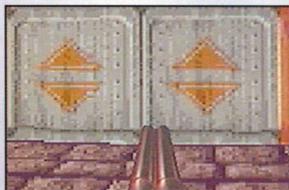
FEARS

Willkommen in der Welt von FEARS. Wo deine dunkelsten Ängste Wirklichkeit werden. Dies ist deine Anleitung, um in FEARS bestehen zu können. Du wirst sie brauchen können, denn dies ist ein schwieriges Spiel. Also lies weiter und beginne mit der Suche nach deinem Schicksal.

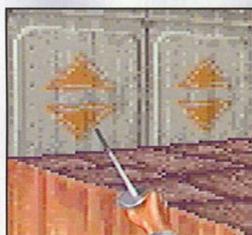
Bevor du überhaupt irgendeinen Bereich im Turm des Professors betrittst, mußt du die Bewegungsabläufe kennen und lernen, wie alles funktioniert. Zum Beispiel mußt du wissen, daß du einen



Schalter suchen mußt, um eine Tür mit Pfeilen, die nach oben oder unten zeigen, zu öffnen. Also schau dich gründlich um und lege jeden Schalter um, den du findest. Denke daran, daß die meisten Schalter auf Grün stehen



müssen, damit du im Level weiterkommst. Wenn du eine Tür mit einem Schalter öffnest, dann mach dich feuerbereit, denn normalerweise erwartet dich dahinter auch eines der Monster des Professors.

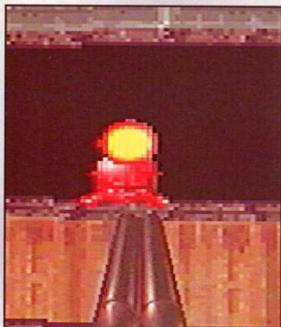


Du beginnst das Spiel mit zwei Waffen, nämlich dem Schwert und der Schrotflinte. Das Schwert sollte nur als allerletzte Möglichkeit genutzt werden, da du ganz nah an die Monster heran mußt, um es einzusetzen, was aber auch heißt, daß du dich in größere Gefahr begibst. Sammle auch nicht mehr als 99 Patronen, wenn du die Flinte benutzt, denn alles darüber ist verschwendet. Das gilt auch für die Med Kits, also hebe nicht mehr auf als du brauchst, denn sie könnten sich später noch als nützlich erweisen.

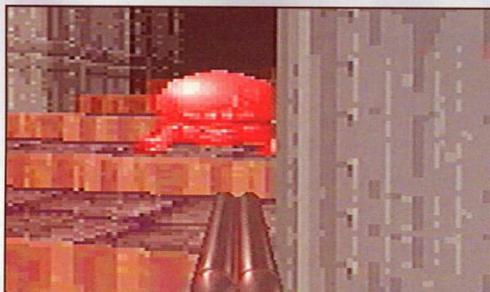


Wenn du dich durch die Türme bewegst, mußt du sehr vorsichtig sein, da es eine Menge Vorsprünge gibt, die herabfallen können. Einige davon sind extrem hoch und unter anderem fließen Säure- oder Lavaflüsse hindurch. Vermeide es unter allen Umständen, in diese Flüsse zu fallen, da sie dir langsam die Lebenskraft aussaugen und du nichts dagegen tun kannst. Laß dich auch auf keine Schießerei ein, wenn du am Rand eines Vorsprungs stehst, denn es könnte leicht passieren, daß du über die Kante geschossen wirst. Manchmal mußt du auch einen Säurefluß überqueren, um ein für dich wichtiges Teil einzusammeln, also mußt du wohl oder übel etwas deiner Lebenskraft dafür opfern.





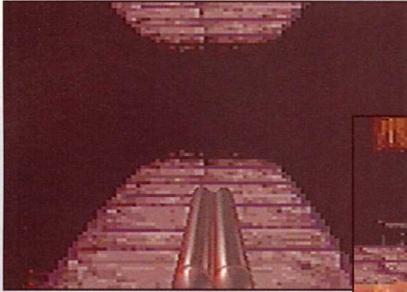
Ein Angriff kann manchmal schwierig sein wegen der Reaktion der benutzten Waffe. Dein Waffe bewegt sich nicht flüssig von rechts nach links. Stattdessen bewegt sie sich ruckartig, was es dir sehr schwer macht, richtig zu zielen, wenn dein Ziel in einiger Entfernung steht. Kleine Bewegungen sind mit dem Joypad zu machen, um dein Ziel anzuvisieren, und wenn du es einmal in Sicht hast, dann beweg das Joypad nicht weiter, denn sonst kann es dir passieren, daß du ein Ziel von neuem anvisieren müßt.



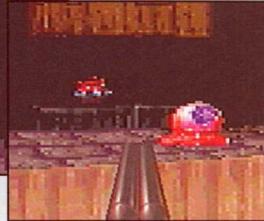
Du wirst schnell herausfinden, daß du manchmal von den Monstern des Professors von hinten angegriffen wirst. Der Bildschirmrand zeigt es dir an, wenn er rot zu flackern beginnt. Wenn du das Flackern siehst, mußt du dich sofort umdrehen und dich um deinen Angreifer kümmern. Dies ist nur eine Art, wie du angegriffen wirst. Die Monster kommen nicht immer geradewegs auf dich zu, und auch wenn sie nicht so intelligent sind wie der Feind in „Gloom“, wirst du ab und an noch eine Überraschung erleben.

Versuche Teile der Umgebung als Deckung zu verwenden, wenn du kämpfst. Stell dich zum Beispiel hinter die Ecke einer Wand, spring dann hervor, um auf den Feind zu feuern, und spring sofort wieder in Deckung, bevor auf dich geschossen wird. Versuche die Monster anzugreifen, bevor sie dich sehen, damit du sie vernichten kannst, ohne daß sie auf dich feuern. Vorsprünge sind auch ein guter Angriffsplatz, wenn du von oben herab auf den Feind zielst. Auf diesem Weg kannst du mehrere Schüsse abfeuern und dann zurückweichen und den Vorsprung als Deckung verwenden.





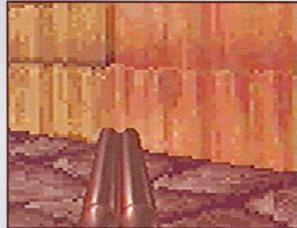
Du wirst herausfinden, daß du nach vorne nur wenig sehen kannst wegen der Lichtverhältnisse in den Räumen der Türme. Das erschwert es dir, den Gegner anzuvisieren, wenn du durch die Dunkelheit wandern mußt. Wenn du einen dunklen Raum betrittst, dann renne immer sofort



an den Wänden entlang um den Raum herum, damit du die Monster ausmachen kannst, die eventuell in der Dunkelheit auf dich warten. Nimm dich auch auf offenen Flächen in acht, denn du gibst ein leichtes Ziel ab für die Monster, die sich entlang der Wände verstecken.



Du mußt überall nach Monstern Ausschau halten, denn du wirst nicht nur von der Ebene, auf der du stehst, aus angegriffen. Paß auf die Monster auf höheren Ebenen auf, denn sie sind nicht so leicht zu bekämpfen. Wenn du direkt vor der Wand stehst, über der sich das Monster befindet, kannst du es nicht treffen, also bewege dich rückwärts davon weg, bis das Monster in Sicht kommt und du es anvisieren kannst. Wenn du von oben angegriffen wirst, während du dich in einem Kanal befindest, ist es besser davonzurennen, da du keinen guten Schuß auf das Monster abgeben kannst, weil du dich in einer engen Umgebung befindest.

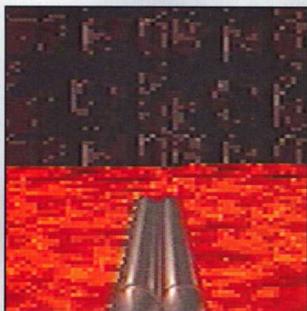


Wie in den meisten Spielen dieser Art gilt es, Geheime Räume zu finden. Diese sind mit Schätzen, Waffen und Munition, Medi-Kits gefüllt und enthalten auch Türschalter, die du brauchst, um durch den Level zu kommen. Diese Geheime Räume können gefunden werden, indem du bestimmte Schalter umlegst oder die Leertaste drückst, während du vor bestimmten Wänden stehst. Du mußt nicht alle dieser Räume finden, um das Spiel zu



beenden, da du in ihnen aber verschiedenen nützliche Sachen finden kannst, ist es eine gute Idee, nach diesen Räumen zu suchen.





Der einzige Weg sich zu schützen, wenn du in einen Säurefluß fällst, ist, wenn du eine rote Flasche eingesammelt hast. Diese Flasche schützt dich vor jeder Art von Fluß, in den du fallen solltest, unabhängig von Farbe oder Inhalt.



Es ist leicht, sich in den meisten Levels von Fears zu verirren. In diesem Fall kannst du die Landkarte benutzen, wenn du die TAB-Taste drückst, auch wenn nur die Gegenden gezeigt werden, in denen du bereits warst. Eine Hilfe beim Umherwandern ist es zu versuchen, sich die Räume und ihre Verbindungen gedanklich einzuprägen. Auf diesem Weg verlierst du nicht so leicht die Orientierung.



Während eines Kampfes ist es besser, auf Keyboardkontrollen umzuschalten. So hast du die Ausweichtaste unter deinen Fingerspitzen, was es dir erleichtert, den Schüssen des Monsters zu entgehen. Auch das Zielen fällt viel leichter, da das Keyboard dir kleinere Bewegungen mit deiner Waffe erlaubt. Bedenke, daß Munition limitiert und gutes Zielen sehr wichtig ist, um im Spiel weiterzukommen.



Du wirst merken, daß, je weiter du im Spiel vorankommst, der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe zunimmt. Du solltest also nicht so heldenhaft sein wie in den vorherigen Stufen des Spiels. Versuche nicht, alle Monster auf einmal zu bekämpfen, denn du verlierst dabei fast immer. Versuche sie stattdessen eines nach dem anderen zu vernichten, indem du von hinten oder hinter einer Wand stehen ab und zu auf sie schießt. Außerdem ist es besser, einen halb verlorenen Kampf zu verlassen, anstatt zu bleiben, um ihn auszutragen. Du kannst immer noch zurückkehren und den Kampf beenden, wenn du einige Medi-Kits und Munition eingesammelt hast.



ALIEN BREED 3D



Willkommen zum ersten Teil unserer Anleitung zu Alien Breed 3D. Diesen Monat führen wir euch durch die ersten acht Level des Spiels. Auf die letzten acht müßt ihr bis nächsten Monat warten, aber das Warten lohnt sich.

STAGE 1 THE GATE



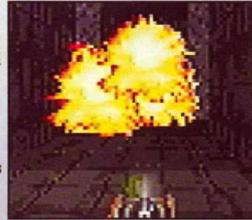
dich, daß du alle bösen Buben ausschaltest. Wenn du den nächsten Raum erreicht hast, tritt durch die unverschlossene Tür und folge dem Korridor, dann drücke den

Sammle die drei Munitionspackungen

am Start ein, damit du für den vor dir liegenden Job voll gerüstet bist. Wenn du den ersten Raum betrittst, drehe dich nach rechts und schieße auf die Fässer am Ende des Raums. Die Fässer explodieren und nehmen alle bösen Buben mit sich. Jetzt drehe dich herum und mach dasselbe noch einmal. Wenn einige der roten Hunde übrig bleiben, vernichte sie mit deinem Pulsargewehr. Geh durch die Tür, die sich ohne Schlüssel öffnen läßt, folge dem

Korridor und versichere

Knopf und nimm den gelben Schlüssel. Folge jetzt deinem Pfad zurück durch den Korridor und benutze den gelben Schlüssel, um durch die Tür zu kommen. Erschieße alle Aliens, dann geh zum anderen Ende des Beckens und spring hinein. Du landest auf der Schrotflinte, also benutze sie sofort und erledige die Aliens im Becken. Stell dich auf den Block und drücke die Leertaste, um aus dem Becken zu kommen. Du findest den nächsten Schlüssel hinter der anderen Tür dieses Raumes. Begib dich zurück in den ersten Raum und geh durch die blaue Tür. Wenn du die Tür zu diesem großen Raum öffnest, dann bleib in der Türöffnung stehen und versuche, alle Aliens zu vernichten. Renne durch den Raum und hole dir den Schlüssel im Lift, indem du die Leertaste drückst. Paß auf Feuer von oben auf und verlasse den Raum wieder. Jetzt verlasse den Level durch die rote Tür im ersten Raum.



STAGE 2 STORAGE BAY



hinauf. Bereite dich darauf vor, am oberen Ende von Aliens angegriffen zu werden. Wenn du die Aliens erledigt hast, renne durch den Raum und die Treppen hinunter, wo dich ein weiterer Kampf erwartet. Die beste Taktik hier ist, stehenzubleiben, bis alles in Sichtweite vernichtet ist. Renne den linken Korridor hinunter, wo du einen Erste-Hilfe-Kasten rechts von dir findest. Gehe die Treppe hinauf, aber versichere dich, daß du alle Aliens erwischst hast, bevor du das tust. Geh den Korridor am oberen Ende entlang und laß dich in den Freiraum fallen. Du könntest hier leicht in eine Falle geraten, also renn weg, wenn du keine gute Schußposition findest. Jetzt wirst du zu einigen schmalen Korridoren und Räumen kommen, die alle miteinander verbunden sind. Geh in den letzten Raum und sammle die Lebensenergie ein. Erledige alle bösen Buben in den Räumen, während du in den Korridoren stehst, und achte auf die schwebenden Aliens, denn diese sind schwerer zu bekämpfen als alle, denen du bisher begegnet bist. Steige nun die dunkle Treppe hinauf und hole dir den Schlüssel aus dem Raum neben dem Erste-Hilfe-Kasten. Dieser Schlüssel paßt in die gelbe Tür, die sich in dem Raum mit dem Medizinschrank am unteren Ende der Treppe befindet.

Laufe durch den Korridor, und wenn du zu einer blockierten Tür kommst, dann benutze die D-Taste, um durchzukriechen. Geh weiter und versichere dich, daß du den Granatenwerfer einsammelst. Dann feuere einige Granaten ab, wenn du den letzten Raum erreicht hast, und wechsele zur Schrotflinte, um den Aliens den Rest zu geben. Um den Level zu verlassen, drücke jeden Schalter im Raum und gehe durch die Tür.



STAGE 3 THE SEWER NETWORK

Stufen, um aus dem Becken zu steigen, und verlasse den Raum durch den Korridor auf der anderen Seite des Beckens. Wenn du durch den dunklen Raum kommst, dann feue einige Granaten ab und benutze dann das Plasmagewehr, um den Raum zu säubern. Hole dir die Schrotflinte von der Plattform und beuge dich geradeaus in einen anderen, besser beleuchteten Raum. Drehe dich jetzt nach rechts, um die Aliens, die auf dich warten, zu vernichten. Begib dich in den linken Korridor und drücke die Leertaste, wenn du vor der Wand stehst. Jetzt kommst du in den Teleporterraum, wo du alle Aliens erledigen solltest, bevor du den roten Teleporter benutzt. Kümmere dich um die Aliens in dem Raum, in dem du erscheinst, und spring durch das Loch in weitere kanalähnliche Abteilungen. Vernichte das schwebende Alien rechts im Raum, erklimme die Stufen, um den Raketenwerfer zu finden, aber paß auf die anderen Aliens im Raum auf. Gehe wieder nach unten und feue einige Granaten in den Korridor neben den Stufen. Laufe den Korridor hinunter und folge dann dem Korridor rechts von dir. Wenn du in den nächsten grünen Raum kommst, laß die Med-



Paks liegen, denn du wirst sie später holen kommen. Betritt den überschwemmten Tunnelteil und mach dich bereit, wenn du dich nach links wendest, am Ende des Tunnels einige Aliens zu bekämpfen. Benutze die Ausweichtasten, um jedem Feuerball zu entgehen, den die Aliens auf dich abfeuern. Wenn du sie erledigt hast, gehe zurück und hole dir die Med-Packs, wenn du sie brauchst. Dann komm zurück in den letzten Raum. Renne zu der entferntesten Ecke, um aus dem Becken zu kommen, und springe auf die Plattformen mit den Schaltern hinunter, um den Ausgang zu öffnen.



Spring in das Becken im zweiten Raum und sammle das Plasmagewehr und die Lebensenergie ein. Benutze die

STAGE 4 THE COURTYARD



Vergiß nicht, das Plasmagewehr links neben der Treppe mitzunehmen. Jetzt geh in Hof nach links und betritt den Korridor. Du kommst jetzt in einem Raum von mittlerer Größe in dem überall Pfeiler stehen. Geh die Treppe links hinauf und hole dir den grünen Schlüssel auf der Plattform. Versuche, das Alien in dem Raum gegenüber der Plattform zu erschießen, damit es dir später keinen Ärger mehr machen kann. Jetzt lauf zurück zum Start und öffne mit dem grünen Schlüssel die Tür an der anderen Wand. Folge dem Korridor und durchquere den Raum, aber vergiß nicht, das schwebende Alien zu erledigen. Versuche nur, die

Bevor du durch den ersten Raum hindurch zu den Treppen gehst, solltest du alle Aliens ausschalten und die Power-Ups und Lebensenergie einsammeln, die du benötigst.



Aliens im Raum mit dem gelben Schlüssel zu erledigen, wenn du genügend Munition hast,

ansonsten renne an den Wänden entlang, um ihnen auszuweichen. Wenn nicht, beeile dich, den Schlüssel zu erwischen und den Raum so schnell wie möglich wieder zu verlassen. Gehe zurück zum Start, steige die Treppen hinauf und geh nach rechts, um ein Med-Pak einzusammeln. Dann geh die Treppen hinunter in einen Freiraum, wo sich jede Menge roten Hunden ähnliche Aliens befinden, welche du mit der Schrotflinte leicht ausschalten kannst. Jetzt geh durch die gelbe Tür und steige die Treppen hinauf. Geh nach rechts in den Computerraum, aber nimm dich vor den Aliens dort in acht. Bahne dir deinen Weg durch alle linken Durchgänge, die Wendeltreppe hinauf und hinaus auf die rote Plattform, um all die guten Sachen dort einzusammeln. Jetzt begib dich hinunter in den nächsten großen Raum und durch den Ausgang.



GENERAL TIPS



Um die Aliens auszuschalten, ohne großen Schaden zu nehmen, mußt du lernen, wie bestimmte Aliens dich angreifen. Die wie rote Hunde aussehenden Aliens zum Beispiel kommen direkt auf dich zu und attackieren dich. Das heißt, daß du keine Zeit hast nachzudenken oder zu zielen und am besten die Schrotflinte benutzt, wenn du in einen Raum kommst, der mit solchen Aliens gefüllt ist. Die Aliensoldaten versuchen sich hinter einer Tür oder einer Wand zu verstecken, um dich aus dem Hinterhalt zu erschießen, wenn du sie zu Gesicht bekommst. Sie kommen niemals zuerst auf dich zu, es erleichtert dir also die Sache ungemein, wenn du sie aus der Ferne erledigen kannst. Paß auf die schwebenden Aliens auf, denn sie verfolgen dich



überallhin, wenn du dich nicht sofort um sie kümmerst. Die beste Waffe gegen ein einzelnes schwebendes Alien ist die Schrotflinte, bei mehreren solltest du das Plasmagewehr benutzen, wenn du keine Explosivkörper dabei hast.



Manchmal hast du nicht genügend Munition oder Lebensenergie, um einen Kampf auszutragen. In diesem Fall solltest du davonrennen und einige Med-Paks suchen. Vergißt du dies, wenn du einen Raum voll Aliens betrittst und deine Feuerkraft zu niedrig ist, dann versuche, geradeaus auf dein Ziel zu und wieder aus dem Raum hinauszurenennen. Versuche auch, im Kreis um deine Gegner herumzurenennen, damit du kein gutes Ziel für ihn abgibst. Dies ist eine sehr riskante Taktik, also tu dies

nur, wenn es absolut nötig ist. Wenn du davonrennst, kannst du die L-Paste benutzen, um rückwärts zu schauen. Auf diesem Weg kannst du feststellen, ob du verfolgt wirst und den Schüssen ausweichen, die auf dich abgegeben werden. Denke daran, daß du dich entgegengesetzt der Richtung bewegst, in die du schaust. Du wirst etwas brauchen, um diese Taktik zu beherrschen, aber sie kann in hektischen Situationen sehr nützlich sein. In gefährlichen Situationen wird dir diese Taktik etwas läppisch vorkommen. In diesem Fall solltest du dich versichern, daß du nicht in einer geraden Linie rennst, wenn du vor dem Feind fliehst, da du sonst ein leichtes Ziel abgibst.



Es ist sehr wichtig für dich, daß du die wirksamsten Waffen findest, da sie dir besonders in späteren Stufen des Spiels nützlich sein werden. Den Granatenwerfer findest du in einer der ersten Stufen, und er kann sehr handlich sein, wenn du die



Munition dafür findest. Die beste Gelegenheit, den Granatenwerfer zu benutzen, ist in großen Räumen oder durch die Tür hindurch in sehr volle Räume. Auch von höheren Positionen aus ist es sehr leicht, einige Granaten auf unerwartete Aliens herabzuwerfen. Wenn du durch einen großen Raum mit vielen Aliens kommst, kannst du die meisten mit ein paar Granaten erledigen und den Rest entweder mit dem Plasmagewehr oder der Schrotflinte ausschalten. Der Raketenwerfer ist eine noch wirksamere Waffe, die du am besten in Situationen gebrauchst, in denen nichts anderes mehr geht, und eine riesige Explosion dein Leben retten kann. Auch wenn du den Raketenwerfer besser für Leben-oder-Tod-Situationen aufhebst, kann er sehr nützlich sein, den Weg durch Korridore oder Tunnel zu ebnen.

GENERAL TIPS



In den späteren Stufen des Spiels werden deine Feinde etwas hartnäckiger. Für einige der späteren Aliens benötigst du bis zu 20 Schüsse, also benutzst du am besten erst das Plasmagewehr oder eine pure Vernichtungswaffe wie den Raketenwerfer. Wenn du an den Aliens vorbeirennen kannst, dann tue es, denn du sparst dabei Munition und Lebensenergie. Wenn du mit einem Alien in einen Mann-gegen-Mann-Kampf verwickelt wirst, dann benutze die Seitwärtstaste, um den Schüssen auszuweichen, und bewege dich von ihm fort, wenn es auf dich zukommt. Du kannst auch keine heldenhaften Attacken mehr gegen sie ausführen, da deine Gegner zu stark dafür sind. Statt dessen halte deine Angriffe taktisch und präzise, und du bringst dich durch die Horden in Sicherheit.



Form und Design der Basis machen es dir schwer, die Aliens zu besiegen. Der Platz ist gefüllt mit Korridoren, Tunneln, Service-schächten und Abwasserkanälen sowie mit normalen Räumen und Vorratslagern. Dies erschließt deinem Gegner eine Menge Verstecke, und du mußt die ganze Zeit über auf der Hut sein. Wenn du nur so schnell da kannst herumrennst, kommst du bald in Schwierigkeiten. Taste dich vorsichtig um Ecken in dunklen Tunneln herum und sieh dich immer nach beiden Seiten um, bevor du einen Korridor betrittst. Du wirst auch durch einige mit Wasser gefüllte Abteilungen kommen, was es dir erschwert zu sehen und die Aliens zu bekämpfen. Wenn du an einem Wasserbecken vorbeikommst, spring hinein und suche nach extra Waffen, Munition oder Lebensenergie, aber halte dich bereit, jedes Alien auszuschalten, das sich im Becken befinden könnte.



Eine gern benutzte Taktik der Aliens ist es, dich anzugreifen, während du eine Treppe hinauf oder heruntergehst. Dies erschwert es dir zu zielen, also versichere dich, daß du alle Aliens ausgeschaltet hast, bevor du eine Treppe entlanggehst. Wenn du eine Tür öffnest, dann tritt zurück, um einen Überblick über den Raum dahinter zu bekommen. Wenn sich viele Aliens in dem Raum befinden, dann versuche sie auszuschalten, während du seitlich der Tür stehst, um dich ein wenig zu schützen. Nur ein Dummkopf rennt in einen Raum voller Aliens, also sei vorsichtig. Es heißt

aber auch, daß du nirgends hinkommst, wenn du das ganze Spiel hindurch hinter Türen oder Wänden Versteck spielst. Natürlich gibt es auch Gegenden, wo ein schneller Angriff oder eine Kamikazetaktik sehr nützlich sein könnte, aber diese sollten nur die allerletzte Möglichkeit sein. Renne niemals in einen Raum, ohne zu wissen, was du tun oder in welche Richtung du gehen willst. Du solltest einen Basisplan haben und nur davon abweichen, wenn es zu schwierig wird ihn auszuführen.



Fortsetzung folgt



RUFF 'N' TUMBLE

Auf den folgenden beiden Seiten geben wir euch einige sehr praktische Hinweise und Tips, wie man durch Ruff 'n' Tumble, den schicken Platformer von Renegade kommt. Natürlich können wir auf zwei Seiten nicht alle Aspekte des Games abhandeln, trotzdem sollten unsere Tips für euch nützlich sein. Lest einfach weiter und seht selbst.

Zunächst mußt du daran denken, daß die Bösewichte in Ruff 'n' Tumble immer wieder neu von den Maschinen im Boden regeneriert werden. Das bedeutet, daß der Strom an Feinden kaum jemals abreißt, egal in welchem Level du dich befindest. Aus diesem Grund empfiehlt es sich anzuhalten und zu schießen, wenn man einer Gruppe von Baddies begegnet, anstatt die Beine in die Hand zu nehmen und durchzurennen. Wenn du eine Gruppe von Bösewichten zerstört, während du auf sie zurennst, taucht aus den Generatoren eine neue auf, wenn du über sie drüberläufst, und du verlierst dein Leben. Obwohl man bei Ruff 'n' Tumble das Gefühl hat, es würde sich um ein schnelles Spiel handeln, sollte man es lieber langsam angehen, da du in kürzester Zeit getötet wirst, wenn du wie ein Verrückter durch die Gegend rennst.



Deine Waffe verfügt über einen Powermeter, der dir Schwierigkeiten bereiten kann, wenn du dich mitten in der Hitze des Gefechts befindest. Wenn der Meter nachläßt, mußt du aufhören zu schießen, damit er sich wieder regenerieren kann, und während dieser Zeit bist du leichte Beute. Es gibt Pick-Ups, die deine Waffe wieder aufladen, die du am besten auf sammeln solltest, wenn die Energie deiner Waffe an einem Tiefpunkt angelangt ist, damit du sie nicht verschwendest. Wenn du kein Power-Up auf dem aktuellen Screen finden kannst und von vielen Feinden umgeben bist, empfiehlt es sich, umzukehren und davonzurennen, während man darauf wartet, daß sich die Waffe wieder auflädt. Wenn du andererseits mit deiner Kanone nicht wie ein Berserker wütet und stattdessen nur ab und zu einen Schuß abfeuerst, wird deine Waffe nie ganz entladen sein.

In den früheren Abschnitten gibt es eine Menge neuer Waffen aufzusammeln, und diese funktionieren anders als die, mit der du beginnst. Sie halten nur für eine bestimmte Zeit, die du einem Charge-Meter entnehmen kannst.

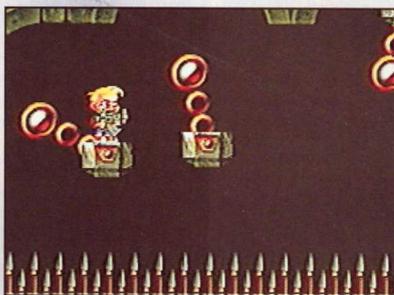


Wenn die grüne Leiste ganz nach unten geht, verlierst du die Waffe und kehrst zu deiner Ausgangswaffe zurück. Es gibt keine Möglichkeit, die Waffe wieder aufzuladen. Zu den besseren Waffen zählen der Flammenwerfer und die Laser, da sie mit dem Gegner kurzen Prozeß machen, besonders in Nahkampfsituationen.





Einige der Levels in Ruff 'n' Tumble sind recht komplex, aber am Ende gibt es immer einen Weg, selbst wenn er an einer Backsteinwand endet. Halte nach Leitern oder unsichtbaren Löchern in den Wänden Ausschau. Es gibt eine ganze Reihe von Lasertoren, die man nur passieren kann, wenn man den entsprechenden Schlüssel hat. Meist finden sich die Schlüssel in der näheren Umgebung der Lasertore, du mußt also nicht allzu weit suchen, bevor du durchgehen kannst.



Es gibt zahlreiche Geheimräume, und es ist deine Aufgabe zu versuchen, sie zu finden. Du brauchst nicht alle zu finden, um das Spiel beenden zu können, trotzdem lohnt es sich. Normalerweise kann man sie durch Löcher oder Wände erreichen, die keinen sichtbaren Durchgang haben. Sie enthalten Extrapunkte, Leben, Energie, Waffen und Murmeln.

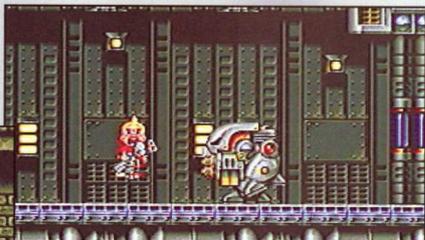
Das Wichtigste im Spiel ist, die Murmeln zu finden, denn nur durch das Auffüllen deines Murmelvorrats kannst du einen Level verlassen. Meistens findet man die Murmeln sehr leicht, sie liegen in Grüppchen einer Farbe im Level verstreut herum. Manchmal mußt du ziemlich lange nach Murmeln suchen, aber solange du den Level in einer linearen Art und Weise durchquerst, dauert es nicht lange, bis du die Mission-Murmeln aufgespürt hast.



Die Bösewichte in Ruff 'n' Tumble unterscheiden sich in Größe und Form erheblich voneinander. Das macht es zuweilen sehr schwer, es mit einem superstarken Monster aufzunehmen, wenn man lediglich mit seiner normalen Waffe ausgerüstet ist. Diese größeren Monster tauchen einfach mitten im Level auf und nicht nur in bestimmten



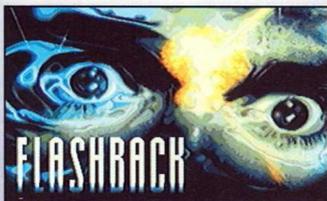
explodiert, wenn du dich ihm nähert. Diesen Explosionen kann man kaum ausweichen, weshalb man am besten von Anfang an Abstand hält. Andere Monster attackieren einen aus der Luft, und bei manchen mußt du in die Knie gehen, um ihren Schüssen zu entgehen. Du wirst es jedoch bald heraus haben, wie du mit den einzelnen Monstern umgehen mußt.



Abschnitten, sei also jederzeit bereit für eine größere Auseinandersetzung, weil du nie weißt, wann sie über dich herfallen. Es gibt Monster, die auf verschiedene Arten angreifen, du mußt dich also mit all ihren Kampftechniken vertraut machen, mit denen sie dich erledigen wollen. In den früheren Abschnitten des Spiels gibt es beispielsweise ein kleines Monster, das

FLASHBACK

Flashback ist der Nachfolger von Another World und bietet gegenüber dem Original einige Verbesserungen. Steuere Conrad Hart in diesem klassischen Action-Adventure, aber nimm deine Aufgabe nicht zu leicht. Es ist eine ernstzunehmende Aufgabe, und ein falscher Schritt führt dich sicher ins Verderben.



LEVEL 1 - THE JUNGLE

Wenn du das Spiel startest, findest du dich auf dem Boden liegend, verwirrt und benebelt. Deine erste Aufgabe

ist es, in den nächsten Screen nach unten zu gehen, den Holocube einzusammeln und schließlich wieder nach oben zu marschieren. Bevor du die Spalte überspringst, erschießt du den Roboter, wenn seine Antenne gerade leuchtend grün ist. Gehe nun nach rechts weiter, und wenn du den abschließenden Vorsprung erreichst, springst du hinunter und erschießt die Wache. Jetzt gehst du links, sammelst den Stein auf, und dann nach oben, wo du ein paar Credits findest. Gehe rechts, und wenn du den



Vorsprung erreichst, springst du hinunter und hinüber zu einem kleineren Vorsprung mit dem Schalter für eine Tür. Wenn du landest, drehst du dich sofort herum, um die Wache und den Roboter zu erschießen. Springe nun auf die Plattform der Wache und sammle die Batteriezelle unmittelbar hinter den Gang auf. Diese muß aufgeladen werden, um sie zur Aktivierung der Brücke benutzen zu können. Springe nach unten und über die hölzernen Plattformen. Gehe anschließend rechts und erschieße die Wache. Begib dich nicht in die grünen Flammen und springe statt dessen auf den darüberliegenden Hügel und halte dich weiter rechts. Wenn du das Ende des Screens erreichst, überspringst du den ersten grünen Fleck am Boden, sonst wird er dich disintegrieren. Aktiviere den Schalter am Boden, und der Lift wird herunterkommen. Du solltest direkt unter ihm auf ihn hochspringen. Lade deine Batteriezelle im Recharger rechts dieser Plattform wieder auf, gehe dann links zur Brücke und lege die Batterie ein.



Überquere die Brücke und benutze den Lift, um nach oben zu gelangen. Gehe nach links und lege einen Stein auf den Schalter für den Lift auf der schmalen Ritze, so daß der Lift links unten bleibt. Nun kannst du den Teleporter vom Lift einsammeln. Man sollte ihn nach oben rechts transportieren, vorbei an dem Ladegerät, das du vorhin benutzt hast. Gehe bei dem Ladegerät nach oben und dann nach links, um die Wache zu erledigen. Gehe nach oben und benutze die Schalter auf dem Boden, um an dem Lift vorbeizukommen. Du mußt einige Schalter überspringen, damit sich der Lift nicht in Bewegung setzt. Gehe nach rechts und gebe dem Mann den Teleporter. Er wird dir dann eine ID-Card hinterlassen. Wandere zurück über die Brücke und fahre im Lift nach oben. Gehe über die Wände und springe nach unten, um zum Savepoint zu gelangen. Springe nach rechts, begeben dich auf die Plattform und springe das Loch im Aufzugsschacht hinunter. Um von der hölzernen Plattform herunterzukommen, solltest du klettern, denn wenn du springst, verlierst du dein Leben. Halte dich nun rechts und sammle all das herumliegende Geld ein, besonders die 500 Credits am anderen Ende in der Nähe des Ladegeräts. Gehe nun zurück bis zum Savepoint und dann nach unten. Benutze die ID-Card an der verschlossenen Tür und lasse dich dann auf die Plattform



fallen. Wandere ein Stück nach links, gehe dann in die Knie und vollführe eine Rolle. Du wirst auf einer Plattform zur linken landen statt in den Tod zu stürzen, wie es passiert wäre, wenn du einfach gesprungen wärest. Achte auf die Wächter und die Gewehrmagazine und schlage dich nach rechts durch, wo du einen Mann treffen wirst, der dir einen Antischwerkraftgürtel verkauft. Dieser gestattet es dir, in die Spalte zu springen, um die Stadt zu erreichen.



LEVEL 2 - THE CITY

Plattform gehen solltest. Stelle ich unter die erste und klettere daran hoch. Um nun auf die nächste Plattform zu gelangen, mußt du ganz nach rechts gehen und dann nach links rennen. Springe so nah wie möglich am Abgrund ab und denke daran, nach dem Jump die Oben-Taste zu halten. Gehe nach links und nach oben, aber achte darauf, deine Kanone bereit zu haben, um die angreifenden



Du beginnst in Asien, wo du nach rechts und nach oben auf die oberste Plattform zu gelangen, mußt du ganz nach rechts gehen und dann nach links rennen. Springe so nah wie möglich am Abgrund ab und denke daran, nach dem Jump die Oben-Taste zu halten. Gehe nach links und nach oben, aber achte darauf, deine Kanone bereit zu haben, um die angreifenden Polizisten ausschalten zu können. Sprache mit deinem Freund, gehe dann nach rechts und nach unten, um den Chip zu bekommen, mit dem man den Lift reparieren kann. Springe vom Rand der Plattform aus so weit nach rechts wie möglich, so daß du nicht in die Grube stürzt. Gehe nun nach unten und töte die Wache, sammle den Chip ein und setze ihn in der darüberliegenden Box ein.



Nun machst du einen Abstecher in den US-Teil der Stadt. Hier solltest du mit dem Barmann in der Kneipe sprechen, und er wird dir raten, dich mit Jack zu unterhalten. Jack findet man rechts in der Bar. Er erzählt dir, daß du 1500 Credits brauchst, um dir falsche Papiere kaufen zu können, die für die Death Tower Game Show notwendig sind. Du brauchst also einen Job. Jetzt kannst du dich in das Verwaltungszentrum von Afrika begeben.

Im Afrika-Stadtteil wirst du deine Arbeitslaubnis bekommen. Die Verwaltung findest du ganz oben links in Afrika. Gebe dem Beamten deine ID Card, um eine Arbeitslaubnis zu erhalten. In Afrika nimmst du auch deinen ersten Job an, außerdem enthält dieser Stadtteil den zweiten gesperrten Bezirk, in dem du bei deinem zweiten Job eine VIP eskortieren mußt.

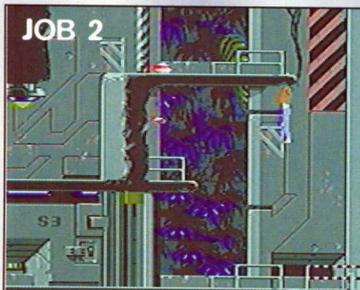
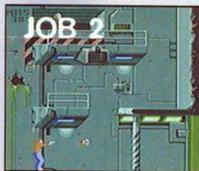
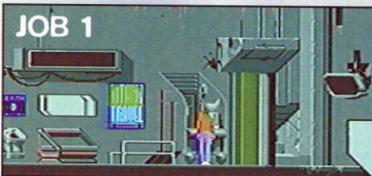


Du mußt nach Europa, um einen Job zu bekommen, denn dort sind die Job-Computer-Terminals. Wenn du aus dem Zug aussteigst, gehst du links hinauf, um zu den Terminals zu kommen und deinen ersten Job auszuwählen, indem du deine Arbeitslaubnis hineinschiebst. Du mußt immer wieder nach Europa zurückkehren, um Jobs zu bekommen, bis du genug

Geld für die falschen Papiere zusammen hast. In Europa befindet sich auch der Eingang zum Death Tower und der gesperrte Bezirk für den letzten Job.

THE JOBS

Diese Mission ist sehr einfach, da du deine Kanone nur einmal einsetzen mußt. Nimm dir einfach einen Ausweis aus dem Reisebüro in Asien und begib dich damit zum Titan-Reisebüro in Afrika. Achte darauf, daß du deine Kanone im Anschlag hast, wenn du zu dem afrikanischen Reisebüro gehst, denn außen wartet ein Polizist auf dich.



Deine Aufgabe besteht darin, eine VIP zu ihrem Arbeitsbereich zu eskortieren, der sich in Afrika in einem gesperrten Bezirk befindet. Die VIP findest du am Eingang des gesperrten Bezirks, der für dich geöffnet wurde. Die VIP wird dir einfach nachlaufen, gehe also rechts und dann nach oben, um zu dem Schalter für die erste Tür zu gelangen. Hüte dich vor den Bomben. Gehe weiter nach rechts und lasse dich von dem Vorsprung herunterhängen, um den Schalter für die erste Tür zu aktivieren. Lasse dich dann fallen, treffe dich mit der VIP und benutze den Lift. Gehe über die Mauer, töte die Wachen und hol dir die Schlüssel für die Türen. Dann gehst du in den ganz links gelegenen Raum. Gehe nach oben, um den Silberball zu bekommen, und springe dann wieder hinunter. Er wird dir folgen, stelle dich also aufrecht hin und schieße auf ihn. Wenn er zu nahe kommt, wirst du einen Stromschlag abbekommen. Der Schlüssel ist auf der oberen Plattform, schalte also den zweiten Ball aus und sammle den Schlüssel ein. Anschließend fährst du mit dem Lift nach unten und setzt die VIP ab.



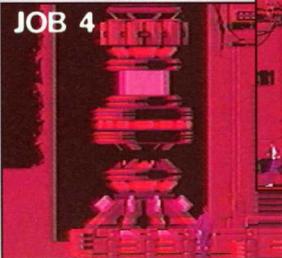
JOB 3

Dieser Job ist komplizierter und beinhaltet das Ausfindigmachen und das Zerstören eines Cyborgs. Du mußt zu der Bar in Amerika gehen und mit dem Mann in der Kneipe sprechen. Gehe dann wieder hinaus und besuche den Polizisten, der den gesperrten Bezirk bewacht. Dann begibst du dich ganz links von der Bar und sprichst mit dem Informanten. Ein Polizist nähert sich dir von hinten, benutze also deinen Schild und erschieße ihn. Gehe nun zurück zu dem ersten Polizisten, mit dem du gesprochen hast, und erschieße ihn. Sammle den Schlüssel ein und gehe zurück zu der Stelle, an der du den Informanten getroffen hast, betrittst den Raum und speicherst das Spiel ab. Gehe nun nach

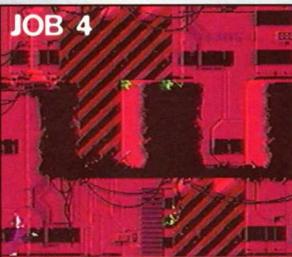
unten rechts und kämpfe mit den Cyborgs. Halte deinen Schild bereit, da die beiden Cyborgs gute Kämpfer sind. Setze deine Schilde, feure ein paar Salven ab und rolle weg von dem Schild und dem Cyborg, drehe dich herum und wiederhole das Ganze. Versuche nicht, auf irgendwelche Plattformen zu klettern, da dir das zu viel Zeit kostet. Wenn die Cyborgs einmal zerstört sind, ist die Mission beendet.

Dieser Job unterscheidet sich völlig von den vorangegangenen: es handelt sich hier um einen Wetlauf mit der Zeit, in dem du verhindern mußt, daß ein Reaktor explodiert. Es gilt, einen Chip vom Startpunkt zum Reaktorraum zu schaffen und ihn innerhalb

von 90 Sekunden einzusetzen. Benutze den Teleporter im Job-Raum, und du beginnst ganz links. Laufe also nach rechts. Wenn du den zweiten Screen gerade verläßt, drückst du Oben, und du springst über den Block in der Mitte des nächsten Bildschirms. Halte dich weiterhin rechts, lege den Schalter um und gehe dann nach unten und links. Rolle unter allen grünen Elektrizitäts-Blobs hindurch und benutze die Lifts, um wieder nach unten zu gelangen. Gehe unten nach rechts und überspringe die große Grube. Dann begibst du dich auf die über dem Lift liegende Plattform, um diesen zu aktivieren. Mache den Computerchip zu deinem aktuellen Item, während du mit dem Lift nach unten fährst, dann rennst du in den Reaktorraum und plazierst den Chip ganz rechts vom Terminal, so wie es auf dem Screenshot zu sehen ist. Der Chip muß korrekt eingesetzt werden, um die Mission zu beenden.



JOB 4



JOB 4



JOB 5

Der fünfte Job spielt in dem europäischen Sperrbezirk, begib dich also wieder runter zum Job-Zentrum. Die Mission besteht darin, alle Mutanten in der Gegend zu töten, also reinstes Blast 'em Up von hier ab. Um in den Bereich runter zu kommen, mußt du dich an die Vorsprünge der Plattformen hängen und dich auf die nächste fallen lassen. Wenn du die dritte Wache erreichst, denke daran, den Schlüssel, der in ihrer Nähe liegt einzusammeln. Gehe durch die verschlossenen Türen und lege den Felsbrocken auf den Schalter, um den Verschluss zu öffnen. Wenn du den Vorsprung erreichst, erschießt du die Wache, die parallel zu dir steht, und dann gehst du

rechts, um nach oben zu gelangen und über die Bomben zu springen. Wenn du landest, ziehst du deine Kanone und erschießt die Wache. Außerdem mußt du ein paar Polizisten ausschalten, wenn du den Schlüssel zur letzten Tür bekommen willst.



JOB 5



GENERAL TIPS

Springen ist die erste Technik, die du beherrschen mußt, bevor du in dem Spiel auf einen grünen Zweig kommen kannst. Man kann eine Reihe verschiedener Sprünge einsetzen, und alle haben ihren besonderen Zweck.

Der erste Sprung ist geradeaus in die Luft und eignet sich zum Erklimmen von Plattformen, die sich direkt über deinem Kopf befinden. Der zweite ist ein Sprung aus dem Stand nach vorne; man führt ihn aus, indem man den Button hält und Oben drückt. Das ist sehr nützlich beim präzisen Überspringen von Spalten, die keinen Sprung mit Anlauf benötigen. Er eignet sich auch sehr gut in Gegenden, in denen es unmöglich ist, Anlauf zu nehmen. Der Sprung mit Anlauf empfiehlt sich zum Überspringen größerer Abgründe und wenn du gejagt wirst oder generell einfach in Eile bist. Man führt diesen Sprung am einfachsten aus, indem man den Button hält statt außerdem noch Vorne zu drücken.



Wenn du an den Rand einer Plattform kommst, drückst du Oben, und du wirst über den Abgrund schweben. Um zwei Spalten nacheinander zu überqueren hältst du den Button einfach weiterhin gedrückt und betätigst wieder Oben.

Deine einzige Waffe im Spiel ist die Pistole. Einen Feind zu erschließen ist nicht so einfach, denn außer dem Drücken des Feuerknopfes wird noch von dir verlangt, daß du die Waffe erstmal ziehst. Wenn du deine Kanone gezogen hast, kannst du nicht rennen oder auf Plattformen springen, du mußt dich also daran gewöhnen, deine Waffe sehr schnell zu ziehen und wieder zurückzustecken. Es empfiehlt sich immer, sich zu ducken, wenn man einen Feind sieht, da er dann eine geringere Chance hat, dich zu treffen. Auf dem Boden kannst du davonrollen, dich in einer geschmeidigen Bewegung drehen und schießen. Du solltest diese praktische Taktik also ausgiebig üben. Es ist immer gut, wenn du beim ersten Betreten eines Raums deine Waffe gezogen hast. Auf diese Weise bist du gegen eventuelle Feinde, die sich in dem Raum aufhalten könnten, gewappnet. Wenn du dich den Feinden in einem Raum unterlegen fühlst, rollst du einfach hinaus und schießt weiter aus dem Off. Wenn du in ein direktes Gefecht mit einem Feind verwickelt bist, verleiht dir Stehen und Knien beim Schießen eine bessere Feuerrate und einen weiteren Aktionsradius. Dies ist besonders nützlich beim Kampf gegen die Polizisten mit den Antischwerkfortgürteln



Es gibt überall Stellen, an denen du deine Schilde oder Zellen wieder aufladen kannst. Diese Punkte erscheinen als graue Boxen, und du solltest von ihnen immer Gebrauch machen. Über das Spielfeld sind auch Savepoints verteilt, die du nutzen solltest, damit du beim Verlust eines Lebens nicht alles noch mal durchspielen mußt. Auf dem zweiten Level solltest du nah jedem Job sichern, sonst mußt du sie wiederholen, wenn du stirbst.

Wenn du nach unten in einen anderen Screen springst, mußt du vorher checken, wo du genau hinspringst, indem du dich an den Rand der Plattform hängst und die Szenerie in Augenschein nimmst. Falls der Sprung nicht zu hoch und die Luft rein ist, springst du nach unten. Wenn der Sprung zu hoch ist, mußt du dir einen anderen Weg suchen. Vergiß aber nicht, daß du recht tief springen kannst, wenn du an einem Vorsprung hängst. Für den Fall, daß du Wachen auf dem Screen siehst, krabbelst du wieder nach oben und ziehst vor dem Sprung deine Waffe.

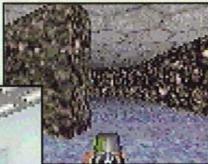


CODES

Hallo und willkommen zu eine weiteren bombigen Cheats & Codes-Rubrik für alle Amigas. Der große Cheat des Monats ist diesmal für Sensible World of Soccer, und das Gute daran ist, daß er noch nirgends vorher abgedruckt worden ist.

ALIEN BREED 3D

Dies ist der Coup des Jahrhunderts. Folgt unserem Level-Guide, der diesen Monat beginnt. Als kurze



Einleitung habt ihr hier alle Levelcodes für Alien Breed 3D. Dieses Spiel ist heiß, und das gilt auch für die Codes. Wir raten euch, vorsichtig damit umzugehen, sonst

könntet ihr euch die Finger daran verbrennen. Was wir damit sagen wollen, ist: macht euch den Spaß an dem Spiel nicht kaputt, indem ihr den letzten Level zuerst spielt. Es ist ein großartiges Game, das könnt ihr uns glauben!

- 2- KOOPENENNFPNFFF
- 3- OKOOFDEPNCFPFFF
- 4- KPPOFPHPNKFHNFH
- 5- NLNKMGBLFFFHFFH
- 6- POPKNHHPFEFFHFFH
- 7- KKPOMHHPFFHFFHFFH
- 8- PPKKNLPLMMFFHFNHN
- 9- LLKOGBPPJEDHFFH
- 10- LOKOHPBBERFEFF
- 11- PKKOHPPFLGNFFF
- 12- LKKOPHPPFFHFFHFFH
- 13- OLKOKELFEFFHFFH
- 14- OOKOPNPHGMNBNOH
- 15- LKKOPHPPFFHFOENN



16- OPKOPPPFFBFFHFFH

APACHE

CHEAT MODE

Ist es ein Räuber-und-Gendarm-Spiel oder ein Spiel mit riesigen fliegenden Maschinen mit großen Kanonen und Bomben? Natürlich das letztere, und hier sind die Cheats, die die ganze Sache ein ganzes Stück einfacher machen.

Gebe irgendwann im Spiel „OVERDRIVE“ ein, und der Bildschirm wird blinken, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Benutze beim Spielen nun eine der folgenden Tasten:

- W- Alle Waffen
- M- Beende die Mission
- 1-5- Springe zum entsprechenden Level
- 6- Springe zum Bonuslevellevel

BRIAN THE LION

CHEAT MODE

Brian the Lion hat seit seiner Veröffentlichung eine respektable Zahl an Anhängern finden können, obwohl der Titel dieses netten kleinen Plattformers ein bißchen daneben

ist. Laßt uns den blöden Namen vergessen und direkt zur Hauptsache gehen, und das ist natürlich der Cheat-Modus. Gib „Mrs. Turnip“ als Paßwort ein, und der Bildschirm wird blinken, damit du weißt, daß der Cheat funktioniert hat. Nun drückst du im Spiel die Taste „Caps Lock“ und anschließend eine der folgenden Tasten:

- H - Neun Hit-Points
- L - Neun Leben
- J - Neun aller Power-Ups und neun Credits
- K - 999 Edelsteine
- O - Öffnet die Map



CIVILISATION

MAP CHEAT

Civilization war der Vorgänger von Colonization und ist nach wie vor eines der besten Spiele seines Genres. Beide Games dürften heute die meistgezockten Strategiespiele sein, und es wird sicher noch eine Weile dauern, bis sie von einem anderen Genrevertreter überboten werden. Wir haben ein paar Civilization-Cheats für euch, mit denen sich das Spiel natürlich nicht komplett lösen läßt, aber wer wollte das schon bei einem derartigen Spitzenprodukt. Wenn du deinem Herrscher eine andere Persönlichkeit verpassen willst, drückst du einfach „ALT“ und „R“ gleichzeitig. Wenn du „Shift“ drückst und „1234567890“ eingibst, bekommst du eine Weltkarte, aber es kann sein, daß dieser Cheat nur mit den früheren Versionen des Spiels funktioniert.



DYNABLASTERS

LEVEL CODES

Es gibt doch nichts, was mehr Spaß macht als in einem einfachen Labyrinth herumzurennen und seine Kumpel in die Luft zu jagen, oder? In Dynablaster kannst du genau das machen, wenn du dich aber dafür entscheidest, das Spiel lieber alleine zu zocken, hast du hier ein paar Level-Codes, die dir dabei weiterhelfen.

LEVEL 1

1-1 UKCLMNKT
1-4 UANWIINE
1-8 UANWIQNZ

LEVEL 2

2-1 UANWQVNA
2-4 UANWOONE
2-6 MUBWNINNC

LEVEL 3

3-1 UANWIPNA
3-4 VANWIENE
3-7 UAGWGENA

LEVEL 4

4-1 UANWQQPA
4-4 UANWQIPE
4-7 MUBWNLZT

LEVEL 5

5-1 UANWIJPA
5-4 MUVWLGEC
5-7 UAGWGSPA

LEVEL 6

6-1 MUVVNSZC
6-4 UANWQEPF
6-7 UKRLEBHT

LEVEL 7

7-1 UANWGVPA
7-4 UKCLPHHV
7-7 UAWWIOTA

LEVEL 8

8-1 UKCGNNLT
8-4 UANRQINE
8-7 UAGRBIWA

LEMMINGS 3

LEVEL CODES

Lemmings 3 muß man nicht mehr lange vorstellen, außer daß man vielleicht erwähnen sollte, daß es das frustrierendste und ärgerlichste Spiel sein kann, das du jemals gespielt hast. Deshalb kannst du Levelcodes hier wirklich gut gebrauchen. Wir haben ein paar davon für dich, lies einfach weiter.

FROST LEVEL

2- IJRIDNCCCP
3- NRDLCCDCM
4- PLDLCIOECS
5- LDLCJVFVCM
6- DLCKJVLGCH
7- LCCNVLDHCE
8- CINUNDHICI
9- CAJSMDLJCO
10- OKROLJCKCF
11- NRMENCLCI
12- RMDLCKNMCO
13- MDLCCJWNCI
14- DNCJVMOCQ
15- HCCNTOLPCR
16- CINVMDLQCE

HAIL LEVEL

1- CAKPLFLBDG
2- IJRCFLCDDQ
3- NRFLCADDN
4- RLFLCINEDG
5- LFLCAGVDFP
6- FLCIKTLGDH
7- LKANVLFHDF
8- CINVLGLIDP
9- CAJSMGLJDS
10- IJRMFLCKDJ
11- GPMFLCALDF
12- RMFLCKNMDR
13- MFLCAJVNDI
14- FLCIKTMOGQ
15- LKANVMFPDO
16- CIOTMFLQDG

THE LOST VIKINGS**LEVEL CODES**

Lost Vikings ist seit langem eines der originellsten und innovativsten Plattformspiele. Die Idee, gleich vier Charaktere durch das Spiel zu steuern, war einfach toll, und im Gegensatz zu manch anderen neuen Ideen wurde diese auch gut umgesetzt. Wir haben für euch die Levelcodes für das ganze Spiel, also schaut euch doch mal die einzelnen Levels an oder springt gleich zum letzten!

- 2- GRBT
- 3- TLPT
- 4- GRND
- 5- LLMO
- 6- FLOT
- 7- TRSS
- 8- PRHS
- 9- CVRN
- 10- BBLS
- 11- VLCN
- 12- OCLK
- 13- PHRO
- 14- CIRO
- 15- SPKS
- 16- JMNN
- 17- SMRT
- 18- V8TR
- 19- NFL8
- 20- WKYY
- 21- CMBO
- 22- BBLL
- 23- TTRS
- 24- JLLY
- 25- PLNG
- 26- BTRY
- 27- JNKR
- 28- CBLT
- 29- HOPP
- 30- TRDR
- 31- FNTM
- 32- WRLL
- 33- TRPD
- 34- TFFF
- 35- FRGT
- 36- 4RN4
- 37- MSTR

RUFFIAN**CHEAT MODE**

Als wir Ruffian zum ersten Mal sahen, dachten wir: „Oh nein, schon wieder ein Plattform-Spiel!“. Nach ein paar Spielminuten gefiel uns das Ganze aber schon viel besser, und wir hatten richtig Spaß daran. Doch egal ob gut oder schlecht, wir geben euch in jedem Fall die Cheats. Gebt einfach einen der nachfolgenden während des Spielens ein.

MANYLIFE - für 20 Leben

TIMELESS - für unendliche Leben

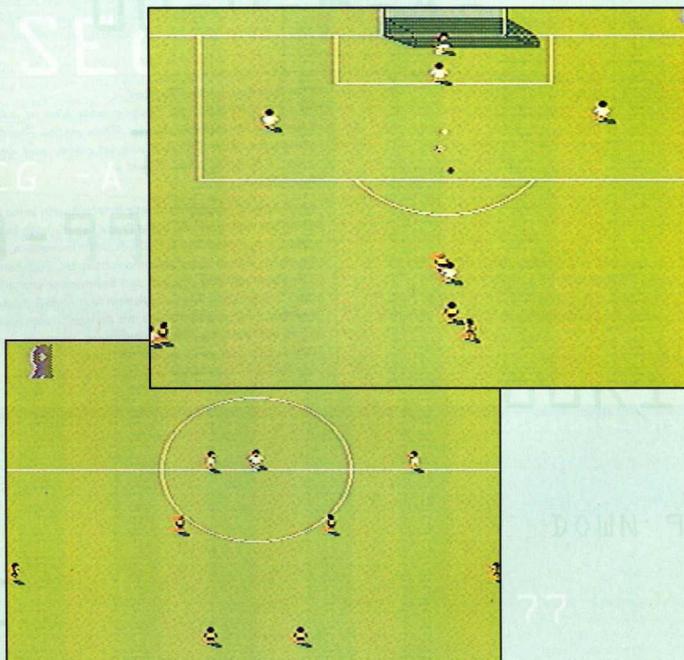
FIREMORE - für unendliche Schüsse

SPACEBAR - Dauerfeuer, wenn ihr nach dem Cheat die Space-Taste drückt

SENSIBLE WORLD OF SOCCER**BUG CHEAT**

Wir alle kennen und lieben Sensible World of Soccer. Doch auch wenn es wohl eines der besten Fußballspiele am Markt ist, so hat es doch einige Bugs. Dies macht den meisten Leuten allerdings nichts aus, da diese Bugs sogar eher hilfreich sind. Der folgende Cheat beruht z. B. auf einem Bug, was heißt, daß dieser Cheat nicht von den Programmierern eingebaut wurde und er deswegen auch nicht immer funktioniert.

Du solltest beim Anstoß den Stick nach hinten ziehen und den Feuerknopf gedrückt halten, so daß du den Ball voll triffst. Dabei drückst R, so daß alle Spieler wie versteinert stehen bleiben. Nun kannst du sehen, daß der Ball gemütlich am Torwart vorbei direkt ins Tor springt. Auf einem nassen Spielfeld wird dies jedoch nicht funktionieren, da der Ball hier nicht so weit rollt.



Liebe Amiga Games!

Ich spiele laufend *Beneath a Steel Sky* und stelle immer wieder fest, daß ich mich hoffnungslos verlaufe. Ich habe nun eine kleine Frage an euch, da ich nicht glaube, daß ich von euch verlangen kann, für mich das ganze Spiel zu lösen. Ich habe ein Glas aus dem St. James Bar, schaffe es aber nicht, davon Fingerabdrücke abzurufen. Was muß ich tun? Bitte helft mir.
Adnan Özgün

Du fängst diese Sache von der falschen Seite her an. Du mußt gar keine Fingerabdrücke von dem Glas abnehmen. Übergib das Glas einfach an Burke in der Biochirurgie, und er wird das für dich machen.

Hallo AG!

Ich bewege mich irgendwo am Ende von *Jurassic Park* herum. Ich bewege mich irgendwas am Ende von *Jurassic Park* herum. Das letzte Paßwort habe ich bereits, aber danach weiß ich einfach nicht, was ich tun soll. Bitte, bitte, helft mir hier heraus und sagt mir, was ich tun soll. Die Veränderungen im Layout finde ich übrigens, so wie bestimmt fast jeder, ganz toll.
Herbert Werner

Du mußt dort die unterirdischen Tunneln benutzen, um zum Besucher-Center zu gelangen. Du benötigst die Schutzbrille, die du, falls du sie noch nicht hast, im ersten Teil des Wartungsschuppens findest. Nun gehst du nach Südosten und dann Westen und nochmal Westen, bis du den Lift und die Tunneln findest. Hier läufst du Süd, Ost, Süd, Süd, Ost, Ost, Nord, Nord, Ost, Süd, Süd, Süd, West, Nord, West, West, West, Süd-West, West, Nord, Ost und Nord-Ost, wo ein weiterer Lift ist. Du bist nun im Besucher-Center und mußt feststellen, daß die Raptoren durch das Glas gebrochen sind und deine Kollegen sich Richtung Lobby bewegen, wo du sie treffen solltest. Gehe nun nach Süd, Süd, Ost, Nord, Ost, Ost, Süd, West, wo ein paar Treppen sind. Nun nur noch West, Süd, Ost, Süd, wo deine Gefährten warten.

Hi AG,

gibt es für *Creatures* einen Cheat, mit dem ich meine Problemechen beseitigen kann? Bis bald, ihr seid toll!
Sven Seifler

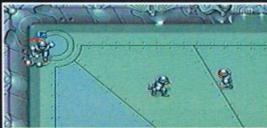
Danke für das Kompliment! Wir haben natürlich einen Cheat für dich. Tippe einfach "A FINE KETTLE OF FISH" ein und du kannst über die F-Tasten die Levels verändern. Gut, oder?

Liebste und allerbeste AG-Engel!

Ihr seid für mich so etwas wie der ADAC der hilfessuchenden Amiga-Spieler. Habt ihr eigentlich auch irgendwelche Fahrerzeuge und Außendienstmitarbeiter, die bei Soft- und Hardware-Problemen sofort (kostenlos) zur Seite stehen? Aber Scherz beiseite, ich finde euch wirklich toll und möchte eine Fachkenntnis anhand von *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* überprüfen. Ein schon älteres Spiel, das aber wohl das genialste Adventure aller Zeiten ist. Wegen des Alters kann ich aber nirgends mehr eine Komplettlösung finden. Ihr seid meine letzte Hoffnung. Wenn ich im Camp der Nomaden laufe, dann fällt Sofia in ein Loch, und ich bekomme sie dort nicht mehr heraus. Was muß ich tun, um sie dort herauszubekommen, und wie gehe ich dann weiter vor? Ihr würdet mir sehr weiterhelfen und ich bedanke euch dann sicher erst einmal lange Zeit nicht mehr. Vielen Dank schon einmal im voraus!
Euer Sebastian Wild

Kein Problem Sebastian. Doch irgendwie scheint der Trend zu alten Spielen zu gehen. Will denn keiner meine Fähigkeiten bei neuen Spielen überprüfen? Wollt ihr mir meinen Job erschweren oder ist es etwa nur deswegen, weil die neuen Spiele viel einfacher sind als die guten alten Klassiker? In jedem Falle aber nun zu der Lösung dieses Problems. Gehe die Leiter nach unten in das große Loch und sammle die vier dort befindlichen Objekte ein. Stehst du dann im Licht, so stellt sich heraus, da die Röhre ein Schlauch ist. Benutze den Schlauch mit der Tankkappe des Lasters und dann das Endstück des Schlauches mit dem Lehmtopf. Dann gehst du zurück in das Loch. Suche den Einfüllstutzen am Generator und benutze dann das mit Sprit gefüllte Gefäß, um den Generator über den Stutzen aufzufüllen. Drücke dann einfach den Knopf, und das Licht wird angehen. Nun gehst du zur rechten Seite der Höhle und zerstörst die morsche Wand. Schon bald wirst du die hübsche Sofia wieder in deine Arme nehmen können (falls dir danach ist zumindest).

KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...



Speedball ist ein körperbetontes Spiel. Deshalb solltest du nicht nur auf deine Fähigkeiten bauen, sondern auch ab und zu deine Kraft ausnutzen. Wenn du einen Gegner gegen die Wand drückst, dann wird er ziemlich sicher den Ball verlieren, und außerdem kann er dann nicht mehr so schnell agieren.



Du bekommst ebenfalls Punkte, wenn du die Kugeln am Rand des Spielfeldes triffst. Auch wenn du hier Punkte bekommst, solltest du sie beim Torschuß trotzdem möglichst vermeiden. Manchmal hindern sie dich nämlich mehr, als daß sie dir helfen können.



Du kannst je nachdem wieviel Geld du im letzten Spiel verdient hast unterschiedliche Power-Ups für deine Spieler auswählen. Die Power-Ups kann man einzelnen Spielern oder dem ganzen Team vermachen. Versuche am besten, ein paar Teammitglieder zu stärken. Dazu wählst du den Torwart und jeweils einen Spieler aus dem Angriff, Mittelfeld und der Verteidigung aus.

Na ihr TNT'ler! Tolles neues Wort, oder?

Könnt ihr helfen? Mein Spiel ist Lure of the Temptress, wo ihr euch sicher denken könnt, daß ich Feststecker. Ich bin im Dorf, nachdem ich Goewin befreit habe, und ich weiß genau, daß ich den Drachen suchen muß, der sich hinter Weregate befinden muß. Au erdem brauche ich einige Kräuter, um den Drachen schlafen zu legen, kann aber nicht am Weregate vorbei. Bitte helft mir, ich glaube an eure Fähigkeiten, und mein einziges Problem ist nun mal diese Stelle. Helft mir, damit ich das Spiel erfolgreich beenden kann. Sascha Brecker

Hey, null Problemo, Lure of the Temptress ist auch eines meiner Lieblingsspiele. Die Kräuter, die du benötigst, findest du inmitten der Blumen außerhalb der Schmiede. Nun nimmst du diese Kräuter zum Kräutlerhop mit, und Goewin wird dir einen Trank zurechtmixen. Nun ist es deine nächste Aufgabe, durch das Weregate zu kommen. Rede mit dem Barbaren in der Rüstung, der dir den Namen des Scheusals nennt, mit dem du am Weregate reden solltest. Das Problem ist nur, daß dieser nicht mit dir reden will, weil du keine Frau bist. Hier mußt du wiederum Goewin befragen. Nun gehst du wieder zum Weregate, und die Türen werden sich schon bald für dich öffnen.

Hallo Leute,

mir geht es gar nicht gut, denn ich kann das Spiel Future Wars einfach nicht beenden. Ich habe das Spiel nun schon seit einigen Jahren und ich weiß nicht warum, aber ich ziehe es immer wieder hervor und laß die neuen Spiele erst einmal im Schrank stehen. Und eben so kam ich an Future Wars vorbei. Ich bin aber schon ziemlich schnell und weiß das Spiel nun schon wogeschrieben. Deck da dachte ich an auch hingehängt haben und wollte das Ding schon wogeschrieben. Aber hier kommt mein Problem. Ich bin jetzt in und daß ich mir vielleicht helfen könnt. Also hier kommt mein Problem. Ich habe eine Gebühde in der Nähe des Anfangs und habe meinen Clod gesucht. Ich habe eine Plastib-Tüte, Insektizid, einen Schlüssel, Papier und eine kleine Fahne. Ich habe außerdem eine Schreibmaschine gefunden, in deren Band die Zahl „40315“ eingestanz ist. In der Nähe war auch noch ein kleiner Schrank. Könnt ihr mir helfen?

Jecken Täschler

Wir werden dich aus deiner Traurigkeit reißen und dir helfen. Dein Problem ist leicht zu lösen, und wenn du dafür schon Jahre brauchst, was ist dann mit richtig schwierigen Aufgaben. Aber zurück zu deinem Problem. In dem Raum mit der Schreibmaschine siehst du rechts ein Karte. Wenn du die Karte untersuchst, so erhältst du eine Kopie davon, die in der oberen linken Ecke des Screens zu finden ist. Suche nach einem Loch in der Karte und plaziere dort deine kleine Fahne. Nun wird sich die Wand öffnen, und du wirst einen versteckten Gang erblicken, den du untersuchen kannst. So einfach war das!

Hallo AG!

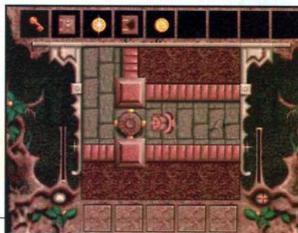
Sicher haben es schon alle bemerkt, aber auch ich möchte euch für die neuen TNTs danken. Dafür bitte ich aber gerne eure Hilfe bei Heroes of the Lance von BSI. Kennt ihr das Spiel genau und habt Danke im voraus. Es wäre schön, wenn ihr mir helfen könntet! Dennis Kipke

Für Heroes of the Lance haben wir zwar keine Cheats, aber wir haben ein paar Tips ausgegraben, die dir eventuell helfen werden. Du mußt dein Team immer in der besten Aufstellung loschicken. D. h. es sollten immer zwei Warriors vorne stehen. Das wären dann Raistlin und Goldmoon. So kannst du Raistlins Magie und Goldmoons Heilkräfte gut ausnutzen. Tanis und Riverwind kannst du dir für spätere Levels aufheben. Wenn du gegen Dwarfs kämpfst, solltest du Tasslehoffs Sling Shot ausnutzen, der fast nie sein Ziel verfehlt, da Tasslehoff genauso groß ist. Hatchlings brauchst du nicht angreifen, da sie die Mühe nicht wert sind. Siehst du welche, so drehe dich um und renne in eine andere Gasse. Warte ein Stückchen und kehre dann wieder zurück. Die Hatchlings sind dann verschwunden.

Hallo Amiga Games!

Normalerweise schreibe ich niemals zu irgendwelchen Magazinen, aber nun muß ich es tun, denn Amiga Games ist wohl meine einzige Chance. Mein Problem ist das Spiel Valhalla. Ich stecke in Level 3 fest. Ich bin schon im nächsten Raum gelandet und habe dort alle versteckten Objekte gefunden. Aber nun geht es nicht mehr weiter. Ich bin kurz davor aufzugeben, also bitte helft mir weiter. Ich eure Lösung so gut wie die neue Aufmachung ist, dann bin ich sowieso in wenigen Minuten fertig. Gerd Möller

Bist du erst einmal in dem anderen Raum, dann mußt du die Samen in die Gefäße mit Erde tun. Nun benutzt du das Wasser, das danebensteht, und die Samen werden zu Blumen. Nun bringst du die Blumen in die Vase im ersten Raum und nimmst den Ring und die Dichtung mit. Gehe zurück in den anderen Raum und lege den Ring auf den Altar des Streitens, und du bekommst eine Taube. Lasse die Taube in Ruhe und nimm sie zum ersten Raum mit. Nun stellst du dich in Richtung des Flußwächters auf und betrachtest die Taube in deinem Inventory. Er wird dich dann völlig ohne Probleme den Fluß überqueren lassen. Ich hoffe, dir damit geholfen zu haben, Gerd!



VERKAUFSHITS

AMIGA 500/1200

- 1 PLAYER MANAGER 2
- 2 SENSIBLE WORLD OF SOCCER
- 3 PREMIER MANAGER 3
- 4 COLONIZATION
- 5 ULTIMATE SOCCER MANAGER
- 6 THEME PARK
- 7 SUPER SKIDMARKS
- 8 FIFA INTERNATIONAL SOCCER
- 9 SKIDMARKS
- 10 JUNGLE STRIKE



DER MEISTER
Mit diesem kleinen Tip könnt ihr euer Bankkonto aufbessern. Spielst du in der obersten Liga

und hast Geldprobleme, dann verkaufe einen deiner Spieler über Schnell-Verkaufs-Option. Wird er von einem Verein der unteren Ligen gekauft, so sinkt sein Preis. Nun kaufst du ihn für diesen weitaus günstigeren Preis zurück und machst so auf Umwegen jede Menge Kohle.

AMIGA 500/1200

BUDGET

- 1 A-TRAIN
- 2 SIM CITY CLASSIC
- 3 SYNDICATE
- 4 SIM EARTH
- 5 INDY JONES - GREATEST ADVENTURE
- 6 MONKEY ISLAND 2
- 7 KINGPIN
- 8 MONKEY ISLAND
- 9 GRAND PRIX
- 10 ARCADE POOL



PREMIER MANAGER 3

Na gut, dies ist der zweite Fußball-Manager-Tip diesen Monat, aber er ist einfach so toll, daß wir ihn euch nicht vorenthalten wollen. Um hier nämlich an mehr Geld zu kommen, mußt du nur zum Screen mit dem Telefon gehen und dort die Nummer 343343 anwählen. So bekommst du 1,5 Millionen gutgeschrieben. Schnell verdient, oder?

CD 32

- 1 GLOOM
- 2 SYNDICATE
- 3 SUPER SKID MARKS
- 4 THEME PARK
- 5 SIMON THE SORCERER

LESER TIPS... →

Herzlich willkommen zu den Leser-Tips, dem Abschnitt der Tips & Tricks, der euch die Möglichkeit gibt, euch selbst einmal zu äußern. Ihr könnt uns wirklich alles schreiben. Also, nicht länger warten, den Stift in die Hand und einen Brief an uns geschrieben.

Halle Amiga Games, ich schreibe euch, weil ich euch sagen will, daß ich die AG ganz phantastisch finde und für euch einen Cheat zu Street Fighter 2. Damit kann man seine Kumpels verblüffen, und sie werden einen für den allerbesten Street Fighter überhaupt halten. Du mußt bei einem Zwei-Spieler-Spiel das Game pausieren und "TKIDS" eingetippen. Der Rand des Schirmes blitzt auf, so daß man weiß, daß der Cheat funktioniert. Nun beendet man das Spiel und hängt neu an. Nun geht man bei der Charakterauswahl auf "Blanka" und tippt "PATIENCE" ein. Wenn man dann sein Spiel neu beginnt, braucht man nur noch F10 drücken, und die eigene Energie geht wieder hoch oben.

Matthias Fiegling

Danke Matthias! Das sollte wohl gut bei allen Street Fighters ankommen. Hier haben wir noch einen etwas anderen Tip. Wenn ihr Street Fighter 2 Turbo mit einem Sega 6-Button Joypad spielt, dann habt ihr doppelt soviel Möglichkeiten und Spaß. Und dafür bekomme ich kein Geld von Sega!

mühsam erarbeiteten Level-Codes zur Verfügung stelle. Ich hoffe, ihr könnt sie wenigstens für die, die immer noch nicht genug von Lemmings haben gebrauchen.

Jens Sammer

ECURRY

- 1- CAJREDOBEJ
- 2- LJREDOCCES
- 3- KREDOCADEP
- 4- RDEOCINEEI
- 5- EDOCAJUFER
- 6- DOCLJUEGK
- 7- OCAKUEFHFK
- 8- CIKUEFOIEQ
- 10- LJRIMDOCKEL
- 11- KRMDOCAEIE
- 12- RIMDOCKIMMER
- 13- MDOCAJUEK
- 14- DOCLJUWOED
- 15- OCAKUMDPEQ
- 16- CIKUMDOQJ

BEIZZARD

- 1- CAJREFOBFIM
- 2- LJREFOCCFF
- 3- KREFOCADFS
- 4- REFOCINEFE
- 5- EFOCAJUFE
- 6- FOCLJUEGK
- 7- OCAKUEFHFK
- 8- CIKUEFOIFD
- 9- CAJRMFOJFF
- 10- LJRIMFOCKFO
- 11- KRMFOCAEEL
- 12- RIMFOCKIMFE
- 13- MFOCAJUMFK
- 14- FOCLJUWOFQ
- 15- OCAKUMFPFD
- 16- CIKUMFOQFM

hilfreich ist, schicken. Bei Elite tippt du bei der Kapierschutzabfrage beim ersten Versuch "SARA" ein. Beim zweiten dann "SUZANNE" und beim letzten Versuch gibst du jetzt das richtige Passwort ein. Nun kann man seine Waffen- oder Ladefähigkeit mit den Tasten "" oder "" verändern. Mit dem nächsten Trick kann man bei Elite 2 große Sprünge durchs All machen. Wähle ein System aus, das über 650 Lichtjahre entfernt ist und das du gerne besuchen möchtest. Nun erhält man eine Meldung, daß das System in Reichweite liegt, was bedeutet, daß man diese Distanz springen kann. So werden weite Flüge weniger langweilig. Zum Schluß möchte ich euch noch sagen, daß das neue Layout ganz, ganz klasse ist und zum vorherigen, auch schon guten Outfit ein weiteren Schritt nach vorne ist.

Tschüss, Jörg Schneider

Gut gemacht Jörg, zwei Tips für zwei verschiedene Spiele! Das macht dir so schnell keiner nach, toll! Bleib weiter dran!

Halle Amiga Games!

Ich habe die Christmas Lemmings 94 immer wieder in meinem Laufwerksockack und ich habe mir gedacht, daß ich euch meine

Halle Tips & Tricks-Redaktion!

Ich bin einer von denen, die ihr welt Elite-Fan nennen würdet. Ich liebe dieses Spiel nun einmal. Deshalb möchte ich euch einen Trick, der für Elite und Elite 2 sehr

Hallo!

Möchte irgendjemand ein kleines Golfspielchen im All machen? Wer ist dieser Trottel, fragt ihr euch!? Aber Achtung, ich bin kein Trottel, ich rede von Nick Faldo's Golf. Es ist ganz einfach eines der besten Golfspiele in einer Welt weit von hier zu spielen, um genau zu sein auf dem Mars. Du mußt nur "MAJORTOM" eingetippen, wenn du den ersten Screen nach dem Einlegen von Disk 2 siehst. Nun siehst du neben den

beiden anderen Kursen noch einen mit dem Namen MARS. Keine Angst vor Luftmangel, die Spieler haben Helme auf.

Renald Lasso

Ein absoluter Top-Cheat, vielen herzlichen Dank Ronald! Ein Golfspiel auf dem Mars, was kommt als nächstes? Vielleicht ein Basketballspiel unter Wasser?! Warten wir es ab.



Juku, kallikalla, ihr AGler!

Ich bin einer der größten Rennsportfans und habe mich total auf das Erscheinen von US Gelds Power Drive gefreut. Ich habe aber dann ein wenig die Lust verloren, da das Spiel ganz schön schwer ist. Ich habe aber nicht aufgegeben und mir jedes einzelne Rennen immer wieder vorgenommen. Es war zwar immer noch schwer, aber ich habe nun ein paar Codes gesammelt, die den meisten eurer Leser gefallen müßten, da



diese wohl auch Probleme mit Power Drive haben.

Außerdem herzlichsten Glückwunsch zu den Tips & Tricks und ganz besonders zu den Guides zu Rennspielen. Aber nun endlich zu den Codes.

CBKBYC35EBBBGQUETPBH
 DBGBSG3BEBBBLEUOMTPBY
 FBNUZMCTLEBBBWLMDTPBR

Wir möchten dir zustimmen, daß Power Drive ein recht schweres Spiel ist. Vergeßt aber nicht, daß wir euch einen Guide zu Power Drive in vorherigen Tips & Tricks-Ausgaben erarbeitet haben, der eventuell für alle Power Drive-Spieler sinnvoll sein kann, die beim Spielen ihre Problemchen haben.

Hallo Amiga Games Tips und Tricks-Redaktion, ich habe meinen Amiga zwar noch nicht sehr lange, aber für mich ist Crazy Cars 2 eigentlich

mein Lieblingsspiel. Ich habe auch gar nicht so viele andere Spiele, da ich dafür keine Zeit habe. Jetzt habe ich das Game durchgespielt und für euch die Routen und die Straßen-Nummern aufgeschrieben, die man zum Siegen fahren muß.

- 1- 15 rechts, 70 Links
- 2- 191 rechts, 666 Links, 160 Links
- 3- 285 rechts, 60 Links
- 4- 70 rechts, 54 Links, 25 rechts, 10 Links, 180 rechts

Bevor ich es vergesse, falls ihr irgendwelche nutzlosen, alten Spiele in eurer Redaktion herumliegen habt, könnte ich ihnen sicherlich gerne ein neues Heim bieten! Wie wäre es? Jonas Müller

Für alle, die jetzt noch Crazy Cars 2 spielen, ist denn Tip wohl gerade richtig oder inspiriert andere Leute, den Staub abzukratzen und dieses Spiel wieder rauszuholen.

Wegen den überflüssigen Spielen: wir haben im Moment nur ein einziges übrig und das geht an den besten Brief in diesem Monat. Vielleicht machen wir aber eine Ausnahme und schicken dir irgendwas, was wir übrig haben. Wir wollen daraus aber keine Gewohnheit machen, ok!

Servus Amiga Games!

Toll, wie die Tips nun aussehen! Ich habe mir schon gedacht, daß man hier etwas ändern müßte, und so kam dies genau zur richtigen Zeit. Ich habe trotzdem die alten Ausgaben gelesen und dort einen Tip zu Super Mathane Brothers gelesen. Diese Spiel ist toll und sieht fast wie mein absoluter Favorit Bubble Bobble aus. Egal wie, ich habe noch ein paar zusätzliche Codes für euch, die dieses Spiel noch interessanter machen, wenn ihr es schon durchgezackt habt. Um diese Codes einzugeben, müßt ihr das Spiel anhalten und die Anzeige "PAUSED" mit dem Stick in folgende Schrift ändern.

- QUAK - alle Spielzeuge sind Enten
- BIPBEEP - alle Spielbecken sind Autos
- FRIES - alle Nahrungsmittel sind Pennums Frites
- OPI - der Score von Spieler 1 wird auf null gesetzt
- GREY, RED, GREEN, BLUE - Bildschirmfarbe
- HIGH - löst die Highcores

Ferdinand Sager

Danke Ferdinand, da haben wir wohl einige Codes übersehen. Aber auch dir fehlen noch einige. Hier haben wir sie für euch.

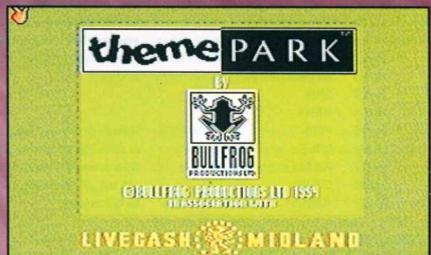
- SQUASHY - Extra-Credit
- 2HARD - unverwundbar für kurze Zeit
- NEXT - Sprung zum nächsten Level
- PORCHE - im nächsten Spiel sind alle Power-Ups Turbos
- SLIME - im nächsten Spiel sind alle Power-Ups grüne Sterne

Hallo Amiga Games,

ich bin mir nicht sicher, ob über diesen Cheat kennt, den ich für Theme Park habe. Tippt doch einfach als Namen "MIKE" ein. Nun bekanntest du alle Fahrgeschäften über "Z" und "C", wenn du diese mehrmals beim Haupt-Screen drückst. Wenn du dann "C" weiter drückst, kannst du auch mehr Geld machen. Ich fasse mich kurz, da ich euch noch nach einer Komplettlösung zu Alien Breed 3D fragen möchte und wann diese erscheint!?

Michael Sehnath

Wir haben zwar schon vorher von diesem Cheat gehört, die Leser aber vielleicht nicht. Und wegen Alien Breed, die Tips zu diesem Spiel beginnen in dieser Ausgabe und sollten dir wohl gerade recht kommen.



TIPS & TRICKS - E-I

E

ECO

Um den genetischen Code ECO zu verändern, hältst du beim Spielen die Tasten „ALT“ und „S“ gedrückt.

EDD THE DUCK

Wenn man den linken Mausbutton drückt, kommt man in diesem Spiel um die niedliche Fernsehente in den nächsten Level.

EDD THE DUCK 2

Auch für den Nachfolger haben wir einen Levelsprung-Cheat, aber diesmal mußt du „IANWANTSTOHEAT“ gefolgt von der „-Taste eingeben. Drücke nun die „Help“-Taste, um in andere Levels zu gelangen.

ELF

Um einige Extra-Zaubertränke zu bekommen, gehst du im ersten Level zu der Fee und gibst „CHEAT“ ein. Dann tippst du „CHOROPOO“, die Antwort der Fee. Drücke dann „W“, um den Wolf-Zaubertrank zu bekommen, und „H“ für den Herdman-Trank.

ENCHANTED LANDS

Gib im Titelscreen „TCB RULES FOREVER“ ein. Wenn der Cheat korrekt eingegeben wurde, beginnt der Bildschirm nun zu blinken. Drückst du nun „F3“, kannst du einen Edit eingeben. Mit „F2“ gefolgt von der „Space“-Taste kannst du dich zum Leveldesigner beamen lassen.

ENDURO RACER

Gebe „CHEAT“ nach dem Countdown ein und wähle mit den folgenden Tasten neue Funktionen an:

„T“ Zehn Sekunden mehr
 „S“ Einen Checkpoint vorrücken
 „F“ Turbo Speed

EPIC

Drücke die linke „Shift“-Taste, gebe „NEM YDID EHT“ ein und drücke „Return“. Denke daran, den Code langsam einzugeben, sonst funktioniert er nicht richtig. Du hörst ein Geräusch, wenn er korrekt eingegeben wurde. Drücke nun „C“, um deine aktuelle Mission zu beenden. Drücke auch auf dem Joystick unten und rechts, dann „Enter“, um volle Schilde und alle Waffen zu bekommen.

Die Levelcodes lauten folgendermaßen:

Level 1 AURIGA
 Level 2 CEPHEUS
 Level 3 APUS
 Level 4 MUSCA
 Level 5 PYXIS
 Level 6 CETUS
 Level 7 FORNAX
 Level 8 CAELUM
 Level 9 CORVUS

EVIL GARDEN

Halte auf dem Credits-Screen „Help“ und „A“, nachdem die Credits heruntergescrollt sind. Lasse alle Tasten los, und ein

Optionenscreen kommt zum Vorschein. Wähle deine Optionen und starte das Spiel. Nun hast du unendlich viele Leben.

EXECUTIVE LEADERBOARD

Um beim siebten Loch ein Hole in One zu erreichen, benutzst du ein Six Iron für ein Tee off. Nun erzielst du jedesmal ein Hole in One.

EXOLON

Für unendlich viele Leben gibst du in der Highscoreliste „AD ASTRA“ ein.

EXTREME VIOLENCE

Auf dem Titelscreen gibst du folgendes ein und drückst anschließend „Return“.

DUNE

Magischer Laser, Speedboots und Map („Help“ drücken)

TERMINATOR
LAWNMOWER

ECM für beide Spieler
 Gewehrmunition und Speedboots

Du hörst, wie eine Stimme „Bingo!“ sagt, wenn der Cheat funktioniert.

EYES OF HORUS

Gib nach dem Kopierschutzscreen „SPAM“ ein statt Feuer zu drücken. Nun startest du das Spiel mit unendlich vielen Leben, und du brauchst keine Schlüssel.

F

F-16 COMBAT PILOT

Wenn dir das Landen schwerfällt, probiere die folgende sichere Methode. Werfe allen Treibstoff und alle Waffen ab und steige bis auf 65000 Fuß. Warte, bis dir der Treibstoff ausgeht und tauche nach unten. Wenn du eine Höhe von ca. 11000 Fuß erreicht hast, ziehst du schnell nach oben. Du wirst ca. 400 Fuß nach oben steigen und dann abwärtssegeln. Wenn du am Boden aufkommst, ist die Mission sicher beendet.

F17 CHALLENGE

Wenn du dich in einem Tunnel befindest, crashst du gegen die linke Mauer und bleibst dort, bis dein Schaden 100% erreicht. Jetzt hältst du den Feuerknopf gedrückt, und der Schaden wird auf 700 % ansteigen und selbstständig einen Reset auf 0 durchführen. Es lohnt sich allerdings nur, diesen Cheat zu aktivieren, wenn man schon viel Schaden genommen hat. Denke auch daran, den Cheat gegen Anfang des Tunnels zu aktivieren, sonst verläßt du den Tunnel mitten im Cheat.

F-117 STEALTH FIGHTER

Wenn du dich für eine Strike-Mission entscheidest, solltest du deinen Fighter nicht mit Luft-Boden-Waffen ausrüsten. Wenn du nun ein Bodenziel überfliegst, drückst du einfach „7“ und „U“ gleichzeitig, es oh ohne Zielen und Schießen die Luft zu jagen.

F-29 RETALIATOR

Trage dich als „CIARAN“ auf dem Enrolment Screen ein und lade das Pilotenlogbuch. Dein Name sollte nun „OCEAN OK“

lauten. Jetzt kannst du jede beliebige Mission mit unendlichen Kanonen und Missiles fliegen. Um automatisch landen zu können, wählst du als deinen Namen „THE DIDDY MEN“, dann das Icon und drückst Return. Starte nun das Spiel und spiele normal; wenn du die Mission beendet hast, drückst du einfach „Enter“, um dein Flugzeug automatisch zu landen.

FALCON

Wenn du feststellst, daß dir langsam die Munition ausgeht, drückst du im Spiel „CTRL“ und „K“ für 500 zusätzliche Rounds und neun Sidewinder. Für eine perfekte Landung hältst du die „Help“-Taste gedrückt, wenn du dich 10 bis 20 Fuß vom Boden entfernt befindest. Wenn du schweren Schaden genommen hast, solltest du nach Hause fliegen. Drücke und halte „Help“ und „K“ auf dem Keyboard. Dein Flugzeug wird gerade bleiben, aber beginnen, nach unten zu fallen. Schalte nun in den Tracking-Modus und in die Seitenansicht um. Kurz bevor du landest, ziehst du die Nase etwas nach oben, und du wirst jedesmal eine perfekte Landung hinlegen. Wenn du nun „End Mission“ auswählst, wirst du gerettet, auch wenn du dich in feindlichem Gebiet aufhältst.

FANTASTIC VOYAGE

Drücke im Titelscreen Feuer, um das Spiel zu starten. Wenn du angefordert wirst, die zweite Diskette einzulegen, tust du dies und wartest, bis das Laufwerk aufhört zu arbeiten. Wenn das Licht ausgeht, drückst du schnell den rechten und den linken Mausbutton, den Feuerknopf und die Space-Taste. Halte sie, bis das Laufwerkslämpchen wieder ausgeht. Jetzt solltest du dich im Kontrollraum befinden. Drücke Feuer, um zu starten, und du wirst feststellen, daß du nun 99 Leben hast.

FANTASY WORLD DIZZY

Gebe „IMMORTAL“ als deinen Namen in der Highscoreliste ein, um unbesiegbar zu werden. Wenn du „FLOATING“ als Namen eingibst, kannst du Dizzy im Spiel auf dem Screen überall hinbewegen, nachdem du Return gedrückt hast.

FAST LANE

Obwohl du es nirgends im Handbuch finden kannst, gibt es in dem Spiel eine automatische Gangschaltung. Drücke „G“, und du kannst zwischen Automatik und manueller Schaltung hin- und herwechseln. Um dich jedesmal für die Pole Position zu qualifizieren, drückst du „F1“, um in der Qualifikation zu pausieren, dann drückst du Space, um mit dem Spiel fortzufahren. Deine Zeit wird eingefroren, wenn du pausierst, und mit dieser Zeit gehst du in die Qualifikation.

FIGHTER BOMBER

Gebe „448944895554“ als Pilotenname ein. Auf diese Weise bekommst du nun Zutritt zu allen Missionen. Drücke auch „D“, um direkt zum nächsten Ziel zu gelangen.

FIGHTING SOCCER

Wenn du ein One-Player-Spiel zockst und die Torposten diagonal anschließt, erzielst du ein Tor. In einem Two-Player-Spiel schießt du die Torposten gerade an, um ein Tor zu erzielen.



FINAL BLOW BOXING

Um deinen Gegner total hilflos zu machen, pausierst du das Spiel und drückst sechsmal F10.

FINAL FIGHT

Schau dir das Intro an und drücke dann, wenn der Mann Hagar bittet, den Fernseher einzuschalten, fünfmal „Help“, um den Cheat zu aktivieren. Schläge und Tritte werden dir fortan nichts mehr ausmachen, und wenn du „+“ drückst, verschwindet der Gegner. Pausierst du das Spiel und gibst „SHERRIF FATMAN“ ein, bekommst du unendlich viele Leben.

FIREFORCE

Starte das Spiel ganz normal mit einer Bazooka-Shell. Lade die Waffe, drücke und halte anschließend den Feuerknopf. Nun drückst du „Escape“, und du gelangst in die Waffenkammer, in der du deine Raketen loswerden solltest. Die nächste Mission kannst du nun mit einem unendlichen Vorrat an Bazooka-Shells beginnen. Dies funktioniert mit allen Waffen, die Bazooka war nur ein Beispiel.

FIRST SAMURAI

Pausiere das Spiel und gebe „DIPUTS“ ein. Jetzt kannst du über die Zifferntasten durch die Levels teleportieren. Wenn die erste Diskette geladen ist, wird das Wort „GOOMIES“ erscheinen. Drücke nun eine der folgenden Tasten, um bestimmte Effekte zu erzielen:

- F1 Unendliche Energie und Waffen
- F2 Unendliche Energie
- F3 Unendlich viele Leben

FLY HARDER

Gib „MECHANICA“ auf dem Titelscreen ein, um unendlich viele Leben zu erhalten. Wenn du im Titelbildschirm „BIGBAND“ eingibst, gelangst du geradewegs zur Endsequenz, wenn das willst. Die Levelcodes lauten folgendermaßen:

- Level 2 PHOTON
- Level 3 METAGRAV
- Level 4 BLACKHOLE
- Level 5 SUPERNOVA
- Level 6 TRANSMITTER
- Level 7 QUANT
- Level 8 NEOGEOPOWER

FLY HARDER CD32

Die Levelcodes für Fly Harder auf dem CD 32 lauten folgendermaßen:

- Level 2 PHO
- Level 3 MET
- Level 4 BLA
- Level 5 SUP
- Level 6 TRA
- Level 7 QUA
- Level 8 NEO

FLYING SHARK

Gib einen der folgenden Codes statt deiner Initialen in der Highscoreliste ein, um verschiedene Wirkungen zu erzielen:KDJ Unendlich viele Leben

- RLH Unendlich viele Smartbombs
- RLH Für Acid-Men
- JGL Für volle Feuerkraft
- RAB Unbesiegbarkait
- HSC Der Bildschirm wird schwarz

Du mußt die ersten beiden Buchstaben eines Codes eingeben, dann auf dem Keyboard 5 halten und dann den dritten Buchstaben eintippen, um den Cheat anzuladen.

FORGOTTEN WORLDS

Auf dem Titelscreen gibst du „ARC“ ein und drückst die „Help“-Taste. Drücke anschließend „S“, um zum nächsten Shop zu gelangen, und „N“ für den nächsten Level. Denke daran, daß du den Levelsprung nur im Zwei-Spieler-Modus verwenden kannst.

FOUNDATION WASTE

Drücke „P“, um das Spiel zu pausieren, und gib „0772202997“ so schnell wie möglich ein. Wenn du einen Fehler machst, drückst du „F“, um im Spiel weiterzufahren, und „P“, um mit der Eingabe neu zu beginnen. Wenn der Code richtig eingegeben wurde, blinkt der Bildschirm auf, damit du weißt, daß du nun unbesiegbar bist.

FRANKENSTEIN

Gib „J4Z“ als deinen Namen in der Highscoreliste ein, um unbesiegbar zu werden.

FRUIT SALAD

In die Highscoreliste trägst du „FRUIT“ als deinen Namen ein. Ein Screen wird erscheinen, der dich darüber aufklärt, daß der Cheat aktiviert wurde. Nun hast du 50 Leben, und wenn du den linken Mausknopf drückst, kannst du Level überspringen.

FULL CONTACT

In einem One-Player-Spiel gibst du „QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM“ ein. Dies sorgt dafür, daß dein Computergegner aufgibt und das Zeitliche segnet.

FUSION

Gib „SWAMP THING“ in der Highscoreliste ein und drücke dann „E“. Nun benutzt du „+“ und „-“, um Levels zu überspringen. Um in den Editor zu gelangen, drückst du den Joystick diagonal nach oben links, drückst dann Feuer und die „E“-Taste.

Beginne das Spiel normal, sammle das Schiff ein und fliege in die äußerste linke Ecke des Spielfelds. Verlasse das Schiff und fahre mit deinem Buggy in die Ecke und gib „STONKER“ ein. Gehe zurück auf das Schiff und drücke „D“, um durch alle Waffen zu wechseln, und „C“, um durch die Levels zu wechseln. Wenn du diesen Vorgang auf dem zweiten Level wiederholst, wirst du in die Lage versetzt, durch Wände zu fliegen, und das Drücken von „F“ erlaubt dir, über Schaltern zu schweben und sie einzusammeln.

FUZZBALL

Wenn du in den höheren, schwierigeren Levels steckenbleibst, wartest du einfach, bis das Zeitlimit abgelaufen ist. Nach einer Weile erscheint ein Bienschwarm, von dem du so viele Tiere wie möglich abschließen mußt. Mach dir um dein Leben keine Sorgen, da der Level von Boddies gesäubert sein wird, wenn die Biens wieder verschwinden.

G

GALACTOID

Gib auf dem Titelscreen „WELCOMETOTHENEXTLEVEL“ ein, um zwei Extra-Credits zu bekommen. Dies kann man wiederholen, bis man 99 Credits hat.

GALAXY FORCE II

Wenn du an irgendeiner Stelle in Galaxy Force II „DONKEY“ eingibst, kannst du F3 dazu benutzen, um zum Ende des aktuellen Levels zu gelangen.

GAMMA ZONE

Während du spielst, drückst du „Space“ und gibst anschließend „DINO“ ein. Ein Bild wird erscheinen, dem eine „CHEATMODE ACTIVATED“-Message folgt. Drücke Space, um ins Spiel zurückzugelangen. Dann pausierst du noch einmal und gibst folgendes ein:

- | | |
|---------------|-----------------------------|
| ZASTER | 400 Münzen |
| KNIGHTRIDER | Schild und Extras |
| MAGIC | Gibt dir Zauberkraft |
| FOREVER YOUNG | Verlängert die Zeit auf 600 |
| STEFFI | Gibt dir Energie |
| IMWALKING | Gibt dir Treibstoff |
| WINNER | Beendet Levels |

Levelcodes für Gamma Zone:

- Level 2 FOUR COLOURS
- Level 3 DESERT OF ICE
- Level 4 CRAZY ROOMS
- Level 5 MANIAC ISLANDS
- Level 6 BLACK OCEAN
- Level 7 PIQUE

GAUNTLET

Wenn du die „Shift“-Taste während des Spiels drückst, kannst du in den Labyrinth durch Wände gehen. Wenn du beginnst, bewegst du deine Spielfigur überhaupt nicht und drückst Option 1, dann kannst du den Level anwählen, mit dem du beginnen willst.

GAUNTLET II

Wenn du eine Schatzkiste öffnest, drückst du „Help“, und wenn du eine weitere öffnest, drückst du „Insert“. Nun erscheint ein goldenes Kreuz, das deine Gesundheitspunkte auf 50000 heraufsetzt, wenn du es einnimmst. Du erhältst außerdem Superschüsse für den Rest des Levels. Wenn du dich gerade in einem besonders schwierigen Level befindest, pausierst du einfach das Schiff, warte drei Minuten und drücke dann Feuer. Alle Wände werden sich nach einer Weile in Ausgänge verwandeln. Dies passiert sowieso, aber wenn du im Spiel pausierst, verlierst du beim Warten keine Energie.

GEMINI WING

Lade das Spiel und drücke dann „P“, um den Paßwortbildschirm aufzurufen. Jetzt kannst du einen der folgenden Codes eingeben:

- Level 2 MRWIMPEY
- Level 3 CLASSICS
- Level 4 WHIZZKID
- Level 5 GUNSHOTS
- Level 6 DOODGUYZ
- Level 7 D.GIBSON

Wenn du gerade zum vierten Mal getötet wirst, drückst du den linken Mausknopf, um Player Two aufzurufen, und dann drückst du Feuer, bis du getötet bist. Nun erscheinst du wieder ganz unten auf dem Screen.

GHOSTS 'N' GOBLINS

Gib auf dem Credits-Screen „DElBOY“ ein, um unbesiegbar zu werden. Auch die Eingabe deines Namens als „I“ oder „H“, macht dich unbesiegbar.

GHOSTBUSTERS II

Halte „ALT“, „CTRL“, „S“ und „U“ gedrückt, wenn das Activision-Logo erscheint, und du bekommst überall außer in Level 3 unendlich viele Leben. Außerdem wird so das Kabel im ersten Level nicht mehr zerreißen.

GHOULS 'N' GHOSTS

Beginne das Spiel und gib dann „KARENROADHURST“ ein, um unbesiegbar zu werden.

GLOBAL GLADIATORS

Gib die folgende Sequenz mit dem Joystick ein, um einen Level zu überspringen: Oben, Links, Unten, Rechts, Oben, Links, Feuer, Unten, Rechts, Feuer und Feuer. Drücke nun „P“, um den aktuellen Level zu beenden. Um den aktuellen Level zu beenden und in das Bonusspiel zu gelangen, verwendest du die folgende Kombination: Oben, Links, Unten, Rechts, Oben, Links, Feuer, Unten, Rechts, Feuer, Unten, Rechts, Oben, Links, Feuer und Feuer.

GLOBDULE

Um den Cheat-Modus in Globdule zu aktivieren, gibst du folgendes genauso ein, wie es hier steht: „ZvmeLEG“. Man sollte diese Buchstabenfolge als Paßwort eingeben.

GOLD RUNNER

Während des Spiels gibst du „1“ ein, um in den Bonuslevel zu springen, und „U“ bringt dich in den nächsten Level, während du dich gerade im Bonuslevel befindest. Halte die Taste F5 ein paar Sekunden, und du wirst unzerstörbar. Drücke F2, F5, F4, F3 in dieser Reihenfolge, um von allem unendlich viel zu bekommen.

GOLD RUNNER II

Gib in der Highscoreliste „EASYMODE“ ein. Nun drückst du F9, um Levels zu überspringen und F10, um unbesiegbar zu werden. Mit F8 kannst du den Cheat-Modus wieder verlassen.

GREAT GIANA SISTERS

Halte A, R, M und N gedrückt, um Levels zu überspringen. Im dritten Level kannst du dich außerdem ans Ende der Reihe aus Blöcken stellen und nach oben springen, um einen unsichtbaren Block zu treffen, der dich in den sechsten Level beucht.

GUY SPY

Gib im Optionsscreen „GETVONMAXGUY“ ein und drücke F1; diese erlaubt dir, dich nach Belieben durch das Spiel zu bewegen, indem du einfach an jeder beliebigen Stelle F1 drückst. Wenn du „ROVENA“ auf dem Optionsscreen eintippst und „Done“ auswählst, beginnt das Spiel zu laden, und anschließend erscheint ein Levelauswahl-Bildschirm.

H**HADES NEBULA**

Gib „MONITOR“ als deinen Namen in die Highscoreliste ein, um unendlich viele Leben zu bekommen.

HAMMERFIST

In die Highscoreliste gibst du anstelle deines Namens „TAHC OT TNAW 1“ ein. Dann drückst du einfach F7, um während des Spiels in andere Level zu springen.

HARD DRIVIN

Jage deinen Wagen hoch bis zur Höchstgeschwindigkeit und drücke „N“, um in den neutralen Bereich zu kommen. Jetzt kannst du bei hoher Geschwindigkeit mit leichtgängiger Steuerung und Unverletzbarkeit weiterfahren.

HARD DRIVIN II

Benutze den selben Cheat wie in Hard Drivin I, aber denke daran, daß du dann mit manueller Gangschaltung fahren

mußt. Zu Beginn drehst du den Wagen um 180 Grad herum, so daß er auf dem Track in die falsche Richtung schaut. Nun fährst du unter die Brücke davon, und wenn du die Gabelung erreicht, nimmst du die rechte Strecke und fährst weiter bis zum Checkpoint. Fahre durch und drehe den Wagen wieder herum, so daß er jetzt richtig herum auf der Straße steht. Fahre zurück zum Checkpoint, und du wirst ein Klingeln hören. Fahre weiter bis zur Ziellinie, und wenn du einmal unter der Brücke durch bist, läßt die Uhr bis Null weiterlaufen. Nun bekommst du eine Message, daß du dich für das Rennen qualifiziert hast. Dieser Cheat funktioniert auch beim ersten Teil von Hard Drivin.

HAWKEYE

Pausiere das Spiel und drücke „Delete“. Wenn du all deine Leben verloren hast, wirst du wieder auf dem Level anfangen, in dem dir das passiert ist. Du kannst auch „2“ drücken, um zwischen den Levels zu wechseln. Wenn du das Spiel pausierst und „Help“ drückst, bekommst du unendlich viele Leben.

HEIMDALL

Wenn du vergessen hast, deinen Spielstand zu sichern und stirbst, ist es trotzdem möglich, mit allem, was man bei seinem Tod bei sich hatte, neu zu starten, einschließlich Waffen, Zauber und Crew-Mitglieder. Gehe in die Savegame-Option, und wenn du aufgefordert wirst, die Savegame-Disk einzulegen, klickst du auf „NO“, und du kehrst zum Itemscreen mit allem, was du vor deinem Tod hattest, zurück.

HELL RAISERS

Gebe „RIGGED“ für unendlich viele Leben als deinen Namen in die Highscoreliste ein. Achte darauf, nach dem Wort zwei Leerzeichen einzugeben, andernfalls funktioniert der Cheat nicht.

HELTER SKELTER

Gib mitten im Spiel „NAMRON“ ein. Nun solltest du im nächsten Level sein und die folgenden Tasten mit besonderen Funktionen benutzen können:

„-“ auf dem Keyboard - Einen Level zurückgehen
 „Enter“ auf dem Keyboard - Gehe in den nächsten Level

In einem Two-Player-Spiel sollte einer ein Extraleben bekommen und beide Spieler all ihre Leben verlieren. Beide Spieler sollten nun 99 Leben zur Verfügung haben.
 Um ein Paßwort einzugeben, drückst du F1 oder F2, dann den Feuerknopf. Du wirst nach einem Paßwort gefragt. Nun kannst du eines der folgenden angeben:

SPIN	LEFT
FLIP	TWIN
BALL	PLAY
GOAL	HIRED GUNS

Gib auf dem Titelscreen oder während des Spiels einen der folgenden Codes ein:

AMIGA Unendlich viele Leben und Munition
 APPLGATEAlle Türen öffnen
 CHRISTINA Wähle jede beliebige Mission und Charakter

HOOK

Gehe in den Köder-Laden und nimm die Tasse neben der Kerze. Nun machst du weiter, in dieser Stellung Dinge aufzuheben, und du bekommst alle Items, die du zum Beenden des Spiels brauchst.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Gib „BOGEYEATER“ als Paßwort für unendlich viele Leben ein. Gib „CUSTODES“ als Paßwort ein, und du kannst Levels überspringen, indem du einfach F10 drückst.

Die Levelcodes für Horror Zombies from the Crypt lauten folgendermaßen:

2- WOLFMAN
 3- HAMMER
 4- LUGOSI
 5- NOSFERATU
 6- GARLIC
 7- BOGEYEATER
 8- CUSTODES

HUDSON HAWK

Gib auf dem Titelscreen „SCIENCEFICTION“ ein, um von allem unendlich viel zu bekommen. Jetzt kannst du „Delete“ drücken, um Levels zu überspringen. Mit „SANITYCLAUSISCOMINGTOWN“ bekommst du ebenfalls unendlich viele Leben.

HUNT FOR RED OCTOBER

Wenn du feststellst, daß du von feindlichen Schiffen umgeben bist, spicherst du einfach ab. Dann lädst du das Spiel wieder, und du stellst fest, daß alle Schiffe weg sind.

HYRIS

Wenn du am Anfang des Spiels dazu aufgefordert wirst, Feuer zu drücken, solltest du statt dessen die Space-Taste drücken. Nun hast du die Möglichkeit, einiges in der Spiele-Konfiguration zu ändern, z. B. die Geschwindigkeit der feindlichen Gewehrpatronen. Gib „COMMANDER“ nicht als deinen Namen in der Highscoreliste ein, nur wenn er angezeigt wird. Drücke nun F7, um die Superwaffen zu aktivieren, die man über F1 - F6 anwählen kann. Du wirst außerdem unbesiegbar, und mit F8 kannst du einen Level weiter.

HYDRA

Gib im Spiel „KILLKILLKILL“ ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Nun drückst du Return, um eine Waffe auszuwählen, und „F“, um wieder aufzutanken.

I
ICE RUNNER

Gib während des Spiels einen der folgenden Codes ein und drücke Return:

FUNNY	Beschleunigt den Feind
MAGIC	Unendlich viele Leben
GURKE	Unbesiegbarkeit und unendlich viel von allem
F9	Einen Level weiterspringen

IKARI WARRIORS

Gib in der Highscoreliste „FREERIDE“ als deinen Namen ein, und du wirst unbesiegbar.

IMPACT

Drücke „I“ während des Spiels, und du bekommst unendlich viele Leben.

Einige Levels für IMPACT:

GOLD	HEAD
FISH	JUMP
WALL	ROAD
PLUS	USER

AMIGA CD ROM Games Disc & Mag

Über 100 Programme!

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

- 8 komplette Spiele
- 27 spielbare Demos
- Updates, Cheats & Spielstände
- 25 PD-Spiele
- Utilities, Grafiken & Musikstücke



AMIGA Games Disc & Mag

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

Ab 27.09.95 im Zeitschriftenhandel erhältlich
oder einfach bestellen:

Hiermit bestelle ich AMIGA GAMES CD ROM, Sonderausgabe 01/95 zu **DM 19,80 inkl. Versandkosten** (Ausland: plus DM 10,-):
 Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Wohnort _____ AG

Unsere Bestellbedingungen:
 Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken.
 Bestellt werden kann nur **per Vorkasse** (Scheck/ Bargeld) über:
 COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Gelungener

COMPUTEC

19.80

nos
Up-
500
00!

AMOS

PICTUR

• ERB

LE GOL

ING!

Das ist
1,5 MB-2-Box aus
Amiga 500
ROM-Laufwerk
für das Amiga

Englische Fußballkost

Premier Manager 3

Handelt es sich dabei nur um einen Aufguß, mit dem die beiden durchaus erfolgreichen Vorgänger noch einmal aufgewärmt werden sollen, oder ist es wirklich eine bessere All-round-Management-Simulation?

Von allen Fußball-Management-Spielen war die Premier Manager-Serie immer die benutzerfreundlichste mit ihren großen Icons, die es dem Spieler gestatteten, sich sofort ins Geschehen zu stürzen. Trotzdem muß Du das Handbuch lesen, wenn Du auf dem Management-Level eine reelle Chance auf Erfolg haben willst.

Neue Optionen wurden integriert, von denen die wichtigste wohl der Manager-Assistent ist. Er erweist sich als lebenswichtig und ist sozusagen Dein zweites Augenpaar, das Dich berät, wenn Du gerade mit anderen Dingen beschäftigt bist, die den Club betreffen. Besonders für die alltägliche Betreuung des Vereins sind seine Dienste von unschätzbarem Wert, wenn Du Dich beispielsweise darauf konzentrierst, Dein Team zu stärken und die effektivsten Taktiken auszuführen.

Das Spiel ist wesentlich komplexer als die Vorgänger, und Du kannst fast jeden Aspekt Deines Teams verändern - von

Transfers über Taktiken bis hin zum Anheuern und Feuern von Spielern. Unmengen von Daten und Statistiken werden geboten, die Deine Entscheidungen beeinflussen. Dies sollte denjenigen ein langfristig motivierendes Spiel garantieren, die den Willen haben, sich bis zu den Feinheiten des Games voranzutasten.

Der Sound gehört nicht gerade zum Besten, aber schließlich handelt es sich hier nicht um ein Action-Game. Immerhin lenkt er nicht vom eigentlichen Spielgeschehen ab. Die gebotenen Samples tragen ein bißchen zur Atmosphäre bei, aber - um es noch einmal zu sagen - sie stellen nur einen winzigen Aspekt



Die Transfer-Tabelle versorgt Dich mit aktuellen Informationen über Transfers.



Über den Team-Taktikscreen kann man die Aufstellung verändern und die Spielstatistiken einsehen.



Die In-Match-Sequenz zeigt den Spielverlauf.

in dem großen Spiel dar. Man findet sich schnell zurecht im Premier Manager 3, aber es dauert seine Zeit, bis man das Spiel wirklich beherrscht. Es gibt so viele Details, die man in den Griff bekommen muß, so viele Faktoren, die das Ender-

gebnis beeinflussen können, und nur durch viel Trial and Error und gewitzte Entscheidungen wird man es schaffen, ein echter Champion zu werden.

■ Hans Ippisch

COMMENT



Gremlin hat es geschafft, mit einer frisch polierten neuen Version an den Erfolg der früheren Premier Manager-Spiele anzuknüpfen. Der neue Teil beinhaltet mehr Features und ist komplexer als die Vorgänger.

FACTS

- Hersteller: Gremlin ■
- Spieler: 1 ■ Disks: 2
- Preis: ca. DM 80,- ■
- Englisch nötig: ja ■
- Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt
- Steuerung: Maus, Tastatur ■

GAMEPLAY 76%

GRAFIK 66%

SOUND 55%

MOTIVATION 76%

GESAMT 80%

+ Gut durchdacht

- Englische Liga, schwache Präsentation



Benutze das Telefon, um mit jedem Spieler Deines Vereins und jedem anderen Club in Kontakt zu treten.

TIPS&TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:



COMPUTEC

zum Top-Preis bei

VERKOSOFT

Tel. **04181-8892**

Steinbecker Str. 81g, 21244 Buchholz

Fax. 04181- 97868

S
E
M
A
G
P
O
T



Kaiser DV
96,50

Anstoss	DV	29,90
Anstoss World Cup	DV	29,90
Clockwiser	EV	19,50
Colonization	DV	67,95
Eishocky Man.	DV	19,50
Elite2 - Frontier	DV	28,50
F 117 A Nighthawk	DA	29,90
Formula 1 GP	DV	29,90
Mad News	DV	67,95
Pirates	DA	29,50
Starlord	DV	25,50

kostenlose Preisliste,
weitere Spiele vorrätig!

A 1200

Anstoss	DV	29,90
Anstoss World Cup	DV	29,90
Civilization	DV	24,50
Doppelpass	DV	49,90
Jurassic Park	DV	19,50
Kick off 3 -Europ.	EV	34,50

Bestellannahme: tägl. 10:00 - 20:00 Uhr Versandkosten: Vorkasse/Scheck 8.-DM Nachnahme 10.- DM + Zahlkarte 3.- DM, Angebote solange Vorrat reicht, Preisirrtümer verb. Bei Annahmeverweigerung werden DM 20.- Gebühr berechnet

Zur 48

Die Welt der Computerspiele

04229 Leipzig-Plagwitz

Wachsmuthstraße 10 (Kaufhaus am Adler)

Tel.: (03 41) 477 32 57

Amiga 500 * 600 * 1200 * CD32

PC * CD-ROM * C64 * SEGA * Nintendo

Reparaturen, Systemerweiterungen, Service, **Ankauf**

Gebrauchtgeräte mit **Garantie!**

CHART

Ermittelt im Oktober '95 von Joysoft.

A 500

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Colonization	88%	5
2.	(6)	Whale's Voyage II	90%	3
3.	(Neu)	Der Reeder	77%	1
4.	(Neu)	Sensible Golf	69%	1
5.	3)	UFO	74%	6
6.	(8)	Biing!	87%	9
7.	(Neu)	Behind the Iron Gate	60%	1
8.	(10)	F1 World Champ.	76%	4
9.	(7)	RAN Trainer	29%	4
10.	(Neu)	Turbo Trax	75%	1

CD 32

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Gloom	90%	3
2.	(2)	Rise of the Robots	43%	6
3.	(4)	Pinball Illusions	88%	6
4.	(5)	Theme Park	88%	6
5.	(6)	Flink	82%	10
6.	(7)	Jungle Strike	87%	6
7.	(Neu)	Dark Seed	—	1
8.	(Neu)	Paws of Fury	—	1
9.	(10)	All Terrain Racing	72%	3
10.	(8)	Skeleton Krew	51%	4

A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(Neu)	Fears	87%	1
2.	(10)	Der Meister	65%	4
3.	(2)	Der Seelenturm	85%	4
4.	(5)	Pinball Illusions	81%	9
5.	(5)	Biing!	87%	9
6.	(4)	Theme Park	88%	11
7.	(Neu)	Der Reeder	77%	1
8.	(7)	SimCity 2000	91%	9
9.	(6)	U.F.O.	74%	8
10.	(9)	Super Street Fighter II	50%	4

AMIGA GAMES EMPFIEHLT



Adventure
AMAZON
QUEEN

92%

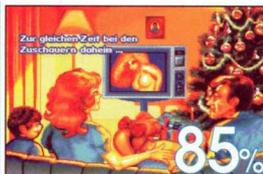
Eine straffe Handlung im Rahmen einer echten Abenteuer-Story bürgt für Spaß und Spannung vom ersten bis zum letzten Byte.



FLUGSIM.
COALA

80%

Es ist anspruchsvoll, schnell und zudem noch einfach zu steuern, wodurch auch Action-Spielefreaks daran Gefallen finden.



WISIM
MAD NEWS

85%

Deutschlands Softwarehäuser mausern sich mehr und mehr zu den Amiga-Experten schlechthin. Ideal als Biing!-Nachfolger!



Geschick
WORMS

94%

Ganz in der Tradition von Lemmings entpuppt sich Worms nach kurzer Zeit als süchtig machendes Geschicklichkeitsspiel erster Güte!

Joysoft



DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Z.B.: Akira (KE) 69,90 Alien Breed 3D (DA)* 69,90 Alien Olympics (DA)* 69,90 Approach Trainer (KD) 79,90 Award Win. Platinum (KD) 79,90 (Elite 2, Civilization, Lemmings 1) Base Jumpers (DA) 59,90 Behind the Iron Gate (DA) 69,90 Bling! (KD) 2MB/3MB 99,90 Breach 3 (DA)* 69,90 Bureau 13 (KD)* 69,90 Caribbean Desaster (KD)* 79,90 Chaos Engine 2 (DA)* 79,90 Colonization (KD) 84,90 Cyberspace (KD)* 69,90 Deathmask (KE) 69,90 Der Meister (KD) 69,90 Der Reeder (KD) 99,90 Der Seelenturm (KD) 69,90 Die Nordländer (KD)* 79,90 Dragonstone (KD) 84,90 Dreamweb (KD) 89,90 Dungeon Master 2 (KD) 89,90 Elite 3 (KD) 69,90 Evaluative Action (KD)* 79,90 Evvie Doom (DA)* 79,90 F 1 Team Chef (KD)* 79,90 F 1 World Cup Edit. (DA) 59,90 Fatal Strikes (DA)* 79,90 Fears (DA) 79,90 Fla.Amazona Queen (KD) 79,90 Frontlines (KD)* 69,90 Gloom (KE) 69,90 Grand Ouvert 2 (KD)* 49,90 Hatrick-Ikarion (KD)* 79,90 High Sea Tractors (KD) 79,90 Hollywood Pictures (KD) 79,90 In your Dreams (DA)* 59,90 Mad Burma (KD)* 84,90 Mad News (KD)* 79,90 Micro Machines 2 (DA)* 69,90 NBA Jam Tour Edition (DA)* 89,90 Overlord (KE) 69,90 Paws of Fury (DA)* 39,90 Pinball Illusions (DA) 69,90 Primal Rage (DA)* 69,90 Rally Championships (DA) 49,90 RAN Trainer (KD) 89,90 Roadkill (KE) 69,90 Schatz im Silbersee (KD)* 89,90 Sensible Golf (DA) 69,90 Sim City 2000 (KD) (4MB) 84,90 Super Streetfighter 2 (DA) 69,90 Super Skidmarks (KE) 59,90 Switchword (DA) 79,90 T.F.X. (DA) 89,90 Team 17 Pinball (DA)* 69,90 Turbo Trax-1MB Chip RAM 59,90 Viropop (DA) 59,90 Whales Voyage 2 (KD) 79,90 Whales Voyage 2 CD (KD) 59,90 Wheelspin (DA)* 59,90 Whizz (DA) 49,90	500 1200 Alien Breed 3D (DA)* 69,90 Brian the Lion (DA) 29,90 Bubba'n Six (DA)* 69,90 Bureau 13 (DA)* 69,90 Chaos Engine (DA) 29,90 Deathmask (DA) 69,90 Der Seelenturm (KD)* 69,90 Dragon Stone (DA) 59,90 Elite 3 (DA)* 69,90 Fears (DA)* 79,90 Fields of Glory (KD) 79,90 F.I.o.Amazona Queen (KD)* 79,90 Fury of Furries (DA) 29,90 Gamers G. Grandslam (DA) 49,90 (Nick Faldo Golf, Pump, Burn, Jetstrike) Gamers Magazine (KE) 69,90 (+CD - Monatlich NEU) Heimdal 2 (DA) 29,90 James Pond 2 (DA) 29,90 James Pond 3 (DA) 39,90 Lost Vikings (KE) 39,90 Lotus Trilogy (DA) 39,90 Mean Arenas (DA) 84,90 Megarace (DA)* 19,90 Off Road Racer (DA)* 49,90 Paws of Fury (DA) 79,90 Pinball Illusion (DA) 69,90 Roadkill (KE) 69,90 Ryders Cup (DA) 29,90 Shadow Fighter (KE) 59,90 Soccer (KD) 39,90 Super Skidmarks (KE) 69,90 Super Streetfighter 2 (DA) 69,90 T.F.X. (DA)* 84,90 Theme Park (KD) 79,90 (Engl. Handbuch) Top Gear 2 (DA) 69,90 U.F.O. (KD) 79,90 Ultimate Body Blows (DA) 69,90 Whales Voyage 2 84,90 Zool 1 (DA) 29,90 Zool 2 (DA) 39,90	CD 32 z.B.: Alien Breed 3D (DA)* 69,90 Battletoads (DA) 29,90 Brian the Lion (DA) 29,90 Bubba'n Six (DA)* 69,90 Bureau 13 (DA)* 69,90 Chaos Engine (DA) 29,90 Deathmask (DA) 69,90 Der Seelenturm (KD)* 69,90 Dragon Stone (DA) 59,90 Elite 3 (DA)* 69,90 Fears (DA)* 79,90 Fields of Glory (KD) 79,90 F.I.o.Amazona Queen (KD)* 79,90 Fury of Furries (DA) 29,90 Gamers G. Grandslam (DA) 49,90 (Nick Faldo Golf, Pump, Burn, Jetstrike) Gamers Magazine (KE) 69,90 (+CD - Monatlich NEU) Heimdal 2 (DA) 29,90 James Pond 2 (DA) 29,90 James Pond 3 (DA) 39,90 Lost Vikings (KE) 39,90 Lotus Trilogy (DA) 39,90 Mean Arenas (DA) 84,90 Megarace (DA)* 19,90 Off Road Racer (DA)* 49,90 Paws of Fury (DA) 79,90 Pinball Illusion (DA) 69,90 Roadkill (KE) 69,90 Ryders Cup (DA) 29,90 Shadow Fighter (KE) 59,90 Soccer (KD) 39,90 Super Skidmarks (KE) 69,90 Super Streetfighter 2 (DA) 69,90 T.F.X. (DA)* 84,90 Theme Park (KD) 79,90 (Engl. Handbuch) Top Gear 2 (DA) 69,90 U.F.O. (KD) 79,90 Ultimate Body Blows (DA) 69,90 Whales Voyage 2 84,90 Zool 1 (DA) 29,90 Zool 2 (DA) 39,90	SUPER PREIS nur solange Vorrat reicht AMIGA z.B.: Airbucks 1.2-1200 (KD) 19,90 Alien Breed Tower Ass.(DA)29,90 Alien Breed 2-1200 (DA) 19,90 Anstoss Data-1200 (KD) 49,90 Aufschwung Ost (KD) 39,90 Award Winners 2 (DA) 29,90 (Zool, Sensible Soccer 92/93, J.W. Snooker, Elite Plus) Battletoads (DA) 29,90 Big Four (KD/DA) 29,90 (Boxing Manager, Hannibal, K.K.Squash, Hill Street Blues) Big Sea (KD) 29,90 Biastar (DA) 19,90 Bloodnet (DA) 29,90 (ab 500- und 600) Burn'n Burn (DA) 29,90 Burning Rubber 200 (DA) 29,90 Caveman Ninja (DA) 29,90 Chaos Engine (DA) 14,90 Chuck Rock 2 (KE) 19,90 Civilization (KD) 39,90 Combat Classics 3 (KD/DA) 39,90 (History Line, Campaign 1, Gunship 2000) Cyberpunk (DA) 19,90 D/Generation 1200 (DA) 19,90 Death or Glory (KD) 49,90 Der Clou (KD) 29,90 Der Clou Profi (KD) 24,90 Dream 1200 (KD) 29,90 Dreamweb 1200 (KD) 39,90 Eilfmania (DA) 14,90 Empire Soccer (KD) 29,90 Empire Storm (KD) 29,90 Eye of the Beholder (DA) 29,90 F 117 Nighthawk (DA) 49,90 Fantastic Dizzy (DA) 29,90 Fields of Glory (KD) 49,90 Fields of Glory 1200 (KD) 49,90 Global Gladiators (DA) 29,90 Globule (DA) 29,90 Goblinks 3 (KD) 29,90 Gunsling 2000 (DA) 29,90 Harse - Die Expedition (KD) 49,90 Heimdal 2 (KD) 29,90 Heimdal 2 1200 (KD) 29,90 Inven.Open Golf 1200 (DA) 29,90 Jurassic Park - 1200 (DA) 29,90 K 240-4000 2 (DA) 29,90 Kick Off 3 Euro-1200 (DA) 39,90 Kid Chaos (DA) 19,90 Kingdoms of Germany (KD)39,90 Koffler 1 (KD) 19,90 (Maniac Mansion, Rock'n Roll, Circus Attraction) Koffler 3 (KD) 39,90 (Eye of Beholder 1, Grand Monster Slam, Indiana Jones 3)	SUPER PREIS nur solange Vorrat reicht AMIGA z.B.: Last Action Hero (DA) 19,90 Legend 2 (DA) 29,90 Legend of Fairghall (KD) 39,90 Lemmings 2 (DA) 19,90 Lionheart (DA) 39,90 Loom (KD) 39,90 Lucas Clas.Adventure (KD) 49,90 (Maniac Mansion, Loom, Zaack Mc Kracken, Indiana Jones 3, Monkey Island 1) Magle Boy (DA) 19,90 Marvins Marvelous. Adventure 1200 (DA) 29,90 Mathuss Super Soc.2 (KD) 39,90 Missiles over Xenon (DA) 29,90 Monkey Island 1 (KD) 29,90 Oscar (DA) 29,90 Oscar 1200 (DA) 29,90 Oxyd Magma (DA) 39,90 Polica Quest 1-3 (DA) je 19,90 Prime Mover (DA) 19,90 Puggys (DA) 19,90 Reunion (KD) 29,90 Reunion 1200 (KD) 29,90 Rings of Medusa Gold (KD) 39,90 Rise of the Robots (DA) 29,90 (1MB Chip RAM) Ruff & Tumble (DA) 14,90 Sabre Turn 1200 (KD) 29,90 Second Samurai (KD) 19,90 Seek & Destroy (DA) 29,90 (incl. 1200er Version) Sensible Soccer Int. (DA) 14,90 Sim Earth (KD) 29,90 Simon the Sorcerer 1 (KD) 29,90 Simon 1 Sorcerer 1200 (KD) 29,90 Sink or Swim (DA) 29,90 Soccer Superstar + Lederball (DA) 19,90 Space Quest 4 (KD) 39,90 Starlord (KD) 29,90 Super Stardust 1200 (DA) 39,90 Theme Park-1200 (KD) 49,90 Top Gear 2 (DA) 29,90 Top Gear 2 1200 (DA) 29,90 Trolls-1200 (DA) 29,90 Turrican 3 (KE) 14,90 Universe (KD) 39,90 Urilium 2 (DA) 14,90 Vision (KD) 29,90 X-ti (DA) 19,90 Zool 1-1200 (DA) 29,90 Zool 2-1200 (DA) 39,90	JETZT NEU !!!!! 3DO Grundgerät-Fifa Soccer 629,00 Need for Speed (DA) 109,90 Road Rash (DA) 109,90 Syndicate (DA) 109,90 Theme Park (DA) 109,90 Wing Commander 3 (DA) 109,90 SEGA SATURN Daytona USA (DA) 139,90 Grundgerät + Pad 749,00 NBA Jam Tour Ed. (DA) 109,90 Panzer Dragon (DA) 119,90 Streetfighter-Movie (DA) 109,90 Virtua Fighter (DA) 139,90 Virtua Slick 89,90 SONY PLAYSTATION Destruction Derby (DA) 109,90 Lemmings 3D (DA) 99,90 NBA Jam Tour Ed. (DA) 109,90 NovaStorm (DA) 99,90 Panzer General (DA) 99,90 Playstation Grundgerät 599,00 Primal Rage (DA) 109,90 Ridge Racer (DA) 109,90 Streetfighter-Movie (DA) 109,90 Tschindin Battle Arena(DA) 99,90 Wipe Out (DA) 109,90 KARTEN Chronicle Booster (KE) 3,90 Dark Forces - Starter (KD) 19,90 Fallen Empire - Booster (KE) 3,90 Ice Age - Starter (KE) 15,90 Jhjad - Starter (KE) 19,90 Jhjad - Booster (KE) 6,90 Renaissance Booster (KD) 3,80 Star Trek-N.G.Starter (KE) 19,90 Star Trek-N.G.Booster (KE) 5,90 The Gathering - Starter (KD)14,90 The Gathering - Booster (KD)4,90 The Gathering - Starter (KE)15,90 ZUBEHÖR 4 Player Adapter 14,90 Competition Pro Star 39,90 Competition Pro Star Mini 39,90 Compel. Pro Transparent 29,90 Discbox 35"-100 Disc 14,90 Joypad CD 32 Honey Bee 39,90 Joypad Techno Plus 19,90 Portverlängerung 9,90 Scart Kabel 14,90 Speedmouse Techno Plus 29,90
---	---	--	---	---	--

LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87 069/280170	LADEN: 50668 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16 0261/309634	LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16 02241/68045	LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11 0228/659726	LADEN: 52062 AACHEN BLONDEL STR. 10 0241/406912	LADEN: 50939 KÖLN GOTTESWEG 157 0221/425366	LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24-26 0221/239526	LADEN: 40211 DÜSSELDORF AM WEHRHAHN 24 0211/364445
---	---	---	--	--	--	---	---

Joysoft DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS
DUNGEON MASTER 2
AMIGA 1200
89.90
KOMPLETT DEUTSCH

TIP DES MONATS
CHAOS ENGINE
ELFMANIA
RUFF'N TUMBLE
TURRICAN 3
je **14.90**
DEUTSCHE ANLEITUNG

SICHERHEITSVERPACKUNG 2.50 DM

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: JOYSOFT

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

UPS: 9 + 6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 6 DM
(nur postfrei)

Irrenrümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Joysoft BLITZ BESTELLUNG Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS	0 500er	0 1200er	0 CD 32
<input type="checkbox"/> KATALOG	fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	<input type="checkbox"/> NACHNAHME: 9 DM	<input type="checkbox"/> OUFPE	<input type="checkbox"/> OUFPE
<input type="checkbox"/> KOSTEN LOS		<input type="checkbox"/> SPTS: 6 + 9 DM	<input type="checkbox"/> VORKASSE/SHECK: 6 DM	<input type="checkbox"/> AUSLANDSVORKASSE: 15 DM
		<input type="checkbox"/> nur gegen Vorkasse, postbar	<input type="checkbox"/> OTELLIERUNG	<input type="checkbox"/> OTELLIERUNG
		<input type="checkbox"/> O KOMPLETT-LIEFERUNG	<input type="checkbox"/> Als einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI	
ERSATZVORWISCH		TELEFON		

A.G.10.95

Worms

Als kleines Weihnachtsgeschenk präsentieren wir Euch auf dieser Ausgabe eines der umfangreichsten, spaßigsten und abwechslungsreichsten Demos für ein bis vier Spieler!

Anfertigen des Demos

Dieses Demo ist in der vorliegenden Version nicht sofort lauffähig. Erst muß der enorm umfangreiche Programmcode auf zwei leere, bereits formatierte Disketten entpackt werden, welche man über den Format-Menüpunkt auf dem Workbench-Screen ganz einfach anlegen kann.

Schalte Deinen Amiga, der mindestens 1 MB an Speicher besitzen sollte, für einige Sekunden aus und schiebe die

Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du den Computer wieder einschalten. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet. Nach einer kurzen Ladezeit wird man vom Programm aufgefordert, in eines der Laufwerke eine leere, formatierte Diskette einzulegen. Nachdem alle 70 Spuren beschrieben worden sind, muß man die zweite Diskette einlegen, die ebenfalls bespielt wird. Zukünftig kann man das Spiel einfach dadurch starten, indem man beim Einschalten des Rechners bereits die Diskette 1 einlegt. Auf-

grund der Qualität dieses Demos haben wir uns entschieden, dieses Spiel zu veröffentlichen, obwohl zwei Leerdisketten benötigt werden. Wir hoffen, dies war in Eurem Sinne!

Das Demo

Worms ist ein Programm der Garde 'Simple' Idee, riesiger Spielspaß!'. Das Spielprinzip lautet in der Demoversion folgendermaßen: Zwei Wurmarmeen stehen sich auf feindlichem Gelände gegenüber. In dieser Version sind nach dem Game Star nur die Modi 'League' und 'Friendly' anwählbar, wobei bei ersterem die Spielresultate der acht Teams in einer Tabelle festgehalten werden und man bei letzterem ein einmaliges Match bestreitet. Mittels der Maus kann man unter vier von Menschen zu steuernden Teams (1up, 2up, 3up, 4up) und vier Computerteams zwei Parteien auswählen, was man mit 'Next' und Maudruck bestätigt. Der Reihe nach darf jeweils ein automatisch angewählter und mit rotem Pfeil gekennzeichnete Wurmsoldat mit 20 unterschiedlichen Waffen, die sich über die Tasten F1 bis F10 (Zweimaliges Drücken aktiviert die andere Waffe) aktivieren lassen, die Gegner bekämpfen, welche mit Punktekommentar angezeigt werden. Dies erfolgt in abwechselnden Runden, bei denen jeweils ein Zeitlimit besteht. Die automatisch angewählten Würmer lassen sich mit den Links-Rechts-Cursortasten über das Gelände steuern, während man bei den meisten Waffen mit den Hoch/Tief-Tasten den Zielwinkel einstellen kann. Abgefeuert wird durch das Drücken der Leertaste. Je länger man drückt, um so stärker wird geworfen und geschossen. Man darf übrigens den Wind nicht außer acht lassen! Betätigt man die Return-Taste, kann man den Wurm springen lassen. Ein Spiel ist dann beendet, wenn dem Gegner die gesamte Energie geraubt wurde, was an den Balken am

oberen Bildschirmrand ersichtlich ist. Die einzige Beschränkung der Demoversion liegt auch darin, daß ein Spiel maximal fünf Minuten dauert. Am meisten Spaß macht es, wenn man zu viert mehrere Duelle bestreitet und um die Tabellenführung kämpft. Die Funktionen der einzelnen Waffen und Extras könnt Ihr in unserem Testbericht auf den Seiten 18 bis 20 nachlesen! Übrigens, mit der Maus kann man den Screen in alle Richtungen scrollen und per P das Spiel anhalten und fortsetzen.



Wie beseitigt man die gegnerischen Würmer? So lautet das Grundprinzip dieses Spiels!

Die Disketten unterliegen einer ständigen Qualitätsprüfung. Die Lauffähigkeit des Programms 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 das Programm auf zwei leere, formatierte Disketten entpackt? Erst wenn Ihr alles überprüft habt und das Programme immer noch nicht läuft, solltet Ihr reklamieren. Schneidet dafür den Coupon aus dem Heft, füllt ihn bitte aus, gebt eine kurze Fehlerbeschreibung und das Programme immer noch nicht läuft, solltet Ihr reklamieren. Schneidet dafür den Coupon aus dem Heft, füllt ihn bitte aus, gebt eine kurze Fehlerbeschreibung und das Programme immer noch nicht läuft, könnt Ihr die Reklamation auch bearbeiten. Wir werden Euch schnellstmöglich eine lauffähige Version zukommen lassen! Und denkt bitte immer daran: Wir wollen, daß die Diskette bei Euch läuft. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, so dürft Ihr uns keine Böswilligkeit unterstellen, wir wollen schließlich, daß Ihr mit uns zufrieden seid!



Garantie AMIGA GAMES 12/95

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

FEHLERBESCHREIBUNG:

Main System: A500 A600

A1200 A4000

1 MByte 2 MByte

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!):

Name Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ACHTUNG!

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

Bei Reklamationen bitten wir zu beachten, daß unfrankierte Sendungen nicht angenommen werden können.

Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH

Reklamationen Amiga Am Steinacher Kreuz 22

90427 Nürnberg

AMIGA[®]

Händler Deutschland AMIGA & Zubehör

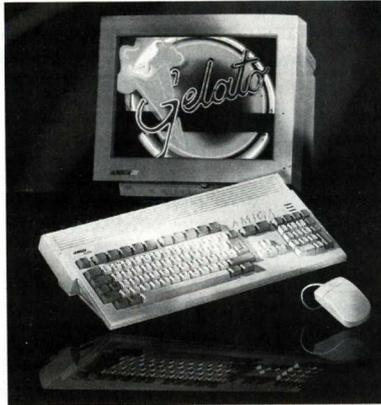
A1200 Magic
mit 2MB Chip RAM
+ Kickstart 3.1
+ Softwarepack **698,-**
(Photogenics, Turbocalc, Wordworth,
Pinball Mania, Personal Paint, ...)

A1200 Magic Plus
zusätzlich mit Scala MM300
und 170MB Festplatte **998,-**

A4000-040
Tower mit 6MB RAM
und Kickstart 3.1
+ Softwarepack **3998,-**

A4000-040 Multimedia
+ SCSI-Controller
+ 1GB SCSI Festplatte
+ Scala MM300 **4498,-**

AMIGA M1438S Monitor
14" (35cm) strahlungsarm
mit Lautsprechern
direkt an alle AMIGA **598,-**



Preise ohne Monitor ! AMIGA ist eingetragenes Warenzeichen der AMIGA Technologies GmbH

Digi Tiger III
Farb-Videodigitalisierer extern
mit YC-Eingang für AMIGA
+ AA-Grafikmodulunterstützung **399,-**

Flachbettscanner Artec 6000C
2400dpi, SCSI, 24Bit, 16.8 Mio
Farben, Software für
AMIGA und PC **798,-**

CD ROM Kit A1200
direkt an PCMCIA
mit 4 fach speed Lw. **498,-**

Lernvideos VHS
über den A1200 **39,-**
über den A4000 **39,-**

Ariadne Ethernetkarte **378,-**
AmiTCP/IP Software **135,-**

Picasso 2MB **498,-**
Sirius II Genlock **1698,-**

Squirrel SCSI-Controller
für A1200 an PCMCIA **199,-**

COM Card A1200 PCMCIA
serielle High-speed Schnitt-
stelle bis 115.200 bps **199,-**

Alle Preisangaben sind ca. Preise ! Abweichungen bei einzelnen Händlern sind möglich !

Ihr AMIGA Händler in Ihrer Nähe:

02763 Zittau
OsaMatic System
Schillerstr. 68
Tel.: 03583 - 70 47 92
Fax: 03583 - 70 44 29

06749 Bitterfeld
HESCHCO GbR
Walther Rathenau Str. 19
Tel.: 03493 - 40 00 60
Fax: 03493 - 40 00 61

10439 Berlin
Computer Shop Ulbrich
Paul-Robeson-Str. 18
Tel.: 030 - 44 51 170
Fax: 030 - 44 51 170

28195 Bremen
Media Vertrieb
Am Wandrahm 1
Tel.: 0421 - 30 20 10
Fax: 0421 - 30 20 66

30655 Hannover
Fischer Hard & Software
Schlierholzstr. 33
Tel.: 0511 - 572358
Fax: 0511 - 572373

32457 Porta Westfalica
Amiga Center Porta
Feldrain 3
Tel.: 05722 - 23 632
Fax: 05722 - 37 43

33098 Paderborn
Computer & Zubehör
Mühlenstr. 16
Tel.: 05251 - 129 330
Fax: 05251 - 129 338

34117 Kassel
Fischer Hard & Software
Entenanger 2
Tel.: 0561 - 108 11 20
Fax: 0561 - 71 30 33

38100 Braunschweig
Dreieinhalb Computer
Wendenstr. 45
Tel.: 0531 - 13 624
Fax: 0531 - 45 224

40470 Düsseldorf
Informations&Datentechnik
Jan-Paul-Str. 1
Tel.: 0211 - 63 83 40
Fax: 0211 - 63 83 60

41334 Nettetal
Schuhmachers
Krämerstr. 20
Tel.: 02153 - 716 36
Fax: 02153 - 718 21

49074 Osnabrück
Fischer Hard & Software
Goethering 3
Tel.: 0541 - 28 123
Fax: 0541 - 24 492

70378 Stuttgart
Siegler's An & Verkauf
Peilkanstr. 19
Tel.: 0711 - 536 07 23
Fax: 0711 - 536 07 24

72160 Orb
KDh Datentechnik
Städing 65
Tel.: 07451 - 555 110
Fax: 07451 - 555 115

**VERSAND
Service**
Tel.: 0511 - 57 50 87
Fax: 0511 - 57 23 73

72810 Gomaringen
PERNAT Hard & Software
Schillerstr. 28
Tel.: 07072 - 85 10
Fax: 07072 - 85 11

86633 Neuburg
Danausoff
Gemeindegasse 3
Tel.: 08431 - 67 13 0
Fax: 08431 - 67 17 31

86650 Wemding
Digital World
Nördlinger Str. 3
Tel.: 09092 - 900 31
Fax: 09092 - 900 32

91301 Forchheim
Modern Video Arts
Klosterstr. 15
Tel.: 09191 - 72 92 00
Fax: 09191 - 72 92 01

Wollen Sie auch
in dieser Anzeige
erwähnt werden ?
Rufen Sie uns doch
einfach mal an !

**Wir wünschen allen Kunden ein schönes
Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr**



**AMIGA Distributor
Hard & Software**

**Händler Service
0511 - 956 20 26**

**30655 Hannover
Schlierholzstr. 33
Fax: 0511 - 572373**

Reparaturannahme
in allen Filialen

CD-ROM • Drucker • Laufwerke • Speicher • Turboboards • Videobearbeitung • Zubehör

Eine Anzeige aufgeführter AMIGA Händler + Fischer Hard & Software

ROSSI'S MAILBOX



Nun steht es leider fest - es ist wieder Winter. Und es wird ein harter, kalter Winter werden, wie bestimmte Anzeichen der Bauernregeln zeigen. Erst neulich bemerkten wir starken Mooswuchs an der nördlichen Seite unserer Sekretärin. Auch die Eichhörnchen sind inzwischen verschwunden und zehren von ihrem Vorrat an Nüssen, den sie dank Eurer Fürsorge in meinem fast leeren Briefkasten lagern können. Die Bäume ziert statt Blätter inzwischen nur noch Rauhreif, genau wie meinen Schreibtisch. Das einzige weiße, was ich in nächster Zeit zu sehen bekomme, wird wohl der erste Schnee - statt dem Weiß der Briefumschläge - sein. Womit sich mir wieder einmal die Frage der Beheizung meines Büros stellt, da die Zahl der empfangenen Leserbriefe identisch mit meinem Heizmaterial ist. Falls Ihr diesen Zeilen glaubt, einen milden Vorwurf entnehmen zu können... naaain... so ist das nicht gemeint. Auch daß ich nach Anzahl meiner Seiten bezahlt werde, braucht Euch nicht zu belasten - jeden Tag eine warme Mahlzeit soll ja so ungesund sein. Eine kleine Diät wird mir gut tun. Und zum Motorradfahren ist es inzwischen sowieso zu kalt. Denkt nun bloß nicht, ich will hier auf die rührselige Art Briefe geiern. Ich finde es echt cool, mir jeden Morgen überlegen zu müssen, wie ich diese Seiten wieder voll bekomme. Das härtet ab - das fordert den ganzen Mann! Wenn es nur nicht so einsam wäre, in meinem Büro. Aber wenigstens überwintert hier eine bezaubernde Rattenfamilie, und auch ein paar Kollegen besuchen mich gelegentlich. Zwar nur, um hämische Bemerkungen über das bemerkenswert schlanke Stapelchen von Leserbriefen zu machen, aber ich bin ja nicht anspruchsvoll. Aber eine kleine Hoffnung habe ich dennoch: Bald ist Weihnachten! Bestimmt habt Ihr dann alles mögliche zu tun und kommt nun gar nicht mehr dazu zu schreiben. Dann habe ich wenigstens den ganzen Tag Zeit, die ich mit... mir wird schon noch etwas einfallen... nutzen könnte. Natürlich könntet Ihr endlich auch vermehrt Briefe an mich schreiben und mir die geruhsamen Tage vermässeln. Aber das muß nicht sein. Macht Euch keine Mühe. Laßt mich ruhig alleine.

Vorwort wegen weinerlicher Tendenzen vorzeitig abgebrochen.

I'll be back: Rainer Rosshirt

WEICHES HERZ

Hallo!

Ich wußte nicht, wo ich hinschreiben sollte, deshalb versuche ich es hier. Es heißt ja „Helpline“, also könnte ich ja auch Briefe Freunde suchen, oder? Also: Ich, 14, suche Briefe Freunde. Meine Hobbys sind Radfahren, Schwimmen, Musik hören und Faulenzen. Wer will, schreibt mir (vielleicht mit Foto) an: Tina Liewald, Beethovenstr. 5, 76870 Kandel. Ich würde mich freuen, wenn es im nächsten Heft steht! Vielen Dank im voraus:

Tina

Andreas Magerl von der Helpline hat mir Deine Postkarte gegeben, in der Hoffnung, ich könnte Dir weiterhelfen. Liebe Tina - „Helpline“ bedeutet nicht, daß wir Dir in allen Lebenslagen helfen. Nicht daß wir das nicht gerne täten, aber wir dachten bei dieser Rubrik eigentlich doch mehr an Hilfe bezüglich Soft- und Hardware. Die Kleinanzeigen wären wohl für Dich das geeignete Forum. Aber da ich ein viel zu weiches Herz habe, findest Du Deinen Brief in den Leserbriefseiten. Laß Dir schon mal den Briefkasten weiten! Du wohnst in der Beethovenstraße? Wußtest Du, daß Beethoven so stocktaub war, daß er sein Leben lang dachte, er malt? Tschuldigung... ist mir so rausgerutscht.

WEICHE RÜBE

Hi Rossi!

Na ja, na ja, na ja - kann ich da nur sagen. Ich hoffe, daß Dir diesmal beim Vorwort etwas mehr eingefallen ist, lieber Rossi. Bekommst Du wirklich mehr Gehalt als die Ratten von Harry? Und jetzt beginnt Dein treuer Fan Dich einmal etwas zu löchern.

1. Wer, zum Teufel, ist Alanah Myles?
2. Wirst Du diesen Brief abdrucken (bittel)?

3. Hast Du eigentlich schon mal diese blöde Sonnenbrille abgesetzt? Trägst Du sie auch beim Schlafen?

4. Ist der Name Rossihrt eigentlich mit T-Shirt verwandt?

I'll be back: Daniel

Nun aber nicht persönlich werden! Versuche Du mal, über Jahre hinweg jeden Monat ein geistreiches Vorwort zu schreiben. Deinem Brief kann ich entnehmen, daß es Dir kein einziges Mal gelingen würde! Aber über andere lästern... so hab ich es gerne!

1. Frag nicht - geh in einen Plattenladen - hör sie Dir an - und nerve mich nicht.

2. Da ich - wie schon erwähnt - ein viel zu weiches Herz habe, tue ich Dir den Gefallen. Vielleicht wirst Du ja dadurch ermutigt, noch einmal zu schreiben. Vielleicht sogar einen interessanten Brief?

3. Gelegentlich setzte ich früher die Sonnenbrille ab. Das hysterische Gekreische, das als unweigerliche Folge davon aufbrandete, nervte mich aber zu sehr. Inzwischen dürfte sie festgewachsen sein.

4. Um einen letzten Rest von Niveau (nein, das ist keine Hautcreme) zu wahren, würde ich auf die Beantwortung dieser Frage gern verzichten.

HARTES LEBEN

Hallo Rossi!

Ganz ehrlich... ich war ziemlich enttäuscht über den Test von „Gloom“, den ich in der letzten Ausgabe der Amiga Games fand. Beim ersten Durchlesen fiel mir ja noch nicht so viel auf, aber als ich mir wenige Tage später den Amiga J holte und dort den Testbericht über das gleiche Spiel las, staunte ich nicht schlecht. Während Ihr das Spiel in den höchsten Tönen lobt, erspart sich der J eine abschließende Bewertung, da die Gewaltdarstellungen von „Gloom“ doch recht derb sind. Nur zum Vergleich: Ihr hattet einen

„Gloom-Test“ von drei Seiten, der J jedoch nur eine. Trotzdem habt Ihr es geschafft, die Brutalität von „Gloom“ mit keiner einzigen Silbe zu erwähnen. Ich möchte hier nicht den Moralapostel spielen. Ich fand das Demo spitzenmäßig. Eure Bewertung sowie die teilweise Bewertung vom J waren absolut korrekt. Aber ich finde, daß die Brutalität von „Gloom“ nicht unter den Teppich gekehrt werden sollte. Schließlich wollt Ihr ja ein Spielmagazin mit Tests sein, auf die sich Eure Leser verlassen können, oder?

Nur keine Panik! Euer Marcus Dübel

Eigentlich möchte ich Dir ja nicht zu nahe treten, aber so kann ich es nicht durchgehen lassen. Selbstverständlich sind auch wir der Meinung, daß Spiele wie „Gloom“ nicht in die Hände der jüngeren User gehören. Aber bleiben wir bei den Fakten! Technisch ist es hervorragend gemacht - und auch ausgezeichnet spielbar. Ihm eine abschließende Wertung zu verweigern, finde ich den Programmierern gegenüber ebenso unfair wie den daran interessierten Usern. Wir wollen hier Spiele testen. Die moralischen Werte zu verteidigen überlassen wir gerne dem „Kirchenboten“. So etwas hat in einem Spieletest eigentlich nichts zu suchen. Oder sehe ich das falsch? Ähnliche Diskussionen brandeten auch über mich herein, als für den PC ein (inzwischen indiziertes) Spiel erschien, das einen ähnlichen Namen und einen ähnlichen Inhalt hatte. Das Game wurde ein ausgesprochener Renner, aber dennoch ist mir nicht zu Ohren gekommen, daß danach Kids mit Kettensägen die Straßen unsicher gemacht hätten. Alle moralischen Bedenken in Ehren - offensichtlich scheinen Spiele wie „Gloom“ den Geschmack von sehr vielen Menschen zu treffen. Natürlich habe ich Verständnis dafür, wenn einer diesbezügliche Spiele nicht mag - er braucht sie sich ja

ROSSI'S JAILHOUSE



Die Insa... äh... Gäste der geschlossenen Ans... ups... des Wohnheims in Dessau planen ihren ersten Ausflug. Leichte Unstimmigkeiten bezüglich des Zieles müssen noch ausdiskutiert werden.



Der Fahrer, Heiko Fähndrich, ist auf das Schlimmste vorbereitet.

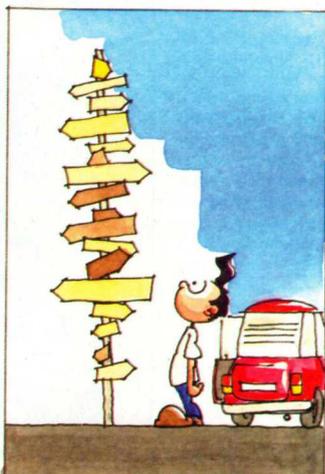
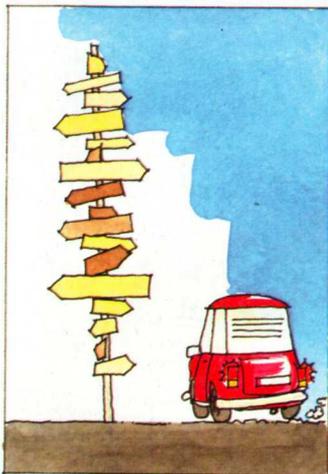
Matthias Schuessler, der Wärter, meint dazu: „Hmmpfgnbn“.



Schwester Tanja Stoffers kann ihr Glück, mitfahren zu dürfen, noch gar nicht fassen.



HELMi



auch nicht zu kaufen. Aber man sollte auch Verständnis für Menschen haben, die solche Spiele lieben - und eigentlich sehr gut zwischen echtem Leben und Geschehen am Bildschirm unterscheiden können. Wo bleiben denn die moralischen Bedenken bei den ach so beliebten militärischen Flugsimulationen, bei Spielen wie „Syndicate“ oder „Battle Isle“? Die Liste könnte ich noch seitenlang fortsetzen. Sind die „Siedler“ moralisch wertvoller, weil hier der Kampf der Ritter (und auch deren Ableben) sehr putzig dargestellt wird? Wenn man schon moralische Bedenken in den Vordergrund stellt, sollte man den Gedankengang auch zu Ende führen und die Finger von den meisten Computerspielen lassen. Statt dessen fernsehen funktioniert auch nicht, weil auch hier die Darstellung von Gewalt sehr oft am Rande der machbaren Legalität lustwandelt. Offensichtlich scheinen sehr viele Menschen die Sache mit Gewalt und deren Unterhaltungswert sehr unverkrampft zu sehen. Und eigentlich kann ich auch nichts Wertvolles daran finden, wenn

jemand am Computer den Frust (oder die Aggression) abregiert, solange er deutlich zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheidet. Um es (zumindest für diesmal) zu einem Ende zu bringen, möchte ich nochmals darauf hinweisen, daß es uns in dieser Zeitschrift darauf ankommt, Spiele und keine moralischen Grundsätze zu testen. Trotzdem Freunde?

1994 wollte ich mir einen A1200 kaufen. Die Preise lagen zwischen 550 und 600 DM. Dazu eine Festplatte und eine Speichererweiterung, und wir wären auf ca. 1300 DM. Daß ein neuer Monitor (650 DM) auch dazu gehört hätte, laß ich mal außen vor. Als ich mir nun endlich meinen neuen Lieblingscomputer kaufen wollte, trotz allen Abratens von Seiten der PC-Besitzer und dem Pleitegehen von Commodore, gab es keine mehr. Und schon wieder kamen die PC-Fans und versuchten mir ihre tollen DOSen einzureden. Ich kaufte mir ein paar Zeitschriften, um mich mal über diese Supermaschinen schlau zu machen, und stellte zum Glück fest, daß ich keinen Vorteil durch diese hochgepreisenen Rechner, außer tolle Spiele, hätte. Und irgendwann kam die tolle Nachricht: Im September werden wieder Amiga 1200 zu kaufen sein. Doch ein paar Monate vorher sind sie schon überall zu haben. Restposten natürlich. Computer, die ihren Fans ein Jahr lang vorent-

ROSSI'S
MAILBOX



GRUNDSATZFRAGEN

Hallo Rossi, seit fast vier Jahren bin ich stolzer Besitzer eines Amiga 500, welchen ich damals für 799 DM erwarb. Da der einfache 500er meinen Ansprüchen nicht mehr genügte, rüstete ich im Laufe der Zeit auf. Zwei zusätzliche Diskettenlaufwerke, zusätzlicher Speicher von 1,5 MB, Turbokarte, Festplatte, HiRes Denise, Kickstartumschaltplatine. Insgesamt kostete mich der nun zum alten Eisen gehörende Computer 2459 DM, Monitor, Drucker noch nicht mitgerechnet. Mitte

Die Nr.1 für unbegrenzten Amiga – Spaß



AMIGA MAGAZIN
MAGNA MEDIA

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin

10/95 Das Computer-Magazin für

Gib'ts für
14,80 Mark auch
mit CD-ROM

Einsteigen & mitfahren auf dem Daten-Highway

- Ausrüstung: Das brauchen Sie
- Modems: Das leisten sie
- Online-Dienste: Das bringen sie
- Datex-J/Btx: Einfach wie nie

CD-ROM-Highlights

- 3 neue Laufwerke
- Dateisystem: ASIM 3.0
- Brandneue CD-ROMs

TESTS

- CD³²-Erweiterung: Modul SX-32
- Präsentation: MaxonMULTIMEDIA
- Videobetitelung: MonumentDesigner
- Faxprogramm: MultiFax 4

DM 7,80

Computerverbe 9 600 bps
Datex-J/Btx 14 400 bps
Internet 28 800 bps

Aus gutem Grund
das meistgelesene
Amiga Magazin:

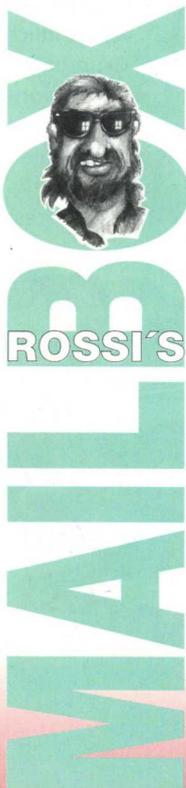
- ➔ Aktuelle Informationen
- ➔ Ausführliche Workshops
- ➔ Knallharte Tests
- ➔ Hilfreiche Tips & Tricks
- ➔ Kompetente Kaufberatung
- ➔ Sofort verständliche Grundlagen
- ➔ Professionelle Tips zur Programmierung
- ➔ Coole Spieletests



➔ ➔ ➔ **Jetzt neu!**

überall im Handel.

HELMi



halten wurden, warten auf Käufer. Doch nun erst einmal den Kopf benutzen! In einem Jahr hat sich viel auf dem Computermarkt getan. Für ca. 2.000 DM bekommt man einen Pentium, der vor einem Jahr noch 5.000 DM gekostet hat. Geschenk! Außerdem gehören CD-ROM, 8 MB RAM und 16 Bit Soundkarte heute zum Standard. Ich rechne: Amiga 1200 (699 DM), Festplatte (299 DM), CD-ROM incl. Controller (468 DM), Turbokarte mit MC68030 und 4 MB RAM (749 DM). Ohne neuen Monitor, welcher aber unbedingt nötig ist, würde mich der Computer 2.215 DM kosten. Ein Computer, für den nur noch wenig Software entwickelt wird, den fast keiner mehr hat und haben will, ein Computer, der zwar nicht größer als die Tastatur ist, an den aber jegliche Zusatzhardware außen angesteckt werden muß, was ihn zu einem häßlichen, unbeweglichen Klotz macht. Was nutzt mir der tolle Einsteigercomputer A1200, für „nur“ 699 DM, wenn die Maschine, mit der ich letztendlich arbeiten

muß - und will - den Preis für einen sehr guten PC bei weitem übertrifft? Wenn wenigstens mal in einem Test beide Computer verglichen würden, so daß man genau weiß, was der eigene Computer kann und was nicht. Mit welchem PC kann sich der Amiga messen? Das sollte doch leicht herauszufinden sein? Vielleicht bin ich ein bißchen verrückt, was den Amiga angeht, aber es müssen endlich die Karten auf den Tisch gelegt werden, was die Leistung der Hardware im Gegensatz zu anderen Computersystemen angeht. Man kauft doch keine Katze im Sack! Bis bald, in einer hoffentlich vom Amiga beherrschten Zeit, Dein ab sofort regelmäßig Amiga Games lesender:
Henrik Jahn

Ich bleibe dabei, daß der Amiga entscheidende Vorteile bietet. Da wäre zum einen sein Betriebssystem, daß dem der PCs in einigen Punkten überlegen (da wesentlich neuer als das veraltete MS-DOS), und auch wesentlich einsteigerfreundlicher ist. Wer ein-

mal auf dem PC versucht hat, ein Spiel zum Laufen zu bekommen, das sich (obwohl 8 MB vorhanden) weigerte zu starten, weil es im unteren Speicherbereich (bis 640 KB) zehn windige KB zu wenig vorfindet, weiß, wovon ich jammere. Auch ein Windows 95 ist da nicht die wahre Offenbarung! Zum anderen wäre da auch noch der Preis. Natürlich ist ein hochgerüsteter Amiga einem PC auch preislich ebenbürtig. Aber einen PC muß ich komplett kaufen - und was noch schlimmer ist, auch sofort alles bezahlen. Wenn ich mich für den Amiga entscheide, kann ich erst einmal klein und preiswert anfangen. Auch mit einem „nackten“ Amiga kann man schon allerhand anstellen. Nachrüsten kann ich später, Stück für Stück, wie es meinen persönlichen Anforderungen und finanziellen Möglichkeiten entspricht.

Das mit dem Vergleichstest ist ein gute Idee. Mir ist zwar noch nicht ganz klar, wie er aussehen soll, aber ich werde die Anregung an Hans weitergeben. Mal sehen, was wir tun können. Eigentlich will ich zu diesem Thema meine Mei-

RAMDHEISS!

Games

Alien Breed Tower Assault	39,95
Alien Olympics*	69,95
ATV - All Terrain Racing	49,95
Aufschwingt Owl	69,95
Base Jumpers*	39,95
Bazooka Sue*	79,95
Behind the Iron Gate	59,95
Bing! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Colonization (dt.)	79,95
Dawn Patrol (dt.)	69,95
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	59,95
Der Meister (dt.)	49,95
Der Reeder (dt.)	89,95
Die Nordländer*	69,95
Dream Web	69,95
Erben der Erde	59,95
FI World Championship Edition	69,95
FIFA Soccer	59,95
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (EM 3.0) Supporter	59,95
Hattrick (Ikarion)*	69,95
Jungle Strike	69,95
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
Pizza Connection	69,95
Pole Position (dt.)*	89,95
Primal Rage*	79,95
Quarter Pole (dt.)*	49,95
Rally Champions (ab A500+)	49,95
ranTrainer	79,95
Roadkill	59,95
Sensible Golf	69,95
Sports Legacy*	59,95
Stardust Special Edition*	29,95
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2	59,95
Theme Park (dt.)	69,95
Tiny Troops*	69,95
Top Gear 2	49,95
Whales Voyage 2	89,95
Willy Lembikes Fußball Manager*	59,95
Zeewolf	79,95
Zippelin (dt.)	79,95

Games speziell für A1200

Alien Breed 3D	59,95
Bing! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Der Seelenkürer	79,95
Dschungelbuch*	69,95
Dungeons Master 2*	79,95
Elite 3 (1st Encounters)*	79,95
Fears	79,95
Front Lines (dt.)*	69,95
Guardian	69,95
Pinball Mania	59,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Super Street Fighter 2	59,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!

Alien Breed 3D*	59,95
Elite 3 (1st Encounters)*	79,95
Erben der Erde*	59,95
Fears*	79,95
Fury of the Furies	SONDERPOSTEN 19,95
Pinball Illusions	69,95
Roadkill*	59,95
Speedball 2	39,95
Super Skidmarks	59,95
Starlord	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Alien Breed Special Edition	29,95
Arcade Pool	29,95
A-Train (incl. Construction Kit)	49,95
B-17 Flying Fortress	39,95
Battlehawks 1942	39,95
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	19,95
Control Dragon (dt.)	SONDERPOSTEN 29,95
DarkSeed	39,95
Das Schwarze Auge - Schicksalsklinge	49,95
Death or Glory (dt.)	SONDERPOSTEN 29,95
Der Patrizier	49,95
Desert Strike	29,95
Die Siedler	49,95
Dooglight	39,95
Dune (dt.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eishockey Manager	29,95
Elite 2 (dt.)	SONDERPOSTEN 19,95
Epic	29,95
F-1	29,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
F-17 A Nighthawk	39,95
Formula 1 Grand Prix	SONDERPOSTEN 19,95
Gunship 2000	39,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95
Indianapolis 500	39,95
Ishar 1 (ab A500+)	19,95
Ishar 2 (ab A500+)	29,95
Ishar 3 (ab A500+)	39,95
Legend of Valour	29,95
Lothar Matthäus	29,95
Manchester United Premier League	39,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95
M.U.D.S.	19,95
North & South	29,95
Pacific Islands (dt.)	29,95
Pinball Magic	29,95
Pirates	29,95
Populous 2	39,95
Powermonger	29,95
Prince of Persia	39,95
Red Baron	39,95
Reaction (dt.)	19,95
Sim Ant, Sim Earth	je 39,95
Sink or Swim	19,95
Space Quest 4	19,95
Starlord	SONDERPOSTEN 19,95
Syndicate (engl.)	29,95
Tornado	39,95
Traders	19,95
Turbo Trax	SONDERPOSTEN 39,95
Turrican 2	19,95
UFO - Enemy Unknown	39,95
Wing Commander (dt.)	SONDERPOSTEN 19,95
Whizz (ab A500+)	SONDERPOSTEN 29,95
Zac Mak Kracken	39,95

Zubehör	
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
ext. Festplatte für A500, z.B. 545 MB	ab 699,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2 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
Scarbabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD	ab 5,99

Joysticks	
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
Gravis Switch Joystick	19,95
Quickjoy 1	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95

Unser Tip des Monats:

Mad News

Jetzt können Sie Schlagzeilen machen!
Klarion präsentiert die erfolgreiche Wirtschafts-
simulation jetzt endlich auch für den Amiga!
Als Newcomer in der Zeitungszene müssen Sie
sich gegen zwei Konkurrenten durchsetzen.

79,95

Kaum zu glauben!

Zwei Originale von Microprose
zu unschlagbar
günstigen Preisen!

Grand Prix
19,95
Starlord
19,95

Jetzt oder nie!

Gravis Joystick

Das Original gibt's jetzt zum
absoluten Hammerpreis!
- nur solange Vorrat reicht -

19,95

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansigendienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorzulegen. Versandkosten: Vorkasse: 6,95 DM - Kreditkarte: 9,95 DM - Nachnahme: 9,95 DM - 3.-Post-NV-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM Kreditkarten; der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung gilt Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns finden:

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Lönestrasse
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg - Harvestehude
Gründelberg 73-75
Tel.: (040) 425 11 199
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Nun endlich auch in Hamburg!

Media Point

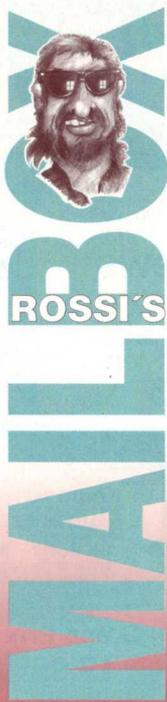
Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20 1 Bersarinplatz

Media Point

Berlin - Spandau
Nomenndammstraße 20
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rottdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Tegeln
Brunowstraße 10
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 6 Alt-Tegeln
Bus 224, 514



nung nicht in den Vordergrund stellen. Viel interessanter kann ich es mir vorstellen, wenn sich dazu eine (hoffentlich ebenso heftige wie fruchtbare) Diskussion zwischen den Lesern ergeben würde.

QUERBEET

Hallo Rainer!
Gleich zu Beginn muß ich mit etwas konstruktiver Kritik beginnen. Eure Demovisk von Citatel war ja wohl ein Reinfall! Ihr habt zwar geschrieben, daß das Programm, wenn alle Lebenspunkte aufgebraucht sind, abstürzen könnte, aber nicht, daß dies automatisch nach kurzer Zeit geschieht. Aber Schwamm drüber, Eure Demos sind ja sonst ganz in Ordnung. Hier nun meine Fragen:

1. Gibt es eine Möglichkeit, mit dem Amiga ins Internet zu kommen? Wenn ja, wie, wenn nein, dann ist das (glaube ich) ein großes Pro-

blem, weil Internet immer wichtiger wird.

2. Würde es zu weit in Deine Privatsphäre gehen, wenn ich Dich fragen würde, ob Du ein Haustier hast?

3. Wenn ja, welches?

So, das waren eigentlich meine brennendsten Fragen, die mich Tag und Nacht wach gehalten haben. Ich hoffe, daß Du meinen Leidensweg beendest und sie beantwortest. Viele Grüße an alle deutschen Amiga-Fans von Stefan aus dem Ösiland.

Wir versuchen immer, mit unerseren Demos so aktuell wie möglich zu sein. Da läßt es sich aber leider manchmal nicht vermeiden, daß ein Demo erscheint, welches programmtechnisch alles andere als ausgereift ist. Aber eigentlich finden wir es besser, es dennoch zu bringen und Euch somit nicht so lange warten zu lassen, als zu warten, bis eine fehlerfreie Version erscheint - falls sie erscheint.

1. Hier ein Klares Jain! Direkt ins Internet zu kommen ist nicht so einfach und ziemlich kostenintensiv. Aber Du hast die Möglichkeit, über diverse Mailboxes mit einem normalen DFÜ-Programm die Internetseiten zu nutzen. Allerdings sind dann so feine Sachen wie Online-Dialoge nicht drin, aber ich denke damit kann man leben, wenn man dafür (viieeel) Geld spart. Falls Du noch ein passendes DFÜ-Programm suchst - unser Experte für verschärfte Softwarefragen (Andreas Magerl) empfiehlt hier „Term“. Es ist Freeware (!), benötigt allerdings einen 68020, 2 MB und Festplatte. Wenn es etwas Einfacheres sein soll, greif zu „Encom“, das auf einem „Standardamiga“ und ohne Platte funktioniert, aber Shareware ist.

2. Eigentlich schon.
3. Es sollte sich inzwischen herumgesprochen haben, daß ich meine Wohnung mit einer kleinen, fast nicht bissigen Leopardnatter teile.

COMPUTER
vesalia

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Industriestraße 25
46 499 Hamminkeln
Fax: 02852 / 1802

Autobahn A3
Oberhausen - Arnheim

CD's für CD-32/SX-32, Amiga 1200 und Amiga 4000

Alfred Chicken	15-	Mean Arenas	25-
Alien Breed 3D	69-	Microcosm	27-
All Terrain Racing	45-	Morph	8-
Arcade Pool	29-	Myth	29-
Banshee	24-	N. Mansell Grandprix	35-
Base Jumpers	39-	Out to Lunch	15-
Beats Chess	23-	Overkill / Lunar C	15-
Beavers	23-	Paws of Fury	45-
Beneath a Steel Sky	69-	PGA European Tour	30-
Benefactor	25-	Photo Lite	49-
Big Six - Dizzy Games	29-	Pinball Fant./Slwalker	19-
Brian the Lion	25-	Pinball Illusions	48-
Bubba'n Stix	29-	Pirates Gold	69-
Bubble'n Squeak	49-	Powerdrive	59-
Castles II	25-	Power Games	15-
Chuck Rock 1 & 2	je 27-	Premiere	27-
Clockwork	30-	Prey an Alien Encounter	49-
D/Generation	25-	Quick	15-
DarkSeed	29-	Ryder Cup Golf	25-
Def of the Crown 2	37-	Rise of the Robots	69-
Dragonstone	37-	Roadkill	53-
Elite II dtsch.	37-	Sabre Team	29-
Elite III	a. Anfr.	Sensible Soccer	29-
Emerald Mines	29-	Shadow Fighter	59-
Fields of Glory	59-	Skeleton Crew	45-
Fire & Ice	39-	Simon the Sorcerer	49-
Funk	30-	Speedball 2	30-
Fury of the Furries	25-	Spicer Legacy	59-
Game Cover CD 6-14	je 7-	Soccer Kid	25-
Gamers' Delight	45-	Soccer Superstars	35-
Grand Slam 3-er Set	45-	Striker	25-
Guardian	55-	Summer Olympic	49-
Gunship 2000	64-	Superfrog	29-
Heimald 2	29-	Super Skidmarks	59-
Impossible Mission	29-	Super Methane Bros.	25-
James Pond II	8-	Super Stardust	49-
John Pond III	29-	Syndicate/Alfr.Chicken	58-
John Barnes Football	15-	Tower Assault (A.B. 2)	53-
Jungle Strike	30-	Trolls/UFO	39, 59-
Kid Chaos	25-	Universe	29-
Kingpin	29-	Ultimate Body Blows	35-
Last Ninja 3	29-	Video Creator	29-
Liberation	29-	Wembley Int. Soccer	59-
Loti Devil	49-	Whales Voyage II	79-
Lulu Drift	39-	Whales Voyage I	79-
Nanos Trilogy	39-	Zool / Zool II	25, 29-
Lost Vikings	29-	NEUHEITEN CD's	a. Anfr.
Martins M. Adventure	29-		

Ersatzteile, Zubehör und Restposten CBM GmbH K.

Desktop Dynamite, Commodore Software-Paket	nur 39,-
Wordworth, Print Manager, Oscar, Dennis, D.Paint II AGA	
AS 216, Wordkbench 2.1 mit 5 Disketten u. Handbuch	29,-
Amiga Vision mit engl. Handbuch und 4 Disketten	29,-
C 64 II mit TV-Kabel, ohne Netzteil / mit Netzteil	79, / 108,-
1541 II Floppy mit Netzteil u. C 64-1541-Verbindungskabel	99,-
C 64 Netzteil	29,- / C 128 Netzteil 39,-
C 16 / C 116 Netzteil	19,- / A 590 Netzteil 39,-
A 2300 original Commodore Genlock A 2000	149,-
A 2091 SCSI-Controller A 2000, mit Garantie	129,-
A 2088 PC-Karte, 5,25 LW, Handbuch, 4 Disketten, A 2000	49,-
AMIGA 2000- oder AMIGA 3000-Tastatur deutsch	149,-
AMIGA 500 Tastatur deutsch	119,-
AMIGA 600 Tastatur international, Tasten auswechselbar	39,-
T-Shirt original Commodore, Top-Qualität	15,-
3,5 Laufwerk alle Amiga intern, kleine Fehler	3 Stck. 39,-
Commodore PC-Gehäuse (auch für Amiga-Umbau ??)	19,-
AMIGA 3000 Tower-Gehäuse original Commodore	169,-
Tastaturgehäuse für A 500- oder A 1200-Tastatur extern	69,-
A 500PL Board 1 MB, 6 Mon. Garantie, o. gesockelte IC's	149,-
A 3000 Tower-Board kompl. bestückt, mit 1 MB-RAM	899,-
CDTV 1 MB, 6 Monate Garantie, o. gesockelte IC's	49,-
A 1230 Druckerboard komplett, neu	29,-
CDTV Scan-TV-Modul mit Scartkabel	29,-
CDTV original Maus schwarz	39,-
CDTV Fernbedienung (auch als Reserve!)	29,-
A 10845 Monitor defekt (z.B. Platinierris)	99,-
VHS-Video-Cassette, 55 Min. Grafik u. Animation	19,-
(Deluxe Paint, Butcher, Photon Paint, Digi-View-Gold)	

CD's für A 570, CDTV, CD-32/SX-32, A 500 - A 4000

17 Bit Collection, 2 CD's	66-	Amiga FD Inside	20-
17 Bit Continuation	35-	Amiga Tools I / II	19, 39,-
17 Bit Phase 4	49-	Amiga Tools Set	59,-
17 Bit 5th Dimension	49-	A.Virtual Karating AGA	39,-
3 D Arena	40-	Aminet 6 7/8	je 19,-
Amiga Desktop-Video	35-	Aminet Set 1 4 CD's	49,-

CD's für A 570, CDTV, CD-32/SX-32, A 500 - A 4000

Amos PD Release 2	45,-	Mand 2000	89,-
Animatic	9-	Maxon Cinema 4 D Class.	65,-
Animation TGV	15-	Maxon Raytrace Pro CD	65,-
Artkis Edition Vol. 1	16-	Media Graphics	45,-
Assassins Volume 2	42-	Meeting Pearls I	9,-
The Beauty of Chaos	19-	Meeting Pearls II	17,-
C 64 Sensations Vol. 1	25-	Megahits 1 & 2	je 9-
CAM Collection	42-	Megahits 3 & 4	je 29,-
Caddy für A 570/CDTV	9,-	Megahits 5 2 CD's	39,-
Cliptomania	58-	Megahits 6	55,-
Comugraphics Phase 1	49-	Network CD Volume 2	39,-
Da Capo Vol.1	35-	Nexus Pro Volume	89,-
Demomania I - 1	22-	Pendora	15,-
Deutschl. Ed. 1/2	16, 22-	Power Games	43,-
Fanta Seas	59-	Qualiforms	35,-
Fresh Fish 10	29-	RHS Color-Collection	35,-
Frozen Fish	39-	RHS DTP-Collection	19,-
Gateway	16-	Saar / Amok I	33,-
The Global A. Experience	35-	Sound Library/Graphic	44,-
Giga's Galore	35-	Spectrum Emulator CD	44,-
Giga Grafik 4 CD's	39-	Space & Astronomy	49,-
Giga-PC 3.0 dt. 3 CD's 20	10,-	Stare Optx	39,-
Gigantic Games 2	10,-	Terra on Terra	89,-
Graphic M - Bundle	je 45,-	Ten Sound	45,-
Graphic M - Bundle	je 45,-	Top 100 Games A 1200	39,-
Grafik Workshop	89-	Texture Gallery	69,-
Illusions in 3D	22-	Town of Tunes	29,-
Imagine V3.0 (PC)	89-	Umedia 1 & 2 2 CD's	39,-
Lechner Collection	42-	UFD Gold 4 CD's	55,-
Light ROM I/II	je 69,-	VISIONS	59,-
Light Works	37-	Weird Science Anim.	49,-
Lightwave Enhancer	89-	Weird Science Clipart	34,-
LSD & 17 Bit Comp. D. 2	39-	Weird Science Fonts	34,-
LSD Compendium Del. 3	45-	Weird Science S. 2 CD's	45,-
Amiga Magazin 1/2	je 16,-	World Info 95	59,-
Making Musik	45,-	World of ...	je 39,-
		Zoom Vol. 1	37,-

AMIGA und Commodore sind eingetragene Warenzeichen der ESCOM AG

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Acorn-Vertragshändler · MicroVitec- / WINNER- / Mustek-Distributor

A 1084 ST Monitor mit Amiga-Kabel 379,-
M 1438S Autocscan mit Stereoton 599,-
3.5 DELL HD/DD-LW und Siegfried Copy 189,-
CD-ROM-LW A 600 / A 1200-extern 269,-
 Mit CD 1200+ Controller, CD-32 Emulator 2 CD's
CD-ROM-LW / A 2000 / A 4000-intern 199,-
 Mit Tandem-Controller, Install-Software 2 CD's
CD-ROM-LW (2-fach) A 4000-intern 179,-
CD-ROM-LW (6-fach) A 4000-intern 567,-
 Beide CD-ROM mit CD-32 Emulator/Software 2 CD's

A 1200 und Erweiterungen

AMIGA 1200 OS 3.1 inkl. Software-Bundle 698,-
 AMIGA 1200 3.1, 20 MB-HD, CD-ROM-LW 1048,-
 umfangreiches Software-Paket, CD-32 Emulator, 2 CD's
 A 1200 OS 3.1 mit 175 MB-HD, Joystick 998,-
 umfangreiches Software-Paket, inkl. Scala MM300
CD-ROM-LW 2-fach * mit 2 CD's 269,-
CD-ROM-LW 4-fach * mit 2 CD's 459,-
CD-ROM-LW 6-fach * mit 2 CD's 649,-
 *Mit CD 1200+ Controller, Install-Software, CD-32 Emulator
360 MB-Harddisk* 349,- / 250 MB-HD* 299,-
 *Harddisk intern, inklusive Software und Zubehör
 68030-Turbo-Karte mit MMU, 28 MHz 199,-
 WINNER 1230 (68EC030 CPU) 50 MHz 329,-
 Blizzard 1230 IV (68030 CPU) 50 MHz 349,-
 1240 Turbo (68040/33 MHz) bis 32 MB 999,-
 Blizzard 1260 (68060 CPU) 50 MHz 1229,-

A 600 und Erweiterungen

AMIGA 600 mit TV-Kabel, 1 J. Garantie 333,-
CD-ROM-LW mit CD 1200+ Contr., 2 CD's 269,-
 360 MB Harddisk-intern und Software 349,-
 1 MB RAM-Karte mit / ohne Uhr 89,-/69,-
 Apollo 620 Turbo-int, 28 MHz, RAM-Opt. 299,-

A 500 und Erweiterungen

AMIGA 500Plus 2.04 ROM, 1 J. Garantie 399,-
 4 MB Turbo-Box, 25 MHz inkl. Coprozessor 689,-
 360 MB-Harddisk* 459,- / 250 MB-HD* 399,-
 *Harddisk inkl. AT-Controller-intern und Software
 AT-Harddisk-Contr./RAM-Opt. (Alfa Power) 159,-
 512 kB-RAM-Karte Uhr/Akku, 2 Spiele 59,-
 2 MB RAM-Karte, Uhr/Akku, REV. 5-8a 189,-
 1 MB-RAM-Karte A 500Plus, 2 Spiele 69,-
 4/1 MB M-TEC 68020 Turbo-board 439,-/279,-

CD-32 - SX-32 - Zubehör

CD-32 Console mit 10 CD's und T-Shirt 399,-
 Oscar/Diggers, Dtsch. 150 Städte, Games Pond, D/Generation,
 Power-Games, Humans I u. II, 3x James Cover CD, Morph
SX-32 goes AMIGA 1200 Komplett-Set 899,-
 CD-32 mit SX-32, Tastatur, 3.5 Laufwerk, Maus, 2 CD's
 CD-32 Tastatur sw 99,- / CD-32 Maus sw 39,-
 SX-32 Expansion Modul 449,-
 SX-32/1 Modul mit 1 MB-RAM, 20 MB-HD 599,-
 SX-32/4 Modul mit 4 MB-RAM, 40 MB-HD 798,-
 Joypad Honeybee für CD-32 39,-
 3.5 Laufwerk schwarz für SX-32/ SX-1 99,-
 CD-32/SX-1 Power-Netzteil mit 3.0 Ampere 59,-

AMIGA - Laufwerke

SCSI-ZIP-Laufwerk 100 MB, extern 349,-
3.5 DELL-HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy 189,-
 3.5 Alfa Data-Laufwerk extern 99,-
 3.5 Color-Laufwerk, versch. Farben extern 99,-
 3.5 LW A 500 / A 600 / A 1200-intern 89,-
 3.5 LW A 2000 / A 3000 / A 3000-Tower 99,-

Monitore

A 1084 ST Monitor inkl. Amiga-Kabel 379,-
A 1438 Autocscan mit Aktiv-Boxen 639,-
 M1438S Monitor von Amiga-Technologies 599,-

A 2/3/400 und Erweiterungen

A 4000-40 2/4 MB-RAM, 540 MB-HD 3699,-
 A 4000-T 6 MB, 1 GB-HD, Scala MM 300 4495,-
 A 4000-T 6 MB, 1 GB-HD, CD-ROM-LW 4795,-
 G-Force 68040 Turbokarte A 3000/4000 ab 888,-
CD-LW 2-fach m. Contr., 2 CD's, A 2/4000 199,-
CD-LW 4-fach m. Contr., 2 CD's, A 2/4000 359,-
 AT 2008 AT-Bus- Controller, RAM-Option 129,-
 2 MB-RAM-Karte mit AT-Bus-Controller 319,-
 Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt. 269,-
 Golem AT / SCSI Controller A 2000 349,-
 Multi Face Card III, Multi I/O-Karte 139,-

CD-ROM-Laufwerke Amiga-PC

Modell	Factory	Interf.	Speed	Time	Preis
CDS525	Chinon	IDE-2	2-fach	280 ms	129,-
CDS545	Chinon	IDE-2	4-fach	210 ms	299,-
FX 400	Mitsumi	IDE-2	4-fach	250 ms	299,-
CD56KE TEAC	IDE-2	6-fach	110 ms	499,-	
CDU55S	Sony	SCSI-2	2,4 fa.	220 ms	219,-
XM3601	Toshiba	SCSI-2	4,4 fa	150 ms	549,-
CDR512	NEC	SCSI-2	6-fach	145 ms	625,-
SCSI-Gehäuse m. Netzteil,					für CD-LW/HD 109,-

Nützliches Zubehör

1,3 o. 2,0 ROM mit Umschaltplatine A 1200 109,-
 2,0 ROM mit Umschaltung, A 500/A 2000 89,-
Jetzt inkl. WB 21 dtsch. mit 5 Disketten und Handbuch
3.1 Set für A 600 169,- / 3.1 Set für A 1200/199,-
3.1 Set A 500/2000 169,- / A 3000 o. A 4000 199,-
 Alle Sets mit 3.1 ROM (s), 3 Handbücher dtsch. u. 6 Disketten
 Mega Maus 400 dpi (Alfa-Data) 39,-
WINNER-Maus, rot, schwarz oder weiß 39,-
 Mega Maus 3-Tasten 400 dpi (Alfa Data) 49,-
 Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic) 69,-
AMIGA-Trackball mit Microschalter 49,-
 Crystal Trackball, 3-fach leicht Kugel 79,-
 Joystick, Multi-Cruiser color, M.-Schalter 29,-
 Maus-Pad, Dino-Motiv 9,-
 Techno Sound-Sampler Turbo II u. Softw. 149,-
 WINNER-Handy-Scanner Parallel 159,-
 400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuik Software
 AlfaScan800, 256 Graustufen 800 dpi 209,-
Mustek Color-Handy-Scanner, A-Softw. 299,-
ARTEC 6000C 4-Fachbett-Color-Scanner 799,-
 SCSI-II, 24 Bit, hohe Auflösung, inkl. Amiga Software
 3.5 DD „Precision“ -Disketten 100 Stück 59,-
 3.5 HD „Precision“ -Disketten 100 Stück 79,-
 Modem 28,8, V.34 & V.Fast, BZT, Kabel 369,-

3.5 AT-Harddisk

540 MB Conner	299,-	540 MB NEC	319,-
730 MB NEC	329,-	730 MB Quantum	429,-
850 MB Conner	359,-	1.08 GB Conner	539,-
1.08 GB Conner	429,-	2.15 GB Conner	1299,-

3.5 SCSI-Harddisk

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar. 319,-
 240 Z / sec., Einzelblatt-E., Farb-Option, Amiga-Treiber !!
 Citizen Swift 200 2 Jahre Garantie 419,-
 24 Nadel-Matrix, 216 Z / sec., 8 kB Speicher, Farb-Option
Canon BJC-4000 3 Jahre Garantie 649,-
 Farbinterstrahlr., 248 Z / sec., 360 dpi, EBZ 100 Bl., 64 kB

Drucker

SX-32 WELTNEUHEIT SX-32

Expansion System für die CD-32-Console
 Dieses interne Steckmodul macht aus der CD-32
 Console (m. zusätzl. Tastatur) einen vollwertigen
 A 1200. Ports für Floppy, Parallel, Serial, 15 Pol.
 VGA für A 1438 Monitor, 23-Pol. RGB für TV und
 A 1084S, AT-Bus- Interface für 2.5 Harddisk,
 1-8 MB-Modul-Sockel, eine akkugepufferte Uhr.
 Made in Germany 449,-
W 1438 Autocscan-Mon. sw f. CD-32/SX-32 599,-

Disk-Software allgemein

ASIM 3.0 CD Tr.	129,-	Final Writer V3.0 dtsch.	229,-
Brilliance V2.0	185,-	Final Copy II dtsch.	149,-
CD Boot 1.0	55,-	IDE-FX CDFS	89,-
CD-ROM Starterkit	99,-	PC Task V.3.1	169,-
CD-Write	69,-	Personal Write dtch.	49,-
Deluxe Paint 5	229,-	Siegfried Copy 1.7	49,-
Diavolo Backup	89,-	Siegfried AntiVirus	49,-
Final Data	119,-	Turbo Print Pro. 4.0	119,-

Ersatzteil-Service

ROM's 3.1 A 3/4000	149,-	ROM 3.1 A 5/2000	129,-
ROM's 3.1 A 1200 149,-		ROM 3.1 A 600	129,-
ROM 1.3	39,-	ROM 2.04	39,-
ROM 2.05 A600 HD	49,-	ROM's 3.0	69,-
IC 8520 CIA	49,-	IC 5719 Gary	39,-
IC 8362 Denice	39,-	IC 8373 Denice	59,-
IC 8364 Paula	39,-	IC Buster Vers. 11	59,-
8375-1 MB Fat Ag.	49,-	8375-2 MB Fat Ag.	39,-
Dual-Adapter für 2x HD im A 600 / A 1200 39,-		Stereo Aktiv-Boxen	160 W 96,- / 80 W 89,-
Stereo Aktiv-Boxen	50 W 59,- / 25 W 39,-	Strip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen!	10,-
Coprozessor 25 / 33 / 50 MHz	89,-/119,-/199,-	1 MB/4 MB/8 MB PS/2-Modul	99,-/249,-/ 489,-
2 MB RAM-Erweiterung (ZIP 514400)	198,-	1 MB RAM-Modul f. M-TEC A500 Contr. ext.	99,-
Netzteil 4,5 A o. 3,0 A für A 500 - A 1200 99,-/69,-		AMIGA 2000 oder 3000 Netzteil	169,-
AMIGA 3000 Tower Netzteil	269,-	AMIGA 4000 Netzteil	269,-
Caddy für A 570, CDTV, ...	5 Stück 40,-	4 Spieler Adapter für Parallel-Port	19,-
Drive Expander für LW ohne durchgef. Bus	19,-	Externes Gehäuse für z.B. 3,5 Disk-Laufw. ...	15,-
2,5 / 3,5 HD-Kit für A 600 / A 1200	39,-	VGA-Adapter für A 1200 / A 4000	19,-/29,-
Amiga an TV Scart-Kabel	19,-	Switch-Box f. Drucker/Scanner inkl. Kabel	39,-
Parnet-Kabel	19,-	CD-32 Sernet-Kabel	59,-
Nullmodemkabel	25,-	Audiokabel Cinch	9,-
Druckerkabel	15,-	VGA 15-Pol.-Verläng.	15,-
Farbband sw MPS 1230/1224/1500C	je 6 Stck. 27,-	Tintenpatrone für MPS 1270	29,-

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Escom AG
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Bestellannahme: Mo.-Fr. 9.00 - 13.00 Uhr
 14.00 - 18.30 Uhr
 Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Direktverkauf Hamminkeln

Öffnungszeiten:
 Mo.- Fr. 10.00 - 13.00 Uhr
 14.00 - 18.30 Uhr
 Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Mailbox

Tel.: 02852 / 9140-16
 28.800 bps, 24h Online

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altpferverstraße 69
 Tel./Fax: 03901 / 33766

BIETE HARDWARE

Daniel Molls, Bahnhofstr. 1, 5211 Geilenkirchen, deine Anzeige ist leider nicht mehr zu lesen gewesen, bitte schicke sie doch noch einmal an uns!

Amiga 500 mit sehr vielen Extras. Zustand 1a. Nur Komplettverkauf möglich. Preis VB. Tel. 0171/6448142

A1200 + A2000! **A1200:** 2 MB + HD + Monitor + Zub. VB DM 700,-, **A2000:** 3MB + 120 MB HD + 2 LW + Monitor + Zub. VBB DM 999,-, Tel. 05653/1373

Verk. Color-Tintenstrahldrucker Olivetti JP360 kaum ben., 9 Mon. NP DM 650,- VB DM 350,-, Tel. 06241/51136 Nummer hinterlassen.

A1200 mit 80 MB Festplatte, viele Originalspiele + Textverarb., Zubehör DM 600,-, 4 MB-Karte A1200, DM 290,-, Tel. 03877/69371

A500 + 2,5 MB, TV-Modul, Mouse, 5 Handbücher, 5 orig. Spiele, Seikosha SL95 Colour, DM 700,-, Tel. 038847/55708 André

A500 1 MB, OS 2.0, 75 Disks, TV Modulator, Joystick, Mouse, 2 LW, A-Games mit Disks für DM 650,-, Tel. 02941/5134

A500 + Mon. 1084S + 160 Disks + 13 Orig.-Sp. + 1 MB + 2 LW + 2 Mäuse + 3 Joyst. + DPaint IV + Haube + 100 % OK VB DM 700,-, Tel. 030/4035341

Verk. CD32 mit 14 Spielen, 6x Gamer Cover-CDs + 3 Gamer-Hefte + 2 Joypads für DM 375,-, Tel. 02821/40926 n. 18 Uhr

A200, 30 MB Festplatte f. DM 350,-, A600, 30 MB Festpl. + 2 Laufwerk für DM 400,-, Tel. 08131/98731

Verk. CD-ROM f. A600. Double-Speed, Inst. Software, div. Kabel, 1 CD (500 Sp.) und Anleitung. Neu! Preis VB Tel. 08856/7944

Verk. A600 HD, 250 MB HD, LW, 2 MB RAM, Monitor 1085S, Spiele und andere Sachen, Preis am Tel. 0201/237034

Verk. A2000 + Monitor, 2 Mäuse, 6 Joysticks, viele Top-Spiele, 1A Zustand, 1 Jahr alt, Schärding (A), Tel. 0043/07712/4548

Verk. CD 32 mit 3 Spielen incl. Banshee, 2 Joypads (Dauerfeuer etc.) Original-Verpackung Preis DM 400,-, Tel. 07551/67530

Verkaufe Paravision SX1 für das CD 32 DM 250,-, Tel. 02369/76746

CD 32 + 10 Games DM 600,-, billige A500-Spiele (orig.) 9 Nadel-drucker DM 150,-, Tel. 08773/284 Robert

Verkaufe für Amiga 500 externen Apollo Controller mit 2 MB RAM/Fast MEM, aufrüstbar bis auf 8 MB) inklusive Orig. Software und Anleitung, Preis VB Tel. 02242/2825

A500, 2 Laufw., 1 MB, Monitor, Mouse, 2 Joysticks, 26 Original-spiele für nur DM 1.000,-, Tel. 05248/1710

A600, 2 MB, Monitor, Joystick, Maus, Diskbox, Zeitschriften und Spiele z. B. BMH oder Siedler, Tel. 0221/5906374

Verk. A500, 1 MB, 2 Laufwerk TV Modul, 2 Joys., Maus + Weiche, 1084 S Monitor ü. 100 Disk. u. Zubh. VB DM 600,-, Tel. 040/6425661

Verkaufe Amiga 600 mit Maus, Joyst., Handb. und diversen Spielen m. Monitor ab DM 500,-, Tel. 033841/31401

Verk. A2000, 1 MB, 2LW, Monitor, 3 Joysticks, Maus, Diskbox, 35 Orig. Sp. (NP der Spiele DM 2.500,-; Siedler, F117A, Gunship 2000, Pizza Con., B17, BMH, Elite 2, SWOS, Lemmings 2 usw.) für DM 1.500,- VHB, 100% OK, Tel. 07231/27313 ab 18 Uhr

Verk. Amiga 500+ mit 2 RAM, 850 MB Festplatte + 2 Laufwerk, 500 Disk + 5 Orig. + 1084S Monitor DM 1.000,-, Tel. 03362/20456

A1200 + 30 Spiele + total viel Zubehör für DM 900,- bei Sedat Gümüs, Hornemannstr. 9, 31137 Hildesheim

Verk. A1200 Desktop Dynamite 1 Jahr alt für DM 350,- Mo. bis Mi. 19 bis 20 Uhr. Tel. 04963/8664

Verkaufe CD 32 mit 5 Spielen (Jungle Strike, Sensible Soccer,

Diggers etc.) Tel. 06233/63384 VB DM 300,-

A3000, 5 MB, 200 MB, AT Karte VB DM 5.500,- + A500 VB DM 200,- + CDTV Genlock DM 600,- Christian Tel. 09971/79404 ab!

Verkaufe CD 32 mit 8 Spielen + Tastatur und Zeitschriften für DM 300,-, Microcosm, Subwar, Rise of the Robots, Tel. 030/5421126

A600, 1 MB, neue Maus, 2 Joys, 2 Netzteile ca. 30 Games z. B. Mr. Nutz, VHB DM 500,-, M. Krause, Ziegelberg 40, 19417 Warin

Amiga 500, Monitor, 1 MB, Maus, 2 Laufwerk, 2 Joysticks, ca. 75 Disk + Box, 1 Orig. Spiel VHB DM 500,-, Tel. 0821/792575

Speichererw. f. Amiga 1200 bestehend aus 4 MB PS2 RAM u. 68881 Koprozessor (FPU) DM 200,- FP Tel. 05742/1068

Verk. A1200 + 40 MB HD, Monitor, Joyst., Zubehör, ca. 35 Original-Spiele VB DM 1.500,-, Tel. 09771/98010 ab 16 Uhr

A2000, 270 HD, 8 MB RAM, 2 LW, Kick 1.3, 2.4, 3.1 ohne Monitor u. Maus, FP DM 1.000,- incl. Handbücher, Tel. 09002/5615 ab 20 Uhr

Verkaufe A570 CD-ROM für A500 mit 6 CDs für DM 100,-, Tel. 03737/46266 nach Tobias fragen!

A500 mit Zubehör, A2000 u. A3000, verschiedene Monitore u. Festplatten sowie A4000, Tel. 09727/5487

Verk. Amiga 500, 1 MB RAM, Joy., Mouse + Farbmonitor, Tel. 03531/701019 nach 18 Uhr, Preis nach VB DM

Verk. A1200 mit Amiga CD-ROM und Zubehör sowie Orig. Spiele für DM 850,-, Tel. 03631/491904

Verk. A500 + 1 MB + Zubehör VB DM 550,- + Spiele: Ambermoon, Goal, WC USA, Sens. Soccer, BC Kid, A-Train, Kick Off VB DM 40,-, Tel. 06106/29729

Verk. A600, 30 HD, 2 MB RAM, Kickstartum. 1.3/2.05 mit WB 2.1

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzigentext unter der Rubrik:

biete Hardware suche Hardware biete Software suche Software Diverses

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen in bar als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Private Kleinanzeigen in


Datum Ort Unterschrift

Maus + Handbücher + Staub-schutzhaube, Tel. 0711/8402777

Verk. Amiga 1200 DM 550,-, 160 HD 2,5 Quantum DM 150,-, Zweitlaufwerk DM 70,-, Games DM 10,- bis DM 30,-, Tel. 08238/1574

Verk. RGB-Monitor mit Drehteller, Kabel, Anleitung DM 150,-, Tel. 06047/5671 ab 19 Uhr

Verk. A600 + Maus + 2 MB + 68000 Mikroprozessor in Topzustand für DM 400,- nach 19 Uhr Roman Hoppe
Tel. 0381/1203757

Verk. A1200 mit 2 Laufwerk, Monitor, Joysticks, Super-Spiele (100 Disketten) für VB DM 750,-, Tel. 038874/41568

A500, 3 MB, 175 MB FP, KS1.3 u. 2.05, M-Tec, Controller, über 100 Disk + 14 O. Spiele,
Tel. 03381/709903 VB DM 599,-

A1200 + Moni., 2 LW, 850 HD, RAM 6 MTEC-30/42 MHz, CD ROM-4, Modern Zyxel 19.2, 800 Disk., div. CD, VB DM 2.500,-, Tel. 02064/93803

Tausche A600, 2 MB, Drucker, LC10 und Original-Spiele gegen CD 32 m. Software, Tel. 02633/97362 ab 18 Uhr

A1200 + 2 Joyst. + Maus + Zubehör, viel gute Softw. auch Anwend. Origin. + Tips u. Tricks VB DM 650,-, Andreas M. SBK
Tel. 03928/80143

A1200/540 HD, 6 MB, 29 Mhz, 10 Orig. Spiele u. a. Biling, SimCity 2000 und Zubehör für VB DM 1.800,-, Tel. 08869/5320

Verk. Amiga 500 + Mon. + LW 3,5 u. 2,5 + Drucker + Maus + 3 Joyst. 1 Joypad + Spiele + Bücher + Zubehör für DM 800,-, Tel. 02737/91254

Verk. A1200 mit Blizzard 1220 Turboboard, Monitor, 6 MB RAM und Zubehör für VB DM 1.200,-, Tel. 05631/62484

Verk. A1200 + 850 MD HD + Philips Monitor + 2 MB PCMCIA Card + ca. 300 Disk. + Joy. für VB DM 2.000,-, C. Stötzl,
Tel. 02732/12372

A600 + Fernseher + A1200 Maus + Joystick + 5 Spiele + 2 Progr. + Demos + Netzteil, 100% OK DM 550,-, Tel. 0172/3763542

A500, 1 MB, 1.3/2.0 ROM-Umschalter, 2. Laufw., Farbmonitor, Maus, auch Einzelverk. a. d. Meistbietenden,
Tel. 07081/79993

Verk. A500, 3 MB RAM, 210 MB Festpl., 2 Laufw., 1084S Farbmon., m 24 Nadeldrucker SL90, viel Zub., DM 1.100,-,
Tel. 04723/3850

Verk. A500 m. Handbüchern, 80 Spiele, Joystick DM 450,-,
Tel. 0561/46904

A2000 Turbo 68030 25 Mhz, 6 MB RAM, 2 LW, 240 HD, Monitor 1084 ST, Optical Mouse, FP DM 1.500,-, Tel. 02603/5585

SUCHE HARDWARE

Suche Action Replay für Amiga 500 kompl. mit Anleitung,
Tel. 03834/892832

Suche Action Replay MK3 für Amiga 500, zahle gut,
Tel. 0361/36011

Suche Festplatte für A500 mit Controller, biete DM 200,-

Suche A1200, Tel. 0351/2524668

Suche DCTV SVHS Grafikmodul und DSS8+ Sound-Digitizer,
Tel. 089/8633755

BIETE SOFTWARE

Verk. BMP DM 30,-, Lothar M.S.S: DM 35,-, Lure o.T. DM 30,-, Der Patr. DM 40,- und Indy 4 DM 35,-, Tel. 09178/1214, tausche auch

Rollenspiele! AD&D etc. m. Kat. + Spiel: DM 5,- (bar). Versand!!! Volker Korte, Am Buchenberg 16, 48565 Steinfurt

A500: K240, H. Line, Goal, L. of the Realm, A. Ost, Civil., W.of Business, je DM 25,- bis DM 30,-, Leerd. je 50 Pf., mass. Hefte ASM, Joker ... je DM 3,-, Freit. Tel. 06291/9720

Verk. Höhr Originale: z. B. BMH, BMP Mad TV, MUDES, Mega Lo Mania uva. (von DM 10,- bis DM

50,-), Liste anfordern, evtl. Tausch, Tel. 02335/62948

BMH (V1.38 + Ed. + Prof.Pack) DM 45,-, FIFA 5, + Formula 1 GP je DM 20,-, Tobias Kaatz, Finken-berg 5, 21339 Lüneburg

Verk. für CD 32: Super Starburst, Der Clou, Tower Assault, Shadow Fighter, Wing Comm., Super Skidmarks, Tops Gear 2 usw. à DM 30,-, Quick, Microcosm usw. a DM 20,-,
Tel. 02208/6682 ab 18 Uhr

Verkaufe BMH DM 45,-, BMP DM 35,-, Civilization DM 30,-, F15 II DM 30,-, F117 DM 35,-, Lost Treasures of Infocom DM 40,-, Sleep-walker DM 24,-, Lemmings II DM 30,-, uvm. von Mo. - Fr. ab 14 bis 19 Uhr, Tel. 09628/8459

Combat Cl. 3, Kingdoms of Germania, Battle Isle, suche Colonization o. Lords o.f. Realm,
Tel. 0711/6873644 ab 18 Uhr

Verk. od. tausche Elfmania, Shadowfighter, Batman Ret., Syndicate, Thomas Schindler, Tel. 034341/41432 ab 19 Uhr

Verk. LMSS DM 35,- und Rise of the Robots AGA DM 40,-, Tel. 03581/851331,
ich tausche auch

Verkaufe Amiga Originale: Jaguar, Fire & Ice, Cadaver, Overdrive, Rogue Trooper, Liste anf., Action Replay,
Tel. 07720/64741

Verk. A500 Th. Park, Christoph Kolumbus DM 35,-,
Tel. 06047/5671,
bitte nach 19 Uhr anrufen

Orig. A500 The Simpsons, Xenon 2, Robokid, Turrican je DM 15,-, Weird Dreams, Virus, je DM 8,-, Tel. 07031/807579

Tausche/verkaufe orig. Amiga 500-Spiele. Skat Royal, Fußball Total, Lothar Matt., Another World, Die Stadt der Löwen, Holiday Maker, Turrican III, Alien 3, Batman Returns, Indy 4, Top Gear 2, Disposable Hero, div. PD/Shareware & Demos,
Tel. 02242/2825

Direkt vom Programmierer: Tomaten Killer 6/7 je DM 10,-

Gebrauchte Amigas

und Zubehör

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:

Amiga 500, Kickstart 1.2	219,-
Amiga 500 Kickst. 13. m. 30 Spielen	265,-
Amiga 500 plus, Kickst. 2.0, 1MB	295,-
Amiga 600 mit 30 Spielen, 1MB	298,-
Amiga 600 HD 20	348,-
Amiga 600 HD 30	398,-
Amiga 1200, 2MB ChipRam	448,-
Amiga 1200 HD 540	798,-
Amiga 2000, 1MB	348,-
SCSI-Festpl. 2035/20	29,-/89,-/99,-
Festplattencontroller	ab 79,-
CD A570 mit Caddy u. Netzteil	198,-
CD dbl Speed mit Controller	228,-
PC-Brückenkarten m. LW	39,-
Kickstartumschaltplattinen	ab 89,-
Drucker (Comm. Star, Epson)	ab 89,-
Austauschgeräte A500/2000	149,-/249,-
Speicherkarten 2MB f. A500	139,-
2 MB Zipp-Ram (f. Alfa-Contr. usw.)	145,-
TV-Modul (nur in Verb. m. A500)	39,-
gebr. Leerdisketten DD 120 Stck.	49,-
Kickstart ROM 3.1 für 500/2000	98,-
Netzteile A500-1200	39,-/49,-/59,-
weitere Gebrauchte, Turbo, Ersatzteile, CD, Adapter, Kabel, Programme, Spiele.	***

Tauschaktion Amiga 1200

Wir nehmen jede kompl. Amiga-Anlage in Zahlung. Auch ohne Aufpreis.

Neue Amigas u. Zubehör

Amiga 1200, 2MB	698,-
Amiga 1200 HD 170, Starter-Paket	998,-
HD-LW int./ext.	149,-/169,-
DD-LW int./ext.	89,-/98,-
Turbo 68EC30, 28 Mhz, CoProz.	189,-
Turbo 68030, 28 Mhz, CoProz.	289,-
Turbo 68030, 42 Mhz, CoProz.	389,-
Festplatten 540MB m. Einbausatz	329,-
Mouse 400 dpi	35,-
Monitor Autocan 1438 (Lautspr.)	598,-
Festplattencontr. AT A500 RAM-Opt.	198,-
Festplattencontr. AT 2000, CD-Opt.	129,-
Festplattencontr. intern A500	149,-
A500 Festpl. 420MB m. Contr. u. Geh.	448,-

Spiele, Programme

Alienbreed 3	36,-
Bling	79,-
BLM Hatrick	49,-
Beneth a Steel Sky	29,-
Christoph Kolumbus	75,-
Colonization	69,-
Civilization	29,-
Der Clou	25,-
Der Seelenturm	66,-
Der Reeder	85,-
Die Nordländer	95,-
Die Siedler	49,-
Dungeonmaster II	78,-
Erben der Erde	55,-
Fears	69,-
Flight of the Amazon Queen	66,-
FIFA inter. Soccer	29,-
Hanse - Die Expedition	39,-
Hatrick	59,-
Hollywood Pictures	69,-
Mad news	69,-
Qloneer	45,-
Pizza Connection	79,-
Pole Position	69,-
Rüsselsheim	59,-
Simon the Sorcerer	29,-
Simon the Sorcerer II	69,-
U.F.O. - Enemy unknown	89,-
Whales Voyage II	66,-
Zeppelin, Giants of the Sky	69,-
PC-TASK 3.1 (AT 286)	159,-
Final Copy II	149,-
Siegfried Copy	49,-
Directory Opus 5.0	108,-

Wir kaufen auch komplette Amiga-Anlagen. Wir nehmen in Zahlung oder tauschen!

Bühler-Electronic

Tel.: 02624/7844, Fax: 2873

Ladenlokal in:
56203 Höhr-Grenzhan., Rathausstr. 135
24 Std. Liefer-Service für alle vorh.
Waren. Versand p. Nachnahme (+15,-)

TK1-7 DM 20,-, SSC/AG, Steinharnstr. 57, 27476 Cuxhaven

Verk. BMH DM 35,-, Die Siedler DM 30,-, Dune 2 DM 20,-, Theme P DM 25,-, A. Ost DM 25,-, Tel. 06542/22653

Biete Orig. Games für Amiga 500 z. B. Might & Magic 2, K240, Space Hulk, SimCity, Indy 4, PD Soft, Tel. 02661/40338

Verk. für A500: Goal, BMP (mit Editor), Brat, Mad TV DM 15,- bis DM 40,-, Tel. 09142/6376 (Boriso), Tausche auch 2 Spiele gegen Doppelpaß

Final Copy 2, Mr. Nutz, Jurassic Park, Anstoss, Desert Strike, Battle Isle u.a. VP, Tel. 0387770736

Verkaufe 18 Originale z.B. Monkey 1 +2, BMP BMH, Indy 3 +4, Anstoss, Simon the Sorcerer für A500, Tel. 02223/23376

Verk. orig. Siedler DM 35,-, The Chaos Engine (Amiga) DM 35,-, Dune DM 30,-, Tel. 034783/29542 nach Peggy fragen

Verk. WWF Wrestlemania und Rampage Tour, beide DM 30,-, LiveClub und Zool beide DM 15,-, suche BMH Supporter u. Jungle Strike, Tel. 04221/53968 ab 18.45 Uhr

Verkaufe für CD 32 Gloom, Super Stardust, The Chaos Engine u. Microcosm für nur DM 125,-, Tel. 05664/6118

Civilization, Railroad Tycoon, Heart of China, Hired Guns, Heimdall 2, Ultima V + 6 Spiele DM 190,-, Honold, Ellenbergerstr. 29, 24376 Kappeln

Verk. Theme P DM 45,-, Der Clou DM 40,-, Cyberpunks DM 25,-, Shadow of the Beast 2 DM 20,-, Brats DM 30,- (7 Sp. je DM 10,-) Tel. 08191/3468

Biete Spiele Die Siedler, Dune 1 +2, K240, Pizza Con., Eishockey Man., je Spiel DM 20,- + Versand, Tel. 0231/291682

Verk. ca. 25 Spiele wie FIFA S., Tower A., Jungle S., UFO, Theme P, Shaq Fu für DM 20,- bis DM 50,- für A500, Tel. 02737/91254

Verk. 9 Originale z. B. Colonization DM 50,-, Ambermoon DM 35,-, Die Siedler DM 40,-, Pizza C. DM 35,-, u. a. Tel. 07081/5236 Preise zuz. Vers.

Tausche Formula 1 Grand Prix oder Hanse gegen Turbostrax oder Speedball 2, Tel. 02064/53858 Markus

SUCHE SOFTWARE

Suche dringend Formula One Grand Prix Editor-Diskette, zahle gut, Tel. 08583/571 Computersystem Amiga 600

Suche für A500 den Jump & Run Oldie Glana Sisters und Traps n Treasures, Tel./Fax 0041/613821168

Suche Pac Man Deluxe Original, Preis VB Tel. 09402/1594

Suche Tanglewood, Artificial Dreams, Plutos und Airball, Tel. 07162/27931

Suche das Spiel Magicland Dizzy, biete bis DM 35,-, Tel. 04171/72448 nach Markus fragen

Suche für WB 1.3 die Extras-Diskette + Flashback + Siedler, zahle bar o. mit Spielen, ruft Tel. 0751/44110 an (tausche gerne)

Suche dringend Software Scan + Save für Alfadata Handscanner, G. Blöcher, Tel. 02774/5763 Fax 52397

Suche Monkey Island 2 und Simon the Sorcerer 1 nur Original für Amiga 500, Tel. 0209/51007

Tausche Hanse und Indy 3 gegen BMH, Dogfight oder Body Blows, Tel. 02064/53858 Dinslaken, Markus

Suche Championship Manager 94! oder tausche gegen Eishockey Manager, Goal, Tel. 030/6716877 für A500

Suche Pinball Fantasies oder Illusions für A500. Bitte nur Original! Tel. 0365/4200787

Suche Kick Off II mit Winning Tactic, Zeppelin, Oldtimer usw.

Michael Osthues, Mondstr. 1 B, 48155 Münster, Tel. 0251/311412

Suche Workbench 2.0 für Amiga 500, sowie Alien 3, Alienstorm, Firestorm, Gods u. Scoopex, biete Elvira 2, J. Martin, Reichenhainstr. 6, 09111 Chemnitz

DIVERSES

Verk. über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und über 10.000 Cheats usw. von Di. bis Fr. ab 14 bis 18 Uhr, Tobias Hillf, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Super Nebenverdienst! Leichte Tätigkeit. Gratis Info! T. Reik, Martin-Luther-Str. 4, 70372 Stuttgart

Air Amiga Berlin, der Club, Tel. 030/9494208, Lars verlangen

Habe ein Problem bei Der Clou auf A1200. Wer kann mir eine Spielstandsdiskette schicken? Bezahle Disk garantiert, D. Vogel, Kellerhaus 2a, 96328 Kups

Verk. für Jaguar XJ 220 neue Strecken. Einfache, mittlere oder schwere Strecken, Ruft an: Tel. 06247/99932 fragt nach Christian

Amos Prof. Handbuch deutsch, ASCII auf 2 Disks DM 20,-, suche

Carrier Command, Syndicate, Wolfgang Tel. 0751/42891

Fullspeed Software sucht noch Programmierer, Grafiker und Musiker, ruft an unter Tel. 07444/2070 Jochen

Verkaufe meine Amiga Games-Sammlung, 30 Stück für DM 100,- (ohne Disketten), Tel. 0911/5441971 ab 18 Uhr

Lösungen M-Island 1 +2, Indy 3 +4, Loom, Kyrandia 1 -3, Goblins 1 -3, Beast 2 +3 je DM 5,-, Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verk. über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und über 10.000 Cheats usw. von Di. bis Fr. ab 14 bis 18 Uhr, Tobias Hillf, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel. 09628/8459

Verk. f. A500 WWF1 DM 10,-, Lemmings 1 DM 20,-, Clockwiser DM 10,-, New Lemmings + Paßw. DM 5,-, SWAP DM 5,-, Lemmings 2 Demo DM 2,-, Monkey Island 1 + Lös. DM 30,- usw., anrufen unter Tel. 06343/2625, nach Philip fragen

Computerclub sucht neue Mitglieder. Leistungen: monatliche Clubzeitung, monatlich 2 Disks mit PD, Spieleverleih, Tips und Tricks usw. Infos gegen DM 2,- RP bei Marcus Gerresheim, Do-naustr. 9, 46395 Bocholt

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

Inserentenverzeichnis

Amiga Soft- & Hard.....	31
Bachler.....	85
Bühler.....	83
CompuTec.....	34, 67
Double Touch.....	27
Dynamic.....	21
El Dorado.....	23
Fischer.....	73
Grothe.....	9
HK Computer.....	91
H + S Com.....	69
Ikaron.....	4
Impuls.....	9
Joysoff.....	71
Magna Media.....	77
Mallander...2, 3, 16, 17, 99, 100	
Media Point.....	79
MLC.....	93
M+S Com.....	9
Okay Soft.....	87
Pawlowski.....	32, 33
Pech.....	29
Software Corner.....	25
Verko.....	69
Versand 99.....	11
Vesalia.....	80, 81
Wial.....	89
Zur 48.....	69

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version



- All Terrain Racing /dt** 46,95
Autschung Ost /dt 59,95
- Battles /dt** 55,95
Battle Isle & Data Disk /dt 34,95
Battle Isle Data Disk 2 /dt 34,95
Burn /dt 76,95
Bump 'n' Burn /dt 53,95
Bundesliga Manager /dt 74,95
Bundesliga Manager Hattrick Supporter /dt 49,95
- Christoph Kolumbus /dt 74,95
Civilization /dt 74,95
- Colonization /dt** 67,95
Classic Adventure Collection /dt 54,95
Darkmere /dt 56,95
Das Schwarze Auge /dt 74,95
- Dawn Patrol /dt** 71,95
Death or Glory /dt 79,95
Der Clou /dt 67,95
Der Clou - Die Profi Disk /dt 44,95
Der Clou 2 /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.mö.
Eishockey Manager /dt 34,95
Eilmania /dt 46,95
- FIFA Soccer /dt** 46,95
Flamingo Tours /dt 65,95
Flight of the Amazon Queen /dt V.mö.
Formula 1 World Champ. Edition /dt 55,95
Hanse - Die Expedition /dt 41,95
High Seas Trader /dt 52,95
Historyline 1914-1918 /dt 34,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt 52,95
Jungle Strike /dt 46,95
Kid Chaos /dt 49,95
King's Quest 6 /dt 69,95
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
rntTrainer /dt V.mö.
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.mö.
Skidmarks /dt 47,95
Super Skidmarks /dt 53,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt V.mö.
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.mö.
Zeppelin /dt 69,95



0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 2871 / 86 31

- Aladdin /dt 62,95
Alien Breed 3D /dt 53,95
Blings /dt 82,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt 74,95
Der Clou /dt 67,95
Doppelpass /dt 79,95
Erben der Erde /dt 58,95
First Encounters /dt 55,95
Hanse - Die Expedition /dt 41,95
High Seas Trader /dt 52,95
Jungle Strike /dt 55,95
Lemmings 3 /dt 65,95
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
Star Trek /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
V.mö.
Whale's Voyage 2 /dt V.mö.

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
Lilli Divil /dt 53,95
Pinball Illusions /dt 53,95
Pirates! Gold /dt 58,95
Roadkill 53,95
Shadow Fighter /dt 53,95
Subwar 2050 /dt 53,95
Theme Park /dt 61,95
Tower Assault /dt 53,95
UFO /dt 58,95
Ultimate Body Blows /dt 53,95

Sonder-Angebote:

- alle Amiga-Systeme:
- A-Train /dt 35,95
 - Alien Breed Special Edition 21,95
 - Arcade Pool /dt 21,95
 - B-17 Flying Fortress /dt 34,95
 - Body Blows /dt 23,95
 - Campaign /dt 34,95
 - Desert Strike 26,95
 - Dogfight /dt 28,95
 - Dune 2 34,95
 - Elite Plus /dt 34,95
 - F-117A Nighthawk /dt 34,95
 - F-15 Strike Eagle 2 /dt 29,95
 - Fields of Glory /dt 34,95
 - Formula 1 Grand Prix /dt 34,95
 - Great Courts 2 /dt 21,95
 - Gunship 2000 /dt 34,95
 - Indiana Jones 3 /dt 36,95
 - Jurassic Park 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

MEGA-HITS

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



UNDER PRESSURE!

Bei Dash Board handelt es sich um ein Programm, das dem User in einem Fenster optisch anzeigt, wieviel Speicher noch frei ist oder wie stark die CPU des Amigas bereits ausgelastet ist. Natürlich ist in dem Fenster auch noch eine Uhr mit eingebaut. Ein nützliches kleines Programm, wenn man einmal feststellen will, wie stark der Rechner momentan genutzt wird.

INFO
Bezugsquelle:
 Aminet/Mailboxen/PD-Handel
Beurteilung: PRAKTISCH!

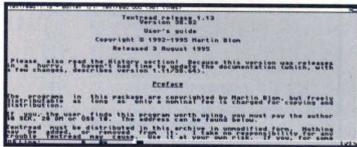


Die Ausgabe der Daten ist sehr übersichtlich gestaltet.

CAN U C IT?

Um einen sehr mächtigen Text-Viewer handelt es sich bei TextRead 1.13 von Martin Blom. Das Programm besitzt eine riesige Anzahl an Features, und jeder, der einen guten Textanzeiger sucht, sollte sich einmal dieses Programm genauer anschauen. Funktionen wie Suchen, in eine bestimmte Zeile springen, sind ebenso vorhanden wie ein Befehl, der Ansi-Codes aus einem Text entfernen kann. Es können sogar Return-Codes entfernt werden, und ein geändert Text kann mit TextRead auch gespeichert werden. Natürlich läßt sich auch ein Texteditor in das Programm einbinden, und das umfangreiche Konfigurations-Menü läßt dem User so gut wie keine Wünsche mehr offen.

Bezugsquelle Vollversion:
 Martin Blom, Alsättersgarten 15a.24, S-58251 Linköping, Schweden
 Benötigt mindestens Amiga-OS 2.0 sowie 0.5 MByte RAM.
Preis: Shareware DM 20,-
Beurteilung: SEHR GUT



Die Oberfläche von TextReader. Sie kann durch die Vielzahl an Konfigurationsmöglichkeiten beliebig vom User gestaltet werden.

INFO
Bezugsquelle Demoversion:
 Aminet/Mailboxen/PD-Handel

DER TERMINPLANER!

Schon wieder einen wichtigen Termin vergessen? Dann solltest Du schleunigst einen Terminplaner auf Deinem Amiga installieren. Um einen solchen Terminplaner handelt es sich zum Beispiel bei TaxScheduler von Oliver Kasper. Hier lassen sich beliebig viele Termine speichern, ohne größere Installationsroutinen durchzuarbeiten. Außerdem kann man wählen, ob man mit einem bestimmten Text oder einem Alarmton an einen Termin erinnert werden will. Des weiteren ist es auch möglich,

Programme zu bestimmten Terminen zu starten, um zum Beispiel ein Musikmodul spielen zu lassen. Die Benutzeroberfläche von TaxScheduler ist einfach und übersichtlich gehalten. Selbst ohne ein genaues Lesen der Anleitung, die im Amiga-Guide-Format beiliegt, ist es kein Problem, das Programm richtig zu bedienen.

INFO:
Bezugsquelle:
 Oliver Kasper
 Horstmarer Landweg 111
 48149 Münster
 Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x sowie MUI.
Preis: Shareware DM 30,-
Beurteilung: GUT



Das Hauptmenü des Programms. Hier können alle einzelnen Funktionen angewählt und genutzt werden.

HANDY DMS '95?

HandyDMS ist eine grafische Benutzeroberfläche für den altbekanntesten Diskettenkomprimierer DMS. Das Programm DMS nur über die Shell zu bedienen ist, hat sich Martin Lindhorst entschlossen, eine grafische Oberfläche zu erstellen, damit es auch ungeübten Usern möglich ist, alle Fähigkeiten des Komprimierers DMS voll ausnutzen zu können. Das Programm DMS liegt der Benutzeroberfläche nicht bei!

INFO
Bezugsquelle:
 Martin Lindhorst
 Ranbergstraße 41
 30161 Hannover
 Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x sowie 0,5 MByte RAM.
Preis: Shareware DM 15,-
Beurteilung: GUT



Über die Benutzeroberfläche von HandyDMS können alle Funktionen des Packers DMS genutzt werden.

NEUES VON DER SAAR AG!

Auf den neuen Disketten der PD-Serie SaarAG sind wieder einmal einige sehr gute Programme erschienen, die wohl jeder Amiga-User brauchen kann. Eine Diskette der Serie SaarAG ist bei Martin Schulze, Parkstraße 14, 66806 Ens Dorf, gegen DM 3,- je Disk zzgl. Versandkosten erhältlich.

SAAR-AG # 852 IconDeluxePublic 1.09

Hier handelt es sich um einen sehr leistungsfähigen Iconeditor, der komplett fontensensitiv ist. Zusätzlich zu den vielen Funktionen ist es mit diesem Programm möglich, IFF-Bilder zu importieren und zu exportieren. Dadurch kann man seine Icons mit jedem beliebigen Malprogramm zeichnen, um sie danach mit IconDeluxePublic nachzubearbeiten. Die Vollversion von diesem Sharewareprogramm ist direkt beim Programmierer gegen \$ 15,- erhältlich.

Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x
Beurteilung: GUT

SAAR-AG # 854 AmigaVPC 0.8cc

Ausnahmsweise ist AmigaVPC kein Utility. Es ist der Versuch eines Amiga-Users, einen möglichst neutralen Vergleich zwischen den Amiga- und PC-Systemen zu machen. Massenweise Informationen beider Systeme sind in einem Amiga-Guide-File gespeichert worden. Allerdings ist dieser Vergleich komplett in englischer Sprache gehalten worden.

Beurteilung: SEHR OBJEKTIV!

NewMode 3.7

NewMode ist ein Utility, mit dem man sehr einfache Programme, die ihren Bildschirm nicht in der Auflösung öffnen wollen, wie der User es gerne hätte, auf einen neuen Bildschirmmodus umlenken. Hierbei kann der User alle Parameter wie Auflösung, Anzahl der Farben, Position, Größe, Overscan und andere beeinflussen. Die gewünschten Parameter können einmalig benutzt oder auch gespeichert werden.

Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x
Beurteilung: SEHR GUT

SAAR-AG # 859 MiserPrint 1.16

Immer wieder ärgert es einen, wenn man einen Text ausdruckt und dutzende Seiten Papier verschwenden muß, nur weil man dem Drucker nicht klarmachen kann, daß der Text kleiner gedruckt werden soll. Klar, man könnte einen kleinen Font zum Ausdrucken benutzen. Aber das ist auch noch nicht die optimale Ausnutzung des Papiers. Der Text wird zwar kleiner gedruckt, aber die rechte Seite des Blattes bleibt weiterhin unbenutzt. Mit MiserPrint wird der Papierverschwendung endgültig der Garau gemacht. Mit diesem Programm und einem HP-500-kompatiblen Drucker ist es möglich, bis zu 8 Seiten auf ein Blatt zu drucken. Dabei stehen eine Vielzahl an Möglichkeiten zur Verfügung.

Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x
Beurteilung: SEHR GUT

MENSCH, DENK DOCH MAL NACH...



VAN 100 AF 5. VAN 1,2 SELV.

MEHR ALS 2.600 TOTE UND MEHR ALS 150.000 VERLETZTE – DIE UNFALLBILANZ EINES JAHRES. IN DER ALTERSKLASSE DER 15- BIS 25JÄHRIGEN. MENSCH, DENK DOCH MAL NACH! RISIKO GEHÖRT VIELLEICHT ZUM SPIEL, ABER NIE AUF DIE STRASSE. DER EINSATZ IST ZU HOCH!



DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V., „AKTION JUNGE FAHRER“, 53338 MECKENHEIM

Okay Soft AM GRÄDEN 2 · 92557 WEIDING
TEL. 09674 · 1279 FAX · 1294

Alle Rechte vorbehalten. Inb. Herbert Wismahler

Alan Breed Tower A	42.90	Rally Championships	DA 48.90	Pinball Mania	DA 56.90
Akara	57.90	Ran Trainer	DA 57.90	Pinball Illusions	DA 57.90
All Terrain Racers	DA 49.90	Red Baron	DA 46.90	Rally Champions	DA 46.90
Approach Trainer	DA 60.90	Ruff'n Tumble	DA 51.90	Rise of the Robots	DA 69.90
Aufschreibung Ost	DA 54.90	Sensible Golf	DA 64.90	Shadow Fighter	DA 56.90
Behind the Iron Gate	DA 59.90	Sensible W.o. Soccer	DA 63.90	Shaq Fu	DA 57.90
Bing	DA 69.90	Serra Soccer	DA 48.90	Sim City 2000	DA 59.90
Bundesliga M. Hattrick	DA 49.90	Space Hulk	DA 34.90	Skeleton Crew	DA 63.90
Supper	DA 42.90	Super Skidmarks	DA 56.90	Super Streetfighter 2	DA 60.90
Civilization	DA 62.90	Super Streetfighter 2	DA 60.90	Thompson	DA 59.90
Colonization	DA 69.90	Syndicate	DA 31.90	Top Gear 2	DA 55.90
Cross Check	DA 43.90	Tempestark	DA 54.90	Tomato	DA 38.90
Crystal Dragon	DA 45.90	Top Gear 2	DA 49.90	Trolls	DA 28.90
Damaste	DA 59.90	Turbo Truck	DA 54.90	UFO	DA 27.90
Das schwarze Auge	DA 45.90	UFD	DA 42.90	Viracop	DA 49.90
Dawn Patrol	DA 65.90	Vincop	DA 49.90	Whizz	DA 48.90
Virtual Karing	37.90	Zool 2	DA 45.90		
Virtual Karing	DA 60.90				
Valises Voyage 2	DA 48.90				
Whizz	DA 48.90				
Whizz	DA 48.90				
Winj Commander 1	DA 71.90				
Zippin	DA 38.90				
				AMIGA CD 32:	
				Alfred Chicken	17.90
				Bananas	38.90
				Base Jumpers	31.90
				Battle Chess	42.90
				Bubb'n Stix	33.90
				Bump'n Burn	35.90
				Castles	DA 69.90
				Castle Wars	
				Chuzzle	
				Chuck Rock 2	23.90
				Dark Seed	33.90
				Emerald Mines	35.90
				Fields of Glory	DA 59.90
				Herbald 2	35.90
				Humans 1 + 2	42.90
				James Pond	33.90
				Jungle Strike	DA 63.90
				Kingpin	33.90
				Lemmings 1	31.90
				Microprose Bundle	80.90
				Prizes Gold	
				Super 2000	
				Top of Sign Bundle	45.90
				Ultimate Chicken	
				Ultimate Duck	
				Ultimate Llama	
				Ultimate Mouse	
				Ultimate Pig	
				Ultimate Snake	
				Ultimate Turtle	
				Ultimate Unicorn	
				Ultimate Vampire	
				Ultimate Wizard	
				Ultimate Zebra	
				Ultimate Zucchini	
				Ultimate Zucchini 2	
				Ultimate Zucchini 3	
				Ultimate Zucchini 4	
				Ultimate Zucchini 5	
				Ultimate Zucchini 6	
				Ultimate Zucchini 7	
				Ultimate Zucchini 8	
				Ultimate Zucchini 9	
				Ultimate Zucchini 10	
				Ultimate Zucchini 11	
				Ultimate Zucchini 12	
				Ultimate Zucchini 13	
				Ultimate Zucchini 14	
				Ultimate Zucchini 15	
				Ultimate Zucchini 16	
				Ultimate Zucchini 17	
				Ultimate Zucchini 18	
				Ultimate Zucchini 19	
				Ultimate Zucchini 20	
				Ultimate Zucchini 21	
				Ultimate Zucchini 22	
				Ultimate Zucchini 23	
				Ultimate Zucchini 24	
				Ultimate Zucchini 25	
				Ultimate Zucchini 26	
				Ultimate Zucchini 27	
				Ultimate Zucchini 28	
				Ultimate Zucchini 29	
				Ultimate Zucchini 30	
				Ultimate Zucchini 31	
				Ultimate Zucchini 32	
				Ultimate Zucchini 33	
				Ultimate Zucchini 34	
				Ultimate Zucchini 35	
				Ultimate Zucchini 36	
				Ultimate Zucchini 37	
				Ultimate Zucchini 38	
				Ultimate Zucchini 39	
				Ultimate Zucchini 40	
				Ultimate Zucchini 41	
				Ultimate Zucchini 42	
				Ultimate Zucchini 43	
				Ultimate Zucchini 44	
				Ultimate Zucchini 45	
				Ultimate Zucchini 46	
				Ultimate Zucchini 47	
				Ultimate Zucchini 48	
				Ultimate Zucchini 49	
				Ultimate Zucchini 50	
				Ultimate Zucchini 51	
				Ultimate Zucchini 52	
				Ultimate Zucchini 53	
				Ultimate Zucchini 54	
				Ultimate Zucchini 55	
				Ultimate Zucchini 56	
				Ultimate Zucchini 57	
				Ultimate Zucchini 58	
				Ultimate Zucchini 59	
				Ultimate Zucchini 60	
				Ultimate Zucchini 61	
				Ultimate Zucchini 62	
				Ultimate Zucchini 63	
				Ultimate Zucchini 64	
				Ultimate Zucchini 65	
				Ultimate Zucchini 66	
				Ultimate Zucchini 67	
				Ultimate Zucchini 68	
				Ultimate Zucchini 69	
				Ultimate Zucchini 70	
				Ultimate Zucchini 71	
				Ultimate Zucchini 72	
				Ultimate Zucchini 73	
				Ultimate Zucchini 74	
				Ultimate Zucchini 75	
				Ultimate Zucchini 76	
				Ultimate Zucchini 77	
				Ultimate Zucchini 78	
				Ultimate Zucchini 79	
				Ultimate Zucchini 80	
				Ultimate Zucchini 81	
				Ultimate Zucchini 82	
				Ultimate Zucchini 83	
				Ultimate Zucchini 84	
				Ultimate Zucchini 85	
				Ultimate Zucchini 86	
				Ultimate Zucchini 87	
				Ultimate Zucchini 88	
				Ultimate Zucchini 89	
				Ultimate Zucchini 90	
				Ultimate Zucchini 91	
				Ultimate Zucchini 92	
				Ultimate Zucchini 93	
				Ultimate Zucchini 94	
				Ultimate Zucchini 95	
				Ultimate Zucchini 96	
				Ultimate Zucchini 97	
				Ultimate Zucchini 98	
				Ultimate Zucchini 99	
				Ultimate Zucchini 100	

Stammkunden o. Vorauskassa DM 6.90 German Parcel 24-48 Std. DM 7.00
Nachnahme zzgl. 5,- Zkgb. DM 6.90 Ausland-Vorauskassa DM 18.00

CDs BESCHREIBEN?

Was? Sie können Ihre CDs noch nicht beschreiben? So wird für das Programm CD-Write aus dem Hause Ossowski geworben. CD-Write soll es möglich machen, CDs virtuell zu beschreiben. Diese Aussage ist auch völlig korrekt. Mit dem Programm ist es wirklich möglich, CD-ROMs virtuell zu beschreiben. Dabei sollte man allerdings die Betonung auf „virtuell“ legen, denn die CD-ROM selbst wird nicht beschrieben. Das Ganze funktioniert mit einem einfachen, aber geradezu genialen Trick. CD-WRITE benutzt ein eigenes Filesystem, das von dem Programm gespeicherte Informationen einer CD-ROM von einer Festplatte oder Diskette lädt und diese verwendet. Löscht man nun zum Beispiel



ein Verzeichnis auf einer CD-ROM, so wird diese Information auf Festplatte oder Diskette gespeichert. Das Filesystem von CD-WRITE überprüft nun beim Einlesen einer CD-ROM, ob hier eine solche Information vorhanden ist, handelt dementsprechend und zeigt das gelöschte Verzeichnis nicht mehr auf der CD-ROM an. Genau auf die gleiche Art und Weise kann man nun Icons ändern, Programme umbenennen, Programme auf CD-

ROMs kopieren und vieles mehr. Der Benutzer dieser CD-ROM merkt davon absolut nichts. Man benutzt die ganz normalen Workbench-Befehle oder diverse Utilities, die man sonst auch immer zum Löschen, Kopieren etc. verwendet. Das Ganze funktioniert natürlich nur so lange, wie die CD-Write-Informationen nicht von der Diskette oder Festplatte gelöscht werden. Legt man die CD-ROM in einen anderen Rechner ein, wo

nicht CD-Write und die Daten dieser bestimmten CD-ROM installiert sind, wird der Inhalt natürlich ganz normal angezeigt, da die Daten auf einer CD-ROM nicht direkt verändert werden können. Der Sinn der ganzen Aktion ist eigentlich ganz einfach zu erklären. Mit CD-Write kann man seine CD-ROMs übersichtlicher gestalten, Programme teilweise direkt von der CD-ROM starten und vieles mehr.

INFO
Bezugsquelle:
 Stefan Ossowskis Schatztruhe
 Veronikastraße 33
 45131 Essen
 Tel: 0201/788778
 Fax: 0201/798447
Preis: DM 79,-
Beurteilung: GUT

UNTER DER LUPE?

Bei Lupe handelt es sich um ein kleines Tool, das einen Bereich, der sich unter dem Mauszeiger befindet, in einem separaten Fenster bis zum Faktor 20 vergrößern kann. Dieses Fenster kann an jedem beliebigen Publicscreen geöffnet werden, um dort die Lupe nutzen zu können.

INFO
Bezugsquelle:
 Aminet/Mailboxen/PD-Handel
 Benötigt mindestens Amiga-OS 3.x sowie 0,5 MByte RAM.
Preis: Freeware
Beurteilung: GUT
So sieht ein Text von der Workbench mit der Lupe vergrößert aus.

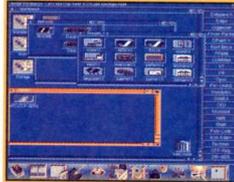


BACK INTO TIME!

Etwas Nostalgie gefällig? Wieder einmal für kurze Zeit die Workbench im guten alten V1.3-Look auf dem Bildschirm haben? Kein Problem. Mit RetroWB ist dies mit ein paar simplen Mausclicks möglich, ohne lange in den verschiede-

nen Preferences des Amigas herumexperimentieren zu müssen.

INFO
Bezugsquelle:
 Aminet/Mailboxen/PD-Handel
 Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x sowie 0,5 MByte RAM.
Preis: Freeware
Beurteilung: GUT



Für alle Nostalgie-Fans: die Workbench in dem alten Amiga-OS 1.

DIE NEUE AMINET CD IST DA!

Kaum hat man die Aminet CD 6 richtig durchgeforstet, schon erscheint die neue Ausgabe, Aminet 7, auf dem Markt. Seit der letzten Aminet-CD-ROM sind auf dieser CD-ROM ungefähr 500 MByte an Neuheiten hinzugekommen. Der Schwerpunkt dieser CD-ROM liegt eindeutig bei DTP-Pictures. Fast 10.000 Bilder sind auf der

CD-ROM gespeichert, und somit sollte jeder ohne Probleme das richtige Bild für seine individuellen Zwecke hier finden können.

INFO
Bezugsquelle:
 Stefan Ossowskis Schatztruhe
 Veronikastraße 33
 45131 Essen

Tel: 0201/788778
 Fax: 0201/798447
Preis: DM 25,-
Beurteilung: SEHR GUT!

Der Aufbau der neuesten Aminet-CD-ROM von der Workbench ist erwartungsgemäß sehr übersichtlich gestaltet.



WICW

Versand Service GmbH

**Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654**

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

AMIGA

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90

**3 PACK COMPILATION inkl.
PREM. MANAGER 2 / SPACE
CRUSADE / ZOOL 2**
DT. ANLEITUNG
29,90

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

ALIEN BREED 3 D
DT. ANLEITUNG A1200

BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HSTLINE) 59,90

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

BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH 54,90

DER SEELENTURM
KOMPL. DT. NUR A 1200
65,90

BUNDESLEGA MANAGER HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DEUTSCH 49,90

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

DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB 69,90

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

DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH 59,90

COLONIZATION
KOMPL. DT.
69,90

DORPEL PASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 79,90

**DUNGEON MASTER II
- LEGEND OF SKULLKEEP -**
KOMPL. DT. NUR A1200

ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH 54,90

DER REEDER
KOMPL. DEUTSCH
85,90

FLAMINGO TOURS KOMPL. DT. 65,90

FEARS
KOMPL. DEUTSCH INUR A1200/4000
69,90

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION 54,90

FLIGHT OF AMAZON QUEEN
ENGL. VERSION 1 MB
65,90

FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH 49,90

MAD NEWS
KOMPL. DT.
69,90

GLOOM DT. ANLEITUNG (AUCH A 1200) 59,90

PLAYER MANAGER 2
NUR A1200
59,90

HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90

PRIMAL RAGE
DT. ANLEITUNG
59,90

HATTRICK BUNDESLEGA MANAGER 3 KOMPL. DT. 79,90

AMIGA

HOLLYWOOD PICTURES KOMPL. DEUTSCH 69,90

JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 54,90
KINGS QUEST 8 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 69,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB 85,90
LULLYPOP DT. ANL. 65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT. 65,90
MARBLEOUS DT. ANL. 34,90
MSA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG 75,90
PAWS OF FLURY DT. ANLEITUNG 49,90
rain TRAINER KOMPL. DEUTSCH 79,90

SENSIBLE GOLF
DT. ANL.
59,90

SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL. DT. * 79,90

SUPER STREET FIGHTER 2
DT. ANLEITUNG (AUCH A 1200)
59,90

SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL. 59,90

VIROCOOP (AUCH A1200)
DT. ANLEITUNG
49,90

SHAO FU DT. ANLEITUNG 55,90

VIRTUAL KARTING
NUR A1200
49,90

SKIDMARKS II – SUPERSKIDMARKS DT. ANLEITUNG 54,90

U.F.O. – ENEMY UNKNOWN –
KOMPL. DT.
39,90

TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 39,90

WHALES VOYAGE II
KOMPL. DT.
65,90

X.IT DT. ANLEITUNG 39,90

WHEELSPIN
DT. ANL.
59,90

WORLD OF BUSINESS INKL. WINZER / MAD TV / -TRAVELNIGHT / BLACK GOLD KOMPL. DT. 69,90

**WILLI LEMBKES
FUSSBALL MANAGER**
KOMPL. DT.
59,90

ZEEWOLF DT. ANLEITUNG 59,90

„Z“ (BITMAP BROTHERS)
DT. ANLEITUNG *
65,90

ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT. 69,90

AMIGA Sonderposten

3-D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 19,90

A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90
ALERSCHWANG DT. KOMPL. DT. 1MB 29,90
AWARD WINNERS 2 COMPILATION INKL.
ZOOOL / SENSIBLE SOCCER / ELITE
JIMMY WHITE SNOOKER DT. ANL. 19,90
B 7 FLYING FORTRESS 19,90
BEASTLORD DT. ANL. 19,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT. 24,90

CIVILIZATION
NUR A 1200
19,90

BILLS TOMATO GAME 14,90
BITMAP BROTHERS COMPILATION VOL. 1 DT. ANL. 19,90
BUBBA IN STAY DT. ANL. 29,90
BUCKHOORN 19,90
CHAOS ENGINE 19,90

**COMBAT CLASSICS 3 COLLECTION INCL.
GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE / CAMPAIGN**
DT. ANLEITUNG 1MB
29,90

CLASSIC COLLECTION DELPHINE: INCL. FLASHBACK
OPERATION STEALTH / FUTURE WARS /
CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD
COLONEL'S BEQUEST – SIERRA – DT. ANL. 19,90
CROSS CHECK (ECHOHECK) KOMPL. DT. 19,90

QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB 35,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL. 39,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 29,90

Laden in KASSEL

Fünffensterstraße 9

Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰

Laden in AUGSBURG

Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ / 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰

ODIN

Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich

Tel.: 0 27 63/20 47
Fax: 0 27 63/20 31

Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr

Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

AMIGA Sonderposten

DESERT STRIKE 29,90
DINGSDAI KOMPL. DT. 9,90

DIE SIEDLER
KOMPL. DT. 1 MB
49,90

DREAMWEB KOMPL. DT. NUR A1200 29,90

**FORMULA ONE
GRAND PRIX**
DT. ANLEITUNG 1 MB
19,90

DUNE I KOMPL. DEUTSCH 34,90

DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –
ELIJAHUA DT. ANLEITUNG 35,90
ELITE PLUS DT. ANL. 35,90
EMPH SOCCER DT. ANL. 1MB 29,90
EVAN HUGHES SOCCER 9,90

DER CLOU
KOMPL. DT.
24,90

EPIC DT. ANL. 29,90

F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB 19,90

DRAGON STONE

24,90

FOOTBALL GLORY DT. ANLEITUNG 19,90

FIELDS OF GLORY

19,90

GLOCKSPAD KOMPL. DT. 9,90

FIFA INTERNATIONAL

SOCCER
KOMPL. DT.
29,90

HERO QUEST 3 – LEGACY OF BORISILS –
HOYLES BOOK OF GAMES 2 DT. ANL. 29,90

INDIANAPOLIS 500 24,90

INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 19,90

ISAR II KOMPL. DT. 34,90

JAMA WHITE SNOOKER 19,90

KID CHASIS DT. ANL. 19,90

KINGS QUEST I DT. ANL. 29,90

KINGS QUEST II DT. ANL. 29,90

JURASSIC PARK

DT. ANL.
19,90

KINGS QUEST III DT. ANL. 29,90

KINGS QUEST 4 29,90

KINGS QUEST 5 29,90

K260 – UTOPIA II –
LEGEND OF VALOUR
LARRY'S 1MB 19,90

LOTHAR MATTHAEUS

SUPERSOCCER
KOMPL. DT.
29,90

MANHUNTER NEW YORK 29,90

MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL. 29,90

NAPOLEONS

inkl. AUSTERLITZ
BORODINO & WATERLOO
29,90

MICROPHONE GOLF DT. ANLEITUNG 19,90

MONSTERSBUSINESS 5,90

PGA TOUR GOLF PLUS 34,90

POLICE QUEST 1 1MB 34,90

POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL. 34,90

POLICE QUEST 3 1 MB 39,90

POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29,90

POPULOUS 2 29,90

POWERMANGER INCL. VW DATA DISK 29,90

PREMIER MANAGER 3

1 MB
29,90

QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB 35,90

QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL. 39,90

RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 29,90

AMIGA Sonderposten

REACH FOR THE SKIES 35,90

RELINQU DT. ANL. 1MB 19,90

RISKANT KOMPL. DT. 9,90

ROAD RASH 1 MB 29,90

ROAD RASH 2 DT. ANL. 29,90

SECOND SAMURAI 19,90

PATRIZIER

KOMPL. DT.
49,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90

ROBINSONS REQUIEM

DT. ANL.
29,90

SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG 29,90

RUFF N RUMBLE

DT. ANLEITUNG
19,90

SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG 29,90

SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90

**SIM CLASSICS INCL. SIM CITY /
SIM LIFE / SIM ANT**
1MB
35,90

SKIDMARKS 1 1MB 19,90

SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 19,90

SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG 34,90

SPACE QUEST 4 1MB KOMPL. DEUTSCH 29,90

SPECIAL FORCES DT. ANLEITUNG 29,90

STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB 19,90

SUBURBAN COMMANDO 29,90

SYNDICATE 29,90

STARLORD

DT. HANDBUCH
19,90

TETRIS & 7 COLOURS DT. ANL. 19,90

THEIR FINEST HOUR BATTLE OF BRITAIN 29,90

THEME PARK

KOMPL. DEUTSCH 1 MB
29,90

TOP GEAR 2 DT. ANL. 29,90

TROLLS 19,90

TURBO TRAX 29,90

TURRICAN II 19,90

URDLIM II DT. ANL. 29,90

WATERLOO 29,90

WETTEN DASB. ?? KOMPL. DT. 9,90

WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 1 MB 29,90

WING COMMANDER 1MB KOMPL. DT. 19,90

WOLFFBLUD 19,90

AMIGA CD 32

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90

CHAOS ENGINE 19,90

D-GENERATION DT. ANL. 19,90

DANGEROUS STREETS 19,90

FEARS KOMPL. DT. * 69,90

FIRE & ICE 19,90

GLOBAL EFFECT DT. ANL. 19,90

LEMMINGS 19,90

KINGPIN ARCADE SPORTS BOWLING 29,90

LEMMINGS 19,90

LAST NINJA 3 9,90

MARVIN MARVELLOUS ADVENT. 9,90

ROBOCODE – JAMES PONO 2 – 9,90

ROBOCODE – JAMES PONO 2 – 9,90

SELENTURM KOMPL. DT. * 59,90

SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL 29,90

SHADOW FIGHTER 29,90

SKELETON KREW 19,90

U.F.O. ENEMY UNKNOWN 9,90

ZOOOL 9,90

AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL. 69,90

BINGI KOMPL. DT. 29,90

DER CLOU KOMPL. DT. 24,90

DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH 49,90

DER REEDER KOMPL. DT. 79,90

DORPEL PASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D. 75,90

FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH 49,90

HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90

HATTRICK – BUNDESLEGA MANAGER 3 – KPL. DT. 79,90

LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG 59,90

LION KING DT. ANL. 69,90

PINKALILLIGS DT. ANLEITUNG 59,90

ROBOCODE – JAMES PONO 2 – 9,90

SOCCER KID 9,90

U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL. 29,90

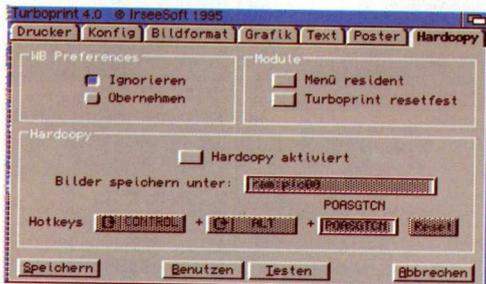
* = BEI DRUCKLEGE NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00;

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERFRAGEN ERWÜNSCHT!

Drucken leicht gemacht!

Jeder kennt das Problem. Da besitzt man einen hochgerüsteten Amiga und einen teuren Drucker und trotzdem sind die ausgedruckten Grafiken nicht gerade von höchster Qualität, und bis man die Pixel endlich aufs Papier gebracht hat, dauert's auch noch eine ganze Zeitlang. Eigentlich kein Wunder. Doch wir haben die Lösung!



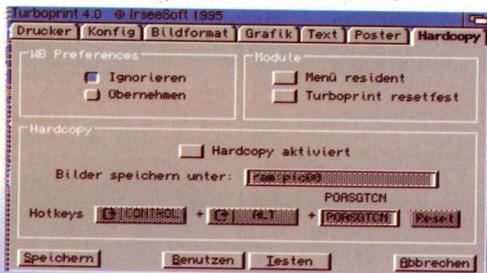
Es läßt sich sogar ein Hotkey für einen Screenshot konfigurieren. Damit kann dann ein Bild vom Bildschirm des Amigas gespeichert oder ausgedruckt werden.

Immerhin wurden die Druckertreiber vom Amiga vom Hersteller mehr oder weniger nie überarbeitet, und nach Treibern für neue Druckermodelle sucht man vergeblich auf der Workbench. Aber Gott sei Dank gibt es ja die Firma IrseeSoft, die uns das Programm TurboPrint bescherte. Bei TurboPrint 4 handelt es sich eigentlich um zwei Programme. Zum einen befindet sich in diesem Programmpaket ein Druckmanager, mit dem man sich Grafiken fast aller Dateiformate anzeigen kann. Außerdem ist es mit diesem Programm möglich, in Rekordzeit Grafiken in der bestmöglichen Auflösung auf den Drucker zu bringen. Dabei hat der User allerdings noch die verschiedensten Einstellungsmöglichkeiten, um eine optimale Druckqualität zu erzielen. Besonders hilfreich bei diesem Programm ist die

Druckvorschau. Hier kann man ungefähr überprüfen, wie das Bild später auf dem Drucker aussehen wird. Der zweite Teil des Programmpaketes ist TurboPrint selbst. Es handelt sich hierbei sozusagen um einen Druckertreiber-Ersatz für die verschiedensten Druckertypen. Hiermit ist es sogar möglich, alle Farben des AGA-Chipsets zu drucken. Somit gibt es nicht mehr die 4096-

Farben-Abstufung wie bei den herkömmlichen Druckertreibern. Aber nicht nur die Qualität des Ausdrucks wird um ein Vielfaches besser als mit den Workbench-Druckertreibern. TurboPrint ist auch um einiges schneller als sie. Die Benutzeroberfläche ist extrem einfach und sehr übersichtlich gestaltet. Auch das Handbuch läßt keine Fragen offen. Einziger Makel am Handbuch ist, daß bei Screenshots meist nur Ausschnitte aus einem Bild abgebildet sind. Dadurch kommt es schon öfters einmal zu kleinen Suchaktionen am Computer, wo sich dieser Abschnitt wohl befindet. Diesen kleinen Mangel kann man aber jederzeit ohne größere Probleme überstehen. Gegenüber der alten Version TurboPrint 3 sind viele Neuerungen hinzugekommen. Ein komplett neues Einstellungsmenü, dessen Gliederung im Karteikartenformat unterteilt ist, macht das

Bedienen von TurboPrint kinderleicht. Die Druckqualität ist, dank des neuentwickelten True-Match Farbkorrektursystems, um einiges gestiegen. Dieses System korrigiert jede Farbe des Druckers einzeln und automatisch. Dadurch gehören Farbfehler auf dem fertigen Ausdruck der Vergangenheit an. Das Besondere an diesem System ist außerdem noch, daß man keine merkliche Verlangsamung des Programmes feststellen kann. Natürlich können auch weiterhin die einzelnen Korrekturen manuell getätigt werden. Im Druckermanager kann man seit der Version 4.0 einen Layoutmodus aktivieren, um diverse Einstellungen vorzunehmen. Alles in allem kann man sagen, daß es sich um ein Programm handelt, das wirklich sein Geld wert ist. Jeder, der gute Qualität auf seinem Drucker haben will, sollte sich TurboPrint zulegen.



In dem Konfigurationsmenü von Turbo Print Professional 4.0 kann der User alles einstellen, was sein Herz begehrt.

INFO

Bezugsquelle:
 IrseeSoft
 Meinrad-Spieß-Platz 2
 87660 Irsee
 Tel: 08341/74327
 Fax: 08341/12042
 Benötigt mindestens
 Amiga-OS 2.x
 Preis: DM 149,-
 Beurteilung: SEHR GUT!

AMIGA

-DISTRIBUTOR-

A4000/040 TOWER

10MB RAM • KickStart 3.1 • SCSI-Controller • Festplatte 1 Gigabyte
• Scala MM300
(Preis ohne Monitor) **4.498,-**

A1200

• 2MB RAM • Kick 3.1 **698,-**

A1200 Starter-Edition

• 2MB RAM • Kick 3.1 • Festplatte 170MB incl. Softwarepaket (Text, Tabelle, Games...) **998,-**

Monitor M1438S

• 14" Color-Monitor zum Anschluss am Amiga • Stereoton • Dreh- & Schwenkfuß • MPRII • entspiegelt **599,-**

VECTOR **Neu** 299,-

ACTIVATOR

Das Freezer-Modul für den A1200

• Einbau im internen Erweiterungsschacht • Freezer und Ripper für Spiele • z.T. Grafik und Sounds aus beliebigen Programmen • Trainermodus (unendliche Leben) für Spiele • Virus-Check und -Kill • Disketten-Emulation (auch Fremdate) auf Festplatte für Nachlade-Spiele • Disk- und Debug- und System-Monitor • DOS-Command Interface • -zig weitere nützliche Funktionen • Deutsche Anleitung

Kickstart & Workbench

VECTOR KickUM2plus **Neu 29,-**
• 2fach Umschalter für 2 ROMs im A500/2000 • speziell für Kickstart 3.1 (aber natürlich auch für Kick 1.x oder 2.x)

• durch neuartige *Jumper-Configuration* sind alle ROMs ohne *Lithographie* den diversen Boardrevisions anzupassen

VECTOR KickUM3 39,-

• 3fach Umschalter für 3ROMs im A500/A2000

VECTOR KickUM Spezial 39,-

• 2fach Umschalter für 2ROMs im A600/A600HD

Kickstart/Workbench Upgrades:

Upgrade-Kit auf Kickstart/Workbench 3.1 mit Software, Handbüchern und ROM(s):
AS320 (A500 oder A2000), AS306 (A600) **179,-**
AS312 (A1200), AS330 (A3000), AS340 (A4000) **209,-**
AS216 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,-**

Die VECTOR Connection

Multi I/O-Karte für den A2/3/4000 • vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud • zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen • MIDI-kompatibel **299,-**

VECTOR Distributor
HK-Computer GmbH
Höringer Weg 220 • D-50969 Köln
Mo-Fr: 10h-18h • Sa: 10h-18h • So: 10h-14h
Telefon: 0221 / 369062
Telefax: 0221 / 369065
Mailbox: 0221 / 369024

Klein, Kickstart und Workbench sind eingetragene Warenzeichen der Excom AG, VECTOR ist eingetragenes Warenzeichen der HK-Computer GmbH. Systeme, Geräte, Daten sowie sonstiger Inhaltliche Inhalt sind Eigentum der Deutschen Bundespost sind verbotlich und strafbar.

Video-Text Decoder **Neu**

VECTOR VTex - der VideoText-Decoder für den Amiga
• Anschluss am Parallel-Port • Einlesen der Daten von jedem FBAS-Signal (Chinch) • incl. Kabel und anwenderfreundlicher Software (laden, speichern, suchen usw.) **99,-**

CD³² Shuttle **Neu**

Machen Sie einen vollwertigen Rechner aus Ihrem CD32!
• incl. Einbauflügel • externer Anschluss für: zusätzliches Netzteil, Tastatur (PC AT), Floppy, Monitor; Parallel-/Serialport, interner Anschluss für: Festplatte 3,5" AT-Bus, SIMM-Speicher in 2,4 oder 8MB (abschaltbar), math. Co-Prozessor • MPEG-Modul kann weiterverwendet werden! **499,-**

Video-Digitizer **Preis-Sturz**

Echtzeit-Digitizer
• 24 Bit Farbtiefe
• Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler
• 512KB RAM on Board • bewegte Sequenzen können digitalisiert werden, **HardDisk-Recording** über PCMCIA! • IF7, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.a. • **100%** leistungsfähige Software mit über 60 Filter- und Effektmöglichkeiten • als Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen) • inklusive Anschlusskabel und Netzteil • optional: S-VHS Eingang für bessere Bildqualität; PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferrate

Graffito24 parallel 269,-
Graffito24 parallel S-VHS **Neu 299,-**
Graffito24 PCMCIA 349,-
Graffito24 PCMCIA S-VHS **Neu 379,-**
PCMCIA-Adapter solo 80,-

CD & HD für A600/1200

A1200 CD-Controller doubleSpeed **299,-**
• mit double-Speed Drive • Audio-Player • CD-ROM-Filesystem • CD32-Emulator • Handbuch

A1200 CD-Controller quadSpeed 479,-
wie oben aber *CD-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit*

CD-Controller solo ohne Laufwerk: Overdrive ATAPI-CD-Controller solo 229,-
A1200 ATAPI-CD-Controller solo 189,-

CD-Drives solo: 2fach-Speed CD-Drive ATAPI 169,-
4fach-Speed CD-Drive ATAPI 349,-
4fach-Speed Drive SCSI 599,-

HardDisk 2,5" Komplet-Set
• incl. Kabel, Schrauben und ausführlichem Handbuch
Kompletset 40 MB 179,-
Kompletset 200 MB (andere Größen auf Anfrage) 329,-

Harddisk-Adapter zum Anschluss einer 3,5" Platte im A600/1200 29,-
Twin-Con-Adapter zum Anschluss je eines 3,5" und eines 2,5" Gerätes 39,-

Grafikkarten

State-of-the-Art Power: High-End Grafikkarte für den Zorro-III Bus als Kick 3.0
Cybervision64 mit 2MB 699,-
Cybervision64 mit 4MB 869,-

Sonstiges

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

Besuchen Sie unser Ladengeschäft oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-; Ekivarsand und Großbestelle per Trans-Ö-Flux ab DM 30,-; Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkäufe bleiben vorbehalten.

Alles neu!

VECTOR

HARD & SOFT

BLIZZARD
ACCELERATOR SERIES

Turbo

Cyberstorm 060/50
• DIE Turbokarte für den A4000 • 50MHz MC68060 CPU
• optional: RAM bis 128MB, Fast SCSI-II Controller **1.795,-**

Blizzard 2060
• die High-Performance Turbokarte für den A2000 • 50MHz MC68060 CPU mit über 80MIPS • Fast SCSI-II on Board • outdristbar bis max. 128MB RAM • benötigt Kickstart-ROM 3.x **1.395,-**

Blizzard 1260
• 50MHz MC68060 CPU • optional: RAM bis 64MB (max. 192MB mit SCSI-II), Fast SCSI-II Kit **1.249,-**

Blizzard 1230-V
• 50MHz MC68030 • optional: RAM bis 128MB (max. 256 MB mit SCSI-II), CoPro, Fast SCSI-II Kit **349,-**

TurboKarte A1200/28
• 28MHz MC68020 • optional: RAM bis 8MB, CoPro **199,-**
Preise für RAMs und Co-Prozessoren (nur Neuware!) auf Anfrage

mehr Speicher

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 **59,-**

Zubehör für A570 CD-Drive

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

Der VECTOR-Fakom570 SCSI-Controller
• für den Erweiterungsport des A570 • externer SCSI-Anschluss SUB-D 25pol • incl. Handbuch **149,-**

Externes SCSI-Gehäuse zum Fakom570
• incl. Netzteil und Anschlusskabel **179,-**

Zubehör

Oktagon2008 SCSI-Controller für A2.../3.../4000 **259,-**
Alfa-Power HardDisk-Controller für A500 **199,-**
CD-ROM Upgrade-Kit für Alfa-Power **189,-**
externes HD-Laufwerk, superslimline **199,-**
externes DD-Laufwerk **129,-**
internes DD-Laufwerk A2000 **99,-**
internes DD-Laufwerk A500 **89,-**
internes DD-Laufwerk A600/1200 **89,-**
VECTOR 400dpi Maus incl. Moushalter & Pad **49,-**
VGA-Adapter für A1200/A4000 **29,-**



In letzter Sekunde!

... in letzter Sekunde ... in letzter Sekunde ... in letzter Sekunde ...

Der Power PC AMIGA® kommt!



AT-Boß Petro Tyschtschenko ließ in LA die Bombe platzen!

Am 7. Nov. 1995 kündigte Amiga Technologies-Geschäftsführer Petro Tyschtschenko auf der Video Toaster Expo einige sensationelle Pläne an! Der POWER AMIGA mit der enorm leistungsfähigen Power PC 604 RISC CPU wird im 1. Quartal 1997 erscheinen! Billigpreis-Modelle werden folgen. Das Amiga OS wird dafür komplett umgesetzt und erweitert (Memory Management, Netzwerk). Abwärts-Kompatibilität wird gewährleistet!

Weiterhin werden in Zusammenarbeit mit dem deutschen Turbo-Kartenhersteller Phase 5 Power PC-Board für A1200, A3000 und A4000 erscheinen. Diese werden sogar vor Ende 1996 erscheinen!

Das 68060-Board für den A4000T wird im ersten Quartal 1996 erscheinen. Außerdem soll im nächsten Jahr eine auf schnelleren 680X0-Prozessoren basierende A1200-Reihe mit mehr Speicher und CD-Erweiterung erscheinen.

Mehr Infos nächste Ausgabe!

Multimedial?

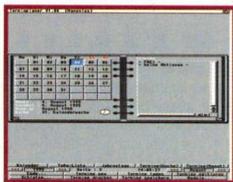
Up To Date

Up to Date nennt sich das neue Multitool aus dem Hause Amiga-Oberland. Dieses mächtige Programmpaket beinhaltet einen Terminplaner, Texteditor und einen Adreßmanager für den Amiga.

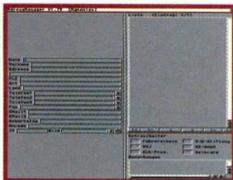
Der Vorteil des Programmpaketes liegt vor allem darin, daß es komplett asynchron aufgebaut ist. Somit ist es möglich, alle Funktionen und Fenster eines Programmes zu nutzen, ohne das vorherige schließen zu müssen. Der Texteditor besitzt eine Vielzahl an Funktionen wie Ausschneiden, Kopieren, Löschen, Einfügen und viele andere. Eine Suchen- und Ersetzenfunktion ist ebenso gut eingebunden worden wie diverse Layoutfunktionen. Der Terminplaner von Up to Date bietet auch sehr viele umfangreiche Features, die ihn wohl zu einem der besten Terminplaner auf dem Amiga machen sollten. Hier kann man an wichtige Termine einmal oder auch mehrmals erinnert werden. Es können Terminarten in verschiedenen Farben markiert werden und einzelne Projekte lassen sich im Kalender optisch markieren. Zeitbegrenzungen, Warnhinweise und Vorankündigungen stellen für den Terminplaner auch nicht die geringsten Probleme dar. Natürlich lassen sich auch Jah-

restage komfortabel erstellen, die dann auf Wunsch jährlich automatisch wiederholt werden. Es gibt sogar eine Suchfunktion, um einen Termin schnell zu finden, um ihn dann zu verändern, zu löschen oder einfach nur zu kontrollieren. Durch einen simplen Mausclick lassen sich alle erledigten Termine aus dem Kalender entfernen, und damit entfällt dann auch das lästige Entrümpeln des Kalenders von alten Terminen. Des weiteren gibt es noch eine grafische Darstellung der Termine, mit der man feststellen kann, wann man die meisten Termine hat und wo es mit der Zeit ziemlich knapp werden kann. Bei dem Adreßmanager handelt es sich um den dritten Programmteil von Up to Date. Hier kann der User wichtige Adressen, Telefonnummern oder E-Mail-Adressen speichern. Durch die Verknüpfungsfunktion ist es auch möglich, das Programm mit dem Terminplaner zu koppeln. Die Geburtstage der eingetragenen Personen können auf Wunsch in den Terminplaner übernommen werden, so

daß es nicht mehr vorkommen sollte, daß man einen Geburtstag von einem Freund oder einem Geschäftspartner vergißt. Serienbriefe stellen für den Adreßmanager genauso kein Problem dar wie die eingebaute Modemanwahl der gespeicherten Telefonnummern. Außerdem ist es möglich, diverse Formulare wie Paketaufkleber, Zahlscheine und Überweisungen mit dem Programm zu bedrucken.



Hier können Termine editiert, kontrolliert und auch wieder gelöscht werden.



Hier können Adressen gespeichert werden, die mit dem Terminplaner verknüpft werden können.



Durch das umfangreiche Setup-Menü von Up to Date kann der User das Programm an seine eigene Wünsche anpassen.

INFO

Bezugsquelle:

Amiga Oberland
In der Schneithohl 5
61476 Kronberg
Tel: 06173/65001
Fax: 06173/63385

Benötigt mindestens
Amiga-OS 2.x
sowie 1 MByte RAM.

Preis: DM 79,-
Beurteilung: SEHR GUT!

Amiga*-CDROM

Anschlußfertig für jeden Amiga*

Double- oder Quadro-Speed
CDROM Laufwerk. Mit CD32
Emulation, File-System und ca.
100 Spielen auf CD. Photo CD
kompatibel, liest Audio und
grafik CD's. MS-DOS, MacHFS kompatibel. Bootfähig !!!

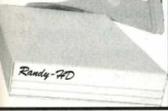


Alle CDROM's incl. 500 Games, CacheCDFS,
IDEFix, Audio-Player und CD32 Emulator.

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.--

Netzteil für Amiga-CDROM oder externe HD 59,-

Festplatte A600/1200



Externe E-IDE Festplatte für Amiga 600/1200
oder unserem Amiga-CDROM Laufwerk.
Anschlußfertig und komplett Installiert inkl.
Installationsdikette und IDE-Adapter..

850MB	439,-	1GB	499,-
-------	-------	-----	-------

Floppy-Laufwerke



1.76 MB HD-Floppy intern	159,-
1.76 MB HD-Floppy extern	179,-
880 KB DD-Floppy intern	79,-
880 KB DD-Floppy extern	89,-

Ram's - Speicherkarten

512KB Ramcard Amiga 500	49,-
1 MB Ramcard Amiga 500+	69,-
1 MB Ramcard Amiga 600 o. Uhr	69,-
2 MB Ramcard Amiga 500 (auch 8a)	169,-
2 MB Chip Ram Adapter A500/2000	229,-
2 MB Zipp Ram (AlfaPower/Octag.)	189,-
4MB / 8MB PS2 Modul	279,- / 499,-

Turbokarten

Apollo 620-28MHz für A600	295,-
1220/4 4MB-28MHz für A1200	399,-
1230/4 68030-50MHz für A1200	345,-
1240 69040-40MHz für A1200	1249,-
Apollo 2030-25MHz für A2000	495,-
Apollo 2030-50MHz für A2000	645,-
Apollo 4040-33MHz für A3000/4000	1499,-
Coprozessor 33/50MHz PGA	179,-
Coprozessor 20/28MHz PLCC	99,-

Fragen Sie nach unseren
günstigen Reparaturfest-
preisen oder besuchen Sie
doch direkt unser Ladenlokal
in Moers (Im Wallzentrum)



Tel: 02841 - 94260
Fax: 02841 - 942615

Bürozeiten : Mo. - Fr.: 10.00 - 18.00 Uhr
Ladenzeiten : Mo. - Di.: 10.00 - 18.30 Uhr
: Do. - Fr.: 10.00 - 18.30 Uhr
: Sa.: 10.00 - 14.00 Uhr
: Mittwochs Ruhetag

**MLC Hard & Software
Vertriebs GmbH
Im Ring 29
47445 Moers**

!! INGENIEUR-CDRUM !!

Amiga 600 HD-CD

68000, 1MB RAM, 850MB Harddisk,
CDROM, FileSystem,
und 500 Spielen auf CD..

999,- Barpreis	24 x 47,- = 1128,- DM effektiver Jahreszins 13.9%
-------------------	---

Amiga 1200 HD-CD

68020, 2MB RAM, 850MB Harddisk,
OS/3.1, CDROM, FileSystem,
CD32 Emulator und 500 Spielen auf CD..

1366,- Barpreis	24 x 64,- = 1536,- DM effektiver Jahreszins 13.9%
--------------------	---

1GB HD + CDROM A500

1GB Harddisk extern incl. Controller für A500,
2-fach Speed CDROM-Laufwerk, FileSystem,
und 500 Spielen auf CD, Ramoption bis 8MB.

819,- Barpreis	12 x 73,- = 876,- DM effektiver Jahreszins 13.9%
-------------------	--

Tintenstrahl-Farbdrucker

- Epson Stylus Color I
- 720 x 720 dpi
- incl. Amiga-Druckerkabel

899,- Barpreis	12 x 80,- = 960,- DM effektiver Jahreszins 13.9%
-------------------	--

Turbokarte Amiga 500/600

- 28MHz Turbokarte für Amiga 500 oder Amiga 600
- CPU 68020 incl Copro 28MHz
- bestückt mit 4MB 32Bit-RAM

569,- Barpreis	12 x 50,- = 600,- DM effektiver Jahreszins 13.9%
-------------------	--

SX32 Paket

- SX32 Interfacel,
incl. Floppy, Maus und Mauspad
incl. Amiga 1200 Handbuch.

569,- Barpreis	12 x 50,- = 600,- DM effektiver Jahreszins 13.9%
-------------------	--

Turbopower für Amiga 600

Apollo 620



interne Turbokarte für Amiga 600.
68020 mit 28MHz, FPU 68882-28MHz.
Aufrüstbar bis zu 8MB 32-Bit Fastram
durch günstige PS/2 Simm Module.
Die Apollo 620 wird einfach auf den
vorhandenen Prozessor gesteckt.

ab: 295,-

Festplatten (Anschlußfertig)

	A500	A600	A1200	A2000	A4000
850MB	538,-	439,-	399,-	468,-	389,-
1.0 GB	598,-	499,-	478,-	528,-	449,-

Drucker

HP Deskjet 540	599,-
HP Deskjet 660 C.	879,-
HP Deskjet 850 C.	1199,-
HP Lasejet 5P	1799,-
Epson Stylus Color	899,-
Cannon BJC 600e.	939,-
Toner HP LJ Serie	169,-
Toner OKI OL	49,-
Tinte Canon BJ 10-70	59,-
" " BJC 4000 color	38,-
" " High Capacity sw	58,-
Tinte Epson St. Color	85,-
" " schwarz	38,-

Video

Hama Genlock 292	549,-
Nepton Genlock	1099,-
Sirius 2 Genlock	1749,-
Cavin - Schnitts.	1599,-
Hama A-Cut "	499,-
Scala EE 100	398,-
TBC Enhancer	1698,-
Frame Machine +	
Prism 24	1249,-
VLAB Motion	1899,-
Monument V2 Des.	399,-
Scala MM 400	649,-
Adorage 2.5 AGA	199,-



Probleme scheint es anscheinend ohne Ende zu geben. Diesen Eindruck erhält man zumindest, wenn unser Postbote wieder einmal keuchend Eure Helplinebriefe bei uns abgeliefert. Es ist geradezu unmöglich, alle Briefe auch nur im Ansatz zu beantworten. Würden wir alle Fragen beantworten, könnten wir ein eigenes Heft nur mit Euren Fragen herausgeben. Zwangsläufig müssen wir eine Auswahl treffen, welche Fragen beantwortet werden und welche nicht. Also seid bitte nicht zu sehr enttäuscht, wenn Ihr Eure Fragen hier nicht findet.

PROGRAMMIERSPRACHEN?

Ich besitze einen Amiga 500 mit 2 MByte RAM. Ich programmiere zur Zeit in Amiga-Basic 1.2. Ich habe schon einige Software-Häuser nach einer anderen Programmiersprache durchforscht. Leider erfolglos. Gibt es eigentlich noch eine andere Programmiersprache für den Amiga 500? Wenn ja, woher bekomme ich diese?

*Michael Kallweit,
46483 Wesel*

Natürlich gibt es noch eine Vielzahl an Programmiersprachen für den Amiga. Wenn Du allerdings bei Softwarefirmen anfragst, kannst Du Dich zu Tode suchen. Du mußt bei Händlern, wie zum Beispiel Amiga Oberland, nachfragen. Diese führen eine ganze Anzahl an verschiedenen Programmiersprachen in ihrem Sortiment.

FESTPLATTE AM AMIGA 500?

Hallo, ich bin ein Amiga 500-User und habe dazu ein paar Fragen:

- 1) Wo schließt man den Festplatten-Controller an einem Amiga 500 an?
- 2) Kann man auch einen Controller ohne Festplatte betreiben, um die RAM-Option auf dem Controller benutzen zu können?
- 3) Kann eine Festplatte Hit-zeschäden bekommen, wenn man sie zu lange im Betrieb hat?
- 4) Wie lange darf man eine Festplatte in Betrieb lassen?
- 5) Muß man die Workbench auf die Festplatte installieren oder kann man auch andere Programme wie Di-

rectory Opus als Ersatz hernehmen?
6) Wie viele Disketten-Laufwerke kann man am Amiga 500 anschließen?
7) Kann man auch noch eine Turbokarte an den Amiga 500 anschließen?
8) Braucht man einen Controller für das M-Tec Turbo-board?

- 1) Einen Festplatten-Controller schließt man an der Expansion-Port an der linken Seite des Amiga 500 an.
- 2) Ja, das ist ohne weiteres möglich.
- 3) Nein, solange das Gehäuse, in dem sich die Festplatte befindet, ausreichend durchlüftet ist, kann es keine Probleme geben.
- 4) Es gibt eigentlich keine Zeitbegrenzung. Ich persönlich besitze einen Amiga 2000 mit Festplatte, der seit über zwei Jahren ohne Unterbrechung eingeschaltet ist.
- 5) Directory Opus 5.x eignet sich als Workbench-Ersatz. Allerdings mußt Du die Workbench trotzdem auf Deiner Festplatte installieren, um Di-

INFO A1200 auf A500?

A500 SPIELE AUF DEM A1200?

Vielen Dank für die guten Ratschläge in der AG 8/95. Sie haben mir sehr geholfen. Nun habe ich ein paar Fragen an Euch, die sich hauptsächlich mit Software befassen:

- 1) Kann man Amiga 500 Spiele und Programme auch auf einem Amiga 1200 und Amiga 4000 benutzen?
- 2) Gibt es bei solchen AGA-Rechnern auch Probleme mit der Gültigkeit von Disketten, wenn man beim Speichervorgang eine Diskette vorzeitig aus dem Laufwerk nimmt oder ein Reset macht?
- 3) Wie und mit welchem Programm kann man solche Les- und Schreibfehler wirksam reparieren? Wo gibt es solche Programme und wie teuer sind sie?
- 4) Woher kann ich den F1 GP Editor bekommen? In den Anzeigen der Händler wird das Programm leider nirgends aufgeführt.

Thomas Rehbein, 19059 Schwerin

- 1) Ja, dies ist normalerweise ohne Probleme möglich. Allerdings gibt es leider einige Ausnahmen, da einige Programmierer beim Erstellen der Programme geschlampt haben.
- 2) Ja. Es gibt immer noch Probleme, auch wenn es eventuell nicht mehr so viele sind. Auf jeden Fall ist es absolut ungesund, den Amiga beim Schreiben zu stören bzw. abzubrechen.
- 3) In der Ausgabe 6/95 hatten wir einen Schwerpunkt zu diesem Thema. Wie bei dem Programm DiskSalv 3, das wir

dort unter anderem vorgestellt haben, können diese Fehler wieder ausgemerzt werden.

- 4) Nur weil es in den Anzeigen nicht aufgeführt ist, heißt es noch lange nicht, daß der Händler dieses Programm nicht anbietet. Am besten rufst Du einmal einige große Händler an und fragst dort einmal nach.

ABWÄRTSKOMPATIBEL?

Hallo, ich bin seit zwei Jahren stolzer Besitzer eines Amiga 1200 mit 2 MByte RAM, Festplatte und Drucker und habe nun ein paar Fragen an Euch:

- 1) Ich habe in der Ausgabe 7/95 den Artikel über die neuen Amigas gelesen und dabei etwas von „Abwärts-Kompatibilität“ zu den alten Modellen gesehen. Welche Modelle sind damit gemeint und hat mein Amiga 1200 überhaupt eine Chance auf der neuen Amiga-Welt?
- 2) Es gibt ja immer bessere Spiele auf CD-ROM, und ich habe mir überlegt, ein externes CD-ROM-Laufwerk zu kaufen. Welche würdet Ihr da empfehlen?
- 3) Gibt es überhaupt Spiele für ein Amiga-CD-ROM-Laufwerk und wenn ja, wo? Würde es sich lohnen, ein CD-ROM-Laufwerk für den Amiga zu kaufen?

Stefan Golz, 17235 Neustrelitz

- 1) Mit Abwärtskompatibel ist gemeint, daß der neue Rechner sich mit den alten Rechnern und deren Software verträgt. Hier sind wohl hauptsächlich die Vorgänger des Amiga 1200 und Ami-

rectory Opus richtig nutzen zu können, da das Programm keine vollständige Workbench emuliert.

6) Man kann an einen Amiga 500 ein internes Laufwerk und drei externe Laufwerke anschließen.

7) Ja, Du solltest allerdings darauf achten, daß die Festplatte bzw. das Turboboard einen durchgeschliffenen Port besitzen, da beide Geräte an den Expansionsport hintereinander angeschlossen werden müssen.

8) Nein, um eine Turbokarte nutzen zu können, benötigst Du keinen Controller.

TURBOKARTE

Zuerst einmal muß ich sagen, daß Ihr echt stark seid. Und damit Eure Helpline nicht untergeht, möchte ich auch mal ein paar Fragen loswerden. Ich besitze einen Amiga 500 und stehe kurz davor, mir einen Amiga 1200 zuzulegen. Damit er mehr Power hat, möchte ich ihn mit einem

68030 Turboboard ausstatten.

1) Wie schnell ist der 68030er gegenüber dem 68020er?

2) Kann ich auch eine Turbokarte abschalten?

**Ralf Postler,
98663 Hellingen**

1) Das kommt ganz darauf an, wie die Turbokarten getaktet sind. Bei jeder Turbokarte wird eine MHz-Zahl angegeben. Anhand dieser Zahl kannst Du die Leistung sehr gut vergleichen.

2) Ja, im Normalfall kann man sie beim Booten des Rechners durch das Drücken der beiden Maustasten ausschalten.

NAME DER ERWEITERUNG?

Ich habe ein kleines Problem. Ich besitze eine Speichererweiterung und versuche nun den Hersteller herauszufinden. Könnt Ihr mir da helfen?

**Veit Hartel,
13347 Berlin**

Nein, wir können bei solchen Fragen generell nicht weiterhelfen. Auch wenn Du uns eine sehr genaue Beschreibung der Karte mitgeschickt hast. Solange kein Firmenname aufgedruckt ist, gibt es für uns nicht die geringste Möglichkeit, Dir zu helfen. Mit sehr viel Glück kann Dir eventuell ein guter Hardware-Fachhändler helfen.

RESETFESTE RAM-DISK

Ich versuche seit einigen Tagen, eine resetfeste RAM-Disk auf meinem Amiga 500 mit Amiga-OS 1.3 einzurichten. In der Anleitung steht, daß ich in der Mount-Liste Einträge ändern muß und in der Startup-Sequence Änderungen vornehmen muß. Wie soll das gehen?

**Paul Keterling,
31515 Wunstorf**

Um Texte wie die Startup-Sequence zu ändern, benutzst Du am besten den Texteditor der Workbench mit dem Namen

ED. Eine genaue Anleitung, wie man dieses Programm bedient, findest Du im Benutzerhandbuch Deines Amigas.

CD-ROM-LAUFWERK KAUFEN?

1) Da ich hauptsächlich mit meinem Amiga 500+ spiele, die 3D-Spiele aber erst ab dem Amiga 1200 lauffähig sind, wollte ich mir einen Amiga 1200 zulegen. Nun habe ich genügend Geld, um mir einen Amiga 1200 oder ein CD-ROM-Laufwerk zu kaufen. Was soll ich mir zuerst kaufen?

2) Gibt es CD-Laufwerke, die man an einen Amiga 500+ und an einen Amiga 1200 anschließen kann?

3) Muß man die Spiele auf Eurer CD erst auf eine Diskette überspielen oder kann man sofort losspielen?

**Norman Never,
18347 Dierhagen**

1) Ich persönlich würde Dir aus Kostengründen raten,

ga 4000 gemeint. Aber auch zu diesen beiden Rechnern müssen die neuen kompatibel sein. Inwieweit Amiga Technologies auf Kompatibilität achten wird, können wir jetzt noch nicht sagen. Laut Amiga Technologies wirst Du mit einem Amiga 1200 oder Amiga 4000 auf keinen Fall Probleme haben.

2) Es gibt eine riesige Auswahl an Laufwerken für CD-ROMs. Hier solltest Du ein Laufwerk wählen, welches nach Möglichkeit eine CD32-Emulation besitzt. Erhältlich sind diese Laufwerke überall im Fachhandel.

3) Hier handelt es sich um den bekannten Teufelskreis. Je mehr CD-ROM-Laufwerke im Umlauf sind, um so mehr Software wird es auf CD-ROM geben. Mittlerweile besitzen ja bereits eine große Anzahl an Amiga-User ein CD-ROM-Laufwerk. Bei der Software auf CD-ROM gibt es schon eine große Auswahl und der Trend von den Softwarefirmen geht ganz eindeutig Richtung CD-ROM.

AMIGA 500 AUFRÜSTEN?

Da Escom jetzt ja Commodore übernommen hat, würde ich gerne meinen alten Amiga 500 etwas aufrüsten.

1) Kann ich meinen Amiga irgendwie schneller machen?

2) Was hat Escom mit dem Amiga 500 vor?

3) Was bringt mir eine 2.3 MByte RAM-Erweiterung gegenüber der 1 MByte RAM-Erweiterung?

4) Wieviel MByte RAM würdet Ihr mir empfehlen?

5) Was nützt mir eine Turbokarte?

6) Wenn ich mir eine Turbokarte kaufe, kann ich dann auch AGA-Spiele spielen?

7) Wenn nicht, gibt es den AGA-Chip für den Amiga 500?

8) Wie kann man eine Turbokarte oder eine Festplatte am Amiga 500 anschließen?

9) Gibt es in der Zukunft bald nur noch AGA-Spiele?

Christian Stöhr, 12277 Berlin

1) Ja, natürlich. Mit einer Turbokarte ist dies ohne weiteres möglich.

2) Die Produktion vom Amiga 500 ist eingestellt worden, und Escom plant nicht, die Produktion wieder aufzunehmen.

3) Du hast 1,3 MByte mehr RAM als bei der kleineren Speichererweiterung zur Verfügung. Sollte eigentlich klar sein, oder habe ich Dich hier irgendwie falsch verstanden?

4) Zwischen 4 und 6 MByte, und Du solltest so schnell keine Probleme mehr haben.

5) Dein Rechner wird um einiges schneller.

6) Nein, den AGA-Chipset kann man nicht nachrüsten!

7) Siehe 6!

8) Eine Turbokarte oder eine Festplatte werden am Expansionsport an der linken Seite des Amiga 500 angeschlossen. Die Turbokarte kannst Du direkt anschließen. Bei der Festplatte benötigst Du einen Controller als Verbindungsgerät. Es gibt allerdings diverse Turbokarten, die bereits einen Controller eingebaut haben. Diese besitzen auch meist eine RAM-Option.

9) Solange noch genügend Non-AGA-Rechner vorhanden sind, wird es noch Spiele für diese Rechner geben. Da diese Rechner aber irgendwann vom Markt verschwinden werden, liegt die Zukunft ganz klar bei AGA-Spielen.

erst einen Amiga 1200 zu kaufen. Um ein CD-ROM-Laufwerk an den Amiga 500 anschließen zu können, benötigst Du einen Controller. Diesen Controller kannst Du am Amiga 1200 nicht verwenden. Du hättest also einen Controller umsonst gekauft.

2) Ja, im Grunde gilt das für alle CD-ROM-Laufwerke. Hierbei muß man nur darauf achten, ob man AT- oder SCSI-Laufwerke in der Zukunft verwenden will.

3) Das ist verschieden. Eine große Anzahl von Spielen lassen sich direkt von CD-ROM spielen. Leider ist dies aber aus technischen Gründen nicht bei allen Spielen möglich.

ABSTÜRZE

Eure Zeitung ist echt super, aber ich bin wirklich am verzweifeln und hoffe, Ihr könnt mir helfen. Ich habe seit ca. zwei Jahren einen Amiga 600 und Amiga OS 2.0, und genau damit habe ich jetzt ein Problem. Wenn ich die Workbench-Diskette (nur die Workbench) starte, stürzt mein Computer nach höchstens einer Minute wieder ab. Das Papier in meinem Drucker wird dann komplett durchgezogen. Das Problem mit den Abstürzen hatte ich zwar auch schon vor meinem Drucker, aber damals

noch nicht so oft. Woran kann das liegen?

**Martin Winter,
38667 Bad Harzburg**

Wenn Du Deinen Computer nicht mit der Workbench-Diskette startest, stürzt er dann auch ab? Wenn er dann nicht abstürzt, vermute ich einmal, daß Deine Workbench-Diskette kaputt ist oder Du eventuell einen Virus hast. Überprüfe einmal Deine Disketten mit einem aktuellen Virenkiller, den Du überall im PD-Handel bekommen kannst. An dem Drucker kann es auf jeden Fall nicht liegen. Daß das Papier durchgezogen wird, kann mehrere Ursachen haben. Wenn der Computer ein Reset macht, dann macht der Drucker auch automatisch ein Reset. Das führt in der Regel dazu, daß eine eingelegte Seite ausgeworfen wird. Eine andere Ursache kann sein, daß der Computer beim Abstürzen ein falsches Signal an den Drucker sendet und der als Blatt-Auswurf-Signal vom Drucker interpretiert wird.

**AMIGA 500
AUFRÜSTEN I?**

Ich besitze einen Amiga 500 mit 1 MByte Speicher und hätte dazu einige Fragen:
1) Wäre es technisch mög-

lich, den Amiga 500 zu einem vollwertigen Amiga 1200 aufzurüsten?

2) Was benötige ich außer einer PC-Karte, um einen 486er zu emulieren?

**Kovac Jaroslav,
72631 Aichtal**

1) Nein, es ist technisch nicht möglich, da der AGA-Chipset nicht nachgerüstet werden kann. Und selbst wenn dies möglich wäre, wären die Kosten dafür um einiges höher als der Neupreis eines Amiga 1200.

2) Du benötigst eventuell noch eine VGA-Karte und eine Soundkarte speziell für die PC-Karte. Dann muß natürlich noch genügend Speicher auf der PC-Karte vorhanden sein.

**AMIGA 500
AUFRÜSTEN II?**

Ich bin stolzer Besitzer eines Amiga 500 mit Amiga OS 1.3, 2 MByte RAM und 20 MByte Festplatte. Doch diese Ausstattung reicht mir nicht mehr. Daher habe ich einige Fragen:

1) Ich will mir ein aktuelles Amiga-OS zulegen. Ist Amiga-OS 3.1 voll kompatibel zu Amiga-OS 2.x?

2) Manche Programme, die unter Amiga-OS 1.3 laufen, tun dies unter Amiga-OS 2.x nicht mehr. Warum?
**Stefan Pils,
97318 Kitzingen**

1) Ja und nein. Wenn die Programme nach den Richtlinien von Commodore bzw. Amiga-Technologies programmiert wurden, gibt es von Amiga-OS 2.x auf Amiga-OS 3.1 keine Probleme. Nur schlampig programmierte Spiele können da Probleme machen. Anders herum, also von Amiga-OS 3.1 auf Amiga-OS 2.x, kann es natürlich Probleme geben, wenn das Programm spezielle Features des Amiga-OS 3.1 benutzt. Es gibt eine Vielzahl an Programmen, die erst ab Amiga-OS 3.x lauffähig sind.

2) Das liegt zum einem daran, daß sich viele Programmierer nicht an die Richtlinien gehalten haben und zum anderen, daß der Sprung vom Amiga-OS 1.3 zum Amiga-OS 2.x sehr gewaltig war. Es hat sich extrem viel technisch geändert, und da war es einfach nicht machbar, 100%ig kompatibel zu bleiben.

**AMIGA 500
AUFRÜSTEN III?**

Ich möchte meinen Amiga 500+ aufrüsten. Dazu hätte ich aber einige Fragen:

1) Ich habe gehört, daß manche Spiele mit einer Turbokarte nicht funktionieren. Stimmt das?

2) Ich habe 1 MByte Speicher, und für manche Spiele braucht man ja noch mehr Speicher. Wenn ich nun eine Festplatte hätte,

INFO Laufwerk defekt?

LAUFWERK KAPUTT I?

Ich besitze einen Amiga 500 mit zwei Laufwerken. Seit einiger Zeit werden bei meinem internen Laufwerk immer Read/Write-Errors angezeigt. Die Disketten sind aber alle in Ordnung, und auf dem externen Diskettenlaufwerk funktionieren sie auch alle einwandfrei. Sollte das Laufwerk beschädigt sein? Kann ich es selbst austauschen?

Fivoli Domingo, 39012 Meran, Italien

Es gibt hier mehrere Möglichkeiten. Es könnte einfach nur Schmutz in Deinem Laufwerk sein. Stecke Deinen Rechner vom Strom und leuchte mit einer Taschenlampe in den Disketteneinschub. Dort können eventuell Papierfetzen oder Tesastreifen von Disketten hingengeblieben sein, welche diese Fehler verursachen. Ein vorsichtiges Entfernen der

„Fremdobjekte“ dürfte die Fehler beseitigen. Eine andere Möglichkeit wäre, daß sich das Kabel des Laufwerkes gelockert hat. Die letzte Möglichkeit ist, daß das Laufwerk defekt ist. Hier kannst Du jederzeit selbst ohne größere Probleme ein neues Laufwerk einbauen.

LAUFWERK KAPUTT II?

Ich bin ein Amiga 500-Besitzer und habe da ein großes Problem. Als mein Laufwerk kaputtgegangen ist, habe ich mir ein neues gekauft. Aber seit ich dieses Laufwerk habe, spürt mein Laufwerk verrückt. Immer wenn es lange lädt, sind zwei furchtbare Ladegeräusche zu hören, und es erscheint ein Read/Write-Error. Die Disketten sind in Ordnung.

Manuel Kar, 77866 Rheinau

gingen dann die Spiele oder brauche ich trotzdem eine Speichererweiterung?

3) Kann ich eine externe Festplatte in einen Tower einbauen?

4) Gibt es eine interne Festplatte für den Amiga 500?

5) Was für ein Unterschied ist zwischen einer AT- und einer SCSI-Festplatte?

6) Woher bekomme ich das Programm TERM in der neuesten Version?

Simon Hajduk, 38444 Wolfsburg

1) Ja, das stimmt leider. Aber normalerweise lassen sich Turbokarten hardwaremäßig ausschalten und somit sollten die Probleme beseitigt sein.

2) Nein, eine Festplatte erhöht nicht Dein RAM. Du brauchst trotzdem eine RAM-Erweiterung. Allerdings besitzen viele Controller eine RAM-Option. Hier kann man den Speicher erweitern.

3) Natürlich geht das. Du mußt nur die Festplatte aus dem externen Gehäuse holen und in den Tower einbauen, dies sollte keine größeren Probleme bereiten.

4) Der Amiga 500 ist aus technischen Gründen nicht für interne Festplatten geeignet!

5) Die AT-Festplatten sind um einiges langsamer als

SCSI-Festplatten. Dafür sind die AT-Festplatten auch um einiges billiger.

6) Das Programm bekommst Du bei jeder guten Mailbox und bei jedem PD-Händler.

WAS MACHT DER VIRUS?

Mein Amiga 500 ist gerade mal vier Monate alt. Ich habe da ein paar Fragen an Euch.

1) Was macht der „Saddam“-Virus? Ist er gefährlich? Ist der „Irak“-Virus gefährlich?

2) Woher bekomme ich einen „Diskdoctor“?

Marco Stuhlmaier, 45711 Datteln

3) Der Saddam-Virus codiert Deine Daten auf Disketten und Festplatten, und Du kannst nach einiger Zeit nicht mehr auf die Daten zugreifen, weil alle verschlüsselt sind. Außerdem vermehrt sich der Virus sehr stark weiter. Im übrigen ist JEDER Virus gefährlich. Im Grunde gibt es keinen Virus, den man als ungefährlich einstufen könnte.

2) Wenn Du das Programm Discdoctor meinst, dann befindet sich dieser im C-Verzeichnis der Workbench-Diskette 1.3. Wenn Du diese Disk besitzt, mußt Du nur eine Shell oder CLI öffnen und dort den Namen eintippen.

AMIGA 600 AUFRÜSTEN?

Ich habe einen Amiga 600 mit Amiga-OS 2.x und 2 MByte RAM. In der nächsten Zeit würde ich gerne meinen Computer aufrüsten und habe dazu noch einige Fragen:

1) Lohnt es sich ein externes Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk mit Audio-Player, CD-32-Emulator usw. zu kaufen?

2) Ist es sinnvoll eine 2.5"-Festplatte zu kaufen? Ich habe Bedenken wegen dem Platz, da ich bereits eine Kickstart-Umschaltplatine eingebaut habe.

3) Wird mein Computer überlastet durch das Aufrüsten?

4) Wäre eine Turbokarte für den Amiga 600 angebracht?

5) Kann man meinen Amiga noch mit mehr Speicher aufrüsten?

Jörg Gerbershagen, 28790 Schwanede

1) Ja, es lohnt sich. Achte beim Kauf aber darauf, daß Du das CD-ROM-Laufwerk auch an den neuen Amiga-Modellen nutzen kannst.

2) Vom Platz dürfte es hierbei keine Probleme geben. Probleme könnte es bei der Auslastung des Netztes des Amiga 600 geben, wenn Du noch weitere interne Geräte einbaust.

3) Normalerweise dürfte es kei-

ne Probleme geben. Es kommt ganz darauf an, wie viele und welche internen Erweiterungen eingebaut werden. Eine interne Festplatte läßt sich aber jederzeit ohne Probleme mit einem externen Gehäuse zu einer externen Festplatte umbauen, um das Netzteil des Amiga 600 zu entlasten.

4) Ich kenne keinen einzigen User, dessen Amiga einmal zu schnell war. Der „nackte“ Amiga 600 ist schon ziemlich langsam und auf die Dauer wird es bestimmt Probleme geben, wenn Du nicht aufrüstest.

5) Ja, das geht ohne weiteres. Auf vielen Turbokarten sind hierfür RAM-Optionen vorhanden. Natürlich kann man auch mit einer Speichererweiterung mehr RAM einbauen. Wenn Du wirklich vor hast, Dir alle diese Erweiterungen zuzulegen, rate ich Dir eher dazu, Dir einen Amiga 1200 oder Amiga 4000 zu kaufen. Dies ist auf jedem Fall billiger, als einen Amiga 600 so stark aufzurüsten.



Schau einmal nach, ob sich irgendein Gegenstand im Diskettenschacht Deines Laufwerkes befindet, der da nichts zu suchen hat. Ich vermute aber ganz stark, daß Dein Laufwerk kaputt ist.

Wenn Du das Laufwerk nicht zerlegt hast und noch keine sechs Monate seit dem Kauf vergangen sind, kannst Du das Laufwerk beim Händler umtauschen.

LAUFWERK KAPUTT III?

Da an meinem Amiga 1200 die Disketten nicht mehr ohne weiteres reingehen, zerlegte ich meinen Computer. Ich stellte dann fest, daß nur eine kleine Schraube verbogen war. Diese Schraube habe ich wieder gerade gebogen, und schon gingen die Disketten wieder ohne Probleme in das Diskettenlaufwerk. Al-

erdings habe ich seit dieser Aktion auf fast allen Disketten einen Read/Write-Error. Ist nun mein Rechner kaputt oder nur das Diskettenlaufwerk.

Klaus Franke, 06542 Allstedt

Du hast leider nicht beschrieben, was Du alles am Laufwerk gemacht hast, und vor allem, um welche Schraube es sich gehandelt hat. Du solltest auf jeden Fall folgendes einmal überprüfen: Sind alle Kabel fest und vor allem richtig mit dem Laufwerk verbunden? Befindet sich jetzt eventuell Schmutz im Laufwerk wie z. B. ein Papierfetzen oder ähnliches? Ist durch das Verbiegen von der Schraube eventuell etwas anderes verbogen, abgerissen, verschmutzt oder zerstört worden? Wie schaut es mit dem Lesekopf aus? Findet Du hier nichts, wird Dir vermutlich nichts anderes übrig bleiben, als ein neues Diskettenlaufwerk zu kaufen. Dein Rechner dürfte hier nicht kaputt sein.



Burn Out oder Frühstart mit Zeitstrafe?

LEADING LAP

Die in dieser Ausgabe vorgestellte Vorabversion soll bis Anfang Dezember noch kräftig verbessert werden. Ist dann die Pole Position von F1 Grand Prix gefährdet?

Ab
27.12.95
am Kiosk!

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Änderungen ergeben.

STAR
CRUSADER



Genialer 3D-Streich oder drittes Weltraumdesaster?

Sternenritter, die mit Wing Commander oder Elite 2 nicht so recht glücklich wurden, können sich auf den Test zu Gametek's neuester 3D-Ballerei freuen!



Das absolute Fußballereignis oder totaler Regenfall?

TOTAL
FOOTBALL

Domark schickt einen neuen Konkurrenten für FIFA Soccer und Lothar Matthäus Soccer auf den Rasen. Kann man damit die Bundesliga-Winterpause standesgemäß überbrücken?

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 Geltenpoth (cg)

Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christoph Holowaty (ch)

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Jippisch (hj)

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Compuserver ID: 100 443, 1115

Textkorrektur:

Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:

Roland Gerhardt (rg)

Redaktion:

Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,

Leserbriefe: Rainer Rosshirt (rr),

Userbox: Andreas Magerl (am),

Assistenz: Michael Erwein (me), Alexander Geltenpoth (ag)

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,

Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Grafisches Konzept:

Stefanie Geltenpoth, Sylvia Stengl

Freier Mitarbeiter:

Oliver Pfeilbner (op)

Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorfer

Anzeigenleitung:

mediating Medienagentur GmbH

Thorsten Szameit

Isarstraße 34

90451 Nürnberg

Tel.: 09 11/9 68 32 0

Telefax: 09 11/6 42 78 60

Thorsten Szameit (Verkauf, -19)

Wolfgang Menne (Verkauf, -43)

Tanja Kaiser (Disposition, -32)

Anzeigenbüro:

VECTOR Medienmarketing GmbH

Falkstraße 45-47

47058 Duisburg

Tel. 02 03/3 05 11 50

Fax 02 03/3 05 11 34

Verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thomas Kammer, Thorsten Szameit

Anzeigenpreise:

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6, gültig ab Mai 1995

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:

Amiga Games: Pinball Mania © 21st Century

Amiga Fun: Zool © Gremlin

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.

Abobetterung: Tel.: 09 11- 5 32 51 70

Hotline (13⁰⁰-16⁰⁰ Uhr): Tel.: 09 11- 6 42 77 69

Leserservice: (12⁰⁰-16⁰⁰ Uhr) Tel.: 09 11- 6 42 77 69

Manuskripte und Programme:

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der

Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der

Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine

Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht

übernommen werden. Urheberrecht: Alle in AMIGA Games

veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen

schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der

auf Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung.

Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Ver-

lages dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die

Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigen-

es Gefahr.

Dieser Auflage liegt ein Prospekt der Firma Silver Datentechnik

bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

USERBOX
Alles über DFÜ!

CEDRIC
Neues von Neo!

COVERDISK
Gut wie immer!

Himmlische Spiele ab 1,50 DM

Brandaktuelle Neuheiten 1996

1,50 Kill The Little Dudes Ein ausgereiftes Jump'n Run-Game, bei dem es Ihre Aufgabe ist, die außerirdischen Mutanten und Androiden auf einem fernen Planeten zu "killen" und gleichzeitig die Brillanten auszusammeln. Geschicktes Leiterklettern ist hier gefragt. Der Renner! **Nr. 600**

5,- Charlie Cool Ein ganz neuartiges Jump'n Run-Game der Spitzenklasse. Erleben Sie eine kunterbunte Glitzerwelt, die verzaubert. Auf der Suche nach versteckten Goldstücken begegnen Sie Marienkäfern, Schnecken, Würmer, Sprungfedern, Falltüren... Grandioses Kinderspiel! **Nr. 640**

10,- Bowling Ein erstklassiges Bowlingspiel für 1-8 Mitspieler. Wunderbare Grafik und 100% realistische Geräusche, die digitalisiert wurden, zeichnen dieses perfekte Spiel aus. Sie stoßen die Kugel mit der Maus in Richtung und Kraft. Eine Steuerung wie in der Realität. **TOP-HIT Nr. 660**

3,- Zaxxon Eines der bekanntesten und erfolgreichsten Spiele vom C64 jetzt als Amiga-Neuaufgabe. Steuern Sie Ihr Raumschiff über eine 3D-Landschaft und schießen Sie alles ab. Doch Vorsicht: Sie mühen mit Raketen, Mauern, Energiefeldern usw. fertig werden. **Nr. 630**

10,- German Trucking Ausgereiftes High-End-Strategie-Spiel für 1-4 Spieler in noch nicht dagewesener Qualität. Mit deutschen Straßenkarten in perfekter Grafik. Weltweit bestes Truckspiel! Mit echten LKW-Fotos. Bewegen Sie Ihre LKW sicher durch Deutschland. 2 Disketten **Nr. 661**

10,- Raumflug 2001 Ein Raumschiffsimulator der Extraklasse. Sie sehen alles aus der Sicht des Cockpits. Mit rasender Geschwindigkeit fliegen Sie in die 3D-Tiefe des Weltalls hinein. Weichen Sie den heranfliegenden Meteoriten aus und schießen Sie scharf. Mit Aufprallerschnüger. **Nr. 662**

1,50 Advanced Tetris Das wohl beste Tetris fast zum Preis einer Leerdiskette. Greifen Sie zu. Garantiert, stundenlangt Spielgenuß. Wahlweise "Classic" oder "Crazy" Game. Musik oder Soundeffekte. Spielfeldgröße und Spielstärke völlig stufenlos einstellbar. **Nr. 601**

3,- Flag Rally Ein Autorennen für 1-2 Spieler. 10 Coureurs zur Auswahl. Bis zu 9 Runden werden gefahren. Wahlweise kann gegen den Computer oder einen 2ten Spieler gefahren werden. Mit Ganschaltung und realistischen Motorgeräuschen. 1- oder 2-fach Unterteilung des Screens. **Nr. 631**

5,- Colonial Conquest II Das ultimative Weltraum-Strategie-Spiel für 1-2 Spieler. Ähnlich dem Spiel "Civilization". Ziel ist es, eine eigene Zivilisation, Waffensysteme und Raumschiffe im Universum auf 26 erdähnlichen Planeten anzusiedeln. Auch auf Festplatte zu installieren. **Nr. 641**

3,- Top Hat Willy Jump'n Run-Game der kniffligsten Art. Auf der Suche nach Gummibärchen schwirren überall Feinde und Hindernisse wie Hasen, Bälle, Mäuse, Autos, Scheren umher. Willy kann laufen, springen, Treppen steigen oder jippen. Genial für Kinder oder für lange Abende geeignet. **Nr. 632**

10,- Kahne Ihn zum Schrotthaufen Nachdem Sie sich Ihr Vehikel (PKW, LKW, Bus oder Panzer) zusammengebaut haben, gilt es, auf einer Piste das gegnerische Fahrzeug durch Kollision vollständig zu demolieren. Mit Ballastpanzer, Blechhaufen, Feuer Optionen für weitere Piston vorhanden. **Nr. 663**

5,- Marbleicious Lenken Sie Ihre Murrel durch das schnelle Setzen von Schindern/Pfeilen zum Ziel. Doch Vorsicht: Durch Ablenkungs-Hindernisse und schräge Ebenen kann der Ball schnell vom Kurs abkommen und in die Tiefe stürzen. Ein Wahnsinnsspaß! 6 Level-Version **Nr. 642**

5,- Crazy Hawaii Olympics Ein lang erwartetes neues Sportspiel: Völlig ausgepöbelte Disziplinen für 1-2 Spieler: 100m-Lauf, 500m-Lauf, Bananenweltwurf, 110m-Hindernislauf mit Baumstumpfspringen. Lustige und bunte Grafik für Klein und Groß. **Benötigt 1MB Chip Ram Nr. 643**

Jedes Spiel nur 3,- DM



UNIVERSUM SOFTWARE

Mallander Computer GmbH
Bärenrodterstr. 24 A
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 61 50
Fax: 02871 / 1 86 62 62

Erleben Sie brandaktuelle TOP-Neuheiten der besten Spiele. Alles voll spielbare Versionen. Bei launigen Spielen sogar Update-Möglichkeit. Laufänglich auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben. Versandkosten:
Bar-Vorkasse 2,- DM Scheck-Vorkasse 6,- DM Nachnahme 10,- DM
Ausland: Bar: 2,- DM Scheck: 15,- DM Keine Nachnahme
Mindestbestellwert: 10,- DM

- 602 **Jim's Video Poker** Ein Pokerspiel mit allem drum und dran. **Zum Sensationspreis von nur 1,50**
- 633 **Dr. Strange** Plattformspiel mit Leitern, Monstern... Vernichten Sie die Gen-Manipulation! **3,-**
- 603 **Smurf Hunt** Jagen und linksen Sie alle Schlümpfe im Schlumpford. **Spitzenpreis: Nur 1,50**
- 604 **Ghost Mine** Durchsuchen Sie Minen nach Diamanten. Für Boulder-Dash-Fans!!! **1,50**
- 644 **Adventure of Norris** Jump'n Run-Game im dunklen Untergrund mit fraseligen Wesen. **5,-**
- 634 **Bounce'n Blast** Schweißes Jump'n Run-Game mit bunter Grafik, wilder Ballerei und Säure. **5,-**
- 634 **Nemesis** Schließen Sie gegnerische Spielsteine mit eigenen ein. Dann gehören alle Hüner. **3,-**
- 646 **Supra Schach 95** Ein feines und spielstarkes Schachprogramm mit über 100 Einstellungen. **5,-**
- 664 **Brainy** Das große Familienspiel mit Wissensfragen aus zahlreichen Sparten. 1,8 Spieler. **10,-**
- 605 **Tealth** Ballern pur in 6-Ebenen-Super-Schrot. Grafik. Nur für Super Amigas A2000. A4000 **1,60**
- 647 **Virtual World** Bewegen Sie sich frei in 3 Dimensionen in echter Vektor-Grafik. **SUPER! 10,-**
- 665 **Scorched Tanks** Sie kontrollieren über ein Computerinterface bis zu 60 Waffensysteme. **5,-**
- 648 **Familien Solitaire** Das Kartenspiel für die ganze Familie für 1-4 Mitspieler. Schöne Grafik. **5,-**
- 666 **BUND!** Sie erhalten den Musterungsbescheid! Was nun? Grafikversion über 2 Disketten! **10,-**
- 635 **Top Secret** Ein Action-Jump'n Run-Spiel, das besonders für Kinder ab 3 geeignet ist. **3,-**
- 667 **Vektor Storm** Weltraumballerspiel. Verteidigen Sie Ihre galaktischen Sektoren. 3D-Grafik! **10,-**
- 668 **Raketenstart** Echte Video-Grafik. 1-2 Spieler, 6 Level (Wasteland...) Nur A1200, A4000 **10,-**
- 669 **TRAX** Platzparades Anordnen von Spielblöcken ähnlich wie bei Tetris. **10,-**
- 649 **Psycho Top** Vernichten Sie Sie alle "Bazookabebers" in der "Slime-Zone". **5,-**
- 670 **Boxen** Kämpfen Sie gegen die Todeskrake von Bruce Lee. 2 Levels! Nur A1200, A4000 **10,-**
- 690 **Astro Trek** Action-Flug-Missionen mit Enterprise, Digi-Bilder, Original-Sounds, Sprache... **20,-**
- 671 **Wörterarten** Einige Buchstaben sind vorgegeben. Ähnlich dem Sat-1 '5 mal 5' mit Editor. **10,-**
- 650 **Seed of Darkness** Grafikventure mit allen Features. Mit komfortabler Maussteuerung. **5,-**
- 694 **Digital Ninja** Kampfsportspiel mit fernöstlichen Spitzen-Hintergrundbildern. **20,-**
- 692 **Super Lemmings 95** Ganz neuartig! Mit Prellfunktion! Wurfkörpern, UFOs... **20,-**
- 672 **Match Patch** Jump'n Run-Spiel für Kinder. Am Fallschirm fällt der Tennisspieler durch Levels **10,-**
- 673 **Slam Ball** Managerspiel rund ums Tennis. Reporter-Kommentare und eigene Journalismus. **10,-**
- 674 **Car Racing** Autorennen für 1-2 Spieler mit Reifenquatschen und Autordrumdrehung. **10,-**
- 651 **Pferderennen** Bieten Sie mit und erleben Sie ein aufregendes Rennen. 1-7 Spieler. **5,-**
- 652 **Mimic** Gedächtnisspiel. Auf 100 Feldern blitzt eben kurz auf. Kinder Sie in nötiger Reihenfolge nach. **5,-**
- 675 **AntWars** Eine Bazooka-bewaffnete Kampfmause ballert alles nieder. Voll abgedreht! **10,-**
- 693 **Tax'n Stuff** Ballergame mit Panzen. 4 Bildschirm auf einmal sichtbar. 1-4 Spieler. Megahit 1996! **20,-**
- 676 **Sky Worker** Retten Sie die Welt. Im Jahre 2158 die Welt. Vom Bundesminister für Wirtschaft. 2 Diskets **10,-**
- 606 **Burger Fighter** Lustiges Spiel für Kinder. Ballern Sie die Hamburger, Milchshakes usw. ab. **1,50**
- 694 **Chaqueux** Lustiges Lemmings-ähnliches Spiel mit Motorsägen und Zwergen. 2 Disketten **20,-**
- 677 **Out of Control** Ihre mein Raumschiff... Sagenhafte Weltraumbild. feine 3D-Echtluft-Grafik. **10,-**
- 678 **Pingwynne** Verschieben Sie als Pinguin Eisblöcke und treffen Sie so PacMan-Figuren. **10,-**
- 695 **Krieg der Sterne** Futuristisches Science-Fiction-Spiel. Kontrollieren Sie Ihre Raumschiffe. **20,-**
- 696 **Zauberwürfel** Sagenhaft aufgemachtes Knobelspiel. 100 Level. Profi-Grafik. 2 Diskets. **TOP 20**
- 679 **Beetle** Lustiges Kinderspiel ab 3 Jahren mit bunten Spielfiguren. 30 Level-Version. **10,-**
- 697 **Star Worlds** Weltraum: Ähnlich wie bei Space Tax müssen Sie Astronauten retten. 2 Diskets. **20,-**
- 680 **Pom Pom Gunner** Mit einem Flug-Geschütz müssen Sie Flugzeuge vom Himmel hohlen. **10,-**
- 681 **Mine Hunt** Spiel für die Workbench: Räumen Sie geschickt das Minenfeld. **10,-**
- 682 **Jump Ball** Schnelles Reaktionsturnier eines springenden Balls. Achten Sie auf die Totenköpfe. **10,-**
- 653 **Pengo** Verschieben Sie eskalte Blöcke und zerquetschen Sie die PacMan's. Für Kinder. **5,-**
- 683 **Galaga Deluxe** Das wohl schnellste und bekannteste Ballerspiel als Neuaufgabe. **10,-**
- 684 **Star Wars Fire** Zwei Gegner wollen die letzte Ernergiestation des Delta-Systems erobern. **10,-**
- 698 **Blast of Strike** Hervorragendes Actionballerspiel mit Flug über Raumstationen. **10,-**
- 636 **Der Weihnachtsmann** Super lustiges Jump'n Run-Game mit Schneemännern usw... **3,-**

Unglaublich: Spiele & Anwender ab 1,50 DM

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis



Sommerspiele Brandneue Olympische Sommerspiele mit Turmspringen, Sportschießen im Übungsraum, Sprinten und Fahrradfahren. Ein wirklich gelungenes neues Sportspiel für jedermann. **Nr. 200**



Commodore-Amiga The Game Retten Sie den Amiga vor seinem endgültigen Untergang. Kämpfen Sie gegen den Atari. Wir wollen alle, daß die Amiga-Produktion noch weiter gesteigert wird. **Nr. 217**



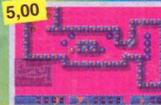
Titanic Bereiten Sie die Bergung des Schiffs vor. Bereiten Sie durch das Loch an der Seite das Schiff. Eine 3D-Echtzeitgrafik. Erkunden Sie alle Decks und Schätze. Ein Top-Adventure. **Nr. 218**



World Address Die wohl beste und komfortabelste Adressverwaltung für den Amiga. Über 42 Pull-Down-Menüs und Iconsteuerung. Deutsche Online-Hilfe und Bilder-Einbau-Funktion. **Nr. 201**



Balders Grave Ein interessanter Boulder Dash Clone, der viele Abenteuer und Gefahren bietet. Schlangen, Hexen und Grabsteine bilden böse Gefahren. 40 tolle Level. Mit Leveleditor. Ab OS2.0. **Nr. 219**



Mov'em Ein Roboter räumt auf. Doch so einfach ist das gar nicht. Ein Spiel mit einer Prise Weltraum, High Tech und Knobelspaß. Wirklich prima Grafik. Mit Level-Editor. Top-Preis. **Nr. 220**



Die Schlagzeile Ein völlig bildnisähnliches Spiel. Da haben die Redakteure doch etwas durcheinander geworfen. Jeden Tag neues Schlagzeile. Ein humorvolles Spiel ab 6 Jahre geeignet. **Nr. 221**



Pioneers Erleben Sie das Leben in ferner Zukunft. 1-4 Spieler regieren, planen, handeln und kämpfen. Sehr viele traumhafte Grafiken, tolle Soundeffekte. Ein unglaubliches Spiel. **3 Disks Nr. 307**



Monaco Sie sind live beim Start in Monaco dabei. Eines der schnellsten Autorennen. Normal Arcade-Game-Modus. Sie müssen auch auf Unfälle achten und auch mal eine Vollbremsung in Kauf nehmen. **Nr. 308**



Star Trek Set Verschiedene Spiele. Steuern Sie Raumschiff Enterprise durch die Weiten des Universums. Tolle TV-Grafik und echte Videofilm-Ausschnitte. 5 Disketten-Set. **Nr. 342**



Mallender Computer GmbH
Bärenndorfstr. 24 B
 46395 Bocholt
 Tel: 02871 / 18 67 27
 Fax: 02871 / 1866 260
 Kostenlose Katalog anfordern
 Spiele-Abg. Möglichkeit
 Händleranfragen willkommen
 Mindestbestellwert: 10, DM

* Höchste Aktualität
 * Alles Vollversionen
 * Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben.
 * Unschlagbares Preis / Leistungsverhältnis

Versandkosten:
 Bar-Vorkasse: 2,- DM
 Scheck-Vorkasse: 6,- DM
 Nachnahme: 10,- DM
 Ausland NUR Vorkasse:
 Bar: 2,- DM Scheck 6,- DM

Jedes Spiel nur 5,- DM

- 210 **Frühlingsspiele** Mal etwas ganz neues: Olympische Spiele im Frühling mit Schwimmen, Schießen, Gymnastik und Bogenschießen.
 211 **The Aliens are coming** 11.11.1995 Sie kommen von Oben und Sie müssen blitzschnell reagieren, was der Laser hält.
 212 **Crued** Endlich gibt es das bekannte Spiel als Computerumsetzung.
 213 **Cybernetix '95** Das absolute Ballergame im Space. Sauberes Scrolling, Felsenprung, feindliche Raumschiffe. **Ein Ballerhit!**
 214 **Gefahr Boulder** Ein arduer Boulder Dash, in dem man schneller erledigt ist, als man es sich erlauben würde. Knifflig & Schnell.
 215 **Kampf im All** Eines der actionreichsten Super-Baller-Spiele. Ballern Sie ganze Raumschiff-Flotten ab und sammeln Sie Extras.
 216 **Operation Meteor** Sie bewegen sich völlig frei in einer 3D-Welt. Warum liegt mitten im Garten eine Laserpistole? Warum befindet sich im Keller der Zugang zu einer neuen Welt?

Jedes Spiel nur 5,- DM - wenn nicht anders angegeben -

- 224 **International Cricket II** Ein wunderbares Spiel direkt aus den USA eingeflogen. Sportfans müssen dieses Spiel haben.
 202 **Star Warrior** Ein galaktisches Kampfspiel für 2 Spieler. Erobern Sie alle gegnerische Planeten. Der wahre Preis: **1,50**
 225 **Schiffe versenken** 1-4 Spieler, 9 Schiffe und U-Boote. Gute grafische Darstellung. Vermünftige Computerumsetzung.
 226 **Master Blaster** Zeitbombe zünden, abtauen, und durch die gute gestrichelte Mauer durch. Extras sammeln ... und weiter ...
 203 **Brain Slave** Buntes Steinen such Vermittler, der Ihn zu sengeinleichen schiebt. Doch die Gravitation kommt... **1,50**
 210 **Thieves** Ein ganz neues Solitärkartenspiel, bei dem 2 volle Sätze Karten in richtiger Reihenfolge gestapelt werden.
 228 **Rock Slide** Ein harter Test für das Reaktionsvermögen. Ein abgewandelter Mix zwischen Tetris und 4 Gewinn.
 209 **Cyber Man** Raketenantrieb auf den Rücken geschnitten ... und los geht's. Sagenhaftes Actionspiel mit Real-Effekt. **9,90**
 229 **Riesen Poker** Endlich mal ein Pokerspiel mit echten großen Spielkarten auf dem Bildschirm. Incl. Spielhölle Pro.
 230 **T-Racer** Ein Ballergame mit einer Grafik, die von der Qualität her echten Spielhallen-Games sehr nahe kommt.
 231 **Step 5** Prima Tetris-Spiel. Die tolle 256-Farb-Grafik ist so perfekt, daß das Spiel nur mit AGA-Chips und OS3.0 läuft.
 310 **Karate Champ** Tolles Karatespiel mit sinnvoller fetterlicher Musik, tollen Kampfschreien und Heiltschen. **9,90**
 232 **Blinden Simulator** Es gibt schon verrückte Spieldelben. Bei diesem Spiel brauchen Sie eher Ihr Gehör als Ihre Augen.
 233 **Amiga Mühle** Altebekanntes Spiel für den Amiga als tolle Computerumsetzung.
 234 **Kreuzwort Plus** 90 ganz neue Kreuzworträtsel mit weit über 4000 verschiedenen Fragen.
 235 **Verzweifelter Kampf** Jagen Sie Ihren letzten Gleiter durch den Dschungel der Wildnis. Doch es kommen Probleme auf.
 311 **Duell im All** Im Jahre 4093 müssen Sie in 25 verschiedenen Weltraumlandschaften gegeneinander antreten. 2 Disks **9,90**
 232 **Batman** Er ist wieder da. Batman kämpft sich fliegend über die Stadt und wird von allen Seiten angegriffen. **9,90**
 236 **Pinp III** Es kommen sehr, sehr viele neue Levels auf Sie zu. Tolles Break-Out. Schläger, Ball, Mauer und Geschick.
 237 **Space Tris** Ne, kein Tetris-Spiel. Kluges Anordnen von saftigen Kugeln ist hier angesagt. Aber die Muster einhalten!
 238 **Kombat** Interessantes Panzerspiel mit Sandwällen, versteckten Mauern und Gräben.
 313 **Glockhölle** Angriffe von allen Seiten muß Verzockla aushalten. **9,90**
 314 **Finde den Mörder** Klären Sie dieses Verbrechen auf. **3 Disketten** mit vielen Fotos. **19,00**
 239 **Meltdown** 1-4 Spieler streiten sich um die besten Plätze für Ihre Atome. Wenn 3 Atome, dann Peng und Nachbar weg.
 240 **Dark Castle** Dungeons Adventure: Befreien Sie Ihre Geliebte aus dem dunklen Verlies des düsteren Gemäuers. **9,90**
 314 **Commando Raid** Hubschrauberflug unter der Erde wie bei Fort Apocalypse (C64). Laserwände / Benzinanzern. **9,90**
 241 **Meister Schach** '95 Das wohl beste Amiga-Schach. Mit Lernmodus, versch. Spielmodi und vielen Sonderfunktionen.
 315 **Hyper Drive 1** oder 2 Spieler sausen mit einem Höllempoten durch verzwickte Labyrinth. Nur nirgendes ankommen. **9,90**
 244 **Bette, Electric, BombClock, Deutbringers** 4er-Spielepack: Baller-Action, Knobelspaß, Schaltkreise regeln... **19,00**
 244 **Space Runner II** Graben Sie die Schätze aus der Erde aus. Doch achten Sie auf einstürzende Felsen und Ungeziefer.
 243 **Puzzle 10** wirklich wunderschöne Bilder werden völlig zerhackt. Puzzeln Sie die Bilder wieder zusammen.
 316 **King Kong** Der Riese kämpft sich leidvoll durch die kleinen Straßen der Menschheit. Tolle Grafik & echte Sounds. **9,90**
 244 **Fang Ihn** Lustiges Spiel in einem Laborday, daß man direkt durch Drehtüren für den Verfolger ändern kann.
 245 **Mini Graber** Graben Sie mit möglichst kurzem Weg alle Edelsteine aus, ohne auf die eckigen Spinnen zu treten.
 246 **Amiga Scrabble '95** Mit gesprochener Kommentierung, 2-4 Spieler-Modus. Testen Sie Ihr Wort-Kombinations-Vermögen.
 317 **Glücksspiel** Im letzten Funkspruch meldete die Besatzung ein UFO und seltsame Kräfte. 3D-Echtgrafik-Adventure **9,90**
 318 **Höchstszuppe** Ausgesprochen gutes und lustiges Verschiebepuzzle besonders für Kinder geeignet. 2 Disks **9,90**
 247 **Backyardman Deluxe** Außerst luxuriöses Spiel für hohe Ansprüche. Tolle Umsetzung mit wahren Moment-Fotos.
 319 **Teddy Fischli** Plattformspiel unter und über Wasser mit Fischen und Teddys als Feinde. Lustig für Kinder ab 4. **9,90**
 320 **Der Wandelmann** Bauen Sie aus verschiedenen Körperpartien vorgegebene lustige Figuren nach. Spaß-Garantie für Kinder.
 321 **Space Battle 3D** Ballerorgie für 1-2 Spieler. Schnelle 3D-Grafik im Weltall mit tollen Soundeffekten. Lohnenswert **9,90**
 248 **Reflection 2** Spieler müssen durch Ihre Schläger den Ball immer im super 3D-Spielfeld halten. Reaktionsspiel.
 249 **Dschungel Live** Überlebenskampf im Urwald. Übergröße Gorillas greifen an. Aber Sie haben ja eine Flinte mit dabei.
 322 **Der Rassenmäher** Die absolut brutale Gartenverrichtung. Lustig, gesprochene lustige Kommentare... **9,90**
 250 **Piplini** Ein bau-genes-ze-it Spiel. Aus 15 verschiedenen Rohstoffen eine Wasserleitung bauen. Mit Editor.
 251 **Silbball II** Ein futuristisches Ballspiel als Kombination zwischen Breakout und Flipper. Lustige Geräusche und Anims.
 252 **Big Willi** Allerlustigste Jumpi-Runn-Spiel mit bunter Kindergartengrafik. Lustige Tiere als Feinde.
 323 **Nano Fly** Microtechnologie ist Off! Nanotechnologie ist die Zukunft. Die Nano-Fliege wird in ein System zum Zerstören von irreversiblen Disketten eingeschleust. Allerlei technische Hindernisse können mit Wurfbomben abgewehrt werden. **9,90**
 253 **Great Raid** Die jagd nach Goldstückchen. Inschöne Insekten stören jedoch. Doch Sie können sich verstecken.
 324 **Puc Man** Tolle Soundeffekte, viele Welten wie Dinowelt... Spielfelder viele Bildschirme groß, weiches Scrolling... **9,90**

Wahnsinns Anwendersoftware

- 300 **Backup Set** 2 sichere Programme, um die Daten Ihrer Festplatte zu sichern. HD-Disks & Datenkompression. **9,90 DM**
 340 **A500 Emulator / Relokick 1.3** Es ist so weit. Millionen User haben gewartet. Mit Relokick 1.3 können Sie softwaremäßig einen A600, A1200, A4000 in einen A500 umwandeln. So läuft fast alle altere Software auf Ihrem Computer. Incl. Degradier, Fake Mem. Kick 1.4 für weitere Möglichkeiten. **19,00 DM**
 301 **Bildschirmschoner** Die besten Schöner wie Super Dark (über 50 Effekte) oder Blitz Blank, dem Alleskönner. **9,90 DM**
 320 **Textset Pro** Der Preiswahnsinn. Textverarbeitung mit über 80 Pull-Down-Menüs plus 500 fertige Musterbriefe. **9,90 DM**
 303 **PC-Emulator-Pack** Verschiedene Emulatoren und Konverter machen den Amiga zum PC 2 Disketten! **Toll! 9,90 DM**
 360 **MS-DOS-Programme** Riesen Pack von PC-Programmen für den PC-Emulator-Pack. Spiele & Anwender aller Art. **29,00 DM**
 340 **Speedup Set** Sie erhalten ein breites Feld an Programmen, die Ihre Festplatte / Lautwerk um ein Vielfaches beschleunigen. Beachten Sie bei Festplattenbeschleuniger folgendes: Erst Preise vergleichen, dann kaufen... Ab Kick 2.0 **3 Disketten 9,90 DM**
 361 **Workbench-Tools** Wahnsinnslisten für die Workbench: Magic WB, Magic Menü, Tool Manager, WB Action, Icons, Browser II und zahlreiche weitere Programme. Die Workbench-Fenster werden ab sofort völlig neu aussehen und Sie können z. B. Dateien per Mausclick kopieren und bearbeiten. Sie erhalten sogar gehaltene **8 randvolle Disketten** für nur 29,00 DM! Ein unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis!!! Der Komplettpreis: **29,00 DM**
 341 **Astronomie Set** Die Riesensammlung rund ums Weltall, Planeten und Raumfahrt. Beispielprogramme: Das Solarystem, Weltendatabank, Gravity, Star Chart, Moon Tool, Planetarium, Orbit, Planeten des Universums, Wellenbauer und zahlreiche weitere Programme. Ein wirklich faszinierendes Programmpaket, daß alle Menschen interessieren sollte. 5 Disketten... **19,00 DM**
 350 **Englisch komplett** Ein Programmpaket, mit dem Sie sowohl die englische Sprache durch diverse Lern- und Vokabelprogramme erlernen können als auch englische Wörter, Sätze und Texte in die deutsch Sprache übersetzen können. Beispiele: Lesson One, Vokabel Pauker, Vokabel Professional, Englisch Genie, Wörterbuch, und so weiter... 3 Disketten **9,90 DM**
 222 **Professional File System** Vergessen Sie Ihr altes Amiga-File-System und installieren Sie das Professional File System. Dann können Programme bis zu 20 mal schneller geladen werden. Auch werden sämtliche Diskettenzugriffe wesentlich beschleunigt. Das ganze System gibt es zum absoluten Schlagpreises von **5,00 DM**
 306 **Das Platzwunder** Dieses Programm erlaubt eine ganz neuartige Formatierung von Datenträgern. Ab sofort können Sie auf normale DD-Disketten über 100 KB mehr Daten und auf HD-Disketten über 500 KB mehr Daten schreiben. Aus 880K wird 984K und aus 1,44 MB wird 1,86 MB. Ab Kickstart 2.0 **9,90 DM**
 223 **Assembler Kurs** Ein äußerst ausführlicher Kurs, der sauber in verschiedene Kurse eingeteilt ist. Werden Sie innerhalb von 3 Monaten zum professionellen Programmierer. **5,00 DM**

