

**AMIGA**  
**Games** Disc  
& Mag



**COMPUTEC**  
VERLAG

ISSN 0946-6339

**5/96**

**DM 7,50**

**17 NEUE GAMES!**

**Gloom Deluxe**  
**Slamtilt!**  
**Hattrick**  
**Timekeepers**

# ALIEN BREED 3D II

**Exklusiv-Interview mit dem Entwickler des 3D-Hits!**

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 ein.

ASTAT MEDIA GmbH  
Reklamationen Amiga Games  
Am Steinacher Kreuz 22  
90 427 Nürnberg

**Exklusiv!**

**Nur auf dieser Disk!**

## HILLSEA LIDO

**Spielbares Demo der Top-Wirtschaftssimulation in Deutsch!**

**Für alle Amigas ab 1 MB!**





Amiga das Vorurteil des Brotkasten-Designs loswerden, das er vom rühmreichen Vorgänger C64 erbt. Übrigens, in Zusammenhang mit dem Walker veranstalten wir in dieser Ausgabe einen großen Wettbewerb, denn Amiga Technologies will den Arbeitstitel Walker gerne gegen einen griffigeren Namen austauschen. Wer sich zum Namensgeber berufen fühlt, findet auf der Seite 92 weitere Infos!

## WALKER IM ANMARSCH!

Die Anziehungskraft des Amiga ist nach wie vor erstaunlich. Die Menschenmassen auf dem CeBIT-Stand von Amiga Technologies hätten sich auch IBM gewünscht, doch die hatten leider keinen Walker....

Hinter dem Walker versteckt sich nämlich nichts anderes als der neue Amiga-Prototyp, übrigens das erste Modell seit dem auf der Computer '94 vorgestellten Amiga 1200. Die Hoffnungen, daß es sich dabei schon um den Power PC-Amiga handelt, konnten sich leider nicht bewahrheiten, nichtsdestotrotz wurde dieses Gerät zu dem Messthemema schlechthin, und zwar aufgrund seines innovativen Designs. Schon in der Grundversion überzeugt der mit 68030-Prozessoren (40 MHz) bestückte Amiga durch praktische Ideen. In Tower-Manier wird nun die Tastatur separat angeschlossen, während sich das Herz des Rechners in einem derzeit zwei Teile umfassenden Gehäuse versteckt. Erweiterungen lassen sich somit problemlos integrieren, und ein Schmuckstück für jeden Schreibtisch ist dieses Gerät allemal. Zumindest dürfte der

Ob die augenblickliche Softwareflut auch auf die neuen Aktivitäten von Amiga Technologies zurückzuführen ist, läßt sich schwerlich feststellen, nichtsdestotrotz sind wir besonders stolz, daß wir in dieser Ausgabe so viele Spiele wie schon seit über zwei Jahren nicht mehr vorstellen können! Die Höhepunkte lauten folgendermaßen: Die Fußball-Manager Hattrick und Samba Partie kämpfen um die Gunst der EM-Anhänger, die Rennspektakel Super Skidmarks Datadisk und Extreme Racing faszinieren Schumacher-Fans, Slamtitl! und Pinball Prelude lassen Flipper-Fans zu ihrem Recht kommen und die 3D-Knüller Gloom Deluxe und Nemac IV überzeugen mit tollen 3D-Grafiken.

**Ein paar exklusive Schmankerl gibt es außerdem nur bei uns! Da hätten wir beispielsweise ein Interview mit dem Programmierer von Alien Breed 3D II, das deutsche Demo zu Hillsea Lido und die Komplettversion des Rollenspielhits Dungeons of Avalon 2! Viel Spaß!**

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

## COVERDISK

### Hillsea Lido

Exklusiv nur bei uns gibt es das spielbare deutsche Demo der hitverdächtigen Wirtschaftssimulation von Vulcan Software. Als Manager eines Strandbads muß man ganz in der Tradition von Theme Park sein Seebad zu dem Freizeit-Treffpunkt schlechthin machen.

Weitere Infos auf Seite 76!



Dank unseres exklusiven Demos dürft Ihr das ausprobieren!



Wie macht man sein Seebad zum attraktiven Freizeitziel?

## COVER CD-ROM

Ein 47-minütiger Soundtrack und satte 140 MByte an aktuellem Amiga-Stoff können wir Euch auf der Cover-CD kredenzen. Der komplette Inhalt ab Seite 78!



Spherical Worlds



Alien Breed 3D II



Samba Partie



Watchtowers



World Golf



Black Viper

# INHALT

Die Kultserie von Team 17 schlägt zurück! Welche neuen Features im zweiten 3D-Abenteuer geboten werden, wie man zum Top-Programmierer wird und welche Zukunftschancen der Amiga hat, verrät uns der 3D-Zauberer Andy Clitheroe im Exklusiv-Interview. Außerdem haben wir auf unserer aktuellen Cover-CD ein umfangreiches, spielbares Demo zum neuen Top-Hit!



8

## INHALT 5/96

### RUBRIKEN

Impressum .....	98
Infotorial .....	3
Inserentenverzeichnis .....	83
Vorschau 6/96 .....	99

### SERVICE

Coverdisk .....	76
Cover-CD .....	78
Kleinanzeigen .....	88

### CHARTS

Joysoft-Bestseller .....	74
Leser-Charts .....	75

### LESERBRIEFE

Helpline .....	96
Rossi's Mailbox .....	80

### USERBOX

Die aktuellen News .....	90
Der Amiga Walker kommt! .....	92

### SPECIALS

<b>ALIEN BREED 3D II</b> .....	8
Exklusiv-Interview!	

<b>AMIGA WALKER</b> .....	92
Die CeBIT-Sensation	

<b>HATTRICK</b> .....	12
Ikarions neuestes Projekt	

<b>SAMBA PARTIE</b> .....	10
Ein neuer Fußball-Manager	

## GAMES

### A500 & A1200

Airbus A320 Vol. 2 . . .	24
Alien Breed 3D II . . . . .	8
Extreme Racing . . . . .	16
Gloom Deluxe . . . . .	26
Hattrick . . . . .	12
Hillsea Lido . . . . .	68
Jaktar . . . . .	72
Nemac IV . . . . .	20
Odyssey . . . . .	30
Pinball Prelude . . . . .	22
Samba Partie . . . . .	10
Slamtilt! . . . . .	18
Spherical Worlds . . . . .	28
Super Skidmarks Data14	
Time Keepers . . . . .	34
Valhalla 2 . . . . .	32
World Golf . . . . .	70

### CD-ROM

Alien Breed 3D II . . . . .	8
Gloom Deluxe . . . . .	26
Slamtilt! . . . . .	18
Super Skidmarks Data. . .	14

## SPILETIPS

### TIPS & TRICKS

Codes . . . . .	183
Charts-Tips . . . . .	187
Expertentips . . . . .	184
Lesertips . . . . .	189
Tips & Tricks ABC . . .	190

### KOMPLETTLÖSUNG

Dungeon Master II . . .	166
Extreme Racing . . . . .	162
Super Skidmarks . . . . .	179
Zeewolf 2 . . . . .	173

## SAMBA PARTIE



Den Namen Sayonara Software mögen vielleicht die wenigsten kennen, ihre Hits Flamingo Tours und Hollywood Pictures sind jedoch in bester Erinnerung. Mit dem Fußball-Manager Samba Partie wollen sie nun in Eigenregie zeigen, was sie können!

**10**

## HATTRICK



Kaum entwickeln die Ikarion-Leute zwei Jahre an ihrem Fußball-Manager, ist er auch fast schon fertig. Wir überprüften die Vorabversion auf ihren spielerischen Gehalt und beendeten die Bundesliga-Saison pünktlich vor dem EM!

**12**

## SLAMTILT!



21st Century im Aufwind! Nach Pinball Mania hatten wir keine besonders großen Hoffnungen, daß Slamtilt! neue Standards aufstellen kann. Die Entwickler von Liquid Software strafen uns jedoch Lügen und präsentieren einen Mega-Hit!

**18**

## HILLSEA LIDO



Wer Theme Park als zu komplex empfindet, sollte mal einen Blick auf die brandneue, komplett deutsche Version des Seebad-Simulators von Vulcan Software werfen. Diese kleine, aber feine Wirtschaftssimulation kann begeistern!

**68**

## AMIGA WALKER



Endlich! Auf der CeBIT '96 präsentierte Amiga Technologies einen Prototypen des neuen Amiga-Modells. Wir haben nicht nur aktuelle Infos und Bilder zum Hardwarestreich, sondern suchen zusammen mit euch einen neuen Namen!

**92**

Exklusiv-Interview mit dem Entwickler

# Alien Breed 3D

## The Killing Grounds

Andy Clitheroe ist ein Mann, dem die Amiga-User eine Menge zu verdanken haben. Er begann nämlich als erster damit, für Alien Breed 3D eine schicke 3D-Grafikroutine zu entwickeln, die man dem Amiga bis dahin gar nicht zugetraut hätte. Was dies für Auswirkungen hatte, wissen wir heute zur Genüge. Wir trafen uns mit Andy zum Exklusiv-Interview!

**S**icher, 3D-Actionspiele sind nicht jedermanns Sache, die technische Glanzleistung der Programmierer muß aber auf alle Fälle anerkannt werden. Wir trafen uns mit Andy Clitheroe, der als erster ein vernünftiges 3D-System für ein kommerzielles Spiel auf die Beine stellte, auch wenn ihm Konkurrenten mit Schnellschüssen zuvor-

**Andy:** Ich denke, das Gameplay war ganz in Ordnung für einen 3D-Action-Shooter auf dem Amiga, aber die Grafiken ließen einiges zu wünschen übrig. Davon abgesehen war AB3D die Art von Spiel, die damals jeder haben wollte,

PC aufnehmen, aber in zwölf Monaten oder so, wenn die Umsetzung fertig wäre, hätte es keine Chance mehr. Dasselbe gilt auch für jedes andere Computerformat. Nun zu PC-Spielen als Katalysator: das trifft nur insoweit zu, als sie

hat, der schnell genug ist, um mit diesen Dingen fertigzuwerden. Ich wollte beispielsweise reflektierendes Wasser einbauen, bei dem sich die Lichtreflexe abhängig vom Lichteinfallswinkel veränderten. Es sah wirklich toll aus, die zum Rendern nötige Zeit verdoppelte sich damit aber beinahe. Außerdem habe ich mit solchen Dingen wie Echtzeit-Schatten experimentiert, aber im Spiel ist davon nichts zu sehen.

## Die Wahrscheinlichkeit, daß Du einen Job bekommst, ist viel größer, wenn Du ein brauchbares Spielkonzept vorweisen kannst, besonders wenn Du zum ersten Mal versuchst, irgendwo unterzukommen.

**AG:** Was hat Dich zuerst auf die Idee gebracht, ein Spiel wie Alien Breed 3D zu produzieren, und wie unterscheidet es sich von den früheren Programmen, an denen Du mitgearbeitet hast?

**Andy:** Hmmmm, ich glaube, die Reaktion meiner Freundin auf das legendäre 3D-Spiel von id Software hat mich inspiriert. Ich traf Jackie, als einer ihrer Freunde das Spiel gerade auf dem PC vorführte. Ich sagte so etwas wie „Oh, das kann ich auch, kein Problem“, um sie zu beeindrucken. Der Rest ist Geschichte.

**AG:** Warst Du bei Alien Breed 3D mit dem Ergebnis zufrieden oder hättest Du gerne noch etwas geändert, vor allem im Hinblick auf die Konkurrenz?

Den größten Sprung nach vorne machte Alien Breed 3D in Sachen Grafik, was sich dank echter 3D-Engine deutlich auf die Spielbarkeit auswirkt. Dreht man sich nun, erfolgt dies ausgesprochen flüssig.

und deshalb haben wir es dann auch in der vorliegenden Form veröffentlicht.

**AG:** Man kann Alien Breed 3D mit diversen PC-Spielen vergleichen. War das Absicht, oder haben die PC-Spiele für Dich nur als eine Art Katalysator gewirkt? Hast Du eigentlich in Erwägung gezogen, Dein Game für den PC zu konvertieren?

**Andy:** Falls ich wirklich einmal was für den PC machen sollte, dann würde ich nicht AB3D oder AB3D2 für den PC umsetzen. Der technische Fortschritt ist unaufhaltsam, und im Moment kann es AB3D2 gerade so mit den entsprechenden Spielen auf dem

mich dazu brachten, darüber nachzudenken, was man mit Computern alles anstellen kann. Ich glaube, das ist wohl jedem so gegangen.

**AG:** Gibt es irgendwelche Features, die Du gerne in The Killing Grounds eingebaut hättest, aber aufgrund von Termindruck oder technischen Beschränkungen nicht realisieren konntest?

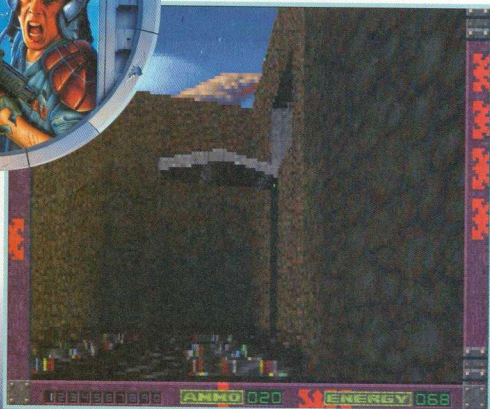
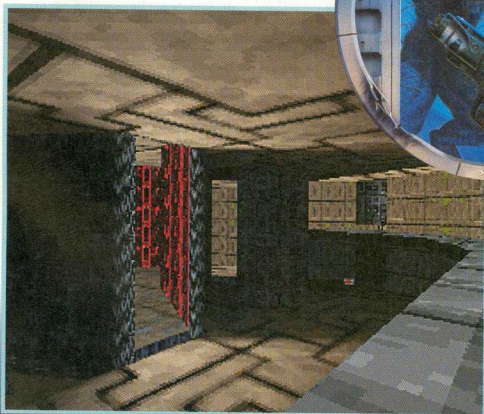
**Andy:** Was die Deadlines betrifft, die habe ich immer wieder hinausgeschoben, bis alles in dem Spiel drin war, was ich drin haben wollte. Trotzdem gibt es ein paar Features, die ihren Weg in AB3D2 nicht gefunden haben, ganz einfach weil niemand einen Rechner

**AG:** Du hast in The Killing Grounds einen Level-Editor integriert, der es den Spielern ermöglicht, recht einfach eigene Levels zu kreieren. Bedeutet das, daß es keine weiteren Spiele in der Alien Breed-Reihe mehr geben wird? Wie stellst Du Dir dann die Zukunft vor?

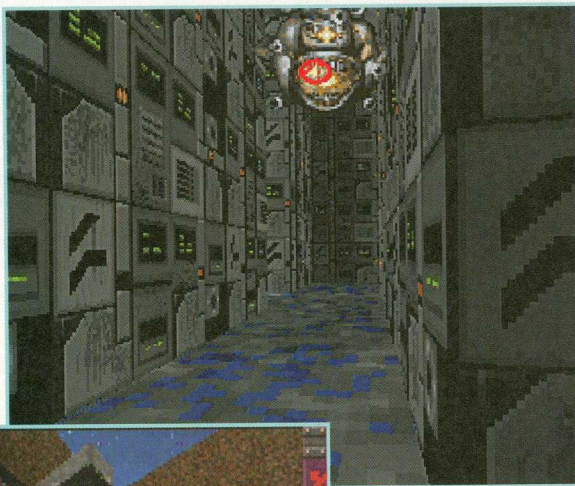
**Andy:** Das weiß ich wirklich nicht. Laßt uns erst mal abwarten, wie sich AB3D2 verkauft, bevor ich irgendwelche Versprechungen mache.

**AG:** Gibt es irgendwelche Spiele, die in Deinen Augen wahre Klassiker sind. Falls das so ist, kannst Du uns dann erklären warum? Versuchst Du, diese Spiele zu imitieren?

Auf der aktuellen Cover-CD-ROM bieten wir allen hochgerüsteten Amiga-Usern ein exzellentes, spielbares Demo. Die diversen Grafik-Einstellungen lassen sich übrigens über den Zahlenblock abrufen.



Die Reihe an grafischen und spielerischen Neuerungen in Alien Breed 3D-Killing Grounds ist erstaunlich lange und für Amiga-Verhältnisse einmalig. Insbesondere die Lichteffekte erfreuen das Auge. Rechts sieht man beispielsweise eine lodernde Fackel, die sogar die naheliegende Mauer erhellt, während der Boden durch das Wasser schimmert.



War der Blickwinkel in Alien Breed 3D noch fest, so darf man nun per Tastatur den Blick nach oben und unten schweifen lassen.



**Andy:** Das ist eine schwierige Frage. Mein absolutes Lieblingsspiel ist Exile auf dem BBC Micro. Es hat mich wirklich von den Socken gehauen, weil es alles andere übertraf, was ich bisher auf diesem Rechner gesehen hatte. Full-Screen-Scrolling in alle Richtungen, die Geschwindigkeit, die Grafiken, Trägheit, intelligente Aliens, Berechnung des Blickwinkels, exzellente Partikel-Routinen für die Explosionen...die Liste der Innovationen ist fast endlos. Außerdem hat es Riesenspaß gemacht, das Game zu spielen.

**AG: Wie bist Du dazu gekommen, Spiele zu entwickeln, und welche Ratschläge kannst Du den Nachwuchsprogrammierern mit auf den Weg geben?**

**Andy:** Ich schrieb einfach ein kleines Demo meiner 3D-

Engine und zeigte es Team 17. Sie sagten, daß ich für sie ein 3D Alien Breed entwickeln sollte.

Folgende Ratschläge habe ich für hoffnungsvolle junge Programmierertalente parat:

Eine Softwarefirma hat im allgemeinen mehrere Projekte gleichzeitig laufen. Wenn man Dich einstellen soll, mußt Du entweder gut genug sein, um für einen anderen einzuspringen, oder Du mußt ein Spielkonzept vorweisen, das so gut ist, daß die Firma bereit ist, die Entwicklung zu finanzieren.

Man sollte immer im Hinterkopf behalten, daß es in einer Softwarefirma im allgemeinen kaum Leute gibt, die nicht mit dem einen oder anderen Projekt beschäftigt sind. Wenn Du also mit einer Idee zu ihnen kommst, die sie mögen, werden sie Dich sicher nach

Möglichkeit einstellen, denn außer Dir ist niemand verfügbar, der an Deinem Projekt arbeiten könnte. In anderen Worten: Irgend jemand müßte bezahlt werden, um die Arbeit zu machen, und warum nicht Du selbst?!

Die Wahrscheinlichkeit, daß Du einen Job bekommst, ist viel größer, wenn Du ein brauchbares Spielkonzept vorweisen kannst, besonders wenn Du zum ersten Mal versucht, irgendetwas unterzukommen.

Wenn Du also zu einer Firma willst, die Dich dafür bezahlt, ein Spiel zu programmieren, wie kannst Du dann ihre Aufmerksamkeit auf Dich lenken? Nun, da gibt es mehrere Möglichkeiten. Die verbreitetste und meines Wissens erfolgloseste Methode ist, ein Demo auf Diskette mit einer kurzen Erklärung einzuschicken. Warum ist das so eine schlechte Idee? Denk darüber nach: Deine Diskette kommt in einem Riesenstapel Post an und landet schließlich bei irgendje-

mandem, der willens ist, Deinen Umschlag zu öffnen. Kann sein, daß dann gerade ein Rechner in der Nähe ist, auf dem Dein Demo läuft, aber das muß nicht sein. Vielleicht wird es weitergegeben an jemanden, der es anschauen kann. Vorausgesetzt irgendjemand ist überhaupt in der Lage, Dein Demo anzuschauen, wer ist es dann? Hier wären es die Spieltester, die dann vielleicht bei dem Verantwortlichen

aufkreuzen und ihm von dem phantastischen neuen Demo vorschwärmen, das sie gerade in die Finger bekommen haben. Aber es muß nicht so kommen. Wahrscheinlicher ist, daß die Diskette, die Du mit Blut, Schweiß und Tränen erstellt hast, anonym im Haus zirkuliert, irgendwann neu formatiert wird. Am Ende speichert dann jemand eine Menge Zeugs

drauf, das er aus dem Internet heruntergeladen hat. Das ist nicht böse gemeint, es passiert einfach.

Viel besser ist es, ein Vorstellungsgespräch zu vereinbaren und seinen Rechner mitzubringen. So kannst Du Dein Werk selber vorführen, Details erklären und erläutern, welche Pläne Du mit dem Spiel hast.

**Ich wollte reflektierendes Wasser einbauen, bei dem sich die Lichtreflexe veränderten. Es sah wirklich toll aus, die zum Rendern nötige Zeit verdoppelte sich damit aber beinahe. Außerdem habe ich mit solchen Dingen wie Echtzeit-Schatten experimentiert, aber im Spiel ist davon nichts zu sehen.**



Stelle vor allen Dingen sicher, daß das Spiel vor den Leuten, denen Du es vorführen willst, läuft! Es ist sehr wichtig zu wissen, daß Dein Zeug seiner Zeit voraus ist. Stell Dir einen Zeitplan auf mit all den Dingen, die Du erreichen willst, selbst wenn es sich dabei vielleicht um pure Fiktion handelt. Liste die Dinge auf, die Du zur Fertigstellung Deiner Entwicklung brauchst. Es macht beispielsweise keinen Sinn zu verschweigen, daß irgendwann im weiteren Verlauf eine SGI Reality-Maschine zum wichtigen Bestandteil Deiner Arbeit werden muß. Achte darauf, daß Dein Demo auf irgendeine Weise innovativ ist oder zumindest dem aktuellen Standard gerecht wird. Es sollte soweit als möglich wie ein Spiel aussehen. Die Firmen sind von einem spielbaren, interaktiven Programm viel mehr beeindruckt als von einem selbstlaufenden Demo. So wurde Worms gemacht, und auch AB3D wurde auf diesem Weg Wirklichkeit.

**AG: Wie schwierig ist es, neue Ideen für Spiele zu entwickeln, und welche neuen Konzepte werden in Zukunft Bedeutung erlangen? Und was noch wichtiger ist: wie wird die Zukunft des Amiga aussehen?**

**Dummerweise legte die Gegerintelligenz im gleichen Maße zu wie die Grafik.**



**Andy:** Ich denke, daß es in letzter Zeit nicht schwieriger geworden ist, neue Ideen zu entwickeln, nein, seit einiger Zeit scheint es ganz und gar unmöglich zu sein! Im Ernst, ich glaube nicht, daß es noch irgendwelche komplett neuen Konzepte zu entdecken gäbe. Vielleicht lieg ich ja falsch, aber ich glaube nicht, daß dem so ist. Das bedeutet jedoch nicht, daß wir nicht in der Lage wären, den alten Ideen neue Seiten abzugewinnen - das neue Dungeon-Spiel von Bullfrog (Anm. d. Red. Dungeon Keeper ist gemeint!) ist hier ein gutes Beispiel: Stelle eine Idee auf den Kopf und Sorge dafür, daß sie funktioniert. Spiele können immer noch besser, realistischer, detaillierter oder sonst was sein. Wenn die Leute Dein Spiel wollen, kommt es nicht darauf an, was für ein Spiel es ist. Ich habe viel zu viel Deluxe Galaga gespielt, und das ist einfach eine aufgemotzte Version von Space Invaders.

Jeder Spiel ist eigentlich nur eine verbesserte Fassung von Spiel X.

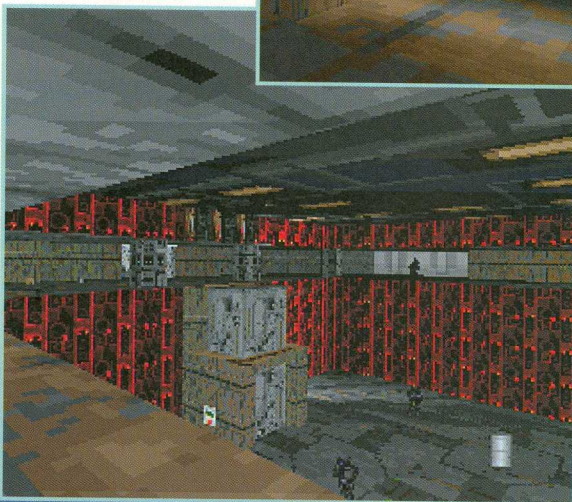
Den Amiga mag ich recht gerne als Maschine an sich. Trotzdem sind die Zusatzchips heute nicht mehr so nützlich wie sie einmal waren, und wenn die Leute nicht massenhaft auf 4 MB AGA-

Maschinen mit 030ern aufrüsten, wird der Amiga nicht mehr lange mithalten können. Man kann nicht verleugnen, daß er leistungsmäßig schon ein ganzes Stück zurückgefallen ist. Wenn ich einen neuen Amiga entwerfen sollte, würde ich ihn folgendermaßen ausstatten: Zwei Prozessoren, individuell aufrüstbar, aber mindestens 50 MHz 030er. Jeder verfügt über (erweiterbare) 4 MB Speicher und 2 MB gemeinsam genutztes RAM. Einer von ihnen kann darüber hinaus auf die Grafikkarte (standardmäßig mitgeliefert) zugreifen. Der Rechner wäre mit dem Amiga-Betriebssystem und der Workbench ausgerüstet, weil es sich dabei um das beste Betriebssystem und die beste Benutzeroberfläche handelt, die ich jemals gesehen habe.

Eine derartige Maschine wäre anderen um Längen voraus: Benutzeroberfläche und Betriebssystem sind einfach zu handhaben und brauchen nicht viel Platz. Jeder der Prozessoren kann schnellstmöglich mit seinem eigenen Speicher und halber Geschwindigkeit im gemeinsam genutzten Puffer betrieben werden.

**Vielen Dank an Andy, daß er sich die Zeit genommen hat, um mit uns zu sprechen. Ein eigenes Bild kannst Du Dir von Alien Breed 3D Part 2 machen, indem Du Dir das Demo anschaust, das diesen Monat auf unserer Cover-CD-ROM zu finden ist. Im nächsten Monat liefern wir Euch einen ausführlichen Test der Vollversion.**

■ **Herbert Aichinger**



In späteren Levels bestehen die Gebäude sogar aus mehreren Stockwerken. Insbesondere die Größe der Räume erstaunt den Amiga-3D-Fetischisten. Durfte man bei Fears gerade mal auf die wenige Meter entfernte Mauer starren, lassen sich hier extrem weit entfernte Gegner noch in ihren Umrissen erkennen.

Heiße Rhythmen im Stadion

# Samba Partie

Was haben der Rock-Gitarrist Carlos Santana, Brasilien und das deutsche Softwarehaus Sayonara Software gemeinsam? Die Fußballbegeisterung!



An entscheidenden Stellen des Spiels meldet sich der Schiedsrichter zu Wort.

Das Label Sayonara Software stand bis jetzt noch nie besonders im Rampenlicht, obwohl so bekannte Spiele wie Flamingo Tours und Hollywood Pictures auf dessen Konto gehen. Das liegt ganz einfach daran, daß Sayonara sich bis jetzt zum Vertrieb ihrer Werke anderer, namhafter Firmen bediente. Doch jetzt haben sich die Leute von Sayonara entschlossen, die Amiga-Fahne hochzuhalten und ihre Produkte in eigener Regie unters Volk zu bringen.

## Der Ball ist rund

Das neue Spiel von Sayonara Software wird - ganz auf den deutschen Markt zugeschnitten - ein Fußballmanager sein.

Sehr benutzerfreundlich wurden in Samba Partie die Bildschirme zur Änderung der Aufstellung und zur Spielstrategie gestaltet.

Der Titel des Programms, Samba Partie, ist vielleicht für die Jüngeren unter den Amiga Games-Lesern erklärungsbedürftig: er spielt auf den genialen Rock-Gitarristen Carlos Santana an, der im Jahre 1969 mit südamerikanischen Rhythmen auf dem Woodstock-Festival seinen großen Durchbruch hatte. Eines der bekanntesten Santana-Stücke trägt den Titel „Samba Pa Ti“ und wird auch heute noch u. a. zu TV-Werbepurposes mißbraucht. Mit den brodelnden Samba-Rhythmen Santanas assoziiert man sofort Brasilien, den dortigen Karneval und nicht zuletzt das beinahe schon fanatische brasilianische Fußballfeber. Samba Partie wird speziell für AGA-Amigas entwickelt, soll aber auch in einer ECS-Version auf den Markt gebracht werden. Die Designer selbst



Dank der Iconleiste kann man auch mitten im Spiel leicht in die Optionsbildschirme umschalten und z. B. die Taktik ändern.

schätzen, daß ihr Spiel in den nächsten zwei bis drei Monaten fertiggestellt sein wird.

## Work in Progress

Erfreulich ist, daß sich die Leute von Sayonara anscheinend bereitwillig in die Karten schauen lassen. Sie schickten uns nämlich das Demo einer sehr frühen Version von Samba Partie zu, so daß die Leser der Amiga Games Extra (mit CD-ROM) sozusagen aus erster Hand einen Einblick in die Arbeit einer professionellen Softwareschmiede bekommen können. Das Demo umfaßt lediglich einen Ausschnitt des Actionteils, der in Samba Partie integriert sein wird. Hier hat der User die Möglichkeit,

über einen speziellen Bildschirm komfortabel die Taktik und die Aufstellung seiner Mannschaft zu verändern. Anschließend kann er aus der isometrischen Perspektive das Geschehen auf dem Spielfeld verfolgen. Falls er selbst ins laufende Match eingreifen will, darf er dies mit dem Joystick tun: Der ballführende Spieler läßt sich hervorragend mit ihm durch die Gegend dirigieren. Glänzend gelungen ist dabei neben der flüssigen Grafik auch die Geräuschkulisse, die mit stets passenden Zuschauerreaktionen und heißen Samba-Klängen aufwartet. Wird ein Tor erzielt, bekommt man außerdem einen kurzen Ausschnitt aus dem Torero-Lied der Oper



Wenn man bedenkt, daß es sich hier „nur“ um den Actionteil eines Managers handelt, kann man eigentlich nicht meckern, oder?

Mausklick über eine Reihe von Schieberegler an den eigenen Geschmack anpassen. Natürlich ist es noch zu früh, über die voraussichtlichen Qualitäten des Mana-

**Technisch macht der Actionpart von Samba Partie durchaus einen guten, vielversprechenden Eindruck. Die Grafik des Spielgeschehens braucht sich hinter Konkurrenzprodukten kaum zu verstecken, und wenn der Rest ebenso komfortabel bedienbar sein wird, hat Samba Partie echte Hitcharancen!**

### Anpiff

Technisch macht der vorläufige Actionpart von Samba Partie durchaus einen guten, vielversprechenden Eindruck. Die Grafik des Spielgeschehens braucht sich hinter der bereits erhältlicher Konkurrenzprodukte kaum zu verstecken, und wenn der Rest von Samba Partie ebenso komfortabel bedienbar sein wird, wie der einfache Taktikbildschirm, dann scheint das Programm wirklich benutzerfreundlich angelegt zu sein. Die Taktik der Mannschaft läßt sich nämlich überaus bequem per

gerteils von Samba Partie zu spekulieren. Trotzdem wünschen wir den Leuten von Sayonara, die sich mit solcher Hingabe dem Amiga veranschrieben haben, eine erfolgreiche Zukunft und sind gespannt, welche Überraschungen dieses Softwarehaus noch für uns Amiga-User auf der Pflanze hat!

**Herbert Aichinger**

# Neu!

Versand Service GmbH

**Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell**  
**Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654**

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9.00–18.00, FR. 9.00–17.00

**Laden in Kassel**  
Fünfensterstraße 9  
Mo. – Fr. 9.00 – 18.00,  
Sa. 10.00 – 14.00 Uhr

**Laden in Augsburg**  
Karolinenstr./Ecke Karlstr.  
Mo. – Fr. 9.00–13.00, 13.30–18.00 Uhr,  
Sa. 9.00–12.00 Uhr

**ODN** Hauptstraße 5  
A-3161 St. Veit/Gölsen

**Versand in Österreich**  
Tel.: 02763/2047 Fax: 02763/2031  
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr  
Umrechnungsmodus:  
DM : €\$ = DM x 8

AMIGA	
1990 & 1993 EDITION KOMPL. DT.	39.90
AIRBUS A 320 II KOMPL. DEUTSCH	75.90
ALLEN BREED 3 D DT ANLEITUNG A1200	65.90
AWARD WINNERS PLATINUM INCL. LEWISINGS /	
CIVILIZATION / ELITE 2 KOMPL. DT.	75.90
BATTLE FELD CREATOR 2 (KUNSTLINE)	75.90
BINGO I KOMPL. DT. (2MB + HD)	79.90
BLICK WERF DT ANLEITUNG	39.90
BRANNMAN KOMPL. DEUTSCH	69.90
CEDRIC KOMPL. DEUTSCH	69.90
COLONIZATION KOMPL. DT.	69.90
<b>CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH</b>	
	49.90
<b>CHAOS ENGINE II DT. ANLEITUNG *</b>	
	54.90

DER SELEKTURM KOMPL. DT. NUR A 1200	65.90
DUNGEON MASTER II – LEGEND OF SKULLMEER –	
KOMPL. DT. NUR A 1200	75.90
FEARS KOMPL. DEUTSCH (NUR A1200/4000)	69.90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	75.90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN ENGL. VERS. 1 MB	65.90
HANSE DELUXE KOMPL. DT.	45.90
HATRICK – IKARON – KOMPL. DEUTSCH	79.90
HATRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT.	49.90
JOLLYPOP DT. ANL.	59.90
MAD NEWS KOMPL. DT.	75.90
MACH KOMPL. DEUTSCH AUCH A1200	39.90
MEGARTS HOCKEY KOMPL. DEUTSCH	49.90
MEMO IV DT. ANLEITUNG	39.90
ZWISSEL	85.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB	29.90
REVOLUTION SKAT DOPPELKOPF RAMSBERG &	
SCHAFKOPF KOMPL. DEUTSCH	29.90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL.	49.90
SOCCER STARS '96 KOMPL. DEUTSCH	65.90
SPERIS LEGACY DT. ANLEITUNG	54.90
SUPERBOMBS DATA DISK	45.90
TRACK SUIT MANAGER 2	45.90
U.F.C. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT.	39.90
TRITUAL KARTING NUR A1200	49.90
WHALES VOYAGE II KOMPL. DT.	69.90
WORMS KOMPL. DT.	65.90

AMIGA Sonderposten	
3 D CONSTRUCTION KID 2.0 K.D.	19.90
3 PACK COMPILATION INCL. PREMI. MANAGER 2 / SPACE	29.90
CRUSADE / ZOO! 2 DT. ANLEITUNG	29.90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	19.90
APPROACH (TRANSPORT AIRBUS) KOMPL. DT.	29.90
AUFSTIEHUNG OST KOMPL. DT. 1MB	24.90
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	19.90
B.C. KID	19.90
BEHOLDING DT. ANL.	19.90
BERING FROM GATE DT. HANDBUCH	24.90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	3.90
BILLS TOTAL GAME	29.90
BIRDS OF PREY	29.90
BLACK KEYRIP	29.90
BLACK DRIBBLES 1 MB	19.90
BUBBLE & SOLEAK	19.90
BUDDYMAN DT. ANLEITUNG	19.90
CAMPAIGN 2	19.90
CRISTAL DRAGON COM. DT. ANLEITUNG	19.90
DER REISER KOMPL. DEUTSCH	49.90
DELUXE STRIP POWER 2	19.90
DESERT STRIKE	19.90
DIE SEDLER KOMPL. DT. 1 MB	29.90
DINGSAS KOMPL. DT.	19.90
DRAGON STONE DT. ANLEITUNG	19.90
ELITE PLUS DT. ANL.	35.90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	
ELITE SISTERS	19.90
EMPIRE SOCCER DT. ANL. 1MB	29.90
EUROBATMAN DT. SOCCER	9.90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANLEITUNG	19.90
FIELDS GLORY DT. ANLEITUNG	29.90
FIFA INTERNATIONAL ROCCER 1 MB	19.90
FLIGHTSIMULATOR II KOMPL. DEUTSCH	19.90
FOTTY GLOORY	19.90
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION	24.90
GRIFFALS ANLEITUNG	19.90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH	19.90
GENESIA	19.90
GLOOM DT. ANLEITUNG (AUCH A 1200II)	29.90

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten:  
Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00;

ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + € 20 Versand, auch bei Vorkasse inland nur Eurocheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

AMIGA Sonderposten	
GRAHAM GOOCH CRICKET	24.90
GUARDIAN	24.90
GLOCKSPAD KOMPL. DT.	9.90
GRABSCO PARK DT. ANL.	19.90
HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL.	29.90
<b>HUGO KOMPL. DEUTSCH *</b>	
	59.90

INDIANAPOLIS 500	24.90
JACK NICLAUS GOLF DT. ANLEITUNG	19.90
JMM WHITE SHOCKER	19.90
JOHN MADDEN FOOTBALL	19.90
JRASCOS PARK DT. ANL.	19.90
KGB KOMPL. DEUTSCH	29.90
KICK OFF 3	24.90
LOMBARD RAC RALLYE	19.90
LOTHAR MATHIEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29.90
MEGATRAVELLER 2	19.90
MICROPROSE GOLF DT. ANLEITUNG	12.90
MISSILE OVER THE TOP	29.90
NAPOLEONS INCL. AUSTRALIZ	29.90
NOPEONIC 3 WATERLOO	29.90
OLDTIMER INCL. MAUSMATE	29.90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	29.90
OVER THE NET	19.90
OVERLOAD 1 MB	29.90
PGA TOUR GOLF PLUS	29.90
PINKIE	9.90
POPULOUS II. DT. ANLEITUNG	19.90
POWERMONGER INCL. WWW DATA DISK	29.90
PREMIERE MANAGER 3 1 MB	29.90
PRIME OF PERISA DT. ANLEITUNG	29.90
IBM TRAINER KOMPL. DEUTSCH	29.90
REACH FOR THE SKIES	24.90
REALMS	24.90
RISE OF THE ROBOTS	19.90
ROADKILL	29.90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL.	29.90
ROAD RASH 1 MB	29.90
ROME AD 92	19.90
SECOND SAMURAI	29.90
SENSIBLE GOLF DT. ANLEITUNG	24.90
SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG	29.90
SHAG DT. ANLEITUNG	19.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	29.90
SMART ANGM. DEUTSCH	19.90
SKIDMARKS II – SUPERSKIDMARKS-	29.90
SPACE HULLS	29.90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	19.90
SPECIAL FORCES DT. ANL.	29.90
SUBURBAN COMMANDO	19.90
SUPER STREETFIGHTER 2	29.90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	19.90
SUPER TETRIS DT. ANLEITUNG	29.90
SYNDICATE 1 MB	29.90
TACTICAL MANAGER	19.90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19.90
TRIPLE FUN COLLECTION INCL. TERMINATOR 2,	
CHAOS ENGINE II SEDLER	29.90
KOMPL. DEUTSCH	29.90
TRIVAL SUPERCOMPL. KOMPL. DEUTSCH	19.90
TURBO TRAX	19.90
TRIDRUM II DT. ANL.	19.90
WEMBLEY SOCCER	19.90
WETTEN DASS...?? KOMPL. DT.	9.90
WILD WEST WORLD DT. KOMPL. DT. 1 MB	29.90
WING COMMANDER 1MB KOMPL. DT.	29.90
ZEPHYRUS GAMES OF THE SKY KOMPL. DT.	24.90
ZOO! 2 DT. ANLEITUNG	15.90

AMIGA 1200	
ACTION REPLAY für AMIGA 1200 DT. ANL.	139.00
ALADDIN DT. ANL.	69.90
BANSHÉE DT. ANLEITUNG	19.90
BINGO I KOMPL. DT.	19.90
CHAOS ENGINE II DT. ANLEITUNG *	54.90
CGALA 1 MB	45.90
DER REISER KOMPL. DEUTSCH	49.90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH	29.90
HANSE DELUXE KOMPL. DT.	45.90
PUTTY SQUAD DT. ANLEITUNG	69.90
REBELS DT. ANLEITUNG	44.90
STRASBURGER KOMPL. DEUTSCH	54.90
SOCCKER KID DT. ANLEITUNG	19.90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH	19.90
WATCHTOWER DT. ANLEITUNG	45.90
XTRME RACING	59.90

Bereits seit zwei Jahren bastelt Ikarion an seiner Vision eines perfekt organisierten Fußball-Managers. Nun rückt der Erscheinungstermin endlich in greifbare Nähe, weshalb wir Euch hier schon mal den Mund wäßrig machen wollen.

Von Oliver Preißner

Die Spannung steigt!

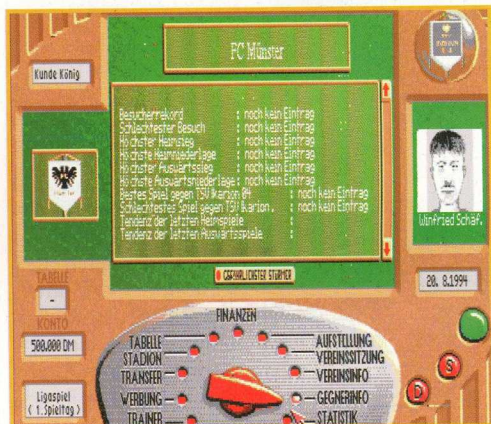
# Hattrick

Ikarions neueste Produktion ist in ihren Grundzügen natürlich ähnlich wie so viele Manager-Highlights aufgebaut, sollte jedoch vor allem nicht mit dem fast gleichnamigen Software 2000-Hit Bundesliga Manager Hattrick verwechselt werden. Im Vordergrund steht wiederum eine schier grenzenlose Auswahl an Menüs und Einflußnahemöglichkeiten, die versprochenermaßen auch in der Endversion übersichtlich und ansprechend in Szene gesetzt werden soll.

## Alles unter Kontrolle

Die Meßlatte für wirklich gute Fußball-Direktoren ist hoch gelegt, übersprangen

doch bereits Vorzeige-Spiele wie der Bundesliga Manager Professional oder auch Anstoß locker die Hit-Grenze. Umso aufwendiger soll auch Hattrick ausfallen. Besonders Wert hat man hierbei auf eine übersichtliche Anwahl aller zur Verfügung stehenden Optionen gelegt. Abgesehen von der Möglichkeit, eine optimale Mannschaftsaufstellung unter Berücksichtigung aller denkbaren Spielerverletzungen zusammenzubasteln, kann man natürlich auch dem Team beim täglichen Training zusehen und Einblick in ihren aktuellen Leistungsstand nehmen. Bereits beim Spielertransfer soll Hattrick dann aber schon etwas gegenüber dem herkömmlichen Simulations-

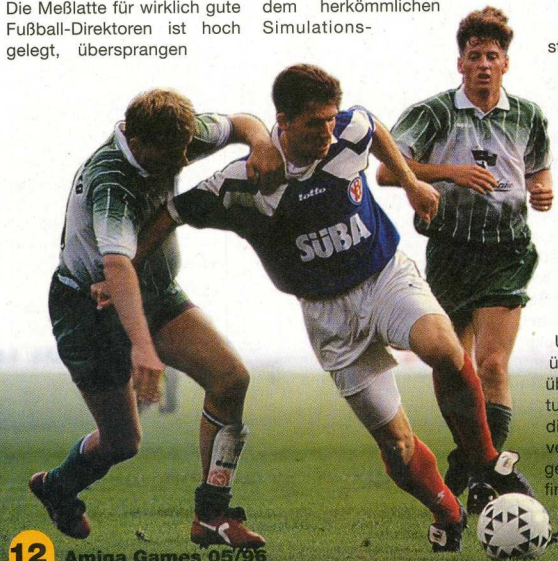


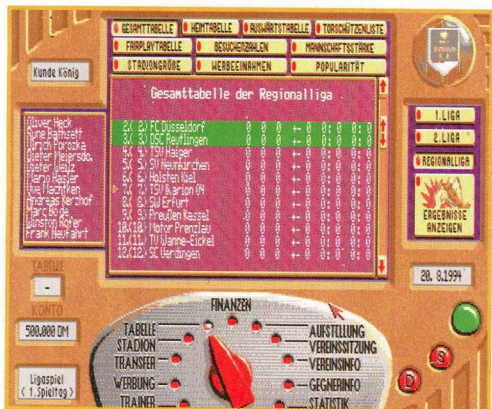
Über einen Menueswitch lassen sich alle wichtigen Unterfunktionen schnell und übersichtlich aufrufen.

standard zulegen. So können Neutalente aufgespürt und Top-Kicker abgeworben werden, oder es darf auch in zähen Verhandlungen um Ablösesummen gefeilscht werden. Mit einem großen Drehknopf schaltet man vom Hauptscreen aus schnell und übersichtlich in die einzelnen Untermenüs, wobei der übrige Screen für die übersichtliche Aufbereitung der einzelnen Daten dient. So informieren Dich verschiedene Info-Menüs genauestens über den finanziellen Stand als auch

**Sind die meisten möglichen Features bereits restlos ausgereizt, werden in Hattrick doch alle Optionen wieder in überzeugender Fülle angeboten.**

den Beliebtheitsgrad Deiner Truppe. Für wichtige Angelegenheiten kannst Du Vereinssitzungen einberufen. Ein engagierter Trainer feilt beständig an der Schlagkraft und dem Auftreten des Vereins, und für zusätzliche För-





Den Spiel Tabellen sieht man die Entwicklungszeit des Managers an. Sicherlich werden diese jedoch noch auf den aktuellen Stand gebracht.

derung schickst Du die Spieler in ein spezielles Trainingslager. Da das alles einen Batzen Scheine kostet, solltest Du auch immer schön darauf achten, daß Deine Geldquellen nicht versiegen. Ist man in der glücklichen Situation, daß die Ränge in jedem Spiel vollbesetzt sind, so bietet sich an, das Stadion auszubauen, neue Parkmöglichkeiten zu schaffen. Man kann die Eintrittspreise dem Andrang entsprechend hoch- oder runterschrauben, und natürlich muß man sich auch um entsprechende Sicherheit im vollbesetzten Stadion kümmern. In Form von Plakat- oder Trikotwerbung werden Werbeerträge abgeschlossen, und ist einmal ein Tag spielfrei, so vermietet man kurzerhand das Stadion für andere Veranstaltungen.

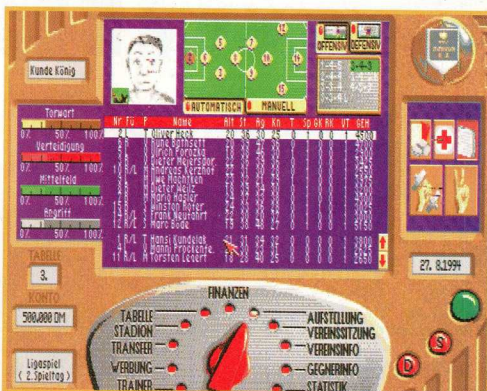
## Bolzplatzstimmung großgeschrieben.

Würde eine Wirtschaftssimulation ohne auflockernde Zwischengrafiken schnell eintönig und langweilig, verspricht Hattrick auch hier viele detaillierte und faszinierend realistische Animationen. Wie schon das Spielertraining unter visueller Aufsicht abgehalten werden kann, so sollen auch alle Verhandlungen und sonstigen

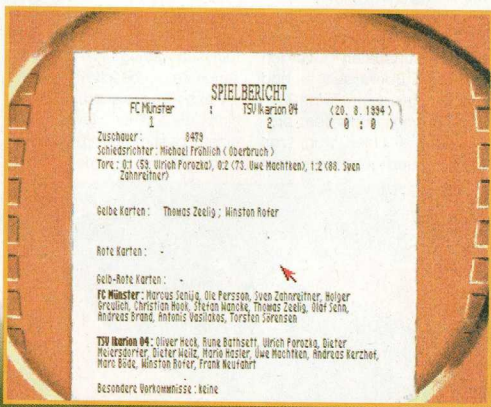
Aktionen von atmosphärischen Bildern begleitet werden. Selbstredend ist man auch ganz nach Belieben bei jeder Spielbegegnung in vorderster Reihe live dabei. So muß man sich nicht nur mit einem abschließenden Spielbericht zufriedengeben, sondern genießt Fouls und Freistöße, besondere Vorkommnisse und selbstverständlich alle Torszenen. In der passenden Aufmachung kann König Fußball eigentlich nie langweilig werden. Wie jedes „echte“ Fußballspiel, entwickelt auch jede Wirtschaftssimulation ihren eigenen Reiz, der einfach dadurch entsteht, daß trotz oft fraprierender Ähnlichkeiten eben doch gewisse feine Unterschiede vorhanden sind, die zu unterschiedlichen Resultaten führen. Leider basieren unsere Vorkenntnisse über Ikarions Hattrick momentan noch auf einigen wenigen überprüfbareren Tatsachen und zahlreichen glaubhaften Prophezeiungen von Herstellerseite. Wir rechnen jedoch fest damit, daß Hattrick in den kommenden Wochen nun endlich seinen Weg in die Ladenregale findet und der diesjährige Fußballsommer wieder einmal gerettet ist. Selbstverständlich lassen wir Euch nicht in der Luft hängen, sobald weitere definitive Facts bekannt sind, die nicht nur aus der Gerüchteküche stammen.



Ätch, die Demoversion dient nur als kleiner Vorgeschmack auf das kommende Meisterwerk. Rund 75% der Spieloptionen könnt Ihr nur in der Endversion genießen.



Wichtigstes Element jedes Sportmanagers ist die Mannschaftsaufstellung, die im Fairplay grundsätzlich für Sieg oder Niederlage entscheidend ist.



Nach einem nervenaufreibenden Match wird das Spielergebnis genauestens dokumentiert.

Obwohl es sich bei Super Skidmarks schon um ein Upgrade handelte, wird dieses nun durch eine Reihe von Datendisketten vervollständigt. Wir haben eine Testfahrt unternommen, um zu sehen, ob die Wagen den Belastungen gewachsen sind.

**Die Kühe fahren wieder!**

# Super Skidmarks Data



Man konnte nicht erwarten, daß die Grafiken und der Sound des Spiels großen Veränderungen unterworfen würden, denn schließlich müssen die Datendisketten ja mit dem Hauptprogramm zusammenarbeiten. Enthalten sind 12 zusätzliche Tracks und drei Extra-Championships: Bikini, Tuff Going Rally und Frozen Jelly. Die Laderoutinen und die Unterstützung der serienleinen Schnittstellen wurden ebenfalls überarbeitet und bieten kleine, aber feine Verbesserungen. Außerdem profitieren die User nun von einem neuen Konverter, mit

dem sie ihre eigenen Rennwagen gestalten können. Wer Spaß an Super Skidmarks hatte, wird sich auf jeden Fall über die neue Herausforderung freuen, die mit den Erweiterungsdisketten auf ihn zukommen.

## Was ist neu?

Die neuen Kurse wurden in die drei Championships eingebettet und sind schwierig und tückisch genug, um Dich für einige Zeit zu beschäftigen. Wie die alten Tracks auch, befassen sich die neuen jeweils mit einem bestimmten Thema; so sind die Frozen Jelly-Pisten

beispielsweise wesentlich rutschiger als die übrigen Kurse. Um es noch einmal für diejenigen zu wiederholen, die Super Skidmarks noch nicht kennen: Der Sinn des Spiels besteht darin, die verschiedenen Gefährten über die einzigartig und zuweilen verwirrend gestalteten Tracks zu dirigieren. Die Rennen sind enorm schnell, reich an Kollisionen, und es hängt ganz von Deiner

Geschicklichkeit und einer kleinen Portion Glück ab, ob Du letztendlich einen der drei Plätze auf dem Siegestreppchen belegen kannst.

Vielleicht soll damit ja nur die Wartezeit verkürzt werden, bis eine völlig neue Version des Spiels fertiggestellt ist. Wir sind gespannt, ob sich in dieser Richtung was tut!

**Herbert Aichinger**

## COMMENT



Herbert

Man hat zwar viel Spaß, die Datendisketten bieten dennoch ein bißchen zuwenig für's Geld. Wer das Originalspiel noch nicht hat, sollte es sich zulegen.

## FACTS

**Hersteller:** Ocean ■  
**Spieler:** 1 ■ **Disks:** 4  
**Preis:** ca. DM 80,- ■  
**Englisch nötig:** nein ■  
**Festplatte:** wird unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■  
**Steuerung:** Joystick, Tastatur ■

**GAMEPLAY** 77%

**GRAFIK** 80%

**SOUND** 78%

**MOTIVATION** 81%

**GESAMT** 82%



schnell, leicht erlernbar, originell



bei A500/1MB lange Ladezeiten



Meistens hat man den Eindruck, als ob sich alle anderen Wagen gegen Dich verschworen hätten!



# präsentiert Produkte aus dem eigenen Hause von Profi-Programmierern:

## Databench (inkl. Erweiterungspaket)

DM 69,-

Eine Datenbank, die bis zu 500 Millionen Datensätze verwaltet. Sie zeichnet sich durch viele Features wie z. B. Serienbrieffunktion, Etikettendruck, schnelles Suchen, versch. Sortieralgorithmen, ARexx, versch. Filteroptionen, Relation zwischen den Dateien, Paßwort, u.v.m. Pressestimmen: Amiga-Spezial: SEHR GUT, Amiga-Plus: Preiskrüller, Amiga-Magazin: „bietet viel fürs Geld“, Amiga-Games: SEHR GUT

## 1990-93er Edition

DM 39.95

Ein faszinierendes Strategiespiel, in dem Sie versuchen müssen, vom Parteigründer zum Bundeskanzler aufzusteigen. Doch Vorsicht! Schneller als man denkt, ist das Partelleben auch schon wieder beendet! Urteile der Pressestimmen: Amiga-Joker: Hochprozentig, ASM: GUT.

## 1990-95er DatenDisk

DM 14.95

Mit dieser DatenDisk erweitern Sie die Grafik von 1990-93er Edition und bringen das Programm auf den aktuellen Stand der politischen Daten.

## Games Tips & Tricks Datenbank

DM 19,-

Die größte deutschsprachige Datenbank mit Cheats, Tips & Tricks für Amiga-Spiele mit mehr als 15.000 Cheats, Tips und Tricks für mehr als 1.100 Spiele. Durch die komfortable Steuerung des Programmes ist es innerhalb von wenigen Sekunden möglich, jeden beliebigen vorhandenen Cheat für das gewünschte Spiel zu finden. Updates sind gegen Original-Disketten & Rückumschlag erhältlich.

## Marbleous

DM 29.95

Hier steuern Sie eine Kugel und müssen damit diverse Poweritems einsammeln. Dabei erschweren allerdings zahlreiche Fallen und Gefahren das Gelingen in 100 Levels. Urteile der Pressestimmen: Amiga-Magazin: GUT, Amiga-Games: 71%, Amiga-Joker 66%.

## Intromaker

DM 15,-

Endlich können Sie sich Ihre eigenen Intros erzeugen. Das Programm beinhaltet natürlich eine deutsche Anleitung.

## NEU!

## Jaktar - Der Elfenstein nur DM 59.95

## NEU!

Jaktar ist ein traditionelles Rollenspiel, das man als eine Mischung aus den bekannten Spielen Ultima, Eye of the Beholder und Dungeon Master bezeichnen könnte. Der Spieler hat die Aufgabe, den geheimnisvollen Kontinent Salar vor der Invasion der feindlichen Armeen eines finsternen Hexenmeisters zu beschützen. Auf dieser Odyssee trifft der Spieler auf eine Vielzahl von verschiedenen Rätseln und versteckten Gefahren. Das Spiel und das Handbuch sind komplett in deutscher Sprache. JAKTAR benötigt mindestens 1.5 MByte RAM und eine Festplatte.

## PD-Spiele & Anwendungen je Diskette

DM 2.50

Wir haben mehr als 5.000 PD-Spiele in unserem Sortiment. Fordern Sie die aktuellen InfoDisketten mit allen Listen gegen DM 7,- bei uns an.

APC&TCP, Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel. 08642/899953, Fax 08642/895004, Versand Vorkasse DM 5,- NN DM 10,-

# NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



02/96



03/96



04/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

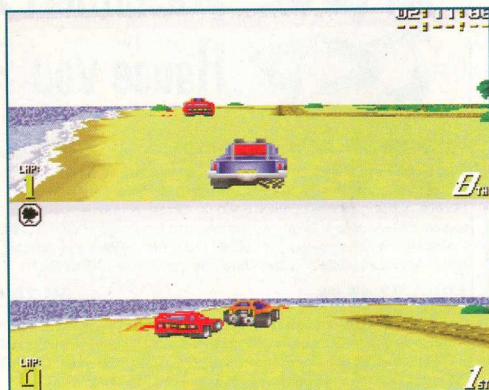
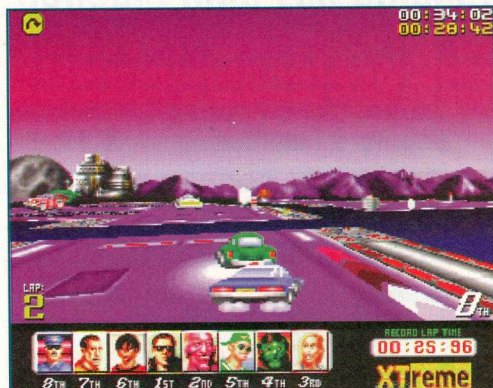
PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESESERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 02/96 mit Diskette	DM 7.50
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 02/96 mit CD-ROM	DM 12.80
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 03/96 mit Diskette	DM 7.50
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 03/96 mit CD-ROM	DM 12.80
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 04/96 mit Diskette	DM 7.50
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 04/96 mit CD-ROM	DM 12.80
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



**Wegweisender Pistenflitzer!**

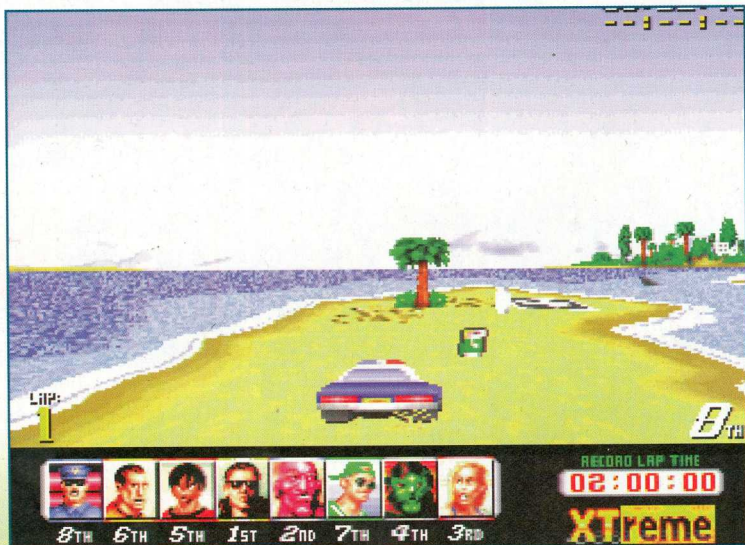
Vorausfahrende Fahrzeuge wirbeln oft eine Menge Staub auf - ein Feature, das bei Bedarf auch abgestellt werden kann.

# XTreme Racing



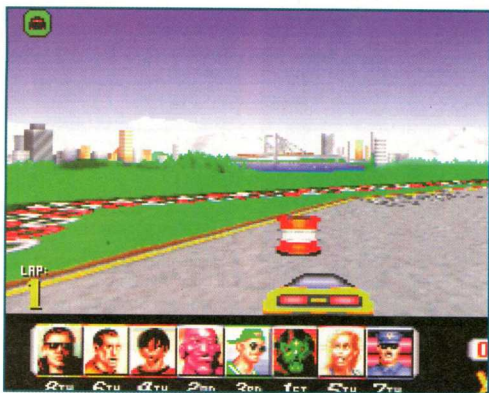
Mit Virtua Karting schwappte erstmals eine neue, bestechend detaillierte 3D-Grafik, die ihren Ursprung in Action-Shootern wie Fears und Breathless hatte, auch auf Rennspielsimulationen über. In XTreme Racing dürfen wir nun verfeinerte und noch detailliertere Texturen bewundern.

In Xtreme Racing stößt man gleich zu Beginn auf zahllose Haupt-, Unter- und Nebenmenüs. Neben Optionen zur Computervernetzung, die dann die Möglichkeit eröffnen, sich mit bis zu acht menschlichen Kontrahenten zu messen, sieht bereits die einfache Handhabung vier



Lemminge am Straßenrand stellen die ersten Passanten der Renngeschichte dar, die aus Versehen auch überfahren werden können.





Das Kollidieren mit größeren Hindernissen, wie hier mit einer Begrenzungsmauer, hat entweder wildes Schleudern zur Folge oder führt bei anderen Wegsperrern sogar zur Explosion Deines Vehikels.



Über hübsch animierte Sandstrände zu heizen, macht eine Menge Spaß. Beim Durchqueren von seichten Wasserstellen muß man jedoch genau darauf achten, nicht vom Kurs abzukommen, da man sonst seinen Boliden schnell versenkt hat.

Spieler vor. Entsprechend wird der Bildschirm dann auch bis zu vierfach gesplittet, ein Feature, mit dem selbst das legendäre Lotus Turbo Challenge nicht mehr mithalten kann. Insgesamt befinden sich gleichzeitig bis zu acht Fahrzeuge im Rennen, wobei jedes vom Kleinlastler bis hin zum Ferrari unterschiedlich dargestellt werden kann. Anstelle der üblichen Handhabung, daß man den nächsten Kurs nur zu Gesicht bekommt, wenn man den aktuellen erfolgreich absolviert hat, werden in X-Treme Racing gleich vier verschiedene Spielmodi angeboten. Im Einzelrennen darf einer von 12 Tracks in herkömmlichem Stil befahren werden. In Meisterschafts-Cups darf unter Einstellung des persönlich gewünschten Schwierigkeitsgrades um den Siegertitel gekämpft werden, wobei nur die Erstplatzierten die jeweils nächste Runde erreichen. Neben dem Deathmatch kann man schließlich noch eine Saison lang an jedem Rennen teilnehmen. Besonders hier empfiehlt es sich, jeden möglichen Bonus und jedes Strecken-Extra einzusammeln, da diese nach jeder Runde in besseres Tuning-Equipment investiert werden können. Die hektische Atmosphäre während des Rennens wird bestimmt von einer bunten und konkurrenzlos detail-

lierten 3D-Grafik, die sich nicht nur in Beziehung auf die Größe der Pixel variieren läßt. So können auch die Backgrounds ausgeblendet werden oder zum Beispiel Staubfontänen vorausfahrender Fahrzeuge integriert werden. Untermalt wird das Spektakel von den üblichen Fahrgeräuschen sowie von fünf recht unterschiedlichen Soundtracks, die allesamt von der sehr eingänglichen Art sind.

### Mangelhaftes Feintuning

Spielt sich Silltunas Racing-Spektakel auf einem aufgebrauchten AGA-Rechner überaus beeindruckend und flüssig, so muß man mit abnehmenden Hardwarevoraussetzungen auch immer mehr Einschränkungen in Kauf nehmen. So kommt man einerseits bei Festplattenunterstützung in den Genuß von zusätzlichen spielbegleitenden Soundtracks, wohingegen man unter Umständen bei mangelnder Speicherkapazität (z. B. A1200 mit speicherplatzfressender Peripherie) sogar ganz darauf verzichten und nur mit den FX vorliebnehmen muß. Empfehlenswert ist zumindest eine kleine Speichererweiterung, die übrigens bei fast allen Games, die knapp an die Grenzen des Arbeitsspeichers

stoßen, mehr Vorteile bringt als eine magere Turbokarte. Einziges Manko an X-Treme Racing bleibt letztendlich der extrem hohe Schwierigkeitsgrad. Erwischt man eine Kurve zu spät oder kollidiert mit einem anderen Fahrzeug, knallt man oft in die Bande und versenkt sein Gefährt in einem See am Straßenrand. Für ein gezieltes Aufsammeln von Bonus-Items bleibt so natürlich auch keine Zeit mehr.

Oliver Preißner ■



Wer auf einem Standard-Amiga solche Grafikpracht erwartet, muß in Sachen Details und Geschwindigkeit einige Gänge zurückschalten.

## COMMENT

Trotz der gewöhnungsbedürftigen Steuerung und dem damit verbundenen Schwierigkeitsgrad fesselt das Spiel lange Zeit an den Screen. Vor allem im Multiplayer-Modus kommt ein stimmungsvoller Wettkampf zustande.



## FACTS

Hersteller: Black Magic ■ Spieler: 1-4 ■ Disks: 3 Preis: ca. DM 60,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joystick, Tastatur, div.Joypads ■

GAMEPLAY 84%

GRAFIK 95%

SOUND 78%

MOTIVATION 72%

GESAMT 80%

+ vielseitiges Gameplay, Bitmapgrafik

- steuerungstechnische Mängel

Kompromißlos gut!

# Slamtilt



Im inzwischen ausgebrochenen Wettstreit um den Flipperthron konnte so mancher Anwärter nur auf den ersten Blick begeistern. Mit seinem neuesten Werk Slamtilt zeigt uns 21st Century Entertainment jedoch nun einmal mehr, wo der Hammer... äh, wo das Paddel hängt.



In Ace of Space ist ein gutes Ballgefühl erforderlich, um auch alle wichtigen Rampen exakt zu treffen.

O bwohl auch bei der nun schon fünften Flippersimulation aus dem Hause 21st Century Entertainment die Experten von Digital Illusions nicht mit im Boot waren, hat Slamtilt alles, was einen absoluten Pinball-Hit auszeichnen muß. Verantwortlich zeichnet diesmal eine Truppe mit dem

motivationsstarken Namen Liquid Design, und daß sie ihrem Namen alle Ehre machen, zeigt bereits der rundherum durchdachte Aufbau jedes einzelnen Flippertisches. Verteilt auf fünf Disks findet man vier durch und durch fesselnde Pinball-Maschinen vor, die sich, inzwischen schon selbstverständlich, auch im Handumdrehen auf Festplatte nageln lassen. Beginnt man mit Mean Machines, erwartet Dich ein farbenprächtiger und durchgestylter Tisch auf dem vom Stock-Car-Rennen bis hin zur Querfeldeinrase-

rei alles möglich und erlaubt ist. Für die Aktivierung der verschiedenen Spielmodi mußst Du zuvor natürlich einige Kugelfallen und Rampen in genau vorgeschriebener Reihenfolge getroffen haben. Wie alle Tables ist auch Pirates ein optischer Genuß. Auf einer bewußt dunkel gehaltenen Spielfläche, die übersät ist mit leuchtend bun-

**Düstere Spielhallenatmosphäre und ideenreich gestaltete Tische machen Slamtilt zum Pinball-Erlebnis schlechthin.**

ten Bonuslämpchen, bist Du der Herr der sieben Meere. Hier findest Du besonders verschörkelte und verschlungene Pfade, die Dich zu einem Rendezvous mit einer Seejungfrau führen können oder Dich als Haifischfutter enden lassen. Dazu passende, dramatische Soundeffekte runden zudem das Gesamtbild angenehm ab bzw. wirken sogar motivationsfördernd. Der dritte Flipper im Bunde führt uns in die Weiten des Weltraumes. In Ace of Space werden per Silberkugel



Mit dem oberen Paddel muß man blitzschnell reagieren, wenn der Ball aus dem Steintunnel herauschießt.



In **Pirates** ist sogar ein Kugel-Looping eingebaut, der dem Silberling einen ganz neuartigen Spin verleiht.

Kampfeinsätze geflogen, Asteroidengürtel zerstört oder auch Computermanipulationen durchgeführt. Dieses leicht gewöhnungsbedürftige Teil bedarf anfänglich ein wenig Übung (vor allem für die linken äußeren Rampen), doch letztendlich kann man auch hier gewaltig abräumen.

## Gruselige Zugabe

Hat man sich beinahe schon an die Reduzierung auf drei Spiel-tische pro Package gewöhnt, kann man in **Slamtitl** auf vier Tischen sein Pinball-Geschick unter Beweis stellen. Unter dem drohenden Titel **Demon** erwarten uns dann auch viele schaurig schöne Aufgaben. Man erweckt Tote zu neuem Leben, buddelt Leichen aus oder stellt sich dem Kampf gegen Werwölfe und andere Kreaturen der Nacht. Was sich während der Kugelhatz dabei auf dem Scoreboard abspielt, ist vielleicht nicht gerade nach jedermanns Geschmack, aber dennoch unheimlich gut in Szene gesetzt. **Slamtitl** spielt sich durchgehend flüssig und kann insgesamt gesehen ohne Zweifel als die Krone der Pinball-Schöpfung angesehen werden. Bei weitem haben wir hier nur einen Bruchteil der möglichen Spielmodi aufgezählt, denn so etwa mit zehn, zwölf möglichen Punktejagden pro Tisch darf man hier schon rechnen. Viel wichtiger ist es für uns festzu-stellen, daß angefangen von der Optik bis hin zum Game-play und Sound alles stimmt. Wer angesichts der vorange-gangenen Flipperschwemme denkt, er habe genug gesehen, ist selbst schuld.

■ Oliver Preißner



Auch die **Slamtitl-Flipper** können erneut mit einem heftischen **Multiballmodus** aufwarten. Hier wird wiederum vorübergehend auf eine verkleinerte Tischansicht umgeschaltet, damit man auch ja die Übersicht nicht verliert.



Ein lautes Knacken ertönt aus dem Lautsprecher, wenn **Dir das Ball-Aus im Demon-Flipper** im wahrsten Sinne des **Scoreboards** das Genick bricht.



Die **Action in Demon** wird sehr stark durch die Sequenzen auf der Anzeigetafel bestimmt, aber auch so stellt er einen sehr anspruchsvollen Flipper dar.

## COMMENT

Neben einer phantastischen Spielbarkeit wird in **Slamtitl** auch mittels düsterer Grundflächen, auf denen bunte Lämpchen angebracht sind, eine erstaunliche Realitätsnähe erzeugt. Diese Aufmachung entspricht einfach viel mehr den Originalen in der Spielhalle, denn helle und übersichtliche Pinball-Geräte findet man eigentlich in keinem Lokal mehr.



Oliver

## FACTS

Hersteller: 21st Century ■ Spieler: 1-8 ■ Disks: 5 ■ Preis: ca. DM 60,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Tastatur ■

geschickt eingefangene Spielhallenatmosphäre

(eventuell mehr Basiseinstellungen nötig)

GAMEPLAY 88%

GRAFIK 92%

SOUND 84%

MOTIVATION 90%

GESAMT 90%

## Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:

Amiga 500, Kickstart 1.2	219,-
Amiga 500, Kickstart 1.3	265,-
Amiga 500 mit Speichererw. auf 1MB	299,-
Amiga 500 mit Speichererw. auf 2.5MB	399,-
Amiga 500 plus mit 1MB Chip Ram	295,-
Amiga 500 plus mit 2MB Chip Ram	369,-
Amiga 600 mit 1MB Chip RAM	298,-
Amiga 1000 mit Speichererw. auf 512kB	199,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip Ram	498,-
Amiga 2000, 1MB	398,-
Amiga 2000, 1MB und 2 Laufwerken	448,-
Amiga 2000 HD mit 52MB-Festplatte	589,-
Amiga 2500, 3MB	698,-
Amiga 3000, je nach Konfig. ab	998,-
CDTV mit Fernbedienung	248,-
CDTV mit FB, Tastatur, Maus, LW	348,-
CD 32 mit 5 CDs	249,-

Wir kaufen auch kompl. Anlagen und Zubehör, oder tauschen gegen Preisausschlag gebrauchtes Zubehör

RAM-Karte 512kB A500	39,-
RAM-Karte 2.0 MB A500	159,-
RAM-Karte 1MB A500 plus	79,-
RAM-Karte 1MB A600	79,-
RAM-Karte 2MB A2000	148,-
RAM-Karte 4MB A2000	248,-
2MB Zipp-RAM (Alpha-Contr. usw.)	148,-
Laufwerk int./ext. A500/600/2000	59,-/69,-
Festplatte 42MB mit Contr. f. A500/2000	248,-
Festplatte 85MB mit Contr. f. A500/2000	298,-
Festplatte 105 MB in Contr. f. 500/2000	329,-
Festplatten int. f. A600/1200	v.99,- bis 298,-
SCSI-Controller f. A2000	119,-
CD-ROM A570 für Amiga 500	198,-
TV-Moduloren für A 500	79,-
Kickstartumschaltplatte für A500/2000	15,-
Netzteile für A500/600/1200	59,-/69,-/79,-
Monitor 1081/084/1084/5	193,-/228,-/248,-
Turbokarte A500, 14MHz, 1MB u. CoPro	149,-
Turbo A1200, 28MHz, 1MB, MMU, FPU	289,-
Drucker 9N/24N/Color	98,-/148,-/198,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt	248,-
Austauschgeräte Amiga 500	150,-

## Neugeräte

Amiga 1200, ohne Zubehör	498,-
Amiga 1200, 2MB, Standard	598,-
Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Paket	698,-
Amiga 1200, HD, 2MB	948,-
Amiga 1200, HD, Magic	948,-
Amiga 1200, HD 630	968,-
Amiga 1200, HD 1.LIGB	998,-
Amiga 1200, HD 260 MB, Surfer	1.098,-
Amiga 1200, Turbo 28MHz, 6260MB	1.239,-
Amiga 1900 Tower	3.998,-
Monitor Autoseam, Amiga 14385	589,-
A 1200 Motherboard mit Kick 3.1	448,-
Festplatte 630MB im Einbau-u. Kabelsatz	329,-
Turbokarte 68030, 28 MHz, MMU, FPU	198,-
Turbokarte 68030, 42 MHz, MMU, FPU	298,-
Festplattencentr. f. A500 mit RAM-Cpt	189,-
Festplattencentr. f. A2000 mit RAM-Cpt	148,-
Festplatte 630MB f. A500 u. Controller	478,-
Ram-Karte A2000 48MB	248,-
SCSI-Controller GVP, Ram-Opt. A2000	198,-
Mini-Tower mit 240 Watt-Netzteil	98,-
Farbdrucker Star LC 100 color	298,-
Farbdrucker Star LC 240 color	348,-
Amiga-Maus	29,-
Mouse 400 dpi	39,-
Scart-Anschlußkabel für Amiga an TV	19,-
Kickstart-ROM 1.3 2.05 3.1	39,-/49,-/99,-
Kickstartumschaltplatte für A500 600	29,-

## Tauschaktion Amiga 1200

Wir nehmen Ihre alte Amiga-Anlage, mit kompl. Zubehör zu Höchstpreisen in Zahlung. Auch ohne Aufpreis!

## A1200 - Aufrüstung

Surfware mit 100 Freistunden	189,-
Surferkit Amiga-Modem u. Surfware	298,-
HD 260MB u. Modem u. Surfware	489,-
Festplatte 2.5", 175 MB	248,-
Festplatte 2.5", 290 MB	289,-
Festplatte 3.5", 630 MB im Einbausatz	329,-
Festplatte 3.5", 1100 MB im Einbausatz	498,-
Kickstart-Roms 3.1 für A 1200	89,-
Umschaltplatte m. Kick 1.3 für A1200	98,-

## Spiele und Programme

Wir führen alle Amiga-Spiele und Programme. Auch viele Klassiker und Oldies zu Tiefpreisen. Riensenauswahl unter tausenden von Titeln. Jede Anfrage wird bearbeitet.

## Bühler-Electronic

Tel.: 02624/7844, Fax: 2873

Ladenlokal in

56203 Höhr-Grenzhausen, Rathausstr.135

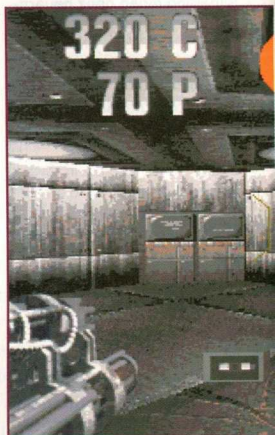
Versand pro Nachnahme (+15,-)

Am Ende eines langen Weges!

# Nemac IV



Im letzten Jahr erschien fast ein Dutzend neuer Action Games mit mehr oder weniger feinpixeligen 3D-Routinen. Erreichte dieser Boom kürzlich erst mit *Breathless* seine grafische Vollkommenheit, so scheint nun auch das Gameplay an die Grenzen der Perfektion vorzustoßen.



Computer sind doof" stellte Anfang der 80er-Jahre schon die deutsche Popgruppe Spliff fest. Auch in *Nemac 4* hat man dem computerisierten Verteidigungssystem der Erde zuviel Intelligenz zugetraut, was unweigerlich zur Folge hatte, daß sie sich ungewollt verständigten und nun die gesamte Weltbevölkerung bedroht ist. Eingeschleust in den einzigen nicht überwachten Gebäudeteil des Bunkerkomplexes, bist Du die einzige verbliebene Hoffnung der Menschheit, einer nuklearen Katastrophe zu entgehen. Deine Aufgabe ist es nun, in die tiefstgelegene Region des Bauwerkes vorzudringen und den Stecker aus dem ausgerüsteten Stück Elektronik herauszuziehen, bevor es alle Menschen als Gefahr ansieht und die ihm unterstellten Waffensysteme zum Einsatz bringt.

man in *Nemac 4* am einfachsten auf alles, was nicht Hilfe schreit. Mit der entsprechenden Feuerwaffe im Anschlag lassen sich so einerseits gewöhnliche MG-Salven abgeben als auch Brand- und Explosivgeschosse abfeuern. Die Wachroboter sind zumeist mit Bewegungssensoren ausgestattet, die Dich sofort registrieren, sobald Du einen neuen Raum betrittst, und Dich ab einem gewissen Abstand angreifen. Da sie nach dem Motto „erst schießen, dann fragen“ handeln, kannst Du sie jedoch ganz einfach



Wer beim Anblick solcher Detonationen noch seinem altgewohnten Aliensushi nachtrauert, dem kann mit *Nemac 4* leider nicht geholfen werden.

austricksen, wenn Du versuchst, auf die hinteren Roboter aus einer Gruppe zu

schießen. Sobald dieser nämlich dann das Feuer erwidert, wird auch er als Aggressor erkannt, was zur Folge hat, daß sie sich schnell gegenseitig bekämpfen. Jeder Droide verabschiedet sich nach einigen Treffern mit einer lauten Explosion, die keinerlei blutünstige Rückstände hinterläßt. Ebenso zeigen diese Detonationen Wirkung, wenn sich mehrere Roboter dicht beieinander aufhalten. Bringt man

zum Beispiel eines der radioaktiven Fässer, die überall herumstehen, mit ein paar gezielten Schüssen zur Explosion, so fällt alles, was sich in der Nähe befindet, der Druckwelle zum Opfer. Eine weitere interessante Möglichkeit, dem Computerequipment den Garaus zu machen, besteht in dem Auslegen von fernzündbaren Minenfallen. Gut ein halbes Dutzend lassen sich nacheinander positionieren und ebenso in entsprechender Reihenfolge auflösen.

## Shoot & Kill

Mögen sich die beschriebenen Handlungsmöglichkeiten nicht besonders aufregend und innovativ anhören, so überzeugt *Nemac 4* dennoch eben durch dieses geradlinige und technisch hervorragend umgesetzte Spielprinzip. Einerseits besticht der neue 3D-Shooter durch das selbe perfekte Grafiksystem, in dem die Bildpunkte direkt in die Bitplanes geschrieben und berechnet werden. Zudem können auch hochgerüstete



## Explosive Kampfhandlungen

Ausgerüstet mit einer schlagkräftigen Bewaffnung schießt



Deine beiden großkalibrigen Gewehrläufe machen schon rein optisch einen gewaltigen Eindruck. Zudem lassen sich die Ziele damit auch sehr gut anvisieren.

In Nemac 4 findet man vorwiegend die gewohnten Sammel-Items. Dennoch herrscht hier eine ungemein fesselnde Atmosphäre vor.

ECS-Amigas endlich in den Genuß eines kompromißlosen Action-Spektakels kommen. Unser Tip: Wenn Ihr noch Zweifel habt oder dieses Genre bereits überdrüssig seid, schaut Euch zumindest das

Demo auf unserer letzten Amiga Games CD 4/96 an. Vielleicht überzeugt Euch das.

■ Oliver Preißner

## COMMENT

Wollte mir Breathless nicht so recht gefallen, so hat Nemac 4 nun meine volle Gunst. Ich liebe die knallige Action, nicht nur weil sie neu und innovativ ist. Nun hat man tolle Grafik mit einem eben solchen Gameplay!



## FACTS

- Hersteller: Zentek ■
- Spieler: 1 ■ Disks: 9
- Preis: ca. DM 50,- ■
- Englisch nötig: nein ■
- Festplatte: erforderlich ■
- 2.Laufwerk: - ■
- Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus ■

GAMEPLAY	86%
GRAFIK	86%
SOUND	78%
MOTIVATION	92%
<b>GESAMT</b>	<b>90%</b>

+ ansprechendes, gute Steuerung

-

## DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich  
Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel  
Telefon: 0561-68012 Fax: 68405

**Versand + Laden**

Mo - Fr  
9<sup>h</sup> - 18<sup>h</sup>  
Sa. 9<sup>h</sup> - 13<sup>h</sup>

AMIGA SPIELE		PRESHITS	
ECS = A500 AGA = A1200		3D Pool / Action Fighter	je DA 10,00
A320 Airbus 2	DV 69,90	Approach Trainer (Flugsim.)	DV 29,90
Black Viper (Motorrad)	DA 59,90	Behind the Iron Gate	DA 29,90
Bundesliga Manager Hatrick	DV 59,90	Crystal Dragon (Rollenspiel)	DV 19,90
Caribbean Disaster	DV 59,90	Embryo (Jagdflieger)	DA 19,90
Colonization	DV 69,90	Fußball Total ECS / AGA	je DV 19,90
Der Boss (Managersim.)	DA 39,90	Indiana Jones 3 (Action)	DA 10,00
Der Reeder ECS (1,5MB) / AGA	DV 49,90	Microprose Soccer / Ostrun	je DA 10,00
Erben der Erde ECS / AGA	je DV 49,90	Pushover (Geschick)	DA 10,00
Gloom Deluxe AGA	EV 49,90	ran Trainer (Manager) AGA	DV 29,90
Hattrick! (Fußballmanager) *	DV 69,90	Rick Dangerous 1 oder 2	je DA 10,00
Jaktar - Der Elfenstein (1,5+HD)	DV 49,90	Stunt Car Racer	DA 10,00
MAG III (Verlagsleitung) *	DV a Anfr	Turrican 2 incl. Joystick	DA 19,90
NEMAC IV AGA (2MB+HD)	DA 39,90	Winter Camp (Wettkämpfe)	DA 10,00
Obsession (Flieper)	EV 49,90	World Class Leaderboard	DA 10,00
Odyssey (Plattform)	EV 29,90		
Pole Position ECS / AGA *	je DV 79,90		
Sensible World of Soccer 95/96	DA 59,90		
SLAM TILT (Flieper) AGA	DA 49,90		
Soccer Stars 96 (FIFA, Anstoß, ...)	DV 69,90		
Speris Legacy (Adv.) AGA	DA 59,90		
Star Crusader AGA	EV 49,90		
Super Skidmarks Data Disk (Erw.)	29,90		
Super Streetfighter 2 AGA	DA 49,90		
Super Tennis Champs	DA 39,90		
Tracksuit Manag. 2 ECS / AGA	DA 39,90		
Watchtower AGA	DA 49,90		
Willi Lemkes Fußballman. AGA	DV 59,90		
Worms - Wurmenschlacht	DA 59,90		
Xtreme Racing AGA	DA 49,90		

### AMIGA ANWENDER

Directory Opus 5	DV 99,00
Final Copy 2 (Textverarbeitung)	DV 75,00
Siegfried Antivirus Professional	DV 59,00
Siegfried Copy 1.8 incl. Modul	DV 89,00
Steuerprofi 95 Diskettenvers.	DV 69,00

**Kostenlos Katalog anfordern!**

Bitte System angeben

Wir liefern auch Software für PC + C64

**LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15,-**

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplett Deutsch \* = noch nicht da, Vorbestellung möglich

Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl. aller NN-Gebühren)

Ab 250,- DM Bestellwert (nur im Inland) versandkostenfrei Ausland nur Vorkasse + 20,- DM

Alle Angebote solange der Vorrat reicht Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

## 02227/3221

PHONE & FAX

PPE, M.Renz, Sicherstr. 16, 53332 Bornheim, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten, es gelten unsere AGB

### DM 99,- VideoBackupSystem

Datensicherungssystem auf Videoband für alle Amiga. Schnell, sicher, komfortabel. Hardware, Software, alles komplett.

### BTX für nix !!!

Ihr kostenloses T-Online Zugang  
Sparen Sie 50,- DM Anmeldegebühr  
inkl. kostenloser Decoder-Software

Info anfordern!

## 1200 SURFER

A 1200 inkl. „Magic“-Software „Surfer“-Komplettausstattung inkl. 14400 Modem, Software

Finanzierungsangebot:  
ab DM 96,- im Monat  
ohne Anzahlung:

Kaufpreis: DM 1089,00  
Finanzierung: DM 1160,67  
12 Monate Laufzeit

12,9% eff. Jahreszins  
Finanzierung über CC-Bank

FINANZIERUNG SCHON AB DM 500,-

Hobbytronic

Computerschau

vom 17.4.-21.4  
Dortmund  
Messzentrum Westfalenhalle

der kostenlose Gesamtkatalog

Versand: NN DM 13,-, Vorkasse DM 8,- alle Kreditkarten, Ausland nur Vorkasse

Neue Ideen professionell präsentiert!

# Pinball Prelude



Farbenfroh und detailliert, verfügen die Tische zudem über einen sehr geschickt angelegten Spielfeldaufbau.

**Ein paar neue Flippertische gefällig? Nachdem heiße Pinball-Maschinen bisher eng mit dem Label 21th Century Entertainment verbunden waren, sorgen inzwischen auch einzelne andere Produzenten für frischen Wind in einem noch lange nicht ausgereizten Genre.**

Drei Zeitepochen werden in Pinball Prelude in Szene gesetzt. Da gibt es neben den Tables „Future“ und „Present“ zuerst einmal mit „Past“ einen Trip durch die

Welt der Höhlen, Wasserfälle und Dinosaurier. Stützt man zu Beginn etwas, da anfangs eigentlich von Bumpers über Transportkanäle bis hin zu Scoreanzeigen nichts in der



Ein netter Einfall ist mit der Satellitenschüssel gelungen. Einem Roulette vergleichbar, rollt die Kugel einige Umdrehungen am Rand entlang, um sich schließlich einen passenden Ausgang zu suchen.

gewohnten Ausführung zu entdecken ist, so macht eben die neue Art des Steinzeit-Outfits letztendlich das fesselnde Gameplay aus. Wie auch auf den anderen beiden Tischen flitzt unser Ball schnell und realistisch über den grasgrünen Rasen. Sieben Anzeige-Modi von Low Res, High Res, Interlaced und Zwischenabstufungen stehen zur Verfügung. Gegenüber den Pinball-Titeln von 21th Century Entertainment wird nicht nur nach oben und unten gescrollt, sondern auch ein wenig nach links und rechts. Verbunden mit einem intelligenten und butterweichen Scrolling wird so erreicht, daß sehr viele Details übersichtlich und großdimensioniert auf den Tischen Platz finden.

## Viele neue Einfälle

Präsentiert der zweite Tisch die Gegenwart mit den gewohnten Details, so hat es doch besonders dieses Teil in sich. So endet zum Beispiel einer der Transportkanäle in einer Satellitenschüssel. Abhängig von der

Geschwindigkeit oder dem Spin der Kugel kann diese auf ihrer kreisrunden Bahn seitlich auf eine von fünf weiteren Röhren ausbrechen. Wird sie dagegen zu langsam, fällt sie automatisch durch das Loch in der Mitte zurück auf das Spielfeld. Einen weiteren Höhepunkt dieses Flippers stellt ein integriertes Fußballspiel in der Form eines Mini-Kickers dar. Hier finden ständig 45-Sekunden-Spiele statt, deren Ausgang (= Heimsieg) beeinflusst werden kann, wenn man es schafft, die Silberkugel als Fußball ins Spiel zu bringen, was für die eine oder andere Seite dann immer zu einem Tor führt. Des weiteren ist in dem ganzen technischen Salat auf diesem Tisch ein kleiner Fernseher vorhanden, auf dem irgendein Filmausschnitt läuft, welcher zwar nicht genau zu identifizieren ist, aber welcher doch für einen verblüffenden Effekt sorgt. Als besonderen Gag verwandelt sich die Silberkugel (nicht nur auf diesem Tisch) gelegentlich für kurze Zeit in einen flitzenden roten Gummiball, welcher dann kaum noch zu bändigen ist. Übrigens ent-



Auf der Verpackung ein Geheimnis - wir lüften es: Der Future-Flipper mit all seinen aufregenden Details.

halten auch alle Tables eine variable Multiball-Funktion. Je nach Einstellung in den Game-Options befinden sich oft bis zu zehn Kugeln gleichzeitig auf dem Feld. Damit man auch hier gut den Überblick behält, wird verständlicherweise in dieser Phase der Flipper in verkleinerter Ansicht ganzflächig auf dem Bildschirm dargestellt.

### Das Verpackungs-geheimnis!

Mit einem leeren Bild auf der Verkaufsverpackung macht Effigy Software ein Geheimnis aus seinem dritten Pinball. Daß auch dieser sich nicht zu verstecken braucht, zeigt allein



Gelegentlich wird aus der Silberkugel ein rasend schneller grüner Gummiball. Durch die starke Beschleunigung und das extrem heftige Zurückprallen von allen Hindernissen endet dieser Turbo-Moment dennoch sehr selten im Aus.



Wenn der Ball in den Kicker geschossen wird, kommt es kurz darauf zu einem Torschuß in dem angeschlossenen Fußballspiel. Ab und zu werden die Torszenen auf einem Mini-Screen darüber nochmals als Replay gezeigt.

der Aufwand von 5 (!) Bumpern und einem aufwendigen und verschlungenen Röhrensystem mit vielen Ein- und Ausgängen. Allem Üblichen zum Trotz wird hier nicht mit einer Silberkugel gespielt, sondern es wird ein kleiner runder Droid (sieht allerdings fast genauso aus) von einer Abschultrampe in der Mitte des Feldes in seine Umlaufbahn katapultiert. Vorangetrieben wird der Techno-Rundling

dann mit Laserschwertern als Paddel, wovon zudem eines senkrecht in der Mitte des Feldes steht und einen Schuß in wechselseitige Richtung ermöglicht. So unbekannt die Programmierer von Pinball Prelude auch sind, angesichts der mit diesem Flipper-Trio gezeigten Künste kann man ihnen nur zu diesem Meisterstück gratulieren.

■ Oliver Preißner

## COMMENT

Obwohl ich anfangs etwas skeptisch hinsichtlich der Steinzeit-Maschine war, gehört Pinball Prelude inzwischen zu einem meiner neuen Favoriten. Schade, daß kein Mehrspieler-Modus vorhanden ist. Gerade mit einer Joysticksteuerung wäre ein Spielerwechsel nach jedem Ball-Aus einfacher zu bewerkstelligen als bei den bisherigen Tastatur-Flippern.



## FACTS

Hersteller: Effigy Software ■ Spieler: 1 ■ Disks: 3 ■ Preis: ca. DM 60,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: - ■ Steuerung: Joystick, Tastatur ■

GAMEPLAY	74%
GRAFIK	80%
SOUND	76%
MOTIVATION	86%

**GESAMT 80%**

+ tolle neue Ideen

- schlichte Punkte-standanzeigen

Vor ungefähr drei Jahren kam das erste Airbus-Programm auf den Markt und hatte wider Erwarten einen beachtlichen Erfolg. Anscheinend gibt es unter den Computerspielern doch mehr Zeitgenossen, die weniger auf den schnellen Dogfight und mehr auf möglichst realistische Flugsimulationen aus sind.



Für Perfektionisten

# Airbus A 320 Vol.2

**A**irbus A320 war in mehrfacher Weise bemerkenswert: Während sich die meisten anderen Flugsimulationen mit Militärmaschinen auseinandersetzen und das Schwergewicht auf den Luftkampf legen, handelte es sich beim Airbus um ein Passagierflugzeug, das zwischen den

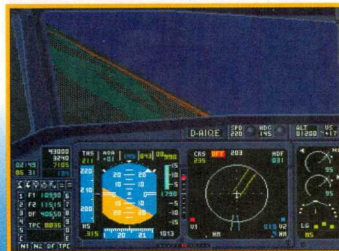
großen zivilen Flughäfen der Welt hin- und hernavigiert werden sollte. Besonderen Wert legten die Entwickler des Programms auf größtmöglichen Realismus. Einfach Joystick anschließen und losdüsen - sowas gab's bei Airbus nicht. Wie im richtigen Pilotenleben mußte man vor dem Abflug erst eine ganze Litanei von Voreinstellungen treffen. War man dann einmal in der Luft, orientierte man sich an beinahe authentischen Flugkarten aus dem renommierten Verlag Jeppen.

Approach Trainer steht nun mit „Vol. 2“ eine aufgepepptere Version des Ur-A320 zur Verfügung. Die Neuerungen fallen dem Durchschnittsspieler auf den ersten Blick gar nicht so ohne weiteres auf; die kärgliche Grafik und der äußerst sparsame Sound lassen nur wenige marginale Unterschiede zum Vorgänger erkennen. Nur für absolute Spezialisten werden die Veränderungen z. B. am Autopiloten oder im überarbeiteten Cockpit wirklich ins Gewicht fallen. Augenscheinlicher ist da schon die Erweiterung des Europa-Szenarios um Italien,

die iberische Halbinsel und die Kanarischen Inseln - das sind immerhin 29 neue Flugplätze gegenüber der alten Airbus-Version.

Nach wie vor gilt, daß man bei Airbus A320 ohne intensivstes Handbuchstudium auf keinen grünen Zweig kommen kann und von Action im ganzen Programm keine Spur zu finden ist. Wer jedoch an endlosen Zahlenreihen und am Fachjargon der Berufsfieger Gefallen findet, dürfte mit Airbus A320 Vol. 2 gut bedient sein.

■ Herbert Aichinger



## Realismuswahn

Nach dem noch unter dem Thalion-Label veröffentlichten ersten Airbus-Flugsimulator und dem vor einigen Monaten erschienenen

Besonders detailliert sind sie nicht, die Grafiken von Airbus Vol. 2. Dadurch verliert das Programm viel von dem sonst so stark betonten Realismus.

## COMMENT

Ich muß gestehen, daß Rainer Bopfs Airbus-Programm noch nie mein Fall war. Als Spieler wird man hier quasi zum „Buchhalter“ degradiert, der mit vielen Zahlen jongliert, aber eigentlich nie richtig Spaß bei der Arbeit hat.



Herbert

## FACTS

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

GAMEPLAY 45%

GRAFIK 52%

SOUND 18%

MOTIVATION 33%

GESAMT 47%

- ⊕ Bemühen um größtmöglichen Realismus
- ⊖ zu „trocken“ für ein Spiel



# FÜHL GSERWACHEN!

## Games

Airbus 2 *	79,99
ATR - All Terrain Racing	49,95
Bling (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Black Viper (dt.)	38,95
<b>Caribbean Disaster *</b>	<b>69,99</b>
Cedric (dt.)	69,99
Colonization (dt.)	79,95
Der Reeder (dt.)	49,99
Die Nordländer *	69,99
Erben der Erde	59,95
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hanse - Die Expedition	38,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (karion) *	89,95
Jaktar - Der Eisenstein (dt.)	49,99
Kampf um die Krone (dt.) *	69,99
Mad News (dt.)	79,95

## AKTIONSPREIS

<b>Mad (dt.)</b>	<b>79,99</b>
Obsession	49,99
Odyssey	29,99
Pizza Connection	89,95
Pole Position (dt.) *	69,99
Primal Rage *	79,99
Sensible Golf	69,95
Sensible World of Soccer 95/96	59,99
Sim Classics (dt.)	69,95
Sim City Classic, Sim Life, Sim Ant	69,95
Soccer Stars 96, FIFA Soccer, Kick Off 3	69,99
Anstoss, Premier Manager 3	59,95
Super Pinballmania	39,99
Super Skidmarks Data Disk	59,99
Super Street Fighter 2 Turbo	59,99
Super Tennis Champs	59,99
Tiny Troops *	49,95
Top Gear 2	89,95
Whales Voyage 2	59,99
Worms	59,99
<b>Z *</b>	<b>59,99</b>

## Games speziell für A1200

Alien Breed 3D	59,95
Bling (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Breathless	59,99
Catla	49,99
Der Reeder	89,95
Der Seelenrum	79,95
Dschungelbuch	69,99
Dungeon Master 2	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	59,99
Evolution *	49,99
<b>Evolution Racing</b>	<b>49,99</b>
Fears	79,95
NBA Jam Tournament Edition	79,99
Pinball Illusions	69,95
Pinball Mania	59,95
Roadkill	59,99
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Slam Tilt *	49,99
Speris Legacy	59,99
<b>Star Crusader</b>	<b>49,99</b>
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Virtual Karting	49,99
Watchtower	39,99
Willi Lemkes Fußballmanager	59,99

## Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!

Alien Breed 3D	59,99
Elite 3 (1st Encounters) *	59,99
Erben der Erde	59,99
<b>Evolution *</b>	<b>49,99</b>
Pinball Illusions	69,95
Roadkill	59,99
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Syndicate	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Whales Voyage 2 *	79,99
Worms	69,99
Game Pad speziell für CD 32	39,95

## Preishits (solange Vorrat reicht!)

<b>Aufschwing Ost (dt.)</b>	<b>29,99</b>
B-17 Flying Fortress	39,95
Behind the Iron Gate	SONDERPOSTEN 19,99
Black Crypt	29,99
Civilization	39,95
Crystal Dragon	SONDERPOSTEN 9,99
DarkSeed	39,95
Das Schwarze Auge - Schicksalsklinge	49,95
Der Trainer Italia (dt.)	SONDERPOSTEN 9,99
Desert Strike	29,95
DGeneration (nur für A1200)	19,99
Dogfight	39,95
Dune (dt.)	39,95
Dunes 2 (engl.)	29,95
Elite Plus	39,99
Embryo	SONDERPOSTEN 9,99
<b>F1 World Championship (A800, A1200)</b>	<b>19,99</b>
Fields of Glory	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Fußball Total!	SONDERPOSTEN 9,99
Gunship 2000	39,95
Jimmy White Snooker	29,99
John Madden Football	29,99
K 240	29,99
Lothar Matthäus Super Soccer	29,95
Micro Machines	SONDERPOSTEN 9,99
Pacific Islands	29,99
PGA Tour Golf Plus	29,99
Pinball Magic	39,99
Rally Championships (ab A500+)	SONDERP. 9,99
<b>RanTrainer (dt.)</b>	<b>SONDERPOSTEN 29,99</b>
Red Baron	39,95
Road Rash	29,99
Sim Ant Classic (dt.)	39,95
Sim City Classic	39,95
Space Hulk	29,99
Space Quest 1	19,95
Syndicate (engl.)	29,95
Team Yankee (dt.)	39,99
<b>Tornado (dt.)</b>	<b>SONDERPOSTEN 29,99</b>
Tornado (dt.)	39,95
Turbo Trax	29,99
UFO - Enemy Unknown	39,95
Wing Commander (dt.)	29,95
Whizz (ab A500+)	SONDERPOSTEN 9,99
Zeehoff	SONDERPOSTEN 19,99
Zeppelin (dt.)	SONDERPOSTEN 29,99

## Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
<b>RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500</b>	<b>199,95</b>
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A800	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD (10er Pack)	5,99

## Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,35
Control Pad	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

## Sony Playstation

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!

<b>Control Pad Inst. Control Pad</b>	<b>499,99</b>
Alien Trilogy *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Gen *	89,99
Krazy Ivan	89,99
Magic Carpet	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
<b>Need for Speed</b>	<b>89,99</b>
Penzer General *	89,99
Road Rash	89,99
Total NBA 96	99,99
Thundertank 2	89,99
<b>Wing Commander 3 (dt.)</b>	<b>99,99</b>

## Unser Tip des Monats:

### Slam Tilt

Wir präsentieren den neusten Flipper von 21st Century. Auf vier actionreichen Tischen können Sie mit bis zu sieben weiteren Mitspielern völlig ausflippen!

A1200 / A4000 \*

**49,99**



Kaum zu glauben!

**Crystal Dragon**  
**Der Trainer Italia**  
**Embryo**  
**Fußball Total!**

Solange der Vorrat reicht!!!

je **9,99**

## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 199

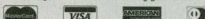
Telefonische Bestellnummern:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

**Autom. Ansagedienst 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 19% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NV-Gebühr - ab 200,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei - Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



## Wo Sie uns finden:

<p><b>Media Point</b></p> <p>Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 72-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hohenhofbrücke Bus 35, 102</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>Koblenz Rizzestraße 44 Tel.: in Vorbereitung! alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10</p>
<p><b>Media Point</b></p> <p>Berlin - Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Borsariplatz</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 443 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p>.... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!</p>

Ab  
03.05.96  
endlich  
auch in  
Koblenz

Noch besser?

# Gloom Deluxe



Die 3D-Action-Welle will einfach nicht abebben. Neben Nemac IV und Alien Breed 3D 2 bewirbt sich die Deluxe-Variante des Referenz-Spiels um die Gunst der Amiga-User. Wir sind durch die Dungeons gestapft!



Anhand dieser drei Screenshots kann man sehr gut die unterschiedlichen Grafikaufösungen erkennen, die das



Spiel unterstützt. Je geringer die Grafikqualität, desto schneller läuft das Spiel.



Der Amiga konnte sich wirklich glücklich schätzen, als im letzten Jahr Gloom auf den Markt kam und es sich langsam abzeichnete, daß offenbar noch mehr Spiele von ähnlicher Qualität kurz vor der Veröffentlichung standen. All das ist nunmehr fast sechs Monate her, und bisher hat sich in Sachen hochwertiger, origineller 3D-Spiele doch einiges getan. So war es denn auch interessant zu sehen, welche Figur Gloom Deluxe macht!

## Komplett neu?

Bis zur Installation von Gloom Deluxe könnte man leicht dem Irrtum verfallen, es würde sich dabei um ein gänzlich neues Spiel handeln. Doch von dem Moment an, in dem man die ersten Grafiken sieht und die ersten Schritte im Spiel macht, wird klar, daß sich die Struktur der Levels gegenüber dem Ur-Gloom nicht verändert hat. Obwohl diese Levels damals

sehr spannend und durchdacht aufgebaut waren, fehlt nun der Überraschungseffekt, der viel von der Faszination des ursprünglichen Gloom ausmachte.

Auch die sehr übersichtlichen Spieloptionen sind die gleichen wie in Gloom. Ein Einzelspieler-Modus wird ergänzt durch eine Zwei-Spieler-Option, in der zwei Freunde



Das Spiel entfaltet erst im Zwei-Spieler-Combat-Modus all seine Qualitäten.



Die Black Magic-Crew beachtigt, den Erfolg von Gloom noch weiter auszunutzen: im Mai wird eine Datendisk auf den Markt kommen.

gemeinsam als Team in den Kampf ziehen können. Der exzellente Combat-Modus für zwei Spieler macht es möglich, sich gegenseitig ans Leder zu gehen - andere Feinde bleiben hier außen vor. Dieses Feature ist wirklich superb mit seinem Spaltscreen - die beiden Widersacher müssen den selben Level durchkämmen, einander aufspüren und vernichten. Weitere Optionen gestatten es, via Modem gegeneinander anzutreten oder



Zwischen den einzelnen Stages bekommt man jeweils ein Zwischenbild geboten, auf dem man vor den Gefahren des folgenden Levels gewarnt wird.



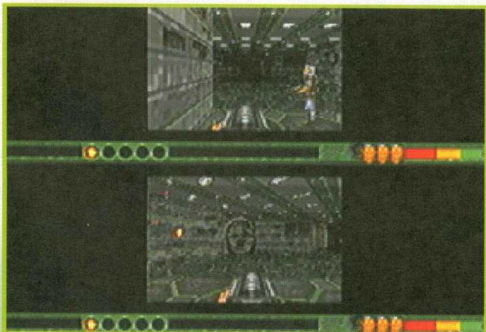
Auch in Gloom Deluxe wurde ein Sub-Game integriert, in dem man eine simple Version des Automaten-Klassikers Defender spielen kann. Wenn Du alle gegnerischen Raumschiffe zerstört, bekommst Du ein Extraleben.

zwei Amigas zusammenzuschließen. Der Sound ist im Spiel rein funktionell und ergänzt wunderbar die Handlung und die Grafiken - dabei beherrscht das Geknatter von Maschinengewehren eindeutig die Szene. Dein Leben hängt in Gloom vom Sound ab, denn er verrät Dir im voraus, wenn Feinde im Anmarsch sind. Neben den Soundeffekten wird in Gloom nur wenig Musik geboten, wenn man von den Zwischensequenzen absieht. Dies wirkt sich jedoch nicht nachteilig aus, denn es gibt in diesem Spiel derart viel Action, daß eine Untermalung eigentlich gar nicht nötig ist.

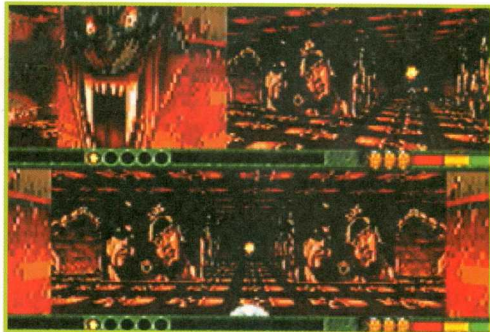
### Besser geworden?

Wenn man die Grafiken vergleicht, hat Gloom Deluxe seinen Vorgänger doch einiges

voraus. Man kann zwischen den Modi 4x4, 2x2, 1x1 Pixel oder Mischformen wählen. Auf diese Weise bekommst Du die besten Grafiken mit der höchstmöglichen Frame-Rate, die Dein Amiga noch verarbeiten kann. Außerdem lassen sich die Decken- und Boden Grafiken abschalten, um das Game noch schneller zu machen. Die variable Fenstergröße kann unter Umständen für einen weiteren Geschwindigkeitsgewinn sorgen. Leider brauchst Du schon einen sehr leistungsfähigen Amiga, um Gloom Deluxe im 1x1 Pixel-Modus bei voller Bildschirmgröße zu spielen. Die meisten User werden wahrscheinlich entweder die Auflösung oder die Fenstergröße herunterschrauben müssen, um das Spiel in einer akzeptablen Geschwindigkeit genießen zu können. Immerhin hat man die Freiheit, selbst zu



Die Zwei-Spieler-Option empfiehlt sich, wenn man in die letzten Levels von Gloom Deluxe vordringen will.



Im Combat-Modus kann man zwischen verschiedenen Welten wählen, in denen man dann seine Rivalitäten austrägt. Die Grafiken dieser Level sind besonders düster geraten, die Spielgeschwindigkeit bleibt trotz Splitscreen annehmbar.

entscheiden, wie man sich das Spiel einrichten will.

### Auch für A500!

Über die verbesserten Grafiken hinaus hat es das Black Magic-Programmierteam nun auch geschafft, das Game auch auf einem A500/600 mit mindestens 2 MB Speicher und einem 68020-Prozessor lauffähig zu machen. Aber wie gesagt, das sind die Mindestanforderungen, und wir empfehlen eine bessere Ausstat-

tung für diejenigen, die Wert auf die bestmögliche Grafik-Performance legen. Wenn man die Neuerungen zusammenfaßt, die Gloom Deluxe gegenüber seinem Vorgänger hat, bricht man nicht gerade in Begeisterungstürme aus. Wenn Du Gloom schon besitzt, brauchst Du Dir Gloom Deluxe nicht anzuschaffen, denn das grundlegende Design ist genau gleichgeblieben.

Herbert Aichinger ■

## COMMENT



Gloom Deluxe ist kein neues Spiel, sondern eine aufgepeppte Version des Originals. Die Grafiken wurden verbessert, sind aber für einen Gloom-Besitzer nicht Grund genug, um sich das Game zu kaufen. Wer jedoch noch kein Gloom zu Hause hat, der sollte sich diese Version anschaffen - er wird es nicht bereuen!

### FACTS

Hersteller: Black Magic  
 ■ Spieler: 1-2 ■ Disks: 2  
 Preis: ca. DM 60,- ■  
 Englisch nötig: Nein ■  
 Festplatte: - ■ 2. Laufwerk: wird unterstützt  
 ■ Steuerung: Joystick, Tastatur ■

- ⊕ Exzellentes Spiel mit atemberaubender Grafik
- ⊖ Wenige Verbesserungen gegenüber dem Original

GAMEPLAY	85%
GRAFIK	87%
SOUND	79%
MOTIVATION	85%
<b>GESAMT</b>	<b>84%</b>

Baller-Oxyd

# Spherical Worlds

Immer wieder kann man feststellen, daß die Front der überzeugten Amiga-User im Osten Europas anscheinend besonders gefestigt ist. Auch die Designer des neuen Neo-Shoot'em Up-Knüllers stammen aus dieser Gegend und liefern mit Spherical Worlds den Beweis, daß der Amiga immer noch voller Leben steckt...

Die Hintergrundstory bei Spherical Worlds bildet nur die Garnierung für einen raffinierten Action-Shooter: mit einem Kampfdroiden erforscht man eine riesige, noch nicht ganz fertige Raumstation und ballert dort diverse Gegner ab.

Natürlich ist alles nicht so einfach, wie es aussieht: Sind die feindlichen Droiden zu Anfang noch so dumm, daß sie einem quasi freiwillig vor den Kanonenlauf rennen, gilt es später, mit schlauneren Gegnern fertig zu werden, die beispielsweise unmittelbar hinter Türen lauern. Damit wird es unmöglich, sie aus der Distanz zu erledigen, und ein Nahkampf schwächt

auch den eigenen Droiden. Doch nicht nur gegnerische Roboter bedrohen uns, sondern auch die Tücken der Raum-Baustelle: in manchen Sektionen der Station steht es nicht zum besten mit der Sicherheit. Brüchige Bodenplatten und Gänge, die im Nichts enden, sorgen dafür, daß unser Droide unfreiwillig in den Weiten des Alls landet, sobald er einen unbedachten Schritt macht. Wer in Spherical Worlds also glaubt, sich einfach bis zur Endsequenz durchballern zu können, liegt völlig falsch. Spherical Worlds verlangt dem Spieler eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl ab. Man muß den Gegnern vor-



Die Grafiken, die das Geschehen aus der Vogelperspektive darstellen, können eine gewisse Ähnlichkeit mit Alien Breed nicht verleugnen.

sichtig an Stellen auflauern, an denen sie so gut wie hilflos sind, und sollte sie sich so weit wie möglich vom Leib halten. Die träge Joysticksteuerung sorgt zudem manchmal dafür, daß unser Kampfdroid noch ein Stück in die Richtung schlittert, in die man ihn vorher dirigiert hat - oft mit fatalen Folgen...

Insgesamt warten 15 tückische Levels mit vielen Knocheinla-

gen auf den Spieler. Wer sich geschickt anstellt, wird mit Bonusleveln und Extrawaffen belohnt, und zwischen den Leveln erfreuen beeindruckende Rendersequenzen das Auge. Explosive Soundeffekte und düstere Hintergrundmusik runden das Geschehen stimmungsvoll ab.

■ Herbert Aichinger



Schon im Intro bekommt man recht gelungene Animationen zu sehen.

## COMMENT



Spherical Worlds vereint in sich Elemente aus Alien Breed und Oxyd - keine schlechte Mischung! Das Spielprinzip ist denkbar einfach und kann wahrscheinlich gerade deshalb so begeistern.

## FACTS

Hersteller: Neo ■  
 Spieler: 1 ■ Disks: 3  
 bzw. 1 CD-ROM ■  
 Preis: ca. DM 60,- ■  
 Englisch nötig: ja ■  
 Festplatte: wird unterstützt ■  
 Steuerung: Joystick ■

⊕ Ballerspaß, bei dem ohne Fingerspitzengefühl nichts geht

⊖ auf Dauer zu wenig Abwechslung

GAMEPLAY 75%

GRAFIK 64%

SOUND 72%

MOTIVATION 75%

GESAMT 73%

**Amiga  
CD 32®**

Console  
incl.  
Joypad und 2 CD's

**DM 255,-**

**Mc Donalds - Action!**

**Bei jeder Bestellung**

**erhalten Sie einen**

**Mc Donalds - Gutschein!**



**Conny  
Figge  
Schnellversand**

## Amiga® 1200 Magic

incl. 170 MB Festplatte

incl. Softwarepaket

**komplett DM 899,-**

## Surf Kit

Externes Modem &

Internet Software &

100 Freistunden im IBM-Internet

**DM 299,-**

## Amiga® 1200 Surfer

incl. 260 MB Festplatte

incl. externes Modem

incl. Softwarepaket

incl. 100 Freistunden im Internet!

**komplett DM 1099,-**

## Surf Ware

Internet Software

incl. 100 Freistunden im IBM-Internet

**DM 199,-**

## Amiga® Monitor 14385

Autoscan incl. Stereoboxen

**DM 555,-**

MF 2 DD  
Maxell oder  
BASF  
10 Stück

**nur DM 8,90**

## CD 32 Games

All Dogs go to heaven	10,-
Bump n Burn	10,-
Morph	10,-
Fire & Ice	10,-
Hutchinson Encyclopedia	15,-
Alfred Chicken	15,-
Battle Toads	15,-
Out to lunch	15,-
Overkill / Lunar C	15,-
Nick Faldo's Golf	15,-
Dangerous Street / Wing Com.	19,-
Sens. Soccer Intern.	19,-
Gamers Delight I	19,-
Quick the thunder rabbit	19,-
Fields of Glory	25,-
Impossible Mission	25,-
Humans	25,-
Grandslam Gamer Gold	25,-
(Nick Faldo/Bump n Burn/Jet strike)	29,-
Nigel Mansell's Grand Prix	29,-
Tralls	29,-
Emerald Mines	29,-
Video Creator	29,-
Defender of the crown 2	35,-
Rise of the robots	39,-
Microcosm	39,-
Gloom	45,-
Exile	49,-
Thomas the Tank Engine Pinball	49,-
Alien Breed 3 D	59,-
Erben der Erde	59,-
Worms	59,-
Speris Legacy	65,-
Super Streetfighter II turbo	69,-
Star Crusader	69,-
Cedric	79,-
Gamer CD 20	9,-

## Amiga Games

Breathless AGA	69,-
Star Crusader AGA	65,-
Sens. World of Soccer	65,-
Soccer Stars '96	69,50
Obsession	59,-
SlamTilt AGA	65,-
Gloom Deluxe	59,-
Worms	59,-
Super Streetfighter II AGA	65,-
Space Legends	45,-
Black Viper	79,-
Extreme Racing AGA	69,-
Flight of the Amazon Queen	65,-
Watchtower AGA	69,-
Nemac IV	49,-
Lost Vikings	35,-
Rings of Medusa Gold	39,-
Cedric	69,-
Nick Faldo's Golf	25,-
Space Legends	39,-
(Wing Com./Elite/Mega Traveller)	49,-
Tripple Fun	49,-
(Siedler/Chaos Eng./ Terminator 2)	29,-
Winter Olympics	29,-
Vital Light	15,-
Whizz	39,-

## CD - ROM 4-fach

incl. Kabel und Controller

**DM 333,-**

## Amiga Programme

Aminet® 8, 9, 10, 11	je 20,-
Aminet® Set 1, Set 2	je 49,-
Amiga Tools 2, 3	je 35,-
Gateway CD 2	17,-
Amiga CD 3/96	7,-
Workbench Add On	35,-
Blanker Collection	22,-
Xi Paint V 3.2	25,-
Personal Suite	75,-
Turbo Calc V 2.1	17,-
Nordpool	39,50
Pro Video Club Vol. 1	59,-
World Atlas	59,-
Horror Sensation (Adult)	49,-
RHS DTP Collection	19,-
Hottest 6	49,-
Software 2000 Double CD	59,-
Steuer Profi '95 CD	49,-
MAXON Cinema 4D Classic	65,-
MAXON Raytrace Pro	65,-
SCI - FI Sensation 2 CD's	47,-

## Conny Figge Schnellversand

Sponheuer Straße 25 • 45326 Essen

Telefon 0201 - 33 34 22 • Telefax 0201 - 33 34 11

Bestellungen bis 14 Uhr werden am gleichen Tag versandt!

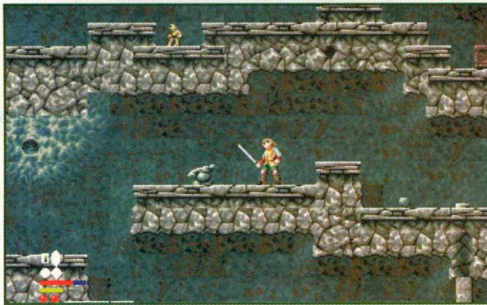
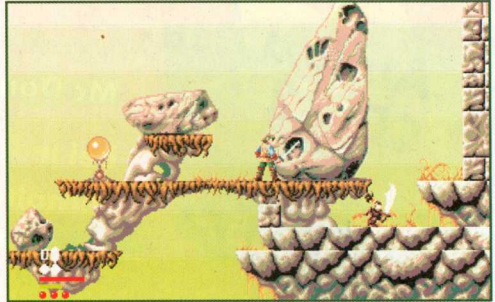
Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten!

Polnische Zeitungen und Software auf Anfrage.

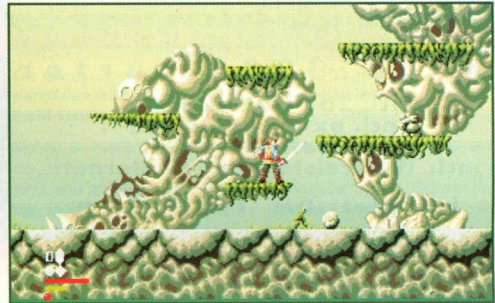
Nach Cedric hat nun auch Audiogenic einen neuen intelligenten Action-Helden geboren. Nicht nur das Schwert soll über Sieg und Niederlage entscheiden, sondern auch sein Verstand, mit dem es mehr oder minder knifflige Rätsel zu lösen gilt.

Hart wie Lionheart?

# Odyssey



Wenn sich die Felskugeln in kleine Steinmännchen verwandeln, werfen sie sogar mit Kieseln nach Dir.



Die kleinen grünen „Würmer“ lassen sich prima zermatschen. Eine tiefere Bedeutung für den Spielablauf haben sie allerdings nicht, da sie Dich bei Berührung nicht einmal Energie kosten.

In einem kleinen Königreich irgendwo in Zeit und Raum hat der böse Onkel mal wieder seinen unliebsamen Nefen um seinen ihm rechtmäßig zustehenden Thron betrogen. Im Exil aufgewachsen, ist der Königssohn inzwischen vorbereitet worden, sein Erbe zurückzufordern. Da die Magie in der Antike schon immer in Mode war, besitzt natürlich auch unser Held die gewissen Grundvoraussetzungen für die Hexerei, die es im Verlauf des Spieles noch zu vertiefen und anzuwenden gilt. Sechs Welten müssen erforscht werden, wovon in den ersten drei je ein magischer Kristall aufgespürt werden soll, der unserem Königsanwärter erlaubt, sich in einen Vogel, eine Spinne oder ein vergleichbares Wesen zu verwandeln. Sind derartige Mutationen in den ersten drei Stages noch kaum von Bedeutung, so können spätestens ab

der vierten Welt bestimmte Abschnitte nur mittels dieser Fähigkeit überwunden werden. Auf einer alten Landkarte werden die Regionen in beliebiger Reihenfolge ausgewählt. Jede Welt muß nicht komplett gelöst sein, um wieder verlassen werden zu können. Sind die insgesamt (inklusive dem Königspalast) sieben Abschnitte eigentlich ganz passabel in Szene gesetzt, so vermißt man nach kurzer Zeit doch irgendwie neuerliche Überraschungen. Einerseits ist das Gameplay nämlich ebenso altbacken wie die Tatsache, daß sich die Levels einander sehr stark ähneln. Übrig bleibt also ein innovationsloses Spielprinzip, umrahmt von einer abwechslungsarmen Grafik. Mit diesen Voraussetzungen läßt sich wohl kaum ein Königreich erobern.

Oliver Preißner ■

## COMMENT

Sollten die guten Ideen in Sachen Action und Jump & Run wirklich schon alle verbraucht sein? Wenn den Softwarehäusern schon nichts Neues mehr einfällt, so sollten sie doch zumindest auf Bewährtes zurückgreifen!



Oliver

## FACTS

Hersteller: Audiogenic  
Software ■ Spieler: 1 ■ Disks: 2 Preis: ca. DM 60,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: - ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joystick, Tastatur ■

- + direkte Levelwahl
- mattes Gameplay

GAMEPLAY 60%

GRAFIK 64%

SOUND 54%

MOTIVATION 66%

GESAMT 62%

## CD 32 CD's

## Amiga Spiele

## Preishits 3.5"

## Spielesammlung

**Help!** 39.-  
Push Over, Cool Spot, Desert Strike  
Roadrash, Sensible Soccer, The  
Humans  
Für alle Amiga ab 1 MB RAM!

**Alien Breed 3D 2\*** 59.-  
**Black Viper** 69.-  
**Carribbean Desa.\*** 69.-  
**Evolution \*** 59.-  
**F117 A Nighthawk** 29.-  
**Hattrick! \*** 79.-  
**Hugo \*** 69.-  
**Mad News** 49.-  
**M.A.G.** 74.-  
**Nemac IV** 49.-  
**Pole Position\*** 84.-  
**Star Crusader** 49.-  
**Total Football \*** 79.-  
**Watchtower AGA** 44.-  
**Worms** 59.-  
**Zeewolf \*** 69.-

**Star Trek 25th Anniversary**  
Amiga 1200  
komplett  
deutsch **nur 29.-**

**Amiga 1200 Surfer** 1089.-  
Amiga 1200, 260 MB 2.5" HD,  
externes Modem, kompl. Software,  
100 Freistunden im Internet  
**Surf Kit** 299.-  
Externes Modem & Internet Soft.

**Surf Ware** 199.-  
Internet Software

**Q-Drive** 449.-  
externes Amiga 4 fach CD-Rom  
LW für den A1200

**CROSS**  
Computersystems GmbH  
Körnebachstr. 95  
44143 Dortmund

## Ladenverkauf

Die angegebenen Preise sind  
Versandpreise und gelten nur  
eingeschränkt in unseren  
Ladengeschäften

**Dortmund** Körnebachstr. 95  
44143 Dortmund  
Tel. 0231 - 5311334  
Mo-Fr 11.00 - 18.30  
Sa 11.00 - 14.00

**Händleranfragen erwünscht**  
Alle Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es  
gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, die wir  
 Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Amiga ist ein  
eingetragenes Warenzeichen der Escom AG.

Alien Breed 3D	59.-	Airbus A320 2	69.-	4D Sports Driving	19.-
Base Jumpers	29.-	Alien Breed 3D AGA	59.-	Atomino	15.-
Bump'n Burn	14.-	Atrophy*	69.-	Bob's Bad Day	19.-
Defender of the Crown 2	35.-	Behind the Iron Gate	25.-	Body Blows AGA	19.-
Dragonstone	19.-	Bling	72.-	Carrier Command	19.-
Erben der Erde	59.-	Bling AGA	79.-	Champion of the Raj ECS	19.-
Evolution *	49.-	Breathless AGA	69.-	Compilation Eins ECS	19.-
Exile	49.-	Bundesliga Man. Hatrick	79.-	(Stunt Car Racer, Leaderboard Golf, Italy 1990)	19.-
Fields of Glory	19.-	Civilization	39.-	Crystal Dragon	9.-
Fire & Ice	11.-	Coala AGA	59.-	Dominium	19.-
Gloom	39.-	Civilization	39.-	Dreamweb	19.-
Grandslam Gold Collection	29.-	Colonization	69.-	Embryo	19.-
Jet Strike, Nick Faldo's Golf, Bump & Burn		Crystal Dragon	39.-	Fußball Total	9.-
Humans	19.-	Der Reeder AGA	49.-	Globdule	19.-
Impossible Mission 2025	19.-	Der Reeder ECS	49.-	Heimball 2	19.-
Killing Ground *	55.-	Der Produzent*	89.-	Impossible Mission 2025	24.-
Mag! *	74.-	Der Seelenturm AGA	69.-	Indiana Jones 3	19.-
Pinball Illusion	49.-	Disney's Aladdin	55.-	Menace	15.-
Roadkill	34.-	Dragonstone	19.-	Microprose Soccer	19.-
Sensible Soccer	15.-	Dreamweb AGA	29.-	Moonfall ECS	19.-
Soccer Superstars	29.-	DSA 1 Schickalsklinge	49.-	Outrun	19.-
Speris Legacy	55.-	Embryo	19.-	Overdrive	19.-
Star Crusader	49.-	Erben der Erde	49.-	Pinball Dreams	19.-
Super Skidmarks	39.-	Erben der Erde AGA	39.-	Populous 2	19.-
Thomas the Tank Engine	39.-	Extreme Racing *	79.-	Rick Dangerous 1 oder 2 je	14.-
Worms	59.-	F1 World Championship	29.-	Rise of the Robots AGA	19.-
		Fears AGA	69.-	Shaq Fu	19.-
		Flight of the A. Queen	69.-	Shaq Fu AGA	19.-
		Gloom deluxe	59.-	Sierra Soccer	19.-
		Hanse AGA oder ECS	44.-	Sim City Classic	29.-
		Hattrick! *	69.-	The Oath	9.-
		James Pond 3	19.-	Theatre of Death	19.-
		Jaktar - Der Elfenstein	49.-	The Box	29.-
		Jurassic Park AGA	49.-	(Burntime, Dynatech, Whales Voyage)	39.-
		König der Löwen AGA	39.-	Thunderhawk	19.-
		Mad News	49.-	Top Banana	9.-
		MAG! AGA oder ECS	74.-	Top Gear 2	29.-
		Obsession	29.-	Trex Warrior ECS	19.-
		Odyssey	49.-	Trivial Pursuit	19.-
		Pinball Illusion AGA	59.-	Turbo Trax	15.-
		Pinball Mania AGA	59.-	Whizz	15.-
		Rallye Championships AGA	33.-	Zurück in die Zukunft 3 ECS	19.-
		Ran Trainer	29.-		
		Sensible W.o. Soccer 96	49.-		
		Sim City 2000 AGA	69.-		
		SlamTilt	59.-		
		Soccer Stars '96	59.-		
		- Anstoss, Premier Manager 3,			
		- Kick Off 3, FIFA Soccer			
		Speris Legacy AGA	59.-		
		Star Trek 25th Anni. AGA	29.-		
		Theme Park	19.-		
		Triple Fun	39.-		
		- Die Siedler, T2, + 1 weiteres Spiel			
		Virtual Karting AGA	39.-		
		Whales Voyage 2	69.-		
		Willi Lembkes Fußball Man.	59.-		
		Wing Commander	19.-		
		Worms	59.-		
		Worms Reinforcements*	34.-		
		Zeewolf 2	69.-		

## Anwender CD's

AGA Experience	45.-
Amiga Magazin CD's 2	19.-
Amiga Magazin CD's 3	19.-
Amiga FD Inside	25.-
Amiga Tools 3	39.-
Aminet 9	19.-
Aminet 10	19.-
Aminet 11incl. Xi-Paint 3.12)	19.-
Aminet Set 1	49.-
Aminet Set 2	49.-
Artworkx	29.-
Brokasten CD	29.-
C 64 Sensations	29.-

**Aminet  
komplett**  
Aminet Set 1,  
Aminet Set 2,  
Aminet 9  
Aminet 10 **nur 118.-**

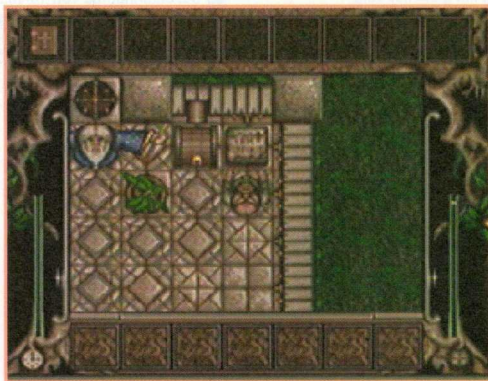
Eric Schwartz CD Archieve	39.-
Fred Fish Gold 3	36.-
Gamers Delight 2	29.-
Gateway	19.-
Giga Graphic 4CD's	45.-
Global Amiga Experience	39.-
Meeting Pearls 3	14.-
Network CD V. 2	39.-
Octamed 6.0 CD	59.-
Online Library V.1	39.-
Personal Suite	69.-
Sci-Fi Sensation	49.-
Steuerprofi 95	49.-

## Zubehör

Blizzard 1230/50	349.-
Blizzard 1260/50	1199.-
Aktivboxen 300 Watt	99.-
Aktivboxen 240 Watt	79.-
Aktivboxen 80 Watt	59.-
Alfa Data Mouse 400 DPI	29.-
Alfa Data Crystal TB	69.-
Honeybee Joypad CD32	35.-
Joypad Amiga 3 Tasten	19.-
Quickshot Turbo 2	19.-
Mouse/Joystick Umsch.	19.-
Graffiti Videokarte	179.-
Externes Laufwerk	89.-

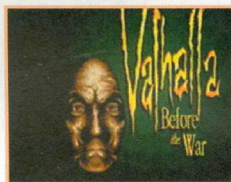
## CD Rom / A1200

**CD1200+**  
incl. 4 fach LW & ext. Netzteil 299.-  
incl. 6 fach LW & ext. Netzteil 399.-



Am Anfang mußt Du die richtigen Zaubertänke finden, um einen Lavafluß schadlos überqueren zu können.

Es lohnt sich, gefundene Items genauer nach Hinweisen zu untersuchen, die Dir unter Umständen im Spiel weiterhelfen können. Ungewöhnlich für ein Adventure ist, daß man das Geschehen in Valhalla aus der Vogelperspektive wahrnimmt.



Zurück in die Zukunft?

# Valhalla Before the War

Neben Hillsea Lido und Time Keepers schicken die Leute von Vulcan Software einen weiteren hervorragenden Titel in die Amiga-Umlaufbahn, der insbesondere Adventure-Fans gefallen dürfte.

Das Hauptmerkmal von Valhalla: Before the War ist wie bei seinem Vorgänger die Sprachausgabe. Die Intro-Sequenz nutzt dieses spektakuläre Feature voll aus und versorgt den Spieler mit der Vorgeschichte: Infinity ist der Bruder des Königs, der stets nur ein Schattendasein führen durfte. Nun ist es an der Zeit für ihn, sein Schicksal endlich selbst in die Hand zu nehmen und alles Menschenmögliche zu unternehmen, um selbst den Thron besteigen zu können. Du übernimmst die Rolle von Infinitys Lehrmeister und geleitest Deinen Schützling durch vier riesige Levels, in denen es eine Menge Rätsel zu lösen gilt, bevor man ans Ziel kommt. Valhalla ist kein Action-Game, man muß sich Zeit nehmen, um

nach Hinweisen Ausschau zu halten, die Dir letztendlich den Weg zum Sieg ebnet. Manchmal sind diese Hints gar nicht so leicht zu finden, und mit seinen recht blassen Grafiken ist Valhalla nicht unbedingt das Spiel, das mit Farbigkeit und spektakulären Effekten Aufmerksamkeit erregt. Du mußt schon ein echter Puzzle-Freak sein, wenn Du an diesem Game Deinen Spaß haben willst, denn diejenigen, die auf schnelle Action aus sind, werden Valhalla bald gelangweilt ins Regal zurückstellen. Das soll jedoch nicht heißen, daß es sich bei Valhalla um ein schlechtes Spiel handelt. Im Gegenteil: Valhalla führt das Genre der Adventure-Rollenspiele in eine völlig neue und originelle Richtung.

■ Herbert Aichinger

## COMMENT



Valhalla verlangt dem Spieler viel ab - mehr als einmal ist hier „Um-die-Ecken-denken“ angesagt. Diejenigen, die auf Valhalla trotzdem einen zweiten Blick riskieren, werden jedoch sicherlich nicht enttäuscht sein.

## FACTS

Hersteller: Vulcan Software ■ Spieler: 1  
 ■ Disks: 6 ■ Preis: ca. DM 50,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt  
 ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joystick ■

- ⊕ anregend, originelles Spieldesign
- ⊖ blasse Grafik, karger Sound

GAMEPLAY	74%
GRAFIK	63%
SOUND	84%
MOTIVATION	82%
<b>GESAMT</b>	<b>78%</b>



# infinitiv®



● **infinitiv® I 300 Magic**  
 infinitiv® Tower mit eingebautem  
 Amiga1200, interface für den  
 Anschluß aller gängigen  
 Amiga- und PC-Tastaturen\*, inklusive Magic-  
 Software-Paket, bestehend aus: Wordworth v4se,  
 Organizer v1.1, Datatore v1.1, TurboCalc v3.5,  
 Print Manager v1.1, Photogenics v1.2se,  
 Personal Paint v6.4, Pinnball, Whizz.

**ab 999,-**

● **infinitiv® Towergehäuse**  
 zum Einbau eines  
 A1200 Desktop-  
 Computers:

**ab 399,-**

\* Bei Bestellung bitte angeben! (Tastatur Wahlweise und nicht im Lieferumfang!)

### A 1200 Zubehör

Maus- / Joystick-Adapter elektronisch  
 Umschaltung erfolgt über linke Maustaste  
 oder Feuerknopf



Tastaturgehäuse, best. für A-1200 alle  
 Original-Tastatur (infinitiv-Design)



Originaltastatur A 1200



3-fach Umschaltplatine A-1200 für  
 ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 / V.3.1 (Paar)



Kickstart-ROMs V.1.3/V.2.05/V.3.0



V.3.1 für 1200 inklusive Handbüchchen



Laufwerk A 1200, intern, 880 KB,  
 inklusive Einbaumaterial und Einbau-  
 anleitung in deutscher



### A 1200 Zubehör

VGA-Adapter für 1200/4000 von 23 pol.  
 auf 15 pol. Multi sync. VGA

9,-

PC-Tastatur-Interface für A-600/1200,  
 Installation mit Folienkabel (lötfrei)



99,-

A-1200 akkugepumpte Echtzeituhr ,  
 intern



25,-

Amiga-Interface für A-1200 Tastaturver-  
 längerung. Die beiden Interface sind durch ein  
 5-poliges Spiralkabel verbunden. Montage  
 erfolgt über Folienkabel (lötfrei).

139,-

AT-Bus HDD Kabel - Adapter für A-600/1200  
 von 2,5 auf 3,5 inkl. Stromkabel



15,-

### Amiga Rechner

Amiga 1200 MAGIC (Magic Software) 695,-  
 Amiga 1200 MAGIC 170 MB (Magic Software) 995,-

Amiga 1200 BLITZTRON 300 MB  
 (1x7 Proton, inkl. Internix-Software) **POP** **1195,-**  
**BUY**

Amiga Monitor 1438 S 595,-

### A 1200 Erweiterungen

A-1200 RAM Karte mit 72pol. SIMM-Sockel,  
 Coprozessor-Sockel und akkugep. Echtzeituhr 99,-

A-1200 RAM Karte mit 4 MB PS2-SIMM Modul,  
 Coproz. Sockel und akkugep. Echtzeituhr Tagespreis!  
 SIMM/PS/2 Module mit 4/8/16 MB Tagespreis!

Blizzard 1230 IV Turbo board, 50MHz o. Copro. 359,-

# Amiga CLASSIC - Tower

### Amiga 500 Classic Tower

zum Einbau eines A-500 Desktop Computers. Inklusive  
 Buserweiterungsplatine, Platz für 2x 5.25 und 3x 3.5 Lauf-  
 werke. Maße: ca. 47x40x17 cm (HxTxB) Komplet, ohne  
 Netzteil. 549,-  
 Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) 299,-

Netzteil für A-500 Mini Tower, 200W/230V  
 (Anschluß nur in Verbindung mit Bus-Platine) 99,-

### Amiga 2000 Classic Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers. Im Gehäuse  
 ist Platz für vier 5.25 und fünf 3.5 - Laufwerke.  
 Maße ca. 65x19x40 cm (HxTxB) 399,-

### Amiga 3000 Classic Tower

zum Einbau eines A-3000 Desktop Computers. Platz für  
 4x 5.25 und 5x 3.5 Laufwerke. Inklusive Buserweiterungs-  
 platine. Maße ca. 65x19x40 (HxTxB) 649,-

### Amiga 4000 Classic Tower

zum Einbau eines A-4000 Computers. Platz für 6x 5.25 und  
 5x3.5 Laufwerke. Inklusive Bus-Erweiterungsplatine.  
 Maße ca. 65x19x40 (HxTxB) 599,-  
 Netzteil für A-4000 Tower, 230W/250W 139,-/159,-

### Netzteile

#### Powerwandler!!!

externes Powerwandler für Amiga 500 /  
 600 / 1200, mit Originalstecker, ersetzt  
 das Original-Netzteil und bietet zusätzliche Vorteile:  
 Stromversorgungsanschlüsse für zwei weitere 5.25  
 sowie zwei 3.5 Geräte! Das Netzgerät verfügt über einen eingebauten  
 Lüfter sowie Ein/Aus-Schalter.  
 Ausgangsleistung 23 A / 5V.



**POP** **129,-**  
**BUY**

### Amiga original-Netzteile

geeignet für A500, A600, A1200, 3.0A 59,-

**infinitiv® & Classic-Tower erhalten Sie bei unseren folgenden Handelspartnern:**

AMIGA Soft & Hardware  
 Streitstraße 25  
 D - 13587 Berlin  
 Tel: 030 - 336 30 37

AMITECH Systems  
 Ludwigstraße 2  
 95028 Hof/Steile  
 Tel: 09281 - 142 812

MECOMP Multimedia  
 Wandsecker Markt-Straße 164  
 D - 22041 Hamburg  
 Tel: 040 - 689 109 - 90

AMIGA - SHOP 2000  
 Wallisellenstraße 318  
 CH - 8050 Zürich - Oerlikon  
 Tel: 0041 - 1 - 322 14 14

KDH Datentechnik  
 Südring 65  
 D - 72160 Horb  
 Tel: 07451 - 555 110

BROADLINE Oy  
 Vanha Porvoontie 295  
 FIN - 12600 Vantaa  
 Tel: 00 358 - 087 47 900

**Händleranfragen erwünscht.**  
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!  
 AMIGA & Kickstart sind eingetragene Warenzeichen der ESCOM AG.

Besuchen Sie uns auch in unserem Ladenlokal, wo  
 Sie weitere interessante Artikel sowie eine reich-  
 haltige Auswahl an Hard & Software finden.

Neben Hillsea Lido ist Time Keepers das zweite Spiel aus der Miniserie von Vulcan, das für den hiesigen Markt eingedeutscht wurde. Und prompt haben wir uns davon eine exklusive Demoversion für unsere nächste Coverdisk (6/96) gesichert!

Lemmings einmal anders!

# Time Keepers

**A**tombomben-Alarm! Du hast 14 extrem dümmliche Untergebene, die Dir dabei helfen sollen, die Gefahr für die Menschheit zu bannen. Doch die Männchen sind so blöd, daß Du von ihnen bestimmt kein eigenständiges Handeln erwarten kannst. Als ob Du nicht schon genug um die Ohren hättest, darfst Du Dich nun auch noch um jeden Dreck selber kümmern und jedem einzelnen Deiner Mitarbeiter haarklein vorschreiben, was er zu tun hat! Bekommen sie keine Anweisungen von Dir, verharren sie im glücklichsten

Fall auf der Stelle, oder aber sie latschen in den nächsten Lava-see und ertränken sich selbst...

## 14 mal Dummheit

Vielleicht kommt dieses Spielprinzip dem einen oder anderen recht bekannt vor. Stimmt, Time Keepers kann eine gewisse Ähnlichkeit zu den Lemmings nicht verleugnen. Nicht nur das stupide Verhalten der 14 Wuselmännchen erinnert an die Grünschöpfe von Psychosis, sie sehen den Lemmings auch optisch recht ähnlich. Der Hauptunterschied besteht jedoch darin, daß sich die Time Keepers aus der Vogelperspektive präsentieren und die Levels, in denen sie agieren, im allgemeinen wesentlich umfangreicher sind als bei den Vorbildern. Darüber hinaus wurden in den Landschaften zahlreiche raffinierte Gimmicks versteckt: so kann man an bestimmten Stellen Vögel anfordern, die einen Time Keeper packen und ihn anschließend über ein Hindernis hin-

wegtragen. Im falschen Moment angewendet, kann dieses Feature allerdings auch fatale Folgen haben...

Gesteuert werden die Dummköpfe komplett mit der Maus über eine Reihe von Icons, die man vor ihnen auf dem Boden plaziert. Sobald der Time Keeper das Icon betritt, führt er nach Möglichkeit Deinen Befehl aus. Da die Kerlchen recht flott unterwegs sind, ist vorausschauendes Denken angesagt, bevor sie wieder in ihr Unglück rennen!

## ■ Herbert Aichinger



Auf den ersten Blick ist gar nicht zu erkennen, wie viele tückische Fallen hier auf die dümmlichen Time Keepers lauern.

## COMMENT

Time Keepers gehört zu den Spielen, bei denen man nicht mehr aufhören kann. Knackige Puzzles, die Steuerung und die lebenswürdige Grafik sorgen dafür, daß man nicht ruht, bevor nicht auch der letzte Level geschafft ist.



## FACTS

Hersteller: Vulcan Software ■ Spieler: 1  
 ■ Disks: 2 Preis: ca. DM 50,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt  
 ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Maus, Tastatur ■

GAMEPLAY 81%

GRAFIK 70%

SOUND 75%

MOTIVATION 83%

GESAMT 84%

⊕ knifflige Knobelei

⊖ wenig originelles Spielprinzip



“

*7 tolle Amiga-Tips und willkommen auf den Tips & Tricks-Seiten dieses Monats. Wieder einmal haben wir die beste Mischung aus Komplettlösungen und Codes zusammengestellt, die ihr in einem Magazin finden könnt. Uns hat diesmal das Autoreunfieber gepackt, und deshalb bieten wir euch zwei Top-Guides zu zwei Top-Rennspielen. Zunächst wäre da der letzte Teil unserer Xtreme Racing-Tips, in dem wir auf die Straßenspur und die Tropical Island Tracks eingehen. Danach machen wir einen Ausflug ins Mittelalter und beenden unsere Komplettlösung zu Dungeon Master II. Darauf folgt der letzte Teil unseres Mission-Guides zu Zeewolf 2 - wenn ihr also Probleme mit den letzten 10 Levels habt, können wir euch nun dabei unter die Arme greifen. Zum Schluss widmen wir uns dem zweiten Rennspiel und offerieren euch einen kompletten Track-Guide zu den neuen Super Skidmarks-Datendisks. Ein Super-Spiel, und wenn ihr es noch nicht habt, solltet ihr es euch schnelligst zulegen. So, das war 's fast schon wieder, bis auf die üblichen Leserbriefe und Codes-Seiten, mit denen die Cheater unter euch wieder einmal glücklich werden dürften. Nun wünsche ich euch noch viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe der Amiga Games und hoffe, daß wir uns nächsten Monat hier wiedersehen. Tschüs!*

”

# AMIGA

## Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 5/96

### KOMPLETTLÖSUNG

- 166 Dungeon Master II
- 162 Xtreme Racing
- 179 Super Skidmarks
- 173 Zeewolf 2

### 183 CODES

### 184 EXPERTENTIPS

### 187 CHARTS-TIPS

### 189 LESER-TIPS

### 190 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,-

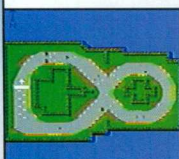
VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

# XTREME RACING



Im letzten Teil unseres Xtreme Racing-Guides beschreiben wir die letzten vier Kurse, damit ihr genau wißt, mit welchen Tricks ihr als Erster über die Ziellinie fahren könnt.

## ROAD CIRCUIT 1



Beim ersten Straßenkurs handelt es sich um einen Track in Form einer großen Acht. Er ist wahrscheinlich derjenige, auf dem man am leichtesten gewinnen kann.

Am Anfang möchte man unwillkürlich die Außenlinie nehmen, aber das empfiehlt sich nicht, denn dort steht ein Faß mitten im Weg. Wenn du mit ihm kollidierst, kommst du von der Straße ab. Am besten bewegt man sich nach dem Start nach rechts und nimmt die Innenlinie, aber gehe sicher, daß du nicht hinter dem Wagen rechts vorne hängenbleibst. In der Mitte des Tracks gibt es kurz vor der Kreuzung ein paar Speed-Up-Pfeile. Versuche sie einzusammeln, wenn der Verkehr nicht zu dicht ist.



Wenn du zu der Kreuzung kommst, solltest du nicht auf die linke Seite der Sprungschanze geraten, denn dann landest du in den Reifen auf der anderen Seite. Achte auf die tückische Schanze in der Mitte der Straße auf der



nächsten Geraden, denn wenn du sie erwischst, fährst du höchstwahrscheinlich in der nächsten Kurve in ein Faß. Nach der Linkskurve finden sich links auf dem Kurs ein paar Speed-Up-Pfeile, die du überfahren solltest. Anschließend geht's wieder über die Kreuzung, aber achte wieder auf das Faß rechts kurz davor. Direkt vor der letzten Kurve gibt es noch ein paar Speed-Up-Pfeile, die es dir ermöglichen, auf der letzten Geraden zu überholen.



## ROAD CIRCUIT 2



Dieser Track kann sich als schwierig erweisen, wenn man in dichtes

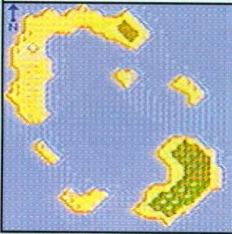
Verkehrsgewühl gerät, aber wenn die Straße frei ist, läßt er sich recht bequem bewältigen. Am Anfang bahnst du dir deinen Weg durch den Verkehr an den rechten Rand des Kurses, und wenn du dabei mit niemandem kollidierst, kannst du geradewegs durch die Schikane brettern und als Erster oder Zweiter aus dem Startbereich düsen. Nach der



Schikane folgt eine scharfe Rechtskurve mit einigen Speed-Up-Pfeilen gegen Ende der Biegung. Nach einem Dog Leg durchfährst du wieder eine Schikane. Sei am linken Rand der Dog Leg-Kurve vorsichtig, denn dort steht ein Faß, mit dem man leicht zusammenstößt, besonders wenn man die Speed-Up-Pfeile überfährt. Nach der Kreuzung folgt eine lange Gerade, die in eine U-Kurve übergeht. Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Kurve anzugehen und dabei ein wenig Zeit zu gewinnen. Entweder man nimmt die Kurve schon sehr früh, so daß man in unmittelbarer Nähe zu den Reifen und dem Gras sowie an dem Faß in der Kurve vorbeischlittert oder man nimmt einen versteckten Weg durch die Reifen am Rand des Kurses. Man findet diesen versteckten Streckenabschnitt ca. sechs bis acht Reifen vom Ende der Reifenreihe entfernt. Der Abschnitt vor der letzten Geraden ist sehr kurvig, kann aber mit Höchstgeschwindigkeit durchfahren werden, wenn man sich immer auf der Mittellinie hält. Achte auf die beiden Fässer außen in der letzten Kurve, da man leicht in sie hineinschlittert.



## TROPICAL ISLAND 1



Auf den ersten Blick sieht dieser Track relativ einfach aus, aber es gibt hier ein paar Hindernisse, die einen ganz schön ausbremsen können. Am Start nimmst du möglichst die Mittellinie und passierst die erste Kurve. Wenn du diese verläßt, gilt es, den ersten Wasserabschnitt zu durchfahren. Das bremsst dich aus, aber du mußt dir deswegen keine Sorgen machen - die anderen Fahrer müssen hier ja auch durch! Achte auf die dunkleren Stellen im Wasser, denn du versinkst, wenn du eine davon überfährst. Auch Haie lauern

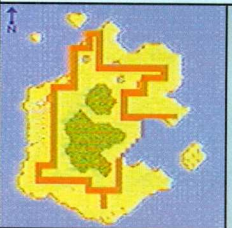
selbst im seichten Gewässer. Gehe ihnen auf jeden Fall aus dem Weg, außer du möchtest in hohem Bogen von der Fahrbahn fliegen. Es gibt eine Alternativroute zu diesem ersten Wasserstück, die schneller und schwieriger, aber sehr lohnenswert ist. Wenn du die erste Kurve passiert hast, achtest du darauf, daß du dich auf der rechten Seite der Insel befindest. Vor dem Wasser steuerst du auf die kleine Insel rechts zu und



überfährst auf dieser den Speed-Up-Pfeil. Nun schießt du über die restliche Wasserfläche und kannst auf diese Weise ein paar Plätze gutmachen. Auf der nächsten Insel wachsen in der Mitte Pflanzen, die dich ausbremsen, also bleibst du auf dem Sand zur linken. Nur wenn du ein Item einsammeln willst, steuerst du in Richtung Pflanzen. Nach dieser großen Insel mußt du noch zwei kleinere Inseln und drei Wasserabschnitte passieren. Die erste der Inseln enthält einen Speed-Up-Pfeil, aber paß auf, daß du beim Überfahren nicht ins tiefe Wasser gerätst. Wenn du wieder die Hauptinsel erreichst, holst du dir die Speed-Up-Pfeile zur linken und düst die letzte Gerade entlang.



## TROPICAL ISLAND 2

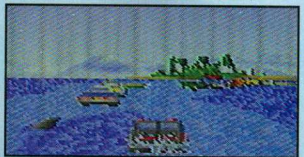


Unmittelbar nach dem Start mußt du einen riesigen Abschnitt mit seichtem Wasser

durchfahren. In der Mitte sind ein paar tiefe Stellen, die man unbedingt vermeiden sollte. Am Start bewegt man sich etwas nach links, dann immer geradeaus und steuert die erste kleine Insel an, um dort ein kleines Speed-Up für die nächste Wasser-Etappe bis zur zweiten Insel zu ergattern. Dort folgst du dem Sand, aber komm nicht zu nahe an die Wand heran, sonst krachst du in der nächsten Kurve dagegen. Wenn du diese Kurve passiert hast, solltest du auch weiterhin Abstand zur Wand halten, denn ein Stück davon steht etwas hervor, so daß du direkt hineinrasen würdest. Folge dem Sand am Rand, und du solltest ohne Schwierigkeiten an der Mauer vorbeikommen. Nun fährst du durchs Wasser auf die Insel mit den Pick-Ups, aber paß auf, daß dich die

anderen Wagen nicht ins tiefe Wasser schubsen und daß du keinem Hai begegnest. Beim Erreichen des

nächsten Landabschnitts achtest du auf das herausragende Mauerstück, das sehr schlecht zu sehen ist. Dann fährst du eine Rechtskurve darum herum und folgst dem Ufer bis zur abschließenden Geraden. Achte auch auf die kleinen Kreaturen, die die Insel bevölkern - wenn du sie nämlich überfährst, verlierst du an Tempo.



## DIE WAGEN UND IHRE FAHRER

### BOWE

Bowes Wagen ist ein megastarkes Geschöß - sehr schnell und einfach zu steuern. Die Straßenlage ist sehr gut, und der Wagen gerät nicht so leicht ins Schlittern wie manche der anderen Fahrzeuge, die noch zur Auswahl stehen. Am besten eignet sich dieses Gefährt für Kurse mit langgestreckten Kurven, wie z. B. die Grassland Tracks.



### AIKARO

Dieser Wagen ist sehr schnell, aber nicht so gut im Handling - bei der geringsten Joystickbewegung bricht er schon aus. Das bedeutet, daß du alle Kurven schon früh anschneiden solltest, damit du um sie herumzuschlittern kannst. Die Geschwindigkeit des Wagens erlaubt es dir, beim Start meistens ganz vorn dran zu sein, wenn du keine Kollisionen hast.

### DENTAKU

Bei Dentakus Auto handelt es sich um einen weiteren Sportwagen, der sich jedoch im Handling erheblich von den anderen unterscheidet. Die Steuerung ist sehr tückisch und läßt den Wagen sehr schwer erscheinen, aber wenn du sie einmal im Griff hast, bist du aufgrund seiner Geschwindigkeit und der exzellenten Kurvenlage unschlagbar.



### WEAZEL

Weazel fährt einen Pick-Up-Truck, der in den meisten Bereichen durchschnittliche Werte aufweist. In Sachen Geschwindigkeit ist er den Sportwagen unterlegen, eignet sich aber gut als Allrounder. Ein guter Wagen für Anfänger oder für erfahrenere Spieler auf den schwierigeren Kursen.

### BRAD

Brad steuert einen Käfer, aber bevor du zu lachen anfängst, solltest du daran denken, daß dies im Spiel der Wagen mit der besten Beschleunigung ist. Die Steuerung des Käfers ist allerdings, wie bei Dentakus Wagen, recht zäh. Das Auto empfiehlt sich also in erster Linie für Profi-Spieler, die mit dem Kurs vertraut sind.

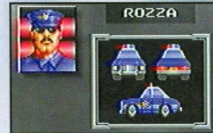


### KURZON

Der Mutant Kurzon fährt einen futuristisch aussehenden Sportwagen, der nicht besonders schnell ist. Trotzdem handelt es sich dabei um einen guten Allrounder, der sich am besten für Anfänger eignet. Die Steuerung ist recht schwerfällig, aber nach ein paar Runden solltest du sie im Griff haben.

### DAVINA

Davinas Wagen ist mit seiner hervorragenden Beschleunigung, der hohen Geschwindigkeit und dem exzellenten Handling eindeutig der Gewinner. Alles zusammen ergibt einen leicht zu steuernden Boliden, wahrscheinlich sogar den leichtesten überhaupt. Wenn du allerdings gegen einen erfahrenen Sportwagenfahrer antrittst, wirst du es nicht mit dessen Geschwindigkeit aufnehmen können. Trotzdem kann man diesen Wagen wärmstens empfehlen.



### ROZZA

Rozzas amerikanisches Polizeiauto schleudert gewaltig um die Kurven, genau so wie in den alten Gangsterfilmen. Das Handling gestaltet sich recht schwierig, aber der Wagen ist derart schnell, daß es sich lohnt, hartnäckig mit ihm zu trainieren.



## ALLGEMEINE TIPS

Etwas, das wir bisher nur am Rande erwähnt haben, sind die Pick-Up-Icons, die man findet, wenn man an verschiedenen Stellen des Spiels über die Fragezeichen fährt. Es gibt mehrere verschiedene Items, die man aufsammeln kann, und

manche davon sind nützlicher als die anderen. Die Bombe und die Bananenschale helfen dir beispielsweise nicht viel, außer du hast Glück, wenn du sie anwendest. Die zielsuchende Rakete und die Speed-Up-Icons hingegen sind sehr nützlich, wenn man sie im richtigen Moment einsetzt. Benutze ein Speed-Up



nur, wenn du eine lange Gerade vor dir hast, sonst krachst du in eine Barriere und verlierst den ganzen Geschwindigkeitsvorteil wieder. Auch die Zielsuchraketen wirken am besten auf langen Geraden, da sie Kurven nicht so gut umfliegen können. Der Stern ist das beste Icon, das es in dem Spiel gibt, denn mit ihm bekommst ein Turbo und wirst außerdem unzerstörbar. Du kannst also über den Kurs brettern, ohne dir Sorgen wegen eventueller Bomben oder Fässer machen zu müssen. Wenn dein Wagen blinkt, empfiehlt es sich, möglichst viele Fässer zu rammen, da du sie dann gefahrlos für spätere Runden aus dem Weg räumen kannst. Die normalen Raketen können sehr wirkungsvoll sein, wenn du nahe an deinem Ziel dran bist - ansonsten verschwendest du einen Schuß. Schließlich wären da noch der vierfache Schuß und das Spring-Icon, die sich ebenfalls in der richtigen Situation als nützlich erweisen. Benutze den vierfachen Schuß, der in alle vier Himmelsrichtungen feuert, nur, wenn du dich mitten im

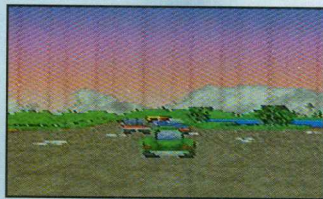


Verkehrsgewühl befindet - dann erzielst du damit optimale Wirkung. Mit dem Spring-Icon kann man Wasserpfützen oder glitschige Stellen überspringen, aber setze ihn nicht ein, wenn vor dem Wasser bereits eine Sprungschanze vorhanden ist.

Normalerweise kommst du beim Start besonders in einem Sportwagen gut weg, wenn du dich in der Sekunde, in der das Rennen beginnt, einfach am äußeren oder inneren Rand des Tracks hältst. Wenn du dann geradeaus fährst und keine anderen Wagen ramms, bist du vor der ersten Kurve meistens unter den ersten Fahrzeugen. Du gewinnst das Rennen, wenn du es auch weiterhin schaffst, an dieser Position zu bleiben.

Wenn du kollidierst oder explodierst und anschließend wieder vor einer großen Sprungschanze landest, solltest du nicht versuchen, sie mit niedriger Geschwindigkeit zu überqueren. Du schaffst es nicht und landest nur im Wasser oder im Dreck. Am besten fährst du ein Stückchen rückwärts, so daß du vor dem Sprung auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen kannst. Beim Springen versuchst du, die Strecke so gerade wie möglich zu nehmen, sonst knallst du auf der anderen Seite gegen eine Wand und wirst ins Wasser zurückgeschleudert.

Auf allen Tracks begegnen dir herumwandernde Menschen oder wilde Tiere, die man natürlich überfahren kann. Das sollte man aber lieber bleiben lassen, denn du verlierst eine ganze Menge Geschwindigkeit dabei.

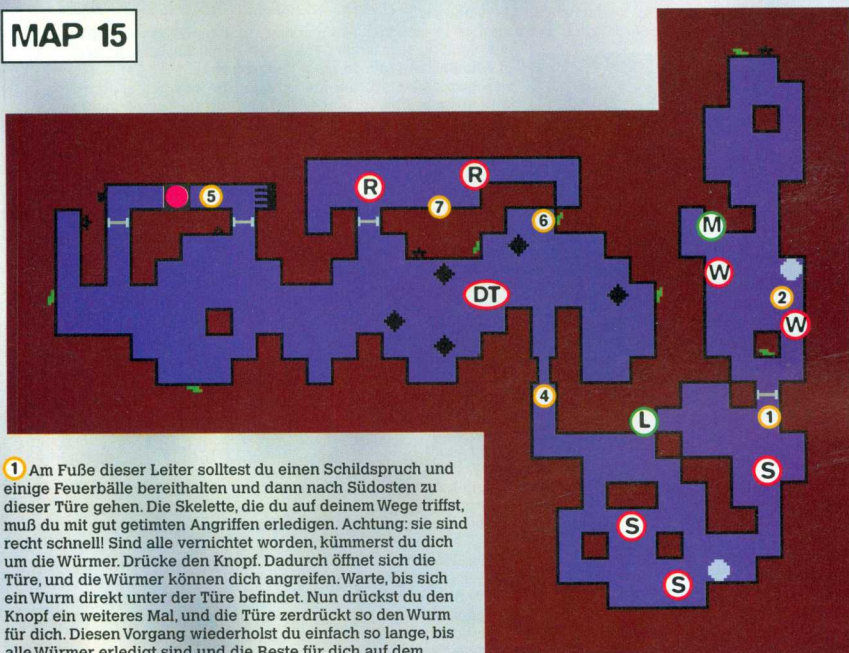


# Dungeon Master II

## DUNGEON MASTER II

**D**iesmal kommen wir endlich ans Ziel unserer langen Reise. Der Kampf mit Dragoth steht uns bevor, und deine Gruppe ist bis jetzt hoffentlich gut genug ausgebildet worden, um ihn zu besiegen. Doch auch wenn es an die Grenze eurer Kräfte geht, so kommt ihr mit unseren Tips mit Sicherheit leichter voran. Also, viel Glück, und mögen die Kräfte des Guten mit euch sein... oder so!

MAP 15



**1** Am Fuße dieser Leiter solltest du einen Schildspruch und einige Feuerbälle bereithalten und dann nach Südosten zu dieser Türe gehen. Die Skelette, die du auf deinem Wege triffst, muß du mit gut getimten Angriffen erledigen. Achtung: sie sind recht schnell! Sind alle vernichtet worden, kümmerst du dich um die Würmer. Drücke den Knopf. Dadurch öffnet sich die Türe, und die Würmer können dich angreifen. Warte, bis sich ein Wurm direkt unter der Türe befindet. Nun drückst du den Knopf ein weiteres Mal, und die Türe zerdrückt so den Wurm für dich. Diesen Vorgang wiederholst du einfach so lange, bis alle Würmer erledigt sind und die Reste für dich auf dem Boden herumliegen.

**2** Nimm einen grünen Edelstein aus dem Edelstein-Hügel und gehe nach Norden zu diesem Gesteinsbrocken. Schiebe ihn zur Seite und nimm den Sturmring vom Boden auf. Damit kann man, sobald ein Gruppenmitglied den Ring in der Hand hält, ein Blitzgeschoß erzeugen. Gehe nun bis zum Ende der Höhle weiter, wo du noch einen Edelstein und einen Kalan-Handschuh zum Mitnehmen findest. Über die Leiter gleich in der Nähe kannst du tiefer in die Katakomben steigen.



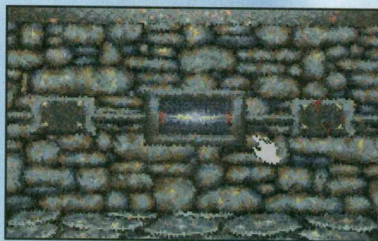
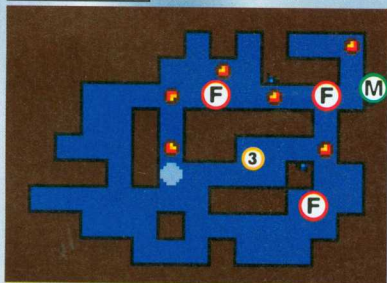


## MAP 15 Fortsetzung



- 3** Erkunde diese kleine Höhle und nimm dir die blauen Edelsteine an der Wand mit. Stecke sie in deine Geldkiste, um sie sicher aufzubewahren. In diesem Abschnitt kann es sein, daß deine Gruppe vom Steinschlag eingeschlossen wird. Mit deinen Waffen kannst du dir aber den Weg freischielen und in den Katakomben weiter nach Objekten suchen. Immer wenn sich deine Gruppe durch einen Haufen Schutt hindurchgekämpft hat, wird ihr ein grüner Edelstein als Belohnung präsentiert. Mit einem Schildspruch kannst du deine Party gegen die Flammenkugeln schützen, die beim Näherkommen explodieren. Gehe dann zur Leiter zurück und klettere zum nächsten Teilstück.
- 4** Nun weiter nach Südwesten bis zu diesem Torbogen. Aktiviere nun die magische Karte und die „KU“-Option. So kannst du die Position von Dru-Tan sehen. Bevor du dann nach Norden zum Ende der Passage gehst, solltest du einen Party-Schild zaubern. Nun westlich zum Tor. Weiche allen Löchern auf diesem Wege aus.
- 5** Drücke den Knopf, um das Tor zu öffnen. Nun stellst du dich in die Nähe des Trittschalters und wartest, daß Dru-Tan auftaucht. Sobald er dann durch die Türe läuft, steigst du auf den Trittschalter und aktivierst so die Falle. Gehe dann nach Westen bis zum Ende des Ganges und drücke dort den in dem Loch versteckten Schalter. So öffnet sich die Türe, die du, sobald du durch bist, mit dem nächsten Schalter wieder schließt. So wird Dru-Tan in seiner eigenen Falle gefangen. Warte ab, bis Dru-Tan erledigt ist, und stelle dann mittels des Hebels die Falle wieder zurück. Sollte dies nicht sofort funktionieren, so stellst du die Falle wieder zurück und wiederholst den ganzen Vorgang. Erst wenn Dru-Tan erledigt ist, kommst du nämlich an den Blutschlüssel. Ist die Falle also zurückgestellt, so gehst du hinein und nimmst den Schlüssel an dich.
- 6** Laufe durch die Höhle, sammle die grünen Edelsteine ein und lege sie zu den anderen in deiner Geldkassette. Hier sammelst du außerdem den Erdschlüssel und die Smaragdkugel ein. Danach sperrst du die Bluttüre auf und öffnest sie.
- 7** Nachdem du durch die Türe hindurch bist, gehst du zu diesem Punkt und drückst den losen Stein in der Wand. So wird der Teleporter aktiviert, mit dem du zum Abschnitt mit dem Ofen kommen kannst. Dort solltest du alle Wächter um den Ofen herum erledigen und diesen dann mit einem Feuerball in Gang setzen. Nun werden die Brennmaterialien in den Ofen gefüllt. Nun stellst du ein paar Wächter auf, um den Ofen vor Angreifern zu schützen, und begibst dich in den Boiler-Raum. Erledige auch dort die Wächter und ziehe dann den Hebel an der westlichen Wand. Dann gehst du nach Norden durch die erste Erdtüre. Sollten hier neue blaue Günstlinge erschienen sein, so benötigst du einige „Zo“-Sprüche.

## MAP 16



MAP 17

1 Hier sind wieder zwei weitere blaue Portale in dieser Kammer. Schließe am besten, bevor irgendwelche Feinde erscheinen können und deine Gruppe angreifen. Benutze diese Leiter, um in den Irrgarten hinabzusteigen.



2 Im Irrgarten mußt du jedes Gruppenmitglied mit einer Kampf-Waffe ausstatten, und jeder muß den stärksten Feuerschild-Spruch sprechen, den er draufhat. Laufe durch die Gänge und suche nach dem Teufelchen. Wenn du ihn gefunden hast, dann renne ihm hinterher und greife ihn mit deinen Waffen an, sobald du in Reichweite gelangt bist. So kannst du seine Hit-Points merklich abbauen. Sollten deine Feuerschilde nachlassen, so mußt du gleich neue herzaubern, da du deine Party so gegen die Feuerbälle schützt, die jedesmal wenn der Teufel einen Schalter rückt, losgelassen werden. Greife immer weiter an, bis du ihn eventuell sogar erledigt hast. Nimm dann die Feuerbombe und die magische Box mit. Nur dann, wenn er erledigt ist, kannst du durch diese geheime Wand hindurch.

3 An der Wasserstelle füllst du deine Flaschen wieder auf und stillst den Durst deiner Leute. Überprüfe auch den Nahrungslevel deiner Leute und ändere ihn dementsprechend. Dann schläfst du ein wenig (falls nötig), um auch den Gesundheitszustand aufzubauen. hier ist wiederum eine geheime Wand, durch die du an einen Sack voller Edelsteine kommst. Stecke die Steine in deine Geldkassette und benutze den Sack zum Aufbewahren anderer Objekte.

4 Entferne den Stein aus der nördlichen Wand der geheimen Kammer. Dahinter ist ein Knopf, den du drückst. Dadurch öffnet sich die Türe im Norden des Irrgartens. In dieser Kammer findest du einen Heiltrank und einen weiteren Knopf. Nimm den Trank und drücke den Knopf. So senkt sich die Leiter, über die du kamst, und du kannst wieder herausklettern.

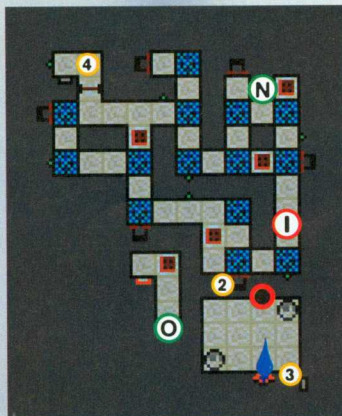
5 Draußen nimmst du die Scout-Karte aus der Nische und stellst dich auf den Trittschalter.

Aktiviere die Scout-Karte und die „Scout“-Option. Nun schickst du den Scout bis zu diesem Quadrat, so daß er die Feuerbälle abblockt und die Falle geschlossen hält. Ist die Falle in der offenen Stellung stehengeblieben, dann bewegst du den Scout einfach auf ein anderes Feld und dann wieder auf dieses zurück. Erwischt du den richtigen Zeitpunkt, so bleibt die Falle geschlossen, und du kannst zur anderen Seite hinüber. Bewege nun den Hebel, um die Feuerbälle zu stoppen. Nun deaktivierst du die Karte und kletterst in den nächsten Level.

6 Drücke den Knopf, damit sich diese Türe öffnet. Diese bleibt nun geöffnet, und du kannst mittels des Teleporters zum Sonnengebiet reisen, wo du ein wenig handeln und trainieren kannst.

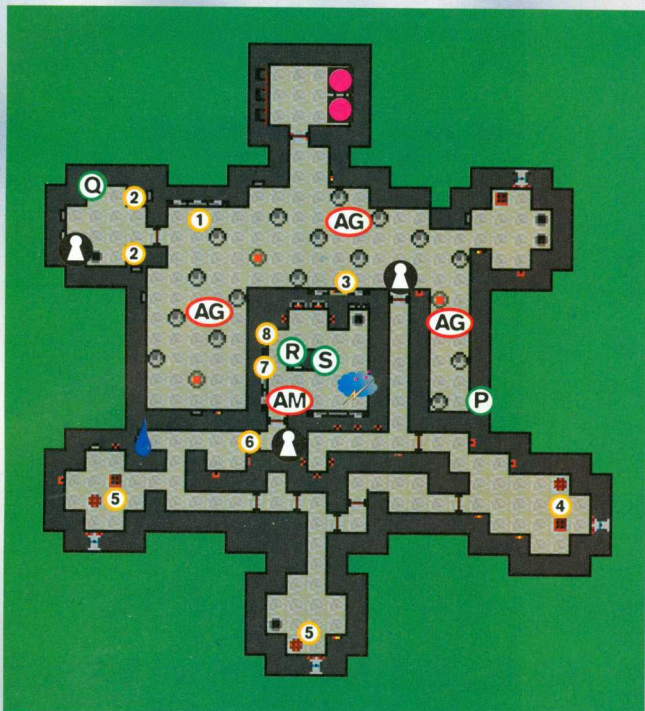


MAP 18



## MAP 19

1 Mit dem Vakuum-Zünder, den du im Magie-Geschäft erworben hast, kannst du den Stromkreis hier komplettieren und so die Türe im Westen öffnen. Solltest du keinen Zünder gekauft haben, so mußt du die schwebende Truhe in dem kleinen Raum im Osten einfangen und sie dann mit Feuerbällen angreifen. So wird dann der Zünder darin freigesetzt. Sobald also dann der Zünder platziert ist, drückst du den Schalter und gehst durch die Türe hindurch.



2 Wenn du durch diese geheimen Wände hindurchgehst, so kannst du eine Raser-Rüstung an dich nehmen. Nimm dann den Master-Schlüssel aus der Nische und hebe ihn auf.

3 Nimm nun das Zahnrad aus der Nische im Süden und stecke es in diese Mechanik hinein. Nun steckst du den Master-Schlüssel in das Schloß und drückst den Knopf, um so die Türe zu öffnen. Nimm den Master-Schlüssel wieder aus dem Schloß und gehe den Weg weiter nach Süden.

4 Gehe dann zum Ende der Passage und stelle alle Schalter auf die obere Position, so daß die verschlossene Türe im Osten öffnet. Mittels deiner Waffen kannst du die riesige Tonne aufbrechen und den Kalanhandschuh daraus mitnehmen.

5 Benutze hier wieder deine Waffen, um so die beiden großen Tonnen aufzuschlagen. Darin sind zwei Feuerbomben, zwei Giftbomben und ein Vakuum-Zünder. Bei der Wasserstelle kannst du nochmals Halt machen, bevor du nach Osten zur zweiten Master-Türe gehst.

6 Bereite ein paar Feuerball-Sprüche vor, bevor du die Türe öffnest. Dahinter warten nämlich drei Wächter auf dich. Öffne nun die Türe und feuere immer wieder Feuerbälle auf die Wächter ab, bis diese erledigt sind. Entferne nun den Master-Schlüssel aus dem Schloß und begib dich in den Pumpen-Raum. Mit einem „Zo“-Spruch verschließt du dort wiederum die Portale, bevor jemand hindurchkommen kann.

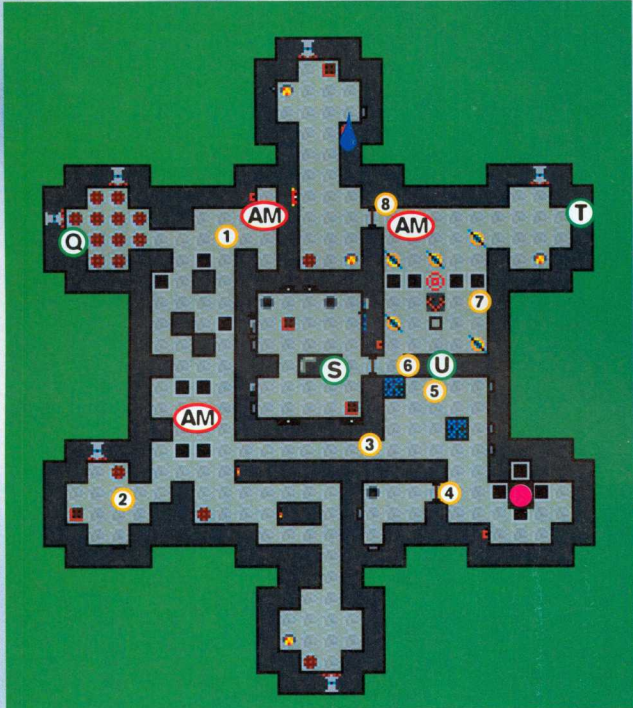
7 Stecke nun den Vakuum-Zünder, den du aus einer der Tonnen herausgeholt hast, in diese Vorrichtung, um einen weiteren Stromkreis zu komplettieren. Nun bedienst du beide Schalter bei den Pumpen, um sie so in Gang zu setzen. Die Leitern in mittleren Abschnitt dieser Kammer erreicht man erst in späteren Levels.

8 Nimm den Kreuz-Schlüssel aus dieser Nische mit. Dann gehst du zu dem kleinen Raum zurück, wo du den Master-Schlüssel gefunden hast. Dort steckst du den Kreuz-Schlüssel in das Schloß, um so die Leiter herabzulassen, über die deine Gruppe in den Ventil-Raum gelangt.



MAP 20

**1** An der Spitze der Leiter angekommen, schlägst du dir mit deinen Waffen einen Weg durch die Tische hindurch. Mit deinen Angriffs-Günstlingen kannst du die andauernd neu erscheinenden Feinde beschäftigen. Sobald du durch die Tische hindurch bist, sprichst du einen Beschleunigungs-Spruch für deine Party und rennst dann bis vor den Rammbock. Warte bis der Kopf des Rammbocks fast die Wand berührt, bevor du losrennst. Hast du Pech, dann wirst du eventuell in eine Grube geschubst und kommst so bei Map 19 zwischen Bogenschützen heraus.



**2** Ist deine Gruppe an den Rammböcken vorbei, so gehst du in diesen Raum und nimmst die beiden Wächter vom Tisch mit. Nun weiter nach Süden, wo zwei weitere für dich bereitstehen. Danach läufst du weiter bis zum Teleporter-Raum.

**3** Wenn du zum Eingang des Teleporter-Raumes kommst, dann aktivierst du die magische Karte. Dadurch werden dir die Bewegungen der Teleporter angezeigt. Warte, bis beide Teleporter am nördlichen Ende des Raumes sind, und renne hinüber zur Kammer im Süden. Wird deine Gruppe von einem Teleporter erfaßt, so bringst sie dieser wieder aus dem Raum heraus.

**4** Stelle dich vor die Gruben hin und blicke in Richtung Trittschalter. Nun schleuderst du einen der Wächter, die du vorhin mitgenommen hast, auf den Trittschalter. So werden die Gruben geschlossen und diese Türe hier geöffnet. Dort gehst du hindurch und nimmst die Rüstung an dich.

**5** Sprich wieder einen Beschleunigungszauber, um deine Party sicher durch den Teleporter-Raum und durch den Durchgang im Norden zu bringen. Wenn dann diese Leiter herabgekomm ist, so benötigst du sie, um in das Dimensions-Portal zu kommen.

**6** Benutze den Master-Schlüssel, um diese Türe zu öffnen. Dann drückst du den Knopf und gehst hinein. Bewege den Schalter direkt vor dir, um die Leiter nach unten in den Pumpenraum zu bedienen. Diese Zusammenstellung der Leiter wird eventuell benötigt, um zum Ofen zurückzukehren, falls dieser entzündet werden muß. Schließe dann das blaue Portal. Nun läufst du durch den Ventil-Raum und drehst alle vier Hähne auf, um so die Ventile zu öffnen.

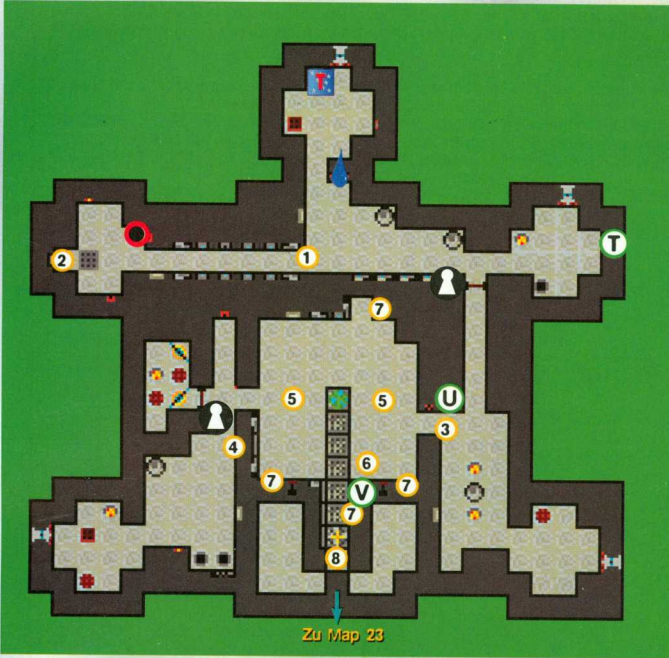
**7** Im Reflektor-Raum stellst du dich auf den Trittschalter und ziehst zweimal am Hebel. So wird die Position eines Reflektors auf der anderen Seite der Gruben verändert. Nun bleibst du hier stehen und schleuderst einen Feuerball in den gegenüberliegenden Reflektor. So gelangt der Ball ins Ziel, und die Gruben werden geschlossen. Sobald die Gruben zu sind, schnappst du einen Reflektor und schiebst ihn in den Teleporter-Raum. Danach schiebst noch drei weitere hinterher und bildest so einen sicheren Weg zum Fuße der Leiter. Die Teleporter können sich nämlich nicht an eine Stelle bewegen, die bereits von etwas besetzt ist.

**8** Diese Türe ist sehr dünn und läßt sich leicht zerschlagen. Gehe hindurch, nimm die Rüstung mit und benutze die Wasserstelle, sofern du es nötig hast. Nun gehst du zur Leiter in der östlichen Kammer und kletterst in den nächsten Level - das Dimensions-Portal.



**MAP 21**

**1** Gehe nach Westen bis zu diesem Punkt. Sprich dann einen Beschleunigungspruch für die ganze Party und aktiviere die magische Karte. Schau dir darauf die Blitzgeschosse an. Warte auf eine Lücke bei den Geschossen und renne dann zwischen den Blitzableitern zur Kammer hinüber.



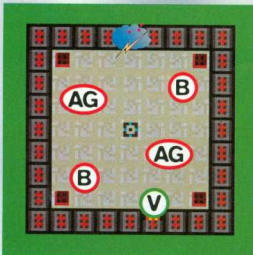
**2** In dieser Nische sind zwei Schlüssel - ein Onyx- und ein Skull-Schlüssel. Du nimmst aber nur den Onyx-Schlüssel mit, da du sonst in einem Sog gefangen wirst, wenn du zu gierig bist. Benutze den Schalter an der Wand, um die Blitze durch den Blitzableiter unschädlich zu machen, und kehre zur Onyx-Türe zurück.

**3** Stecke dann den Onyx-Schlüssel ins Schloß, um so die Türe zu öffnen. Der Schlüssel muß im Schloß bleiben, damit die Türe geöffnet bleibt. Ziehe an diesem Hebel, damit sich die Leiter herabsenkt. Diese kann man dann aus Map 20 heraus erreichen. Nun zurück zur Türe und den Schlüssel wieder

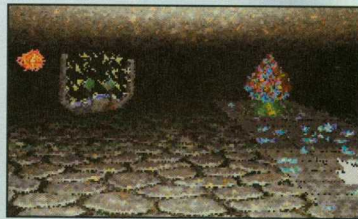
mitnehmen. Gehe dann zu der Nische zurück und lege den Onyx-Schlüssel wieder zurück. Dabei kannst du wie vorhin beschrieben vorgehen. Nun nimmst du den Skull-Schlüssel und bewegst den Schalter ein paarmal. So kannst du die Blitze stoppen, durch die Blitzableiter rennen und zur Leiter gelangen. Steige dort hinab in den Reflektor-Raum. Dann gehst du weiter zum Teleporter-Raum und hier die Leiter hoch.

**MAP 22**

**4** Stecke den Skull-Schlüssel in dieses Schloß, um so den Teleporter zu aktivieren. Betrete ihn, und du wirst in die Ecke dieses kleinen Raumes transportiert. Nun schießt du einen Feuerball in den Reflektor. So wird ein Tisch zerstört. Nun schiebst du eine Fackel in die



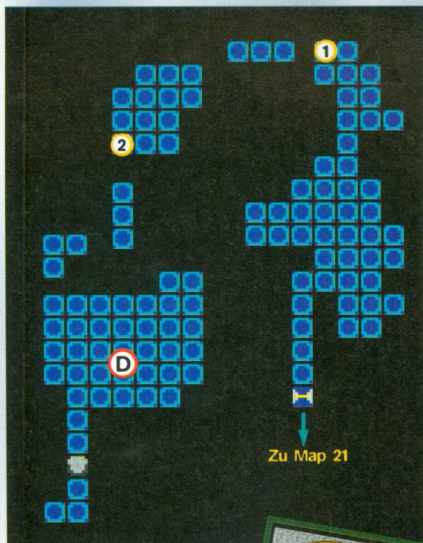
Grotte und zerschlägst mit deinen Waffen den zweiten Tisch. Jetzt bewegst du den Reflektor zur Seite und öffnest die Türe.



## MAP 21/22 Fortsetzung

- 5** Nun schiebst du beide Reflektoren über diese zwei Gitter und richtest sie so aus, daß sie Feuerbälle reflektieren, die von der südlichen Wand aus in den Kristall in der Mitte des Raumes gehen sollen.
- 6** Wenn du diese Leiter erklimmst, so kommst du auf das Dach von Skullkeep, auf dem sich jede Menge Fledermäuse und Bogenschützen befinden. Es ist also nur sinnvoll, hier hinaufzuklettern, wenn du unbedingt auf der Suche nach einem Kampf bist.
- 7** Hast du die Reflektoren ausgerichtet, so ziehst du an all diesen Schaltern und setzt so die Feuerbälle frei. Hast du alles richtig gemacht, so fliegen die Feuerbälle in den Kristall, der dann Energiewellen absendet. Um das Portal öffnen zu können, mußt du die Feuerbälle richtig einsetzen. Dazu mußt du einen der Schalter an- und ausstellen, so daß auch die Feuerbälle ein- und ausgeschaltet werden. Sollte sich das Portal nicht öffnen, so benötigt vermutlich der Ofen mehr Brennmaterial. Gehe also hinunter zum Ofen und lege Brennmaterial nach.
- 8** Bevor du jedoch das Portal betrittst, solltest du den Zustand deiner Gruppenmitglieder überprüfen. Sie benötigen jede Menge Sprüche und Tränke und sollten auch sonst in Topform sein. Nur dann kannst du Dragoth erfolgreich gegenüberreten. Gehst du zurück, legst den Skull-Schlüssel ab und nimmst den Onyx-Schlüssel mit, so kannst du die Onyx-Türe wieder öffnen. So kommst du zu einem Teleporter, mit dem du in den Sonnen-Abschnitt zurückreisen kannst. Dort kannst du Nahrung kaufen und deine Party wieder aufpäppeln. Auf jeden Fall wirst du wohl ein paar Versuche benötigen, bevor du Dragoth niederringen kannst.

## MAP 23



- 1** Bevor du hier ins Freie trittst, solltest du einen Schild-Spruch sprechen und einige Wächter sowie Angreifer herbeizaubern, um deine Gruppe sicher vorwärtszubringen. Ignoriere dabei die Angreifer einfach und konzentriere dich auf Dragoth. An dieser Stelle sprichst du wieder einen Beschleunigungsspruch aus und aktivierst die magische Karte. Warte, bis die Plattform erscheint, und stelle dich dann schnell darauf. So kommst du auf die andere Seite hinüber.
- 2** An dieser Stelle kannst du weiter Schildsprüche und Angreifer herbeizaubern, bevor du auf die nächste Plattform steigst und Dragoth triffst. Stelle dich nicht zu nahe an den Rand, da er dich sonst herunterschubst. Mit ein paar Wächtern kannst du dieses Gebiet absichern. Achte genau auf Dragoth und weiche seinen Attacken seitlich aus. Wenn er näherkommt, dann verbrennst du ihn mit dem Numem-Stab. Zaubere immer weitere Helfer, um deine Party zu schützen und Dragoth anzugreifen. Solltest du ein wenig Ruhe benötigen, so läufst du einfach zum Rand hinaus. Danach kannst du deine Energie wieder aufladen und das Spiel abspeichern, bevor du deine Aufgabe zu Ende bringst.



## ZEEWOLF 2

## ZEEWOLF 2

## MISSION 22



Auch diese Mission ist wieder sehr schwer, denn du startest ohne Waffen. Fliege also zu Beginn zu deinem Schiff und lande neben dem Kamel. Benutze aber zunächst noch nicht alle Waffen, da du später noch welche benötigst. Hast du dich ausreichend ausgestattet, dann fliegst du nach Süden. So kommst du zur feindlichen Ölplattform, die dein erstes Missionsziel darstellt. Sei aber vorsichtig, denn sie wird durch Geschützstellungen und Flugzeuge schwer bewacht. Die Stellungen erledigst du schnell mit deinen Lenkraketen. Danach kümmerst du dich um die Flieger und das Boot, welches ebenfalls die Plattform bewacht. Auf der Plattform befindet sich ein Kamel, bei dem du wieder neue Waffen aufnehmen kannst. Dann fliegst du zur Hauptinsel in der Mitte der Karte.



Hier befinden sich die Buffalo-Panzer, die du, einen nach dem anderen, aus ihren Kuppeln befreist und sie zur Insel mit der Basis bringst. Lasse sie außerhalb der Basis herab. Während sie ihre Arbeit verrichten, fliegst du wieder zur Hauptinsel, um die Gefangenen zu befreien. Nachdem du so den Panzer ein wenig Zeit gelassen hast einige Ziele zu zerstören, solltest du in die Basis fliegen und die Kontrolltürme angreifen. Dies ist recht schwer, da sie stark bewacht werden. Erledigst du aber eine Stellung nach der anderen, so kannst du dich langsam zu den Türmen vorarbeiten. Als letzte Aufgabe mußt du noch die Verteidigungsstellungen um den Reaktor herum zerstören.

## MISSION 23

Die erste Aufgabe dieser Mission ist es, General Benway

zu retten und den Pelikan, in dem er unterwegs war, zurückzuholen. Dies sollte nicht allzu schwer sein, solange du alle feindlichen Schiffe auf deinem Weg zur Insel vernichtest. So kannst du auf dem Rückweg, wenn du den General und den Pelikan dabei hast, nicht mehr angegriffen werden. Die gegnerischen Jets greifen dich an, sobald du landest, um den General aufzunehmen. Sei hier also vorsichtig. Wenn du auf Lenkraketen umschaltest, bist du in diesem Falle allerdings ganz gut vorbereitet. Bist du hier fertig, dann fliegst du zur Basis zurück und läßt den Pelikan auf der rechten Plattform herab und den General auf der linken.

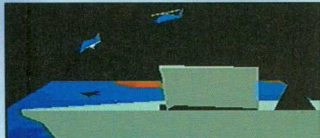
Nun fliegst du in den Norden der Insel und landest neben dem Kamel. Nun kontrollierst du den Kestrel. Nun mußt du die vier Feindschiffe westlich der Insel vernichten. Diese Schiffe werden durch Geschütze an Bord und durch Shark-Boote sehr gut bewacht. Zerstöre also wieder erst einmal die Sharks und kümmer dich um ein Schiff nach dem anderen. Beim Angriff auf ein Schiff ist es am besten, von vorne nach hinten oder umgekehrt anzugreifen. Auf diese Weise schaltet deine Zielkamera automatisch zum nächsten Ziel, wenn du z. B. das erste Geschütz zerstört hast. So kannst du das Schiff in einem Angriff vernichten. Nach den Schiffen mußt du nur noch alle Suchtrupps auf der Insel erledigen. Diese sind völlig ohne Fahrzeuge unterwegs, weswegen es recht leicht sein dürfte, sie zu erledigen.





## MISSION 24

Diese Mission wird aufgrund der riesigen Menge von Feindfahrzeugen und AA-Stellungen auf der Hauptinsel wieder sehr schwer für dich. Da du nicht gerade sehr viel Munition hast, solltest du deine Ziele genau auswählen und keine Munition durch zu frühes Losballern verschwenden. Zu Beginn der Mission fliegst du nach Norden zum Kontrollturm und zerstörst zunächst dessen Verteidigungslinien und danach den Turm selbst mit ein paar Raketen. Nun fliegst du die Insel nach oben. Dabei zerstörst du so viele Geschützstellungen wie möglich, um es dir für den nächsten Flug einfacher zu machen. Dann zurück nach unten zum Schiff. Dort triffst du den Kestrel, der dich zu den Flugzeugen führt. Bleibe immer dicht an ihm dran, da du, falls du ihn aus den Augen verlierst, kaum mehr hinterherkommst. Dein Radar funktioniert in dieser Gegend nur sehr ungenau. Auf einer



sehr kleinen Insel am oberen Teil des Hauptlandstückes ist ein Kamel, bei dem du nachtanken und neue Munition aufnehmen kannst.

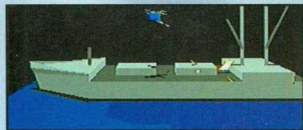
Die Männer, die du aufsammeln mußt, sind in einer schwer

bewachten Hütte südlich dieser Stelle. Fliege also nach unten und nimm sie, nachdem du die Verteidigung erledigt hast, auf. Hast du sie dann gerettet, fliegst zur Ölplattform im Westen und setzt sie dort ab. Achte dabei auf die feindlichen Boote in der Gegend. Wirst du nämlich abgeschossen, so mußt du die Mission von vorne beginnen. Sind die Männer abgesetzt worden, mußt du zu guter Letzt noch den Zerstörer im Süden der Karte vernichten. Auch hier hast du mit Raketen und einem Angriff von vorne nach hinten oder umgekehrt die besten Chancen.



## MISSION 25

Diese Mission ist etwas einfacher als die vorhergehende. Am Anfang fliegst du zu dem Landstück im Osten. Dort findest du die Kuppel, unter der sich der Pelikan versteckte, den du zum Schiff zurückbringen mußt. Diese Kuppel wird gut bewacht, sei also vorsichtig! Auf dem Rückweg kann es sein, daß du von Feindjets angegriffen wirst. Halte also deine Lenkraketen für sie bereit. Hast du den Pelikan abgesetzt, fliegst du nach Norden, wo sich die beiden Frachter mit dem tödlichen Gift befinden. Du mußt die Frachter komplett (Kräne, Radar usw.) zerstören. Liegt dieser Teil der Mission dann hinter dir, solltest du beim Kamel nachtanken und die Munition aufstocken. Dann geht es weiter in den Nordwesten der Insel, wo sich die vier Hütten mit den Gefangenen befinden.



Das Gebiet mit den Hütten ist extrem gut bewacht. Die unzähligen Fahrzeuge und AA-Stellungen solltest du zuerst erledigen, bevor du auch nur

daran denken kannst, dich um die Gefangenen zu kümmern. Benutze zuerst die Lenkraketen und schalte danach auf die normalen Raketen um. Da hier wahnsinnig viele Gegner umherschwirren, mußt du gar nicht so genau zielen. Denn verfehlst du den einen, erwischst du dafür den nächsten. Achte aber darauf, daß du keinen Gefangenen triffst, da du sonst von vorne beginnen müßtest.





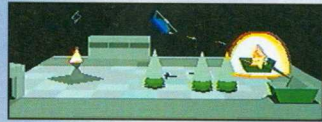
## MISSION 26

Jetzt wird es wirklich extrem schwer, denn auf der ganzen Karte gibt es eine sehr hohe Feindpräsenz. Du mußt dich hier wahrscheinlich dreimal neu bewaffnen.



Deswegen solltest du beim Kamel jeweils nur einen Teil der vorhandenen Bestückung mitnehmen. Ein Kamel ist auf deinem

Schiff und eines auf dem Landstück im Norden des Schiffes. Nutze sie sinnvoll aus! Zu Beginn solltest du gleich die Shark-Boote mit deinem Maschinengewehr vernichten. Dann fliegst du durch den Kanal zum dritten Boot. Achte dabei auf die Feinde am Rande des Kanals, denn diese werden



beim Vorbeifliegen auf dich feuern. Hast du dann alle Boote zerstört, solltest du dich neu bewaffnen und zur Fregatte im Norden fliegen. Diese ist nämlich dein nächstes Angriffsziel.

Hast du die Fregatte dann zerstört, so mußt du als nächstes acht feindliche Panzer vernichten. Besorge dir also neue Munition und beginne dann vom Kanal aus, die Insel in Richtung Norden aufzuräumen. Dabei vernichtest du alle AA-Stellungen und Panzer, an denen du vorbeikommst. Auch hier befindet sich wieder jede Menge Feinde. Also zerstörst du am besten ein Ziel nach dem anderen, anstatt wild in der Gegend herumzuballern. Wenn du dich auf diese Weise durch die Feinde hindurcharbeitest, kannst du sie alle erledigen. Achte aber darauf, daß du die AA-Stellungen zuerst kaputtmachst, da diese die gefährlicheren Gegner darstellen. Hast du dann alle AAs und Panzer zerstört, dann schießt du auf die kleinen Hütten, um so die Gefangenen freizulassen. Dann bringst du sie zum Schiff zurück. Die letzten Gefangenen, die du zum Beenden der Mission benötigst, findest du in der Hütte nahe beim Kamel auf der Insel.

## MISSION 27

In dieser Mission mußt du Benway ein für allemal erledigen. Du hast zwar noch mehr Aufgaben, aber diese ist die wichtigste. Stelle also sicher, daß er nicht mit den geheimen Codes bis zu der Fregatte im Norden kommt, sonst ist die Mission nicht mehr zu schaffen. Fliege also zunächst zu der kleinen Insel im Norden. Dort rettest

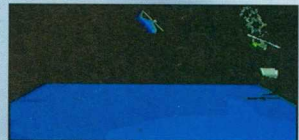


du den anderen Zeewolf-Piloten und nimmst den Zeewolf mit deinem Seil auf. Hier sind wieder viele Feinde unterwegs. Halte also deine Lenkraketen bereit und fliege direkt zu der Basis zurück. Lasse dann den Zeewolf vor dem Hangar herab und greife alle Feinde in der Umgebung an. Diese versuchen nämlich, deine Basis anzugreifen. Hast du dann diese erste Angriffswelle zurückgeschlagen, kannst du dich um deine Hauptaufgabe kümmern. Statte dich aber so gut wie möglich aus, bevor du die Feindbasis angreift und dich um den General kümmerst.

du den anderen Zeewolf-Piloten und nimmst den Zeewolf mit deinem Seil auf. Hier sind wieder viele Feinde unterwegs. Halte also deine Lenkraketen bereit und fliege direkt zu der Basis zurück. Lasse dann den Zeewolf vor dem Hangar herab und greife alle Feinde in der

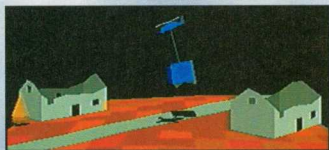


Wirst du innerhalb der Feindbasis abgeschossen, dann steigt der Hubschrauber des Generals weiter auf und fliegt in Richtung Fregatte. Du mußt ihm also hinterherjagen. Dies kann sogar von Vorteil sein, da du so nicht mit so vielen AA-Stellungen und Feindhubschraubern zu tun hast. Benways Hubschrauber ist kein reines Transportgerät, sondern auch ein Angriffshubschrauber. Kümmerere dich also zuerst um ihn, denn wenn er die Fregatte erreicht, ist deine Mission gescheitert. Sicherlich wäre es einfacher, diesen Hubschrauber einzeln zu erwischen, jedoch ist dies auf dem Fluge durch die Feindbasis sehr schwer, da du es hier mit zahlreichen Flugzeugen zu tun hast, die aufsteigen, sobald man dich entdeckt hat.



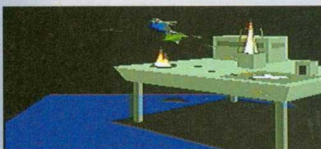
## MISSION 28

Mission 28 beinhaltet jede Menge Zielobjekte. Du wirst also mit Sicherheit einige Zeit dafür benötigen. Am besten bringst du zuerst den Buffalo-Panzer



vom Schiff im Norden zum vorbestimmten Punkt, da du dafür deine volle Energie benötigst. Vorher zerstörst du jedoch erst einmal die Geschütze auf dem Boot und fliegst dann zur Straßenkreuzung auf der Hauptinsel, wo du nämlich den Tank absetzen mußt. Danach fliegst du zu der verlassen Basis auf der Insel im Westen. Dort nimmst du die Mechaniker auf. Auf deinem Weg solltest du jeden Gegner vernichten, denn für das Beenden der Mission darf keiner mehr übrig sein. Um die Basis herum sind einige Panzer, die du vernichten solltest. Hast du sie, so mußt du sie auf der Ölplattform im Osten herunterlassen. Zuerst zerstörst du aber wieder die gesamte Verteidigung dort, bevor du dann auf dem mit einem X markierten Punkt landest. Am besten verwendest du für die Raketenwerfer deine Lenkraketen, da du, falls du abgeschossen wirst, die ganze Mission von vorne beginnen müßt.

In der Mitte der Karte findest du auf einer Insel ein Kamel. Solltest du Munition benötigen, so kannst du hier nachladen. Du benötigst für die zahlreichen Gegner auf der Karte auf jeden Fall jede Menge davon. Schau auf deiner Hauptkarte nach, um die Positionen der Ziele herauszufinden. Dann vernichtest du sie der Reihe nach. Du wirst keine zwei Feindpanzer finden, da diese auf beiden Seiten des kleinen Landstückes im Wasser umherstreifen.

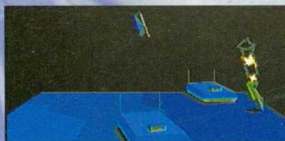


## MISSION 29

Beginne die Mission, indem du die ersten beiden Amphibienfahrzeuge zum nördlichen Strand eskortierst, wo sie mit dem Angriff auf den Feind beginnen

können. Die Geschütztürme am Landepunkt solltest du vernichten. Erstens wird es dadurch für die Amphibienfahrzeuge leichter und zweitens müssen sowieso einige Türme zum Beenden der Mission vernichtet werden. Haben die ersten beiden Fahrzeuge den Strand erreicht, so kehrst du zu den nächsten beiden zurück. Diese begleitet du auf einer wesentlich längeren Reise bis zum südlichen Strand. Versuche die Fahrzeuge zusammenzuhalten, da deine Arbeit so vereinfacht wird. Sie bewegen sich nur, wenn du dich auf dem Screen befindest. Entweichst dir also eines, so fliegst du einfach damit zum anderen zurück. Außerdem wirst du von Shark-Booten angegriffen. Diese solltest du schnell erledigen, bevor sie eines der Fahrzeuge abschießen.

Hast du dann alle Amphibienfahrzeuge an Land abgesetzt, so mußt du als nächstes die Kanonen am nördlichen Strand erledigen. Dies kann jedoch recht schwer sein. Achte darauf, daß du so viele Lenkraketen wie möglich dabei hast, da dir keine Zeit fürs Zielen bleibt, sobald du in Sichtweite der Geschütze bist. Hast du keine Lenkraketen mehr, so schalte schnell auf die normalen um und schieße so viele wie möglich davon ab. Diesmal mußt du einfach nur schnell und effektiv sein. Versuche erst gar nicht, mit irgendeiner Strategie vorzugehen, denn dann wirst du nur als Wrack enden. Hast du dann alle Geschütze zerstört, so suchst du auf der Karte nach den zwei feindlichen Gebäuden und greifst diese an. Zuerst zerstörst du wieder die Verteidigungslinien und dann die beiden Gebäude. Danach mußt du nur noch den Agenten im Süden retten, und die Mission ist geschafft.



**MISSION 30**

Diese Mission ist sehr wichtig für dich. Solltest du versagen, so erhält der Feind die Kontrolle über deine ganzen Fahrzeuge. Dies bedeutet natürlich, daß

du unbedingt erfolgreich sein mußt. Fliege zuerst nach Norden zum ersten Stück Land. Dort zerstörst du den Cougar-Panzer, den der Feind gefangen hat. Dies ist jedoch leichter gesagt als getan, da der Panzer schwer bewacht wird. Am besten vernichtest du zuerst die drei AA-Stellungen. Dabei solltest du nicht westlich von ihnen fliegen, da du sonst zum Ziel für die AA-Stellungen hinter der Basis wirst. Hast du die Bodengeschütze zerstört, dann überprüfst du, daß keine feindlichen Flieger mehr in der Gegend sind und greifst dann den Panzer an. Dieser ist stark gepanzert. Du mußt also Raketen verwenden, solltest aber dabei auf Lenkraketen verzichten. Hast du den Panzer dann zerstört, so fliegst du nach Westen und suchst auf deiner Hauptkarte die Positionen der vier Überläufer. Hast du sie aufgespürt, dann erledigst du sie einfach.

Als nächstes mußt du die Verteidigungsstellungen im Hafen zerstören. es gibt hier zwar ein Boot für dich, dieses ist aber leider unmöglich zu übernehmen. Also dreht sich alles nur um dich, den Zeewolf und ungefähr zehn Geschützstellungen. Es steht zwar alles gegen dich, wenn du dich aber Stück für Stück langsam um den Hafen herum durcharbeitest, dann hast du eine Chance. Konzentriere dich dabei nicht nur um die

Geschütze, denn es wimmeln noch andere Objekte umher, die dich angreifen. Zerstöre also alles, was dir in den Weg kommt. Dann mußt du noch das Forschungsschiff, welches sich in der Mitte des Hafens befindet, zerstören.



**MISSION 31**

Der sicherste Weg durch diese vorletzte Mission ist, wenn du alle feindlichen Geschützstellungen und Fahrzeuge auf der Hauptinsel zerstörst, bevor du dich um deine Hauptziele kümmerst. Auf der Hauptinsel befinden sich überaus viele AA-Stellungen, wahrscheinlich die meisten in allen Missionen. Diese müssen alle zerstört werden, denn sonst kann die Mission nicht erfolgreich beendet werden. Starte im Norden und arbeite dich dann mit deinem Maschinengewehr nach unten durch. Falls du von Feindflugzeugen angegriffen wirst, so solltest du natürlich auch diese abschießen. Unten an der Insel fliegst du nach Osten und zerstörst alle Kanonen, die um den Pelikan, den der Gegner gestohlen hat, herumstehen. hast du alle vernichtet, dann fliegst du mit dem Pelikan in Formation zum Flugzeugträger zurück.

Nachdem du den Pelikan abgesetzt hast, fliegst du nach Norden zu der Insel, auf der sich die Eclipicos treffen. Um diese zu erledigen, fliegst du einfach vor die Gebäude hin und vernichtest sie nacheinander, wenn sie herauskommen. Nun stehen dir noch einige einfache „Pick-Up“-

Missionen bevor. Fliege also nach Norden, zerstöre dort die erste blaue Kuppel, die du siehst. So setzt du einen Cougar frei, den du zum Flugzeugträger zurückbringen mußt. Hast du ihn abgesetzt, dann fliegst du wieder zur Hauptinsel und dann von der Originalposition des Cougar aus nach Norden. Dort findest du die Kuppel mit dem Zeewolf, den du ebenfalls noch zurückbringen mußt.



## MISSION 32

Dies ist nun endlich die letzte Mission. Wenn du auf die Karte schaust, so wirkt sie auch gar nicht so schwer. Und mit etwas Glück wird sie das auch nicht. Das Glück ist nämlich auf deiner Seite, solange Kingpin, dein Partner, bei dir ist. Schaffst er es nicht, den feindlichen Zeewolf abzuschießen, so mußt du es tun, und die Chancen dafür sind nicht gut. Zu Beginn übernimmst du bei dem Kamel die Kontrolle über den feindlichen Transporthubschrauber. Nun nimmst du die „Quark“-Bombe auf und läßt sie in der Feindbasis in der Nähe des Zeewolf herunter. Die Bombe wird leider nicht zünden, und du wirst auch ziemlich schnell abgeschossen werden. Steuerst du dann wieder den Zeewolf, so fliegst du von deiner Basis aus nach Süden und triffst dich mit Kingpin. Nun fliegt ihr zur Feindbasis und zerstört alle Boote und Flugzeuge auf eurem Weg. Dort zerstörst du zunächst alle äußeren AA-Stellungen. Um sicherzugehen, kann es sein, daß du Lenkraketen einsetzen mußt. Sind diese alle, so schaltest



du auf das Maschinengewehr um. Danach gehst du nach innen und beschießt die nächsten AA-Stellungen. Triffst du auf den feindlichen Zeewolf, so mußt du ihn sofort angreifen. Achte dabei aber auf Angriffe vom Boden aus. In dieser Mission sind die Flugzeuge des Gegners um einiges stärker. Deswegen mußt du sie auch wesentlich öfter treffen, bevor du sie zerstören kannst. Das war es dann schon! Entweder du zerstörst den Zeewolf oder Kingpin kann es für dich tun, und du wirst die bösen Mächte von Ecliptico besiegt haben.



## ALLGEMEINE TIPS

Der letzte Abschnitt von Zeewolf ist extrem schwer. Deswegen mußt du bei den Missionen um einiges präziser und strategischer vorgehen. Zuerst einmal mußt du weitaus mehr auf deinen

Munitionsvorrat und den Nachschub davon achten. Du benötigst meist auch noch die letzte Patrone, um eine Mission zu beenden. Wenn du ein gefährliches Objekt angreifst, dann solltest du beim Kamel nicht die gesamte Ladung mitnehmen. Wird dir abgeschossen, ist dann nämlich keine Munition mehr verfügbar. Spielst du eine Mission, in der es sehr viele Waffen gibt, so solltest du möglichst viele Raketen zuladen. Am Ende der Mission gibt es nämlich Geld dafür, und du bekommst alle 250.000 Dollar ein Extraleben.



Bei den Missionen, in denen du ein anderes Fahrzeug fernsteuern kannst, schaffst du meist auch einen hohen Bonus für unbenutzte Munition. Verwendest du nämlich die Fernsteuerungseinheit, so hast du am Ende mehr Munition beim Zeewolf übrig und kannst den Bonus dafür kassieren.

Manchmal weißt du bei einem Kampf gegen ein anderes Flugzeug nicht genau, ob du hinter oder vor ihm fliegst. Dies kann von Nachteil sein, da du dann oftmals in die falsche Richtungfeuerst. Es hilft dabei, wenn du dir deinen Schatten am Boden anschaut und deine Position dann anhand des Schattens des Gegners ausrichtest.



In den meisten Levels gibt es noch zusätzliche Gefangene, die man retten kann. Dies solltest du, solange die Gegend nicht zu stark bewacht wird, auch immer tun, da du so deine Panzerung



verbessern kannst. Außerdem geht so dein Faktor für deine „Humanität“ nach oben, was dir wiederum mehr Geld einbringt. Diese „Extra-Gefangenen“ solltest du dir allerdings nicht bis zum Schluß aufheben, da in der Sekunde, in der du dein Missionsziel erreichst, dazu keine Chance mehr besteht.



## DATA DISKS

**S**uper Skidmarks ist wahrscheinlich das Rennspiel auf dem Amiga, das am meisten Spaß macht, besonders im Multiplayer-Modus. Jetzt, wo die neuen Datendisks zu dem Spiel auf dem Markt sind, hielten wir es für eine gute Idee, euch eine Schritt-für-Schritt-Einführung zu all den neuen Tracks zu geben.



### DISK 5

#### TRACK 1



in eine falsche Richtung abgelenkt werden will. Nach dem Hügel folgt eine scharfe Rechtskurve mit einer großen Kurvenüberhöhung - trotzdem sollte man die Kurve besonders in der ersten Runde möglichst weit innen durchfahren. Unmittelbar darauf kommt eine Linkskurve, die in eine enge U-Kurve führt. Am besten nimmt man eine diagonale Linie von der ersten Biegung, durchfährt das U am inneren Rand und kommt auf der Mittellinie kommst du an den anderen Autos vorbei, die alle die äußere Linie nehmen. Nach dem Hügel folgt noch eine langgezogene erhöhte Kurve, die man vor der Ziellinie bewältigen muß. Dort bieten sich auf diesem Track die besten Überholmöglichkeiten, da du sehr viel Platz für Ausweichmanöver hast. Wenn du die Kurve oben an der Erhöhung angehst, kannst du das Gefälle nutzen, um beim Verlassen der Kurve noch schneller zu werden. So ist es möglich, in der letzten Runde vor dem Ziel noch ein paar Plätze gutzumachen.

#### TRACK 2



Die Rechtskurve am Anfang des Kurses folgt eine Bodensenke, die dann in eine sehr lange, geschwungene Kurve übergeht. Wenn du aus der Bodensenke herausfährst, versuchst du, dich möglichst in der Mitte zu halten, denn wenn du an der Sprungschance links zu nah am Rand bist, bleibst du an dem unsichtbaren Wall hängen, den der Computer dort platziert hast, damit du nicht in die falsche Richtung fährst. Beim Angehen der geschwungenen Kurve hältst du dich so weit innen wie möglich. Du wirst vielleicht feststellen, daß dich die Fliehkraft in der Kurve ein wenig nach außen drückt. Wenn das der Fall ist, solltest du nicht zu vehement gegensteuern, sonst gerätst du in den Straßengraben und verlierst an Geschwindigkeit. Am Ende der Kurve solltest du nahe am Straßenrand entlangsteuern und lenke dann scharf nach links. So kommt man hier am schnellsten voran und am besten an den anderen Wagen vorbei. Außerdem geht diese Linie bei der Roundabout-Section direkt in die Innenlinie über, die dich zu der Sprungschance führt. Achte dort besonders in der ersten Runde auf den Verkehr, da die Autos sehr dicht beieinander fahren. Nach dem Sprung folgt eine leichte Rechtskurve, die dich wieder zum Startpunkt führt. Zum Überholen eignet sich auf diesem Track am besten die Stelle nach der langen geschwungenen Kurve, solange du dich möglichst nahe am Rand hältst.



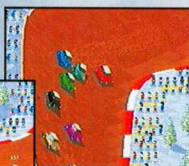
#### TRACK 3



Beim Start geht's den Berg hinunter und unmittelbar danach um eine Linkskurve. Danach folgt eine lange Schlucht, die sich sehr gut zum Überholen eignet, wenn du beim Start nicht schnell weggekommen bist. Am oberen Ende der Schlucht folgt eine scharfe Linkskurve, die recht leicht zu bewältigen ist, und die anschließende lange Gerade führt dich zu einer großen Sprungschance, hinter der ein „Bombenloch“ liegt. Der Kurs neigt sich nun etwas nach rechts und formt einen Achter. Wenn es dann wieder bergab geht, mußt du durch das „Bombenloch“ fahren, bevor du die Linie überfährst. Am besten überholt man auf dem letzten Streckenabschnitt, nachdem man das „Bombenloch“ zum ersten Mal passiert hat. Halte dich in der langgeschwungenen Kurve auf dem Weg bergauf außen, und es sollte dir gelingen, eine ganze Reihe von Wagen zu überholen.



## TRACK 4



Dieser Track ist derart simpel, daß wir uns gefragt haben, warum er überhaupt mit auf die Diskette gebannt worden ist. Man kann ihn sehr leicht gewinnen, wenn man einen guten Start hinlegt - wenn nicht, hat man ein paar Probleme, wieder an die Spitze zu kommen. Im folgenden geben wir euch also



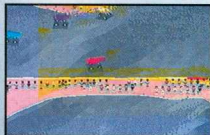
ein paar Tips, wo man am besten überholen kann. Falls du am Start ein paar Plätze zurückgefallen bist, hältst du dich auf der ersten und zweiten Geraden innen, und wenn du die dritte erreichst, arbeitest du dich nach außen vor, so daß du das Gefälle ausnutzen kannst. Die letzte Gerade eignet sich am besten

zum Überholen, da das Gefälle unten auf die erste Gerade über die Ziellinie führt. Wenn du versuchst, so weit oben wie möglich zu fahren und erst in letzter Minute nach unten lenkst, kannst du auf dem Gefälle noch einmal kräftig an Geschwindigkeit zulegen und alle Wagen in deiner Nähe überholen.

## TRACK 5



Dieser Kurs weist zahlreiche Kreuzungen auf, so daß er einen manchmal, insbesondere bei starkem Verkehr, ziemlich verwirren kann. Am leichtesten findet man heraus, ob man an einer Kreuzung in der richtigen Richtung fährt, wenn man zum Randstein schaut, denn dieser weist immer in die Richtung, in der es weitergeht. Am Start nimmst du sofort die scharfe Linkskurve und fährst den Track an der Innenseite der Kurve entlang. Für den nächsten



Streckenabschnitt wechselst du dann nach außen. Die anschließende Kurve ist recht holprig, achte also darauf, daß dich die kleinen Unebenheiten nicht vom Kurs abbringen. Für die letzte Sprungschanze fährst du wieder auf die Innenseite, dann hast du eine gute Linie, um die sehr schmale geschwungene Kurve unten zu durchfahren.

Versuche hier nicht zu überholen, sonst landest du nur in den Banden, verlierst an Geschwindigkeit und büßt mehr Vorsprung ein als du gewinnen kannst. Achte darauf, daß du beim Kreuzen leicht nach rechts lenkst, um für die nächste Kurve bereit zu sein. Auch diese ist wieder sehr holprig und hat außerdem in der Mitte noch eine kleine Beule, aber solange keinen anderen Wagen um dich herum sind, solltest du beim Passieren keine Schwierigkeiten haben. Anschließend führt dich eine scharfe Rechtskurve auf die nächste Kreuzung, die wiederum auf eine kleine, leicht zu bewältigende Sprungschanze führt. Nach dem Sprung steuerst du nach rechts und kommst so auf die abschließende Gerade. Achte jedoch auf den Verkehr auf der letzten Kreuzung.

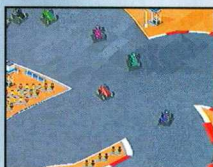


## TRACK 6

Auch dieser Track ist mit seinen zahlreichen Kreuzungen und scharfen Kurven wieder recht kompliziert, achte also darauf, bei den Kreuzungen in die richtige Richtung zu fahren. Gleich nach der Startgeraden folgt eine

Haarnadelkurve, bei der du dich nicht zu nah am Randstein halten solltest, da er an einer Stelle mitten in die Fahrbahn ragt. Folge der Geraden nach unten und nimm dann die scharfe Linkskurve innen und überfahre das Straßenkreuz. Nun findest du dich auf einer stark erhöhten Kurve, die wieder auf die Kreuzung zurückführt. Nutze im letzten Kurvenabschnitt wieder das Gefälle aus, um für die folgende Gerade an Geschwindigkeit zuzulegen. Die Gerade geht über in eine weite Kurve, auf der man prima überholen kann, weil man genügend Platz hat, um jede beliebige Linie zu wählen. Folge der Biegung auf die Gerade, die

in eine sehr scharfe Haarnadelkurve übergeht. Auch hier kann man gut überholen, wenn man die innere Linie nimmt, da die Computer-Fahrer ausnahmslos die äußere nehmen. Nun bist du im letzten Abschnitt angelangt, den man sehr leicht bewältigen kann, wenn man sich in der Mitte der Fahrbahn hält.

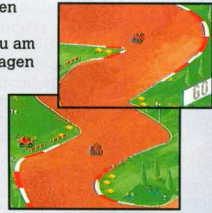


## DISK 6

## TRACK 1



Nach dem Start folgt eine erhöhte U-Kurve, die man in der ersten Runde am besten an der Innenseite durchfahren sollte. Die Erhöhung nutzt du dann in den folgenden Runden aus. Wenn du am Anfang weit hinten bist, solltest du vorsichtig sein, denn alle Wagen bewegen sich automatisch auf die Mitte der Fahrbahn zu, was dir beim Überholen Schwierigkeiten bereiten könnte. Unten an der nächsten Geraden folgt eine leichte Rechtskurve, die wiederum auf eine Kreuzung und anschließend auf eine wunderbare Gerade führt. Letztere eignet sich hervorragend zum Überholen. Der folgende Abschnitt könnte sich als schwierig erweisen, denn nach der Rechtskurve schließt sich

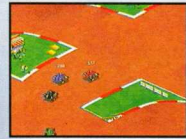


sofort eine scharfe Linkskurve an, und wenn du hier ins Verkehrsgewühl gerätst, kommst du als Letzter aus dieser Sektion wieder heraus. Am besten hältst du dich in der Linkskurve so weit innen wie möglich, aber paß auf, daß du nicht an den Randstein knallst, sonst fahren alle anderen Wagen außen an dir vorbei. Die nächste Gerade ist schön und sehr breit, du kannst sie also beim Überholen zu deinem Vorteil nutzen. Nach der nächsten Linkskurve kommst du in eine tückische Schikane, bei der du auf jeden Fall ein wenig abbremsen mußt. Unmittelbar darauf folgt eine erhöhte Linkskurve - nutze also das Gefälle, um Geschwindigkeit für den Sprung zu gewinnen, der auf die Kreuzung und zur Ziellinie führt.

## TRACK 2



Obwohl dieser Track sehr kompliziert aussieht, kann man auf ihm sehr leicht gewinnen, denn er enthält keine schwierigen Kurven und ist meistens recht breit - ideale Verhältnisse zum Überholen. Unmittelbar nach dem Start folgt eine Rechtskurve, die in eine sehr breite Gerade übergeht. Diese solltest du innen nehmen, so daß du auch bei der nächsten Haarnadelkurve auf der Innenseite bist. Nach der Haarnadel folgt eine kurze Gerade, die dann eine scharfe 90 Grad-Biegung nach links macht. Nun bist du auf einer langen Geraden, über die du zu einer Kreuzung gelangst. Diese Stelle eignet sich hervorragend zum Überholen, da die nächste Linkskurve sehr breit und erhöht ist, so daß du für die nächste Gerade beim Runterfahren noch einmal kräftig an Geschwindigkeit zulegen kannst. Nun wird alles ein wenig komplizierter, da



sich der Track hier teilt. Du solltest die rechte Abzweigung nehmen, sonst knallst du gegen eine der unsichtbaren Mauern, die der Computer aufgebaut hat. Es folgt ein kurzer Roundabout-Abschnitt, den man sehr schnell durchfahren kann, wenn man sich dicht bei der Verkehrsinsel in der Mitte hält. Dafür lenkt man scharf nach links, zentriert anschließend den Joystick für den Bruchteil einer Sekunde, drückt ihn dann wieder nach rechts, wenn man aus der Kurve herauskommt, so daß man für die nächste Gerade gerüstet ist. Auch im nächsten Streckenabschnitt kannst du diese Technik anwenden - der einzige Unterschied ist, daß es sich diesmal um eine Rechtskurve handelt. Wenn du aus dem Kreisverkehr wieder rauskommst, fährst du auf eine einfache Haarnadelkurve zu, um die man leicht herumschlittern kann. Dann folgt eine Kreuzung, eine Rechtskurve, dann eine schöne lange Gerade. Der ganze Abschnitt nach dem Roundabout eignet sich wahrscheinlich am besten zum Überholen.

## TRACK 3



Dieser Track beginnt mit einer sehr langen Geraden, auf dem die Wagen lange um ihre Positionen kämpfen werden. Versuche an die Außenseite der Fahrbahn zu kommen, und wenn du die Haarnadelkurve erreichst, lenkst



du bereits früh, so daß du so nahe wie möglich an der Innenseite herumschlittern kannst. Nach der Haarnadel folgt eine Linkskurve, die sofort in eine Rechtsbiegung übergeht. Danach kommt sofort wieder eine Haarnadel nach rechts, nimm also eine diagonale Linie über die Fahrbahn, so daß du beide Kurven innen nehmen kannst. Anschließend gilt es, eine Sprungschanze zu nehmen.

Halte dich rechts auf der Fahrbahn, da dein Wagen beim Sprung immer nach links abgelenkt wird. Falls das geschieht, drückst du den Joystick kurz nach rechts, so daß du beim Landen nicht in die Wand krachst. Am Schluß kommt noch eine breite, langgezogene Kurve, die direkt auf die Start-/Zielgerade führt. Hier kann man perfekt überholen, da du jede beliebige Linie nehmen kannst, um dich am Verkehr vorbeizuschlingeln. Wenn du auf die Zielgerade kommst, hältst du dich zunächst in der Mitte, denn es folgt ein kleiner Huppel, und in der Mitte kann man sein Fahrzeug am besten kontrollieren.

**TRACK 4**

Das Problem mit diesem Track besteht darin, daß dir des öfteren Fahrzeuge aus der anderen Richtung entgegenkommen. Das liegt daran, daß die beiden Abschnitte

des Kurses lediglich durch eine Gerade miteinander verbunden sind. Am Start nimmst du sofort die linke Kurve und folgst der langen, geschwungenen Biegung zum nächsten Abschnitt des Tracks. Auf halber Strecke folgen zwei Sprünge, die dich in Schwierigkeiten bringen, wenn du einen schnellen Wagen fährst. Danach folgt ein kleiner Kreisverkehr, der sehr leicht zu bewältigen ist, zumindest in der ersten Runde. Er führt zu einem weiteren Roundabout, den man so weit innen wie möglich nehmen sollte. Hier

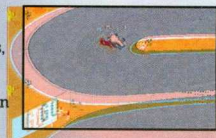
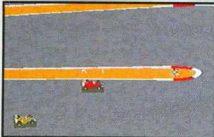
beginnt's dann ungemütlich zu werden, denn nun mußt du das erste Roundabout in der Gegenrichtung umfahren. Auf diese Weise kommt es im späteren Verlauf des Kurses noch zu vielen Crashes. Am besten vermeidet man einen Zusammenstoß, wenn man sich so weit innen wie möglich hält, da die meisten Computerwagen die Außenlinie bevorzugen. Fahre dann wieder die geschwungene Kurve mit den Sprungschancen hoch und um die Rechtskurve unten herum, die dich über eine Haarnadel wieder zur Ziellinie bringt. Wenn du die Linie überquert hast, hältst du dich auf dem Rückweg auf der Innenseite der Fahrbahn, um Kollisionen mit dem Gegenverkehr zu vermeiden.



**TRACK 5**

Hier handelt es sich um einen Straßenkurs, der im Grunde aus sehr scharfen Haarnadelkurven besteht, aber wenn du den Start gut hinbekommst, ist dieser Track sehr leicht zu gewinnen. Der Start befindet sich in der rechten Ecke und führt auf eine lange Gerade, auf der es dir gelingen sollte, dich an die Spitze zu setzen. Begib dich auf die linke Seite der Geraden, und wenn die Kurve kommt, lenkst du schon früh, damit du sie an der Innenseite nehmen kannst. Wenn du aus der Kurve herauskommst, drehst du den Wagen leicht nach rechts, so daß du die Gerade in einer diagonalen Linie

überfährst, um die nächste Haarnadelkurve in der gleichen Weise wie zuvor angehen zu können. Danach folgt eine langgeschwungene Linkskurve, auf der man gut überholen kann. Vor der Ziellinie folgen zwei Haarnadelkurven nach links, die man so weit innen wie möglich nehmen sollte. Das war's eigentlich. Wenn du die Haarnadelkurven schnell und zügig durchfährst, gewinnst du das Rennen mit Leichtigkeit.



**TRACK 6**

Vom Start aus gelangst du direkt auf eine Kreuzung, die auf eine lange erhöhte Kurve und zurück zur Kreuzung führt. In der ersten Runde nimmst du die Kurve so weit innen wie möglich, aber sobald du in Führung bist, solltest du die Erhöhung ausnutzen, um an Geschwindigkeit zu gewinnen. Wenn du die Kreuzung passiert hast, folgt eine scharfe Rechtskurve, die auf die erste von zwei sehr steilen Sprungschancen zuläuft. Achte darauf, daß dein Wagen gerade ausgerichtet ist, wenn du den Sprung ausführst, sonst landest du vielleicht im Straßengraben. Nach dem Landest lenkst du nach rechts, um dich für die nächste Kurve bereitzumachen, die wiederum auf eine kurze Gerade führt. Oben endet die Gerade in einer erhöhten Haarnadelkurve, die du in der ersten Runde wieder so weit innen wie möglich nehmen solltest. In den späteren Runden nutzt du wieder die Erhöhung, um zu beschleunigen. Nun folgst du dem Kurs nach unten und achtest darauf, daß du auf der Geraden in der Mitte

bleibst, denn nach der nächsten Linkskurve folgt die zweite der Sprungschancen. Nun wirst du keine Probleme mehr haben, solange du geradeaus fährst und genügend Speed-Ups hast. Vor der Ziellinie wartet lediglich noch eine kleine Linkskurve auf dich.





# CODES

## ALIEN BREED 3D

### LEVELCODES

Ich weiß, wir haben schon eine Menge Levelcodes für Alien Breed 3D abgedruckt, aber diese hier sind anders. Mit den folgenden Codes kannst du nicht nur jeden beliebigen Level betreten, sondern hast auch gleich alle Waffen und volle Energie. Es sollte dir also keine Probleme bereiten, gegen die Brut anzutreten. Übrigens, wenn wir schon bei Alien Breed sind: ihr könnt euch bald auf eine Lösung für Alien Breed 3D 2 gefaßt machen.

- 2 KOKO FNKP PPKF FFKF
- 3 OKKO FHKP PPKF FFKF
- 4 KPKO FPKP PPKF FFKF
- 5 PLKK NFKP PHKN FFKF
- 6 POKK NNKP PHKN FFKF
- 7 KKKO NHKP PHKN FFKF
- 8 PPKK NPKP PHKN FFKF
- 9 LLKO HFKP PHKN FFKF
- 10 LOKO HNKP PHKN FFKF
- 11 PKKO HHKP PHKN FFKF
- 12 LPKO HPKP PHKN FFKF
- 13 OLKO PFKP PHKN FFKF
- 14 OOKO PNKP PHKN FFKF
- 15 LKKO PHKP PHKN FFKF
- 16 OPKO PPKP PHKN FFKF



## BREATHLESS

### LEVELCODES

Breathless ist das letzte einer langen Reihe von 3D-Action-Spielen im id-Stil. Wahrscheinlich hat es auch die schönsten Grafiken, sofern du dir einen Beschleuniger leisten kannst. In Kürze werden wir eine Lösung zu diesem Spiel veröffentlichen, und um euer Interesse aufrechtzuerhalten, drucken wir hier ein paar Levelcodes für die Leute ab, die das Spiel schon haben.

- World 2 181A59MRTR6999PD
- World 3 181A59LRTR6999PT
- World 4 181CEIDGLJRJSE4D

## FRONTIER

### GAME-CHEAT

Wieder einmal haben wir von der Amiga Games für euch einen Cheat zu dem Weltraumhandelspiel Frontier: Elite 2 ausgegraben. Wenn du auf deinem Schiff einen riesigen Laderaum haben willst, solltest du folgende Anweisungen beachten:

1. Kaufe von irgendeinem Raumschiff eine Tonne Müll.
2. Verlasse den Raumhafen.
3. Schau dir den Cargo-Inventory-Screen an (F3).
4. Klicke mit dem linken Mausbutton direkt unter die Box für deinen Müll.
5. Der Computer glaubt nun, daß du deinen Müll ausgeladen hast und versorgt dich mit einer Extratonne Laderaum.
6. Wiederhole die Schritte 4 und 5 so oft du willst, um deinen Lagerraum noch weiter auszubauen.
7. Fliege zu einem Raumhafen, und du wirst massenweise freien Laderaum haben, auch wenn die Bildschirmdarstellung vielleicht nicht ganz einwandfrei ist. Jetzt, wo du genügend Geld hast, kannst du dein Schiff ganz nach deinen Wünschen ausstatten.

## ROADKILL

### EXTRA-GELD

Wir haben uns schon vor einer ganzen Weile mit Roadkill von Guildhall Leisure beschäftigt, aber uns ist gerade ein praktischer Cheat in die Hände gefallen, der euch einen ganzen Batzen Extra-Geld verschafft, nämlich £ 4.000.000.000. Du mußt lediglich einen Paßwort-Code wie z. B. „LQPONTULRI“ nehmen, der dich ins zweite Szenario führt, und den sechsten und siebten Buchstaben austauschen. Dann lautet der Code „LQPONUTLRI“. Nun beginnst du das zweite Szenario mit einem vollen Bankkonto.

## ROADRASH

### EXTRA-GELD

Roadrash von Electronic Arts ist ein klassisches Motorradrenn- und Kampfspiel. Obwohl das Game bereits recht betagt ist, haben wir hier einen neuen Cheat. Wenn du \$ 7.815.000 für ein neues Bike ausgeben willst, gibst du einfach den folgenden Code ein: 00001 04310 MSOPC 17PFM

## WORMS

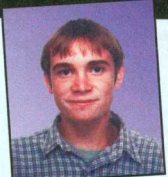
### GEHEIMER MOVE

Diesen Monat werden wir mit Cheats für Worms regelrecht überschwemmt. Neben dem „TOTAL WORMAGE“-Modus, der in den Lesertips enthüllt wird, haben wir noch einen geheimen Move zu bieten und darüber hinaus eine Möglichkeit, Reibung und Schwerkraft im Level zu verstellen. Zunächst zum geheimen Move. Stelle dich neben einen Gegner und drücke weg, weg, vorwärts, vorwärts und führe anschließend einen Stoß aus. Schon hast du den geheimen Move. Wenn du in einem Level die Reibung und die Schwerkraft verstellen willst, befolgst du folgende Anweisung: Der Standard-Dateiname für eine gewöhnliche Map lautet „name.wxyz.wrm“.

Benutze W für Schwerkraft (1 - 5), X, für Reibung (1 - 5), Y für das Meer und Z für Farben.



# HELPLINE...



Thomas Hubert

**H**ier ist wieder die Rubrik, in der ihr, die Leser, mich, den Experten, zu den Problemen, die ihr mit euren Spielen habt, um Hilfe fragen könnt. Auch diesen Monat haben wir die übliche Mischung aus Fragen zu alten Adventures, die ich zwar gerne beantwortet, aber wäre es schön, wenn manchmal auch ein paar neuere Programme an dieser Stelle zur Sprache kämen. Aber das habe ich nicht zu entscheiden, denn hier stehen EURE Probleme zur Debatte!

**schreibt an:**  
 Computec Verlag  
 Kennwort:  
 Expertentips  
 Isarstraße 32-34  
 90451 Nürnberg

## Dungeon Master 2

Hallo Amiga Games, ich habe mir gerade Dungeon Master 2 gekauft, da ich voll auf alles abfare, was nach RPG aussieht. Ich komme ganz gut voran und bin bereits auf der Suche nach dem letzten Clanschlüssel. Ich hab ihn sogar schon gefunden, aber ich bekomme ihn nicht von dem Schlüssel. Ich hab zwischen den beiden dunklen Bäumen steht. Jedemal Tisch in dem Schloß, das zwischen den beiden dunklen Bäumen steht. Auf der wenn ich in die Nähe des Tisches komme, dreht er sich, so daß der Schlüssel auf der anderen Seite liegt. Was kann ich tun, damit er sich nicht mehr dreht? Ich brauche den Schlüssel unbedingt, um in dem Spiel weiterzukommen. Bitte helft mir!

Alfred Neumann

Du bist ganz schön schlau, das muß ich schon sagen. Manchmal könnte ich verzweifeln, wenn ich sehe, wie geschickt sich manche unserer Leser beim Spielen anstellen. Um an den letzten Clan-Schlüssel heranzukommen, bedienst du den Tisch auf die selbe Art und Weise wie die Tische bei den Händlern, wenn du etwas einkaufst. Einfach eigentlich, besonders wenn du dir unseren Games Guide zu Gemüte führst, den wir seit drei Monaten veröffentlichten.

Liebe AG-Redaktion,

Ich hab ein Problem mit Maniac Mansion. Ich weiß, es ist ein steinernes Spiel, aber ich hab es kürzlich einem Freund abgekauft, und der hat in der Packung sogar eine Komplettlösung liegen lassen. Wie jeder normale Mensch habe ich natürlich sofort begonnen, das Game mit dem Guide durchzuspielen. Alles ging auch soweit gut, bis ich eine bestimmte Stelle erreichte. Es hieß: „Gehe in der Hütte in den Raum, in dem der Mann die Pflanze ißt, um in das darüberliegende Zimmer zu gelangen.“ Nun dachte ich, ich müßte in dem Raum oben das Teleskop benutzen, aber ich komme nicht durch die Hütte, da die Pflanze aufhört. Nun glaube ich schon fast, daß jemand den Guide in die Packung gelegt hat, um sich einen Spaß mit mir zu erlauben. Könnt ihr mir einen Tip geben? Tschüss Hannes Althammer

## Manic Mansion

Na, es sieht so aus, als ob sich der Verfasser deiner Komplettlösung wirklich über dich lustig machen würde, oder er ist einfach sehr, sehr dumm (wir haben übrigens nichts gegen dumme Leute...). Dein Problem läßt sich sehr einfach lösen, wenn du einen Experten fragst und nicht irgendeinen dahergelaufenen Lamer. Der Trick besteht einfach darin, die Pflanze zum Wachsen zu bringen, indem man einen Eimer Wasser mit ihr benutzt. Damit sie dich nicht angreift, tötest du sie mit einer Pepsi-Dose. Wirklich simpel, oder?

## Police Quest

Hallo, ihr Tips & Tricksler, Seit einiger Zeit spiele ich nun schon Police Quest 2, aber nun bin ich an einer Stelle angelangt, die mich zur Verzweiflung bringt. Vielleicht könnt ihr mir ja dabei helfen. Mit meinem Partner Keith und Officer Gilespi stecke ich in Cotton Cove fest. Außerdem ist da noch ein Mädchen, mit dem ich mich über das Blut unterhalten habe. Ich komme einfach an Bains nicht vorbei, der immer dann auftaucht, wenn ich flußaufwärts gehe. Wenn ich sterbe (jedesmal), erscheint die folgende Message: „Achte darauf, daß dein Visier in Ordnung ist und ziele mit dem Gewehr auf das Target.“ Ist ja alles schön und gut, aber wie um alles in der Welt soll ich das machen?

Andrea Sommerer

Du hast eines von zwei möglichen Problemen. Entweder schaffst du es nicht, einen schlafenden Elefanten aus 2 m Entfernung mit einer Elephant-Gun zu erschießen, oder - was wahrscheinlicher ist - du hast dein Visier an diesem Morgen nicht richtig justiert. Du mußt jeden Morgen den Schießstand aufsuchen, um dein Visier einzustellen, sonst wirst du später im Spiel auf jeden Fall sterben.

### KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS...

#### SUPER STREET FIGHTER 2

Im folgenden findet ihr eine sehr kurze Einführung zu den wichtigsten Charakteren in Super Street Fighter 2. Die Bewertungen am Schluß sollen zeigen, wie effektiv die einzelnen Kämpfer gegen einen durchschnittlichen menschlichen Street-Fighter-Spieler sind.



Ken ist einer der besten Charaktere für Anfänger. Er unterscheidet sich kaum von Ryu, für den demnach das gleiche gilt. Ken kann seine Gegner hervorragend mit seinen Feuerhüllen auf Distanz halten, aber auch im Nahkampf bewährt er sich, wenn du den Dragon Punch beherrscht. 9/10



Guile ist ein weiterer sehr tougher Charakter, aber er ist nicht so leicht beherrschbar wie Ken. Sein Sweep Kick ist sehr nützlich, denn es ist der Move mit der größten Reichweite im ganzen Spiel. Für Guiles Special Moves müßt du den Joystick immer für eine bestimmte Zeit in eine bestimmte Richtung halten und dann den Move aktivieren. Er eignet sich demnach besser für Leute, die sich gerne eine Taktik ausdenken und weniger für diejenigen, die einfach drauflos schlagen wollen. 7/10



Chun-Li ist äußerst tough - ihre Schnelligkeit und ihre Beweglichkeit machen ihr Defizit an Stärke in ihren Attacken wieder wett. Sie verfügt über ein breites Spektrum an Moves, so z. B. den 1.000 Fuß-Kick, mit dem du aus jeder brenzligen Situation wieder rauskommst. Du kannst den Gegner auch verwirren, indem du vom Rand des Screens aus hoch- und dann zurückspringst, anschließend nach vorne gehst, wenn du wieder am Bildschirmrand angekommen bist. 9,5/10

**Akira**

Hallo Amiga Games,  
Da ich voll auf Manga-Comics abfare, hab ich mich total auf die Veröffentlichung von Akira für den Amiga gefreut. Stellt euch meine Enttäuschung vor, als ich mir das Spiel kaufte und feststellen mußte, daß es absolut unspielbarer Mist war. Die haben uns Manga-Freaks ganz schön reingeleigt, was? I Das haben uns so schlecht, daß ich nur bis zum dritten Level gekommen bin, weil ich dann keine Lust mehr hatte, noch weiterzumachen. Habt ihr vielleicht Levelcodes zu dem Spiel, damit ich sehen kann, ob es vielleicht später noch besser wird?  
Matthias Meier

Da bist du ganz schön verkohlt worden, Matthias, was? Wir haben Mittelid mit dir und geben dir die ach so wichtigen Levelcodes:

2 LETS RIDE	6 IT STINKS
3 CAPTURED	7 FLYINGBIKE
4 TEDDYBEAR	8 ESCAPE
5 CASTLES	9 BIBBLOB

**KGB**

Liebe AG-Freaks,

Ich stecke in dem Uralt-Spiel „KGB“ fest und frage mich, ob ihr mir vielleicht helfen könnt. Ich bin in Kapitel 1 Mission 2 im Apartment Nr. 8, aber ich werde immer wieder eingesperrt. Ich komme nicht heraus, obwohl ich den Alarm aktiviert und Rita gebeten habe, mich herauszulassen. Es wäre toll, wenn ihr mir einen Tip geben könntet.

Hannes Pauer

Soweit ich weiß, mußst du gar nicht mit Rita sprechen. Statt dessen solltest du dir den Tisch einmal genauer anschauen und das versteckte Mikrofon zerstören, das du dort findest. Gin keine Informationen an Rita weiter, und wenn der Amerikaner kommt, greifst du ihn nicht an. Lausche an der Tür, wenn du das Getuschel aus dem Wohnzimmer hörst. Wenn du dem Amerikaner das kaputte Mikrofon zeigst, kannst du ihn davon überzeugen, daß du kein eingeschleuster Spion bist. Nun untersuchst du die Alarmbox aus Plastik und erzählst dem Amerikaner, daß sie mit dem Fleischerladen verbunden werden kann. Anschließend schickst du ihn los, damit er das erledigt. So wirst du Verto los. Jetzt sagst du dem Mädchen, daß du weißt, wo sich die Drogen befinden und verspricht ihr, sie zu ihr zu bringen. Sie wird die Tür öffnen, und du mußt alle moralischen Skrupel beiseiteschieben und sie angreifen, um deine Freiheit wiederzuerlangen.

Hallo Amiga Games,

Ich schreibe euch, weil ihr immer ein offenes Ohr für die mehr oder weniger alltäglichen Probleme eurer Leser habt. Vielleicht könnt ihr mir ja auch bei King's Quest 1 weiterhelfen - hoffentlich seid ihr mit dem Spiel vertraut. Ich hab in dem Spiel schon massenweise Items eingesammelt, und nun bin ich in einer Höhle mit einem Zauberspiegel und einem Drachen. Ich hab schon versucht, zu dem Eimer zu schwimmen, bin aber dabei jedesmal ertrunken. Ich komme nicht aus der Höhle raus, denn ein großer Felsblock versperrt mir den Weg. Soweit ich weiß, kann man ihn auch nicht von der Stelle bewegen. Ich denke, ich brauchen den Schild, ich weiß, wo er liegt, aber es ist mir ein Rätsel, wie ich da hinkommen soll. Ich bin mir sicher, ihr habt einen Tip für mich.  
Sarah Seidel

**King's Quest**

Ich freue mich immer wieder, wenn ich Frauen bei Adventures aushelfen kann. Vielleicht könnte ich ja sogar dein Ritter in blitzender Rüstung sein und du meine schöne Maid. Naja, zurück auf den Boden der Tatsachen: du solltest im Norden stehen und das Seil durchschneiden. Auf dieses Weise kommst du an den Eimer heran, den du in den Brunnen hinabläßt. Dann steigst du selbst hinunter. Wenn du das Ende des Seils erreichst, springst du ins Wasser und dann südwestlich durch das Loch. Achte dabei darauf, dich nicht in den Schlingpflanzen zu verfangen. Wenn du aus dem Loch wieder herauskommst, stehst du dem Drachen Auge in Auge gegenüber. Postiere dich in der Mitte des Bildschirms. Gehe nur bis zum zweiten Felsen nach vorne, sonst wirst du geröstet. Lösche das Feuer des Drachens mit dem Wasser. Daraufhin wird der Drachen so verlegen sein, daß er sich zurückzieht und den Felsen beiseiteschiebt. Samme den Spiegel ein und verlasse die Höhle. So das war's, Sarah, jetzt solltest du keine Schwierigkeiten mehr mit diesem Abschnitt haben. Du kannst natürlich jederzeit wieder schreiben - wie wär's denn mal mit einem Date?

KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS...KURZTIP



Fei Long ist wahrscheinlich der nützlichste unter den neuen Kämpfern, denn er verbindet Schnelligkeit mit enormer Kraft. Seine Moves sind nicht die leichtesten, aber wenn du sie einmal beherrscht, mußt man mit dir rechnen. Um aus dich einer brengeligen Situation zu befreien, benutzst du den Rekka Ken Kick: unten, unten, vorwärts, vorwärts. 8/10



Deejay Maximum ist nicht leicht zu beherrschen, aber wenn dir der Sinn nach purer Schlagkraft steht, ist er wie geschaffen für dich. Bei seinen Special Moves heißt es wieder, sich zwei Sekunden zurückzuziehen, so daß du dir Gedanken über Combos machen kannst. 6/10



Genau wie Chun Li ist auch Cammy schnell und gewandt, aber darüber hinaus auch sehr stark. Nutze ihre Schnelligkeit zu deinem Vorteil, indem du leichte Punches und Kicks einsetzt um deinen Gegner langsam zu ermüden. Auch Cammys Sweep Kick ist sehr wirkungsvoll, ebenso ihr Cannon Drill, der jeden Gegner schon über größere Entfernung hinweg stoppt. Man führt diesen Move genauso aus wie Kens Fireball. 8,5/10

Liebe Amiga Games,

bevor ich euch um Hilfe bitte, möchte ich euch erst einmal sagen, daß ich euer Magazin ganz fantastisch finde. Einige Zeit kam ich leider nicht dazu, das Heft zu kaufen, aber nun, als ich wieder einmal ins Heft blickte, habe ich gesehen, was ihr aus den Tips & Tricks Tolles gemacht habt. Ihr habt so ein super Heft noch besser gemacht. Aber nun zum Grund meines Schreibens. Ich habe das RPG Drakken einige Zeit gespielt, bin aber nicht sehr weit gekommen. Ich habe aber gehört, daß es für Drakken einige Cheats geben muß. Wißt ihr diese vielleicht und könnt ihr sie mir mitteilen? Ich wäre über jede Hilfe dankbar!

Andreas Holtan

**Drakken**

A. Ich denke wir haben für dich da etwas parat. Wenn du einen Charakter erstellst und wirst um einen Namen für ihn gebeten, dann solltest du, anstatt lange nach einem coolen Namen zu suchen, einfach „31415927“ eingeben und Return drücken. Nun tippst du „SUPERVISOR“ und drückst nochmal Return. Nun machst du wie immer weiter und wirst schon bald feststellen, daß du einen enorm starken Charakter zur Verfügung hast. Mit F10 kannst du nun deine Magie- und deine Hitpoints auf Maximum bringen. Du kannst auch F9 gedrückt halten und dann am Ende des Dialogfensters klicken. So erscheint der „Supervisor“-Modus, in dem du jedes Monster zum Training herbeiholen kannst. Alternativ kannst du auch F8 gedrückt halten und ebenso klicken, und dein Charakter verwandelt sich in einen Superhelden. Den kannst du dann gerne Albin nennen!

Hallo AG!

Ich habe mir vor kurzem Operation Stealth gekauft und finde es eigentlich sehr schwer. Ich bin durch die vier Labyrinth hindurch und hänge nun in einem Büro fest. Ich habe keine Ahnung, was ich als nächstes tun muß. Ich habe eine kleine Box, eine Uhr, einen elektrischen Rasierer, ein Kabel und einen Stift. Bitte helft mir! Geste Angels

**Operation Stealth**

A. Um dir zu helfen, gehe ich jetzt einfach mal davon aus, daß du in dem Büro im Palast bist. Du hast mir nämlich nicht genau gesagt, wo du dich befindest! Aber egal! Sollte ich richtig liegen, dann müßte in dem Büro eine Statue stehen, dann müßte in dem Arm an der Statue bewegen, damit ein Safe erscheint. Nun kannst du die kleine Box mit dem Safe benutzen und mit dem On/Off-Knopf einschalten. Nun bewegst du die Up/Down-Pfeile, bis das erste Licht an der Box angeht. Dann wieder die Pfeile bewegen, bis das nächste Licht anspringt. Das Gleiche machst du noch für das dritte und vierte und schaltest die Box dann wieder aus. Nun bewegst du den Bestätigungs-Knopf am Safe ein letztes Mal, und der Safe wird sich öffnen. So weit, so gut! Viel mehr gibt es hier nicht zu tun. Ich hoffe, wir haben dir an der richtigen Stelle geholfen.

Hallo ihr Hilfreichen!

Ich habe ein kleines Problem bei Simon the Sorcerer. Könnt ihr mir sagen, wie ich die Holzwürmer aufnehmen, damit ich an den Stab komme? Ich habe schon alles ausprobiert, hatte bisher aber keinen Erfolg! Macht weiter so! Tschüß!

Jakob Kurz

**Simon the Sorcerer**

A. Manchmal könntet ihr euch wirklich ein wenig mehr anstrengen! Du mußt die Würmer nicht aufnehmen! Es langt, wenn du mit ihnen redest. Sie werden dir viele interessante Sachen erzählen. Nicht gerade schwer, oder? Wenn du eventuell noch zwei Minuten weiterprobiert hättest, so hättest du dir die Arbeit mit deinem Brief sparen können. Aber was soll's! Ich helfe, wo ich kann!

Liebe Amiga Games,

ich brauche Hilfe bei Monkey Island 2! Ich weiß genau, was ihr denkt: „Nicht schon wieder eine Monkey Island 2-Frage!“ Ihr seid aber meine letzte Chance. Ich muß ein Stück einer Karte unter dem Haus auf Phatt Island holen. Jedoch gibt mir dieser Typ andauernd Grog, und der macht mich betrunken. Ich habe versucht, meinen Krug am Baum auszuleeren, aber er schenkt immer wieder nach. Ich steh also total auf dem Schlauch und weiß absolut nicht, wie ich diesen Trinkwettbewerb gewinnen kann.

**Monkey Island 2**

A. Da kann ich dir ganz leicht behilflich sein, denn mich hat bisher keiner beim Trinkwettbewerb besiegt. Der Trick ist einfach der, daß der Kerl nicht bemerken darf, daß dein Glas leer ist. Du mußt das Glas also einfach mit dem grogähnlichen Getränk auffüllen. Dieses ist antialkoholisch, und du bleibst so ganz leicht nüchtern.

KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... KURZTIPS... STRIKER (CD32)



T.Hawk ist die gleiche Art Kämpfer wie Zangief, der russische Wrestler. Dies bedeutet, daß er sehr kräftig, aber auch recht langsam ist. Er hat einige „Halt“-Moves drauf, die dem Gegner viel Energie rauben. Da er aber so langsam ist, wirst du wahrscheinlich nur getroffen, wenn du näherkommst, um diese Moves zu versuchen. Sein „Storm Hammer“ ist da schon mächtiger. Dann mußt du eine ganze Drehung mit dem Joystick ausführen und irgendwem Punch-Button drücken. 5,5/10



Blanka ist am besten einzusetzen, wenn ein weiterer menschlicher Mitspieler dabei ist, da er so leicht zu kontrollieren ist. Doch da er bei einem Zwei-Spieler-Spiel fast immer siegreich ist, haben wir ihn aus unserem Büro verbannt. Seine Special Moves bestehen meistens aus dem Zurückdrücken des Joysticks für ca. zwei Sekunden. Und genau deswegen ist er der einfachste Charakter. Probiert ihn doch einfach mal aus. 10/10



Sagat ist ebenfalls sehr gut, wenn man gegen menschliche Mitspieler antritt. Er hat die gleichen Moves wie Ryu und Ken drauf, schaut halt nur ein wenig anders aus. Sein „Tiger-Cut“ ist, vor allen Dingen wenn man den Gegner in die Ecke gedrängt hat und den Schlag dauernd wiederholt, extrem gefährlich. 9/10

# LESER TIPS...

LESER-TIPS

**H**erzlichen willkommen auf meinen Lieblingsseiten. Nämlich den Seiten, auf denen ihr zu Wort kommt. Also laßt bitte weiterhin so viele Codes und Cheats bei uns hereinschneiden!

**Halle AG,**  
mir ist es als großer Worms-Fan gelungen, einen Cheat zu besorgen, mit dem man alle geheimen Waffen bekommt! Es hat mich zwar verwundert, daß ich ihn bisher noch nicht in der Amiga Games gefunden habe, aber eigentlich kommt es dafür sonst nie vor, daß ihr irgendwelche Supertips vergibt, also verzichte ich euch noch einmal. Wenn ihr also alle versteckten Waffen haben wollt, dann müßt ihr vor Spielbeginn im Haupt-Screen „TOTAL WORMAGE“ eingeben. So bekommt man die „Banana“-Bombe, drei Schafe und eine Miniquin. Jetzt dürfte der Sieg sicher sein! Tschau!

David Süder

**A.** Ich habe keine Ahnung, wie mir dieser Cheat entgangen sein kann. Dafür kann ich dir aber zeigen, wie man den Zwei-Gegen-Zwei-Modus aktiviert. Wähle deine vier Spieler aus. Danach wählst du die zwei Stück erneut an. Sie zeigen nun Kreise anstatt Sterne an. Ab jetzt kannst du „Team-Worms“ spielen. Ich hoffe, wir haben damit unsere kleine Unaufmerksamkeit wieder gutgemacht. Wir kümmern uns natürlich weiter um neue Worms-Cheats.



**Halle Amiga Tips,**  
zunächst einmal mein Kompliment für dieses tolle Magazin, daß ihr da jeden Monat auf die Beine stellt. Doch ich will euch nicht langweilen und komme am besten gleich zu meinem Cheat für das Spiel „Liberation: Captive 2“. Wächtet ihr ein Item kaufen, das recht teuer ist, so erklärt euch zunächst einmal interessiert am Kauf. Danach geht ihr los und sucht nach einer Kreditkarte, auf der sich weniger als der benötigte Betrag befindet. Dann geht man zurück und übergibt diese dem Verkäufer. Meistens wird er dir dann das gewünschte Item geben. Auf diese Weise kann man den Verkäufer, ohne daß er es bemerkt, über's Ohr. Sollte er nicht gleich beim ersten Mal anbeißen, dann versuche es einfach noch einmal, und er wird irgendwann zuschlagen. Am besten funktioniert dieser Trick sowieso mit Untergrund-Dealern. Bei Geschäften ist er nicht so wirksam. Salltet ihr diesen Trick abdrucken, so hoffe ich, daß einige Leser etwas damit anfangen können.

Maxim Weller

**A.** Nicht schlecht, Martin! Jeder Trick zu Liberation wird von uns gerne angenommen, denn es ist wirklich nicht gerade leicht.

**Halle Tips & Tricks-Redaktion!**

Beim Durchsuchen meiner Diskbox mit älteren Spielen stieß ich auf eines meiner Lieblingsspiele - Powerdrift. Auf der Anleitung war eine kleine Bleistift-Notiz, auf der stand: „Gewinne alle fünf Rennen, und du bekommst eine Bonusstrecke und du verwandelst dich in den Flieger aus Afterburner oder das Motorrad von Super Hang On.“ Das habe ich gleich ausprobiert. Und nachdem ich alle fünf Strecken gewonnen hatte, hat es wirklich funktioniert. Ich weiß wirklich nicht mehr, wer das auf meine Anleitung geschrieben hat. Wahrscheinlich war es ein guter Geist oder sonst wer. Ist ja auch egal!

Christian Kolbe

**A.** Egal wer oder was uns diesen Trick beschert hat, vielen Dank dafür! Wem es also Spaß macht, auf den Powerdrift-Strecken in einem Afterburner-Flugzeug oder einem Motorrad herumzudüsen, der weiß jetzt, was er tun muß.

**Halle Amiga Games,**  
ich spiele gerade Valkalla. Ich habe es zum Geburtstag bekommen und habe mir mittlerweile diese Levelcodes erspielt, die ich euch zur Verfügung stellen möchte. Absolut spitze finde ich übrigens euer Magazin. So etwas habe ich sonst bisher nirgends finden können. Aber laßt euch dieses Kompliment bitte nicht zu Kopf steigen. Nun aber zurück zu den Levelcodes:

- 2 PUMEE
  - 3 BOWAL
  - 4 SAMOL
- Frank Jouas

**A.** Danke Frank! Levelcodes sind bei uns wirklich gerne gesehen. Also, nun bist du exklusiv auf den Amiga Games-Lesertips-Seiten.

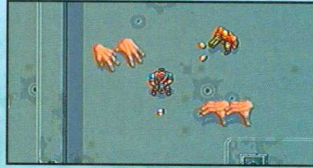
Hallo Amiga Games!

Nachdem nun endlich Watchtowers angekündigt wurde, war ich sehr froh. Es gab nämlich schon lange keinen guten Chaos Engine-Clone mehr. Und genau deswegen habe ich auch mal wieder Chaos Engine gespielt. Es ist immer noch ein sehr gutes Spiel und versüßt mir die Wartezeit auf Watchtowers. Nun habe ich auf jeden Fall einige Codes zusammengetragen, mit denen ihr in verschiedenen Levels mit jeder Menge Leben und voller Energie starten könnt. Also all denen, die ebenfalls Chaos Engine spielen, um die Wartezeit auf Watchtowers zu verkürzen, wünsche ich viel Spaß mit meinen Codes.

W2BZPBKCS1FH81  
W3D5FBKRW1FH75  
W4SDBKAJ2G33GW

2P SK7ZBPWKT7NU  
KX4YGG83YBG  
3GGWGE3Q6WXF

Gerhard Lukaus



**A. Vielen Dank für deine Codes für das zwar ältere, aber immer noch fantastische Chaos Engine.**

Liebe Amiga Games-Redaktion!

Zuerst einmal: wie geht's euch denn so? Mir geht es am besten, wenn ich Strategiespiele spielen kann. Am liebsten sind mir solche, bei denen man der Herrscher über ein Land oder die ganze Welt werden kann. Die Populeus-Reihe liegt da bei mir ganz vorne, aber ich mag auch das Spiel „Rome AD 92“ sehr gerne. Und genau deswegen schreibe ich euch, denn ich habe einen Cheat herausgefunden, mit dem man jeden Level gewinnen kann. Dazu muß man nur „ALT“ gedrückt halten und einen der nachfolgenden Codes eingeben: 472, 682, 362, 624. Man kann auch seine eigenen Varianten ausprobieren, darf dabei aber nur drei Ziffern eingeben.

Daniel Witte

**A. Danke Daniel. Ich kann dich sehr gut verstehen, wenn du manche Levels nur mit Cheats gewinnen kannst!**

Hallo Tips & Tricks-Trickser,

weil es leider keine guten neuen Spiele mehr gibt, sehe auch ich mich gezwungen, die älteren Spiele zu spielen. Und da ja wohl einige andere Leser bestimmt das gleiche Problem haben, habe ich mir gedacht, ich schicke euch einfach mal diesen kleinen Cheat für den Ballerknaller „Xenon 2“. Dieses Spiel ist nicht nur actiongeladent, sondern hat auch noch einen ganz tollen Soundtrack zu bieten. Bei meinem Cheat muß man nun das Spiel nur anhalten und „RUSSIAK AIR“ eingeben. Nun spielt man weiter und kann mit „N“ die Levels überspringen. Das war's auch schon! Beim nächsten Brief kann ich euch hoffentlich einen Cheat zu einem nagelneuen Spiel bieten. Bis bald!  
Arne Feldmann

**A. Vielen Dank Arne! Das ist ein guter Cheat, den die meisten unserer Leser mit Sicherheit schon wieder vergessen haben. Und auch wir hoffen, daß du uns nächstes Mal zu einem neuen Spiel schreiben kannst.**

Hallo Amiga Games!

Ich habe gerade eben die neue Amiga Games durchgelesen und mir einfach einmal angesehen, was so in der Welt des Amiga los ist. Aber deswegen schreibe ich natürlich nicht, sondern weil ich einen Cheat für das Weltraum-Strategie-Spiel „K240“ auf Lager habe. Da ich solche Spiele unheimlich mag, habe ich es mir auch gleich am Erscheinungstag gekauft. Doch den Cheat habe ich erst jetzt durch Zufall herausgefunden. Man bekommt damit sehr viel mehr Geld und braucht einfach nur „??????“ im Haupt-Asteroiden-Bildschirm einzutippen. So erhält man zwar erst nur ein wenig Geld, kann diesen Cheat aber wiederholen, so oft man will. Also warum nicht gleich Millionen verdienen?  
Stephan Weiß

**A. Ein Top-Cheat für ein Top-Game! Damit machst du sicher viele Spieler, denen es am nötigen Kleingeld mangelt, glücklich.**

# VERKAUFSHITS UK

VERKAUFSHITS

**G**anz oben in den Charts dieses Monats steht wieder einmal Sensible World of Soccer - wer hätte das gedacht! Unmittelbar dahinter folgen diese winzigen länglichen Tierchen, die Worms. Dann hätten wir da das Top-Rennspiel Super Skidmarks, das den dritten Platz auf dem Siegetreppchen einnimmt. Vergeßt übrigens nicht, in dieser Ausgabe einen Blick in unseren Track-Guide zu den Super Skidmarks Datendisks zu werfen...

## AMIGA 500/1200

- |                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1 SENSIBLE W. OF SOCCER 95/96 | 6 SOCCER STARS '96           |
| 2 WORMS                       | 7 SUPER LEAGUE MANAGER       |
| 3 SUPER SKIDMARKS             | 8 FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN |
| 4 COMBAT CLASSICS 3           | 9 PLAYER MANAGER 2           |
| 5 DER MEISTER                 | 10 COLONIZATION              |

## AMIGA 500/1200

**BUDGET**

- |                             |                            |
|-----------------------------|----------------------------|
| 1 ANIMATION WORKSHOP        | 6 THOMAS THE TANK ENGINE   |
| 2 CLUB FOOTBAL: THE MANAGER | 7 FORMULA 1 GRAND PRIX     |
| 3 USM DATA DISK             | 8 CLUB AND COUNTRY         |
| 4 BLOODNET                  | 9 FANTASY MANAGER          |
| 5 COLOSSUS CHESS X          | 10 SECRET OF MONKEY ISLAND |

## CD 32

- |                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| 1 WORMS               | 6 ZOOL            |
| 2 RISE OF THE ROBOTS  | 7 SUPER SKIDMARKS |
| 3 WEMBLEY INT. SOCCER | 8 PIRATES GOLD    |
| 4 GLOOM               | 9 BUBBLE & SQUEAK |
| 5 MICROCOSM           | 10 SUBWAR 2050    |

## AMIGA 1200

- |                       |                           |
|-----------------------|---------------------------|
| 1 TRACKSUIT MANAGER 2 | 6 ALIEN BREED 2           |
| 2 PLAYER MANAGER 2    | 7 GLOOM                   |
| 3 FEARS               | 8 ROADKILL                |
| 4 EXTREME RACING      | 9 DER MEISTER             |
| 5 ALIEN BREED 3D      | 10 SUPER STREET FIGHTER 2 |

# TIPS & TRICKS - R-S

TIPS & TRICKS - R-S

Willkommen zum ersten Teil unserer brandneuen, alten Rubrik mit den Klassiker-Tips.

## R

### R-TYPE

**Unendlich viele Leben**  
Wenn du in R-Type unendlich viele Leben haben willst, gibst du „SUMITA.“ als deinen Namen ein. Vergiß dabei den Punkt am Ende nicht.

### R-TYPE 2

**Unbesiegbareit**  
Um in R-Type 2 unbesiegar zu werden, drückst du einfach „P“ und hältst dann den linken Mausknopf gedrückt. Anschließend drückst du „F1“.

### RAIDER

**LEVELCODES**  
Langsam mußt ich mir mal einen neuen Satz ausdenken, den ich als Einleitung zu den Levelcodes schreiben kann...  
SHOT PEAR  
DYKE KILN  
HIGH BAND  
LINK

### RBI BASEBALL

**GAME-CHEAT**  
Wenn dein Gegner zum dritten Base kommt, hältst du den Joystick links und drückst „Shift“ und Feuer, um ihn automatisch abzufangen.

### RESCUE

**LEVELCODES**  
Hier ein paar Levelcodes für Rescue:  
GAME REGEN  
NEBEL JUMPMAN  
BERGE SUPER  
RUNDE SCHNEE  
SCHUSS ZOCKER

### RETURN OF THE JEDI

**LEVELSPRUNG**  
In der Highscoreliste gibst du „DARTH VADER“ ein. Nun kannst du mit „F2“ Levels überspringen.

### RETURN TO GENESIS

**UNBESIEGBARKEIT**  
Gehe in den Titelscreen und gib „WASP.ASM“ ein. Dann drückst du „F5“, um unbesiegar zu werden.

### REVELATION

**LEVELCODES**  
Ein paar Levelcodes für Revelation:  
10 SIRENS 50 DOLLAR  
20 LOADER 60 CHANGE  
30 PLAYER 70 FINGER  
40 RESULT

### RICK DANGEROUS

**UNENDLICH VIELE LEBEN**  
Gib auf dem Titelscreen „POOKY“ ein, und du bekommst unendlich viele Leben.

### RICK DANGEROUS 2

**UNENDLICH VIELE LEBEN**  
Um in diesem coolen Plattform-Puzzle-Game unendlich

viele Leben zu bekommen, gibst du auf dem Titelscreen einfach „BURN IN HELL“ ein.

### RINGS OF MEDUSA

**CHEAT-MENÜ**  
Beim Laden des Spiels gibst du „DESOXYRIBONUKLEINSAURE“ als deinen Namen ein. Nun drückst du „Help“, um ins Cheat-Menü zu gelangen.

### RINGS OF ZON

**CHEAT-TASTEN**  
Um in Rings of Zon die Cheats zu aktivieren, gehst du ins Optionen-Menü und drückst die linke „Amiga“-Taste. Nun kannst du im Spiel „F9“ und „F10“ zum Cheaten benutzen.

### RISKY WOODS

**CHEAT-TASTEN**  
Hier kann man leicht schummeln. Mitten im Spiel drückst du einfach „F1“ für Leben, „F2“ für Geld und „F3“, um Level zu überspringen.

### ROAD BLASTERS

**CHEAT-CODE**  
Mitten im Spiel tippest du „LAVILLASTRANGIATO“ ein. Mit den Tasten 1 - 4 kannst du nun Waffen anwählen, mit „S“ Level überspringen. Mit „F“ bekommst du Treibstoff.

### ROAD RASH

**EXTRA-GELD**  
Möchtest du dir in Road Rash ein neues Bike kaufen? Dann benutze doch einfach den folgenden Code, um an das nötige Kleingeld zu kommen:  
00001 04310 MSOPC 17PFM

### ROBIN HOOD

**CHEAT-CODES**  
Halte „Alt“ gedrückt und probier die folgenden Codes aus:  
370 371 372 441  
213 214 659 103  
166 167 828 666...

Mit ihnen erzielst du verschiedene Wirkungen, die dir dein Abenteuer erleichtern.

### ROBERT SMITHS CRICKET

**BOWLING-CHEAT**  
Um den Computer auszuschlagen, bewegst du den Bowler ganz nach links oder rechts vom Wicket. Dann füllst du die Stärke-Anzeige ganz und die Spin-Anzeige ungefähr halb auf. Nun kriegst du den Gegner jedesmal dran.

### ROBOCOD

**CHEAT-MODUS**  
Gib auf dem Titelscreen „THE LITTLE MERMAID“ ein und benutze dann die folgenden Tasten, um verschiedene Effekte zu erzielen:  
RETURN; F6, F7, K, P, F, X, M.  
Wenn du unbesiegar werden willst, springst du auf das erste Gebäude und sammelst die folgenden Gegenstände in der genannten Reihenfolge ein: Kuchen, Hammer, Erde, Apfel, Wasserhahn. Wenn du den ersten Raum betrittst, gehst du sofort nach links wieder hinaus. Nun stehen dir alle Türen im Spiel offen.

### ROCK 'N' ROLL

**CHEAT-CODE**  
Gib „RAINBOW ARTS“ als deinen Namen an, um die folgenden Tasten benutzen zu können:  
F3 Spitzhacke F7 Bombe  
F4 Beschleunigung F8 Fallschirm  
F5 Spikes F9 Map-Tiefe  
erhöhen  
F6 Rüstung F10 Levelsprung

### ROCKSTAR ATE MY HAMSTER

**CHEAT-CODES**  
Tippe „COLBOPS“ ein und benutze dann die folgenden Tasten:  
F7 \$ 100.000  
F8 Die Band spielt gut  
F9 Maximales Publikum

### RODLAND

**UNENDLICH VIELE LEBEN**  
Um unendlich viele Leben zu bekommen; hältst du das Spiel an und drückst fünfmal die „Help“-Taste. Simpel.

### ROLLING THUNDER

**UNENDLICH VIEL ENERGIE**  
Du bekommst unendlich viel Energie, wenn du „JIMBBBY“ eingibst. Levels überspringen kannst du mit „1“.

### ROLLING RONNY

**EXTRA-GELD**  
Noch ein einfacher Cheat: drücke einfach „F9“, um Extra-Geld zu bekommen.

### ROTOR

**LEVELCODES**  
Hier habt ihr die Levelcodes für Rotor:  
1 GAG 4 MEN  
2 LIP 5 AWE  
3 SLY 6 TNT  
Um Zugang zum Battle-Computer zu erlangen, brauchst du den Code „PIT“.

### RUBICON

**CHEAT-CODE**  
Um den Cheat-Modus zu aktivieren, drückst du „Space“ und tippst „THE REAPER“ ein. Nun hast du unendlich viele Leben und kannst die Tasten F1 bis F7 zur Waffenauswahl benutzen. Mit „F10“ lädst du deine Waffe neu und pousierst, mit „L“ kannst du Level überspringen.

## S

### SAINT DRAGON

**UNENDLICH VIELE LEBEN**  
Starte das Spiel ganz normal, drücke „Caps Lock“ und gib „DECAFFEINATED“ ein. Der obere Bereich des Bildschirms scrollt nun und zeigt dir, daß du jetzt unendlich viele Leben hast.

### SARAKON

**LEVELCODES**  
Hier sind ein paar Levelcodes für Sarakon:  
5 HANUKKAH 25 OPAL





10 JOENK  
15 GENCON  
20 LUNKWILL

30 TROLL  
35 VRANX

## UNENDLICHKEIT

Mit den folgenden Cheats bekommst du unendlich viel von allem. Mitten im Spiel hältst du „ALT, I, D“, um unendlich viele Leben zu bekommen. Drücke „ALT, I, M“ für unendliche Energie und Credits.

### SATAN

### UNENDLICH VIELE LEBEN

Wenn du am Anfang von Level 2 immer noch drei Leben hast, gibst du „SABATTA“ ein. Für unendlich viele Leben kannst du auch „BRUISER“ ausprobieren.

### SCHIZOPHRENIA

#### LEVELCODES

Hier habi ihr ein paar Levelcodes für Schizophrenia:

RVEP  
NUJC  
FMND  
PBIM  
OTHK

LBLZ  
DRLQ  
KLBD  
WNYS  
LJET

### SCL

#### ZEIT-CHEAT

Um ein wenig mehr Zeit zu bekommen, tippst du „IN A GARDEN IN“ ein, wenn du gerade im Titelscreen bist. Nun drückst du im Spiel „T“, und du hast alle Zeit der Welt.

### SCOOBY AND SCRAPPY DOO

#### CONTINUES

Gib an irgendeiner Stelle des Spiels folgendes ein und achte dabei darauf, auch wirklich Kleinbuchstaben zu verwenden: „qwertyuiopasdfghjklzxcvbnm“. Nun hast du massenweise Extra-Continues.

### SCORPION

#### EXTRALEBEN

Gib „IMPORTLIGAT“ in der Highscore-Liste ein, um 10 Extraleben zu bekommen.

### SDI

#### LEVELSPRUNG

In der Highscore-Liste gibst du „ALERIC“ ein und drückst dann „F“, um Levels zu überspringen.

### SECRET OF MONKEY ISLAND

#### ENDSEQUENZ

Wenn du wirklich die Endsequenz des Spiels sehen willst, ohne es durchzuspielen, drückst du „CTRL W“.

### SENTINEL

#### LEVELCODES

Hier habi ihr ein paar Levelcodes für Sentinel:

0514-13679994  
0704-09548849  
0906-42666746

1058-53527981  
1197-56217748  
1400-79380940

### DIE SIEDLER

#### LEVELCODES

Falls ihr es noch nicht erraten habt: im folgenden findet ihr eine Auswahl von Levelcodes für Die Siedler:

UNITY  
OPTION  
SIGN  
GATE  
PIECE  
XAVER

PASTURE  
FOUNTAIN  
CANYON  
YOKI  
PASSIVE

### SHACKLED

#### LEVELSPRUNG

Um in Shackled Levels zu überspringen, drückst du einfach „+“.

### SHADOW OF THE BEAST

#### UNENDLICH VIELE LEBEN

Du brauchst sehr schweren Plattformspiel unendlich viele Leben zu bekommen, tust du folgendes, wenn du gerade im Titelscreen bist: Halte beide Maustasten und den Feuerknopf am Joystick gedrückt, bis du gebeten wirst, die zweite Diskette einzulegen. Nun hast du unendlich viele Leben.

### SHADOW WARRIORS

#### CHEAT-MODUS

Du brauchst viele Finger, um in den Cheat-Modus zu gelangen. Gehe folgendermaßen vor: Während des Intro hältst du „CTRL, J, ESC, F2, rechte ALT-Taste, V und ENTER“ gedrückt. Nun bist du im Cheat-Modus. Drücke 1 und 2, um für beide Spieler die Energie aufzustocken. Mit „HELP“ lassen sich Levels überspringen und „Q“ macht dich unbesiegbar.

### SHINOBI

#### CREDITS

Um in Shinobi unendlich viele Credits zu bekommen, hältst du das Spiel an und gibst „LARSXVIII“ ein.

### SIDEARMS

#### CHEAT-MODUS

Während des Spiels gebt ihr in Großbuchstaben „FTBOK“ ein. Nun erreicht ihr mit fast jeder Taste des Keyboards einen anderen Effekt.

### SILKWORM

#### UNENDLICH VIELE LEBEN

Es gibt zwei Cheats, mit denen man sich in Silkworm unendlich viele Leben verschaffen kann. Halte entweder die „HELP“-Taste gedrückt und drücke Feuer, um das Spiel zu starten oder gib auf dem Steuerungsoptionen-Screen einfach „SCRAP 28“ ein.

### SIMCITY

#### EXTRAGELD

Schalte „CAPS LOCK“ ein und gebe „FUND“ ein, um 5 10.000 extra zu bekommen. Wenn du diesen Cheat mehr als dreimal hintereinander ausführst, gibst s ein Erdbeben.

### SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

#### SPIEL-CHEAT

Wenn du kurz vor dem Sterben bist, wählst du das Close-Icon an und dann Continue. Nun findest du dich so gut wie neu auf der Map wieder.

### SINK OR SWIM

#### LEVELCODES

Hier eine Auswahl an Levelcodes für Sink or Swim:

RINGWORLD  
MYBREAKFAST  
TIMEPIECE  
DOCTORWHO  
SOCKATTACK  
HORSEFACE  
SKIDZ

STRENGTH  
MISTLETOE  
WONDERSTUFF  
KILLERFISH  
THELEMITT

#### UNENDLICHKEIT

Im Spiel hältst du Feuer, drückst „ALT“ und gleichzeitig „C“, um von allem unendlich viel zu bekommen, oder „L“, um Level zu überspringen.

### SKY HIGH STUNTMAN

#### UNENDLICH VIELE LEBEN

Auf dem Titelscreen drückst du „CHEAT“ und bekommst dafür unendlich viele Leben und Smart-Bomben.

### SLAYER

#### UNENDLICH VIELE LEBEN

Um in Slayer an unendlich viele Leben heranzukommen, rätst du den Endgegner von Level 1 und crashst in seinen tot Körper.

### SLEEPWALKER

#### CHEAT-MODUS

Um in den Cheat-Modus zu gelangen, gibst du auf dem Titelscreen folgendes ein: „DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG“. Nun kannst du RETURN drücken, um Levels zu überspringen, „TAB“, um deine Energie aufzustocken, und „M“, um dir die ganze Karte anzuschauen.

### SLYSPY

#### UNENDLICH VIELE CREDITS

Gib als Codenummer „0-0-7“ an und dann im Spiel „SHAKEN NOT STIRRED“. Nun hast du unendlich viele Credits.

### SONIC BOOM

#### CHEAT-MODUS

Gib „DOUGAL“ als deinen Namen in der Highscoreliste an und benutze dann die folgenden Tasten:

F1 Energie  
F2 Drogen  
F3 Level überspringen

### SORCERER'S APPRENTICE

#### CHEAT-MODUS

Drücke nach dem ersten Titelscreen „TAB“ und gib dann einen der folgenden Codes ein, um verschiedene Effekte zu erzielen.

WIZARD  
SPELLS

ARCANE  
DRUID

### SPACE ACE

#### CARTOON-MODUS

Halte das Spiel an und gib „DODEMODEXTER“ ein. Nun beendet der Computer das Spiel selbstständig, und du brauchst nur noch zuzuschauen.

### SPACE ACE 2

#### CARTOON-MODUS

Gib „HURRYDEXTERO“ ein, um in den Cartoon-Modus umzuschalten. Nun kannst du dir anschauen, wie man durchs ganze Spiel kommt.

### SPACE CRUSADE

#### BESCHÄDIGUNGS-CHEAT

Um deinen Schaden zu verringern, wenn du angegriffen worden bist, drückst du mehrmals ESC, und du kommst praktisch ungeschoren davon.

### SPACE HARRIER

#### UNENDLICH VIELE LEBEN

Für diesen Cheat braucht man vielleicht etwas Zeit, aber man wird dafür mit unendlich vielen Leben belohnt, wenn man ihn einmal gestartet hat. Spiele das Game durch und tippe in der zweiten Position der Highscoreliste „RAF“ als deinen Namen ein.

## SPELL BOUND

## LEVELCODES

Hier habt ihr ein paar Levelcodes für Spellbound:

HEY MYPI  
 OUDI NTAW  
 DYON OMAN  
 CALL NUTS.

## SPHERICAL

## LEVELCODES

Die folgenden Levelcodes gelten für den Ein-Spieler-Modus:

9 RADAGAST  
 19 YARMAK  
 39 ORCSLAYER  
 59 SKYFIRE  
 75 MIRGAC

Zwei-Spieler-Modus:

9 GHANIMA  
 19 GLIEP  
 39 MOURNBLADE  
 59 JADAWIN  
 75 GUMBA  
 End CHACHMAL

## SPIDERTRONIC

## LEVELAUSSWAHL

Du mußt eine Highscore erzielen und dann deinen Namen mit „CHEAT“ angeben, dann Return und Feuer drücken. Wenn du dazu aufgefordert wirst, tippst du „GAME.IS“ und die Nummer des Levels ein, den du spielen willst.

## SPINDIZZY WORLDS

## LEVEL-EDITOR

Um in den geheimen Level-Editor zu gelangen, gibst du „EDIT“ ein und benutzt für das „E“ die „SHIFT“-Taste, wenn du dich im Levelauswahlscreen befindest.

## ST DRAGONS

## UNENDLICH VIELE LEBEN

Halte den linken linken Mausbutton gedrückt, bis das Spiel geladen ist, dann hast du unendlich viele Leben.

## STAR WARS

## BONUS

Wenn du durch den Graben des Todessterns fliegst, ohne zu feuern, erhältst du einen sogenannten „FORCE“-Bonus.

## STARDUST

## LEVELCODES/CHEAT

Um genau dort wieder mit drei Leben weiterzumachen, wo du das letzte Mal gestorben bist, benutzt du den folgenden Code:

'ADQAAAAAGSIM'  
 Hier habt ihr noch ein paar zusätzliche Levelcodes:  
 BCQAAAAAGGN DDSAQAASANHM  
 CCSAQAALOO DSAQAQTANKM

## STARGLIDER

## CHEAT-MODUS

Wenn du dich unbesiegbar machen willst, bremst du dein Schiff ab, drückst „F“ und dann „Backspace“ und gibst „JS ARG 5“ ein. Auf diese Weise wirst du unbesiegbar und bekommst bei Drücken von „P“ auch noch Extra Missiles.

## STARGOOSE

## SCHUTZ

Um unbegrenzten Schutz zu bekommen, drückst du nacheinander alle Funktionstasten von F1 bis F10.

## STARQUAKE

## TELEPORT-CODES

Hier ein paar Teleporter-Codes:

SOLLN NICH  
 LUANG BORNO  
 TSONI CWORE  
 KOKEA KWANG  
 HINDI ADKEA  
 STARRAY

## CHEAT-MODUS

Im Optionenscreen gibst du „AL YANKOVIC“ ein. Drücke „F5“, um einen bestimmten Effekt zu erzielen, und „X,T,C“ führt dich in den Cheat-Screen.

## STEG THE SLUG

## LEVELCODES

Levelcodes für das Nachtschneckenpiel:

3 EDOUTIOCKO  
 5 ODQMFUVLIC  
 7 LEGLDTRHK  
 9 OEFVHAGHLV  
 10 PEGTTHIGLD

## STONEAGE

Ein paar steinzeitliche Levelcodes:

BIFISI SOFOBO  
 HAVULU SAVOLI  
 DIVOBI BOVIBE  
 HUVESU HIVADA  
 STORMBALL  
 CHEAT-MODUS

Gib mitten im Spiel „LET ME WIN“ ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren.

## STORMLORD

## LEVELSPRUNG

Gib „DRAGONBRIDGE“ ein und starte das Spiel. Drücke „SPACE“, und du kannst nun mit „L“ Level überspringen.

## STORMTROOPER

## EXTRALEBEN

Begib dich in die Highscore-Tabelle und tippe als deinen Namen „JAMES CAMERON“ ein. Wenn du nun irgendwann mal Bedarf an Extraleben haben solltest, drückst du einfach „F9“.

## STREET FIGHTER

## LEVELSPRUNG

Um den Levelsprung in Street Fighter zu aktivieren, gibst du „STREET CHEAT“ ein und drückst dann die „HELP“-Taste, um Levels zu überspringen.

## STREET FIGHTER 2

## GLEICHER KÄMPFER

Wenn du ein Zwei-Spieler-Spiel mit dem selben Kämpfer bestreiten willst, hältst du das Spiel an und tippst „7KIDS“ ein.

## STRIDER

## LEVELSPRUNG

Drücke „F9“ und halte dann „HELP“, linke SHIFT-Taste, 1“. Dann drückst du noch einmal „F9“. Mit den Ziffern 1 - 5 kann man nun Levels überspringen, und mit „F1“ bis „F4“ kannst du der Reihe nach durch die Levels wechseln.

## STRIDER 2

## EXTRA-ENERGIE

Starte das Spiel und gebe „SWIFT“ ein. Ein Cheat-Icon erscheint und gestattet es dir, „E“ für Extra-Energie und „D“ für Roboter-Energie einzugeben.

## STRYX

## UNENDLICHE ENERGIE

Wenn man „HELP, M und E“ gedrückt hält, bekommt man unendlich viel Energie. Benutze die gleichen Tasten und „P“ für alle Pässe und „F10“, um die Endsequenz zu sehen.

## SUBURBAN COMMANDO

## LEVELCODES

Hier einige Levelcodes für Suburban Commando.

NRQPOUIDON  
 HIKKIOIBGP  
 GHJKNHJGP

## SUPER CARS

## CHEAT-MODUS

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, gibst du „WONDERLAND“ als Namen für den ersten Spieler ein und für den zweiten Spieler „THE SEER“.

## SUPER FROG

## LEVELCODES

Hier einige Levelcodes für den Superfrog:

392822 984841  
 477444 093152  
 882311 981122  
 091332 017632  
 818234 398112  
 298383

## SUPREMACY

## EXTRA-TREIBSTOFF

Um mehr Treibstoff zu bekommen, verschrötest du einen Sonnensatelliten auf einem Planeten ohne Treibstoffreserven. Du erhältst so 30.000 Tonnen Treibstoff.

## SWIBBLE DIBBLE

## LEVELCODES

Ein paar Levelcodes für Swibble Dibble:

PITBULL TACH NANA  
 GUMMIBAERLI YOU SEXY MF  
 GAMEBOYSUCKS

## SWITCHBLADE 2

## LEVELAUSSWAHL

Auf dem Titelscreen gibst du „LEVEL“ und die Nummer des Levels ein, den du spielen willst. Für ein Subgame gibst du „CHROME“ ein.

## SWIV

## UNENDLICH VIELE LEBEN

Drücke „P“, um das Spiel anzuhalten und gib dann unter Verwendung der „CAPS LOCK“-Taste „NCC-1701-D“ ein, um unendlich viele Leben zu bekommen.

## SWORD OF SODAN

## UNENDLICH VIELE LEBEN

Gehe in die Highscore-Tabelle und gib „NANCY“ als deinen Namen an. Nun hast du unendlich viele Leben. Außerdem kannst du jetzt „Return“ drücken, um Level zu überspringen.

# Die Nr.1 für unbegrenzten Amiga – Spaß



AMIGA MAGAZIN

Die Nr. 1  
Das meistgelesene  
Amiga Magazin

10/95 Das Computer-Magazin für Amiga

Gibt's 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**

- CD<sup>32</sup>-Erweiterung: Modul SX-32
- Präsentation: MaxonMULTIMEDIA
- Videobetitelung: MonumentDesigner
- Faxprogramm: MultiFax 4

DM 7,80

95-08-100 7-80  
LA 1100018 6/95

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.**

Pack die Badehose ein...

# Hillsea Lido

Bereits in der vorletzten Ausgabe der Amiga Games stellten wir Euch die Strandbad-Simulation Hillsea Lido vor. Nun haben wir es geschafft, eine deutsche Version des Programms für Euch zu ergattern. Dank unserer exklusiven Coverdisk bzw. CD-ROM könnt Ihr Eure Nasen jetzt einmal unverbindlich in das Geschäft mit dem Fremdenverkehr stecken.



Statistiken klären Euch über Euren finanziellen Erfolg auf.



Die Show-Acts stellen eine gute Einnahmequelle dar.



Eure Warenvorräte solltet Ihr stets beizeiten auffrischen.



Je attraktiver das Freizeitangebot ist, desto mehr erlebnishungrige Besucher tummeln sich auf Eurer Promenade.

Die Sache mit den Feriengästen hat so ihre Tücken. Sie sind anspruchsvoll geworden, unsere Seebad-Besucher! Jeder will was anderes, und ein paar ewige Nörgler sind immer darunter. Was soll ich, der Seebad-Manager, nur tun, um möglichst alle so zufriedenzustellen, daß sie in der nächsten Feriensaison wiederkommen? Klar, ich muß für jeden Geschmack das passende Freizeitangebot bereithalten. Aber wie? Man hat mir gerade einen Etat von DM 1.000.000,- bewilligt. Das ist weniger als man denkt. Schließlich müssen damit Geschäfte vorfinanziert, Gehälter bezahlt und Waren bestellt werden, und ich will ja nicht schon im ersten Jahr nach meinem Amtsantritt Schulden machen. Also heißt es Marktforschung betreiben und erst einmal die grundlegendsten Bedürfnisse der Gäste befriedigen. Wenn ich dann ein wenig Umsatz gemacht habe, kann

ich immer noch allmählich darangehen, unser Seebad zum Luxuskurort für die Schönen und die Reichen auszubauen...

## Liebenswürdige Kleinigkeit

Hillsea Lido wirkt auf den ersten Blick wie ein Theme Park im Westentaschen-Format. Auch hier gilt es, den Besuchern Eurer Anlage das Leben mit einer gehörigen Portion Freizeitpaß zu versüßen. Also pflastert Ihr Strand und Promenade mit Würstchenbuden, Bootsverleihen, Strandkörben, Postkarten-

ständen und vielen weiteren Attraktionen zu, bei denen Eure Gäste ihr Geld loswerden können. Wie in Theme Park müßt Ihr auch als Strandbadmanager auf Eurem Terrain für Sauberkeit und Sicherheit sorgen und Euch um die fristgerechte Belieferung Eurer Geschäfte kümmern. Clou des Ganzen ist jedoch die wöchentlich stattfindende Show im Strandtheater, bei der Ihr Eure Finanzen gehörig aufbessern könnt, wenn Ihr ein attraktives Programm bietet und beizeiten die Werbetrommel rührt. Natürlich ist in Hillsea Lido alles eine Nummer kleiner als in Theme Park, aber das wird vielleicht gerade die Einsteiger ins Genre Wirtschaftssimulation freuen. Klar aufgebauete, leicht zu bedienende Menüs und das liebevoll animierte Strandleben verleihen dem Spiel einen eigenen Charme, dem man sich nur schwer entziehen kann.

■ Herbert Aichinger

## COMMENT



Theme Park gehört immer noch zu meinen Lieblingsspielen, und so habe ich auch dessen „kleinen Bruder“ Hillsea Lido sofort ins Herz geschlossen. Die durchdachte Steuerung und die putzigen Animationen sorgen für ungetrübten Spielspaß. Lediglich den Schwierigkeitsgrad hätte man ein wenig höher ansetzen können.

## FACTS

Hersteller: Vulcan Software ■ Spieler: 1  
 ■ Disks: 2 Preis: ca. DM 50,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt  
 ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Maus, Tastatur ■

GAMEPLAY 89%

GRAFIK 83%

SOUND 80%

MOTIVATION 91%

GESAMT 86%

+ liebenswürdiges Spielprinzip, einfache Bedienung  
 - für Profis keine Herausforderung



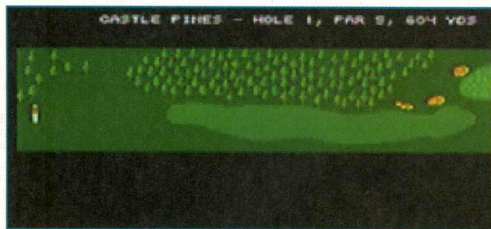
Sensible Golf einmal anders?

# World Golf

Viele Golfsimulationen haben schon versucht, die Atmosphäre dieser Sportart einzufangen, aber nur wenigen ist es bislang wirklich gelungen. World Golf kommt aus dem kleinen Softwarehaus Apex Systems und will dem traditionsreichen Spiel auf dem Amiga neues Leben einhauchen.



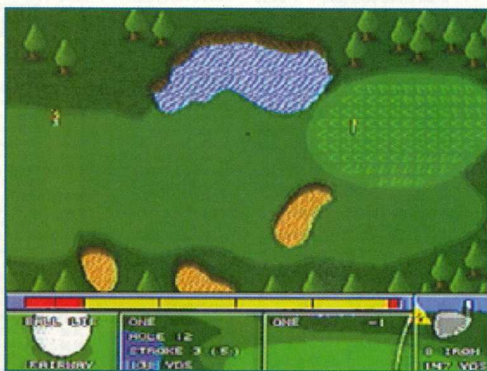
Auf den ersten Blick wirkt der Optionenscreen noch recht umfassend, aber er wird den Erwartungen nicht gerecht. Du kannst nicht einmal Deinen Schläger auswählen.



Halte den Feuerknopf gedrückt, und Du bekommst eine Übersicht über das Loch, die beim Planen Deines Schlags hilfreich sein kann.



Die Löcher sind recht abwechslungsreich, und über den ganzen Kurs verstreut warten Hindernisse auf Dich.



Neben den Bunkern gibt es auch noch ausgedehnte Wasserflächen, die Dein Fortkommen behindern.

Die Qualität eines Golfspiels kann man leicht an dessen Einfachheit ablesen. Natürlich sollten genügend Aspekte vorhanden sein, die den Spieler anregen können, aber die Steuerung darf keine Schwierigkeiten bereiten. Man muß Auge und Hand gut miteinander koordinieren können, um beim Golfen erfolgreich zu sein, außerdem gilt es, stets die Eigenheiten des Kurses mit einzubeziehen.

World Golf scheint über die Optionen zu verfügen, die man von einem Golfspiel erwartet: es gibt einen Turnier-Modus, Skins und eine Trainings-Option, in der man aus fünf Kursen wählen darf. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und ihre Charaktere auf dem Bildschirm nach Belieben verändern: Namen, Kleidung, ja sogar Haar- und Hautfarbe stehen zur freien Disposition.

## Realitätsnah?

Leider findet man im eigentlichen Spiel nicht die gleiche Liebe zum Detail vor. So unterscheiden sich die Turnier- und

Trainings-Optionen lediglich insoweit, als man im Training ohne Computergegner spielt und nicht jeden Schläger belie-

**Dank Budget-Preis kann man World Golf durchaus als empfehlenswert bezeichnen.**

big anwählen kann, wie man es normalerweise auf dem Platz tun würde.

Der Energiebalken am unteren Bildschirmrand stellt das wichtigste Element im Spiel dar, denn mit ihm regelst Du die Wucht Deines Schlags - mit weniger Kraft kannst Du den Ball anschneiden, wenn Du sehr viel Power aufwendest, erhält er einen Linksdrill. Die Maßstriche an den Anzeigen sind leider so unscheinbar, daß man sie nur schwer erkennen kann. Außerdem gibt es keine weiteren Möglichkeiten, die Flugbahn des Balls z. B. mit einem Spin zu beeinflussen. Die Steuerung gestaltet sich deshalb bei einigen Löchern



Die raffinierte Platzierung der Bunker macht es manchmal schwer, an ein Loch heranzukommen.

recht schwierig. Weitere Anzeigen klären Dich darüber auf, welches Loch Du gerade spielst und welchen Schläger Du verwendest.

### Technische Mängel

World Golf bietet nicht genug, um den Spieler wirklich in seinen Bann zu ziehen. Schmerzlich vermisst man beispielsweise den Wind, der den Ball von seiner Flugbahn ablenkt, oder Unebenheiten auf dem Fairway. An vielen Stellen des Kurses verhält sich der Ball unreali-

stisch - so beim Tee und auf dem Rough. All diese Mängel kann man der unausgereiften Technik des Spiels zuschreiben. Es gibt fast keinen Sound, und die einfachen Grafiken zeigen leichte japanische Einflüsse. Beim Putten gibt's keine Nahaufnahme des Grüns, und es dauert eine Weile, bis man die Steuerung ganz im Griff hat. Bleibt nur zu hoffen, daß die Leute von Apex die Fehler, die sie hier bei ihrem ersten kommerziellen Produkt gemacht haben, beim nächsten Mal nicht wiederholen.

■ Hans Ippisch

### COMMENT

World Golf ist ein schwacher Sensible Golf-Verschnitt, dem gute Spielbarkeit und Langzeitmotivation fehlen. Die anfängliche Begeisterung weicht schnell dem Gefühl, das alles schon einmal besser gesehen zu haben.



### FACTS

Hersteller: Apex Systems ■ Spieler: 1-4  
 ■ Disks: 2 Preis: ca. DM 39,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt  
 ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joypad ■

+ passables Gameplay  
 - keine Spieltiefe, nicht besonders motivierend

GAMEPLAY	50%
GRAFIK	48%
SOUND	40%
MOTIVATION	59%
<b>GESAMT</b>	<b>58%</b>

## IMPULS Mailorder

Blitzbasic 2 V2.1	198 DM
Devpac 3.14	175 DM
Powercopy pro	168 DM
Technosound Turbo II	124 DM
XCOPY	48 DM
Center Court Tennis	59 DM
Coala	59 DM
Erben der Erde	69 DM
Fears	79 DM
Worms	59 DM
4 MB PS/2 Ram	185 DM
8 MB PS/2 Ram	329 DM
<b>A500:</b>	
4D Sports Driving	35 DM
Airbus 320	99 DM
Anstoss	89 DM
Approach Trainer	49 DM
Flight o. Amazonas Queen	79 DM
Gunship 2000	49 DM
Ran Trainer	59 DM
Pools of Darkness	39 DM
Sensible Soccer 95/96	69 DM
Wheelspin	59 DM
Zeppelin	39 DM

<b>A1200:</b>	
Anstoss WCE	69 DM
Spheris Legacy	69 DM
Super Skidmarks	69 DM
Willy Lamke	69 DM
<b>CD32:</b>	
Banshee	39 DM
Fields of Glory	45 DM
Gloom	69 DM
Mean Arenas	29 DM
Roadkill	49 DM
Super Skidmarks	69 DM
Worms	65 DM

\* Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment - kostenlose Preisliste anfordern -  
 Versandkosten: 10 DM / Vorkasse - 13 DM / NH zzgl. NH-Geb  
 \* Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten \*  
**Tel: 0221 / 52 96 20**  
 Jörg Weuster \* Gutenbergstr. 53 \* 50823 Köln

Unsere Frau in Freetown/Sierra Leone: Marion Morgan



Foto: Jörg Jennich

## Krankenschwester gründet landesweiten Gesundheitsdienst

Das einstige Zentrum des Sklavenhandels, das westafrikanische Sierra Leone, träumt vom großen Sprung nach vorne: Herrliche Strände, Sonne und ehemalige Kolonial-Idylle. Die Krankenschwester Marion Morgan träumt nicht angesichts der extremen Not der Landbevölkerung: Staatliche Strukturen reichen kaum bis in die ländlichen Gebiete. Ärzte praktizieren fast nur in der Hauptstadt. Flüchtlinge und schwer bewaffnete Rebellengruppen aus dem benachbarten Liberia machen das Leben noch schwerer.

Marion Morgan baute eine ökumenische christliche Gesundheitsversorgung auf. Zwei kirchliche Krankenhäuser bilden hierfür in zweieinhalb-jährigen Kursen Helferinnen und Helfer aus. Zu Basis-Gesundheitsteams zusammengefügt, spannen sie mittlerweile ein Netz der Nächstenliebe über dieses »vergessene Land. Menschen wie Marion Morgan und Spenden von »Brot für die Welt« können Hoffnung geben, Lebens-Chancen eröffnen.

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

## Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500 (BLZ 370 100 50)  
 Bei vielen Kreditinstituten liegen vorgedruckte Spendenzettel aus. Oder spenden Sie mit VISA- oder EUROCARD.  
 Service-Telefon  
 0711/21 59-2 42/-5 61  
 Postfach 10 11 42, 70010 Stuttgart

## !! Der TIP !! für User in Sachsen-Anhalt

Grothe's Gameshop  
 Telefon: 0345-6903075 Fax: 0345-6903076  
 Rennbahning 34 Halle (Saale)

Spiele für Amiga Amiga 1200 PC CD-ROM

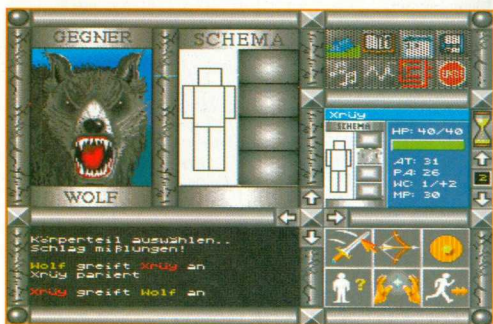
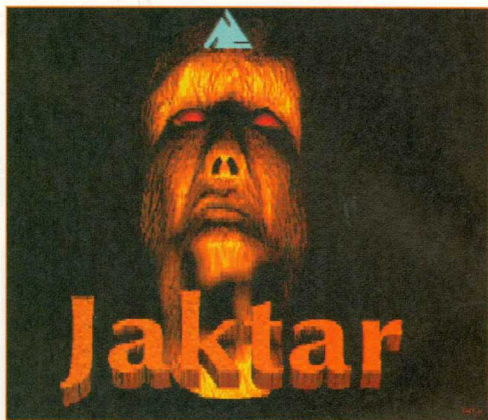
Hardware & Zubehör jetzt auch Finanzierung möglich

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 10.00-18.00 Uhr Samstag 10.00-13.00 Uhr

Nachdem wir in unserer Februar-Ausgabe Jaktar bereits unter die Lupe genommen haben und nicht so recht zu begeistern waren, hat man bei APC&TPC-Software noch ein wenig an diesem Rolli herumgebastelt. Ein Überflieger ist nicht daraus geworden, dazugewonnen hat das Teil doch allemal.

Der zweite Anlauf

# Jaktar- Der Elfenstein



In puncto Inhalt und Spieloptik ist fast alles beim alten geblieben. Vor allem die Grafik bleibt weiterhin mehr zweckmäßig als sehenswert.

Neben dem bekannten Geschichtsheft zur Spielmythologie hat sich an der Aufmachung nichts verändert, wenn man einmal davon absieht, daß die Anzahl der Disketten von 9 auf nunmehr 5 Scheiben reduziert wurde. Dagegen wird nun auch den Lesefaulen die Rahmenhandlung eingängiger, sprich bildhafter beschrieben. Neben einem neuen Titelbild kann sich der Spieler nun von einem mehrmütigen Intro verbunden mit einer pompösen Titelmelodie, berieseln lassen. Hierin erfährt er nun auch wirklich alles über die Entstehung und Bedeutung

der aufzuspürenden magischen Kristallstücke. Mit einer frei wählbaren sechsköpfigen Party durchforstet man danach wieder die Fabelwelt Jaktar, handelt und plaudert mit Personen, die den Weg kreuzen und bekämpft allerlei feindliches Gesindel. Auch ohne nochmals das alte Exemplar von Jaktar in Händen zu halten, spielt sich die neue Version deutlich flüssiger und lebendiger, was teilweise von der neuerlichen Datenkomprimierung herrührt. Die Maus gehorcht ein wenig williger, und auch die nervigen nächtlichen Schlafpausen sind kürzer ausgefallen. Das Gameplay

selbst wurde ein bißchen aufpoliert, aber mit den grafischen Ausbrüchen läßt sich immer noch kein Blumentopf gewinnen. Ihr werdet auf ein paar neue Monster und etwas umfangreichere neue Wege und Pfade stoßen. An den Städten und Dungeons wurden ebenso einige Neuerungen vorgenommen, d. h. es gibt nun auch hier ein wenig

neue Soundbegleitung zu belauschen, und in grafischer Hinsicht sind die Lokaltäten etwas üppiger und detaillierter ausgefallen. Was der Einfachheit halber gleichgeblieben ist, ist die Bezugsadresse, die wir beim letzten Mal frecherweise unterschlagen haben: APC&TPC, Dorfstraße 17, D-83263 Übersee.

Oliver Preißner ■

## COMMENT



Naja, zwei, drei Pluspunkte lassen sich durch die Überarbeitung des Fantasy-Rollis aus uns gerade noch rausquetschen. Ob das den nochmaligen Aufwand gelohnt hat, müßt Ihr entscheiden!

## FACTS

Hersteller:  
APC & TPC ■ Spieler:  
1 ■ Disks: 5 Preis: ca.  
DM 60,- ■ Englisch  
nötig: nein ■ Fest-  
platte: erforderlich  
■ 2.Laufwerk: -  
Steuerung: Maus ■

GAMEPLAY 68%

GRAFIK 68%

SOUND 60%

MOTIVATION 62%

GESAMT 67%

+ aussagekräftiges Intro

- magere Grafik





# FRÜHLINGS-PUTZ

WIR RÄUMEN DIE LAGER...  
PROFITIEREN AUCH SIE VON UNSEREM  
TOLLEN SONDER-ANGEBOT!

Die größte  
deutsche  
Sammlung  
von Spieletips!

**AMIGA PLUS 10.000 SPILETIPS 2**  
**AMIGA PLUS SUPER SONDER AUSGABE**

DM 19,80  
AUF DISKETTE

**SPILETIPS DATENBANK**

10.000 SPILETIPS  
ZU ÜBER 1000  
AMIGA-SPIELER

**FÜR JEDEN AMIGA**

TOLLE TIPS ZU:  
ZOO  
LÄSST SICH  
DIE BIEDER  
GLODWITZE  
DES  
SCHWARZE  
AUNE  
VEDALINE  
RANFOSSE  
DER GLOD  
FRANZOS  
IN R  
MONTIELE  
MERIC.

**AMIGA PLUS**

EXTRA 01

11 SUPER-SPIELE  
AUF 2 DISKETTEN!  
WAS SIE NICHT VERPASSTEN!

SONDERAUSGABE 3

**BEST OF GAMES**

DM 19,80

- INNOVET, TOP-PLATTFORMSPIEL
- CYBERNETIC, WELTRAUM-ACTION
- CYBERCHALLENGE, 2-D-KROSSSPIEL
- PUCARAO WORLD, NEUES PAKMAN!
- SUPER TRAIL, FOLGLOSSE KURZEN
- WBS-TETRA, SEHR GUTE KASINOSPIEL
- WBS-COLUMBUS, TETRIS-VARIANTE
- WBS-IMMERGRÜNER, BOMBERDOPPEL
- WBS-15, TUFFELIGES ZAHLENSPIEL
- WBS-BORNMANN, SCHIED DIE NISSEN
- WBS-BOULEZIN, BOULEZIN-DAM-KOHN

**2 DISKETTEN  
RANDVOLL MIT  
SUPER-SPIELER**

EXTRA 01

**2** Amiga-Plus-  
Produkte zum  
Super-Sparpreis  
von nur DM:

**20,-**

**AMIGA PLUS SONDERAUSGABE Nr. 2**  
Sonderausgabe mit Diskette:  
Auf dieser Diskette befindet sich eine Datenbank mit 10.000 Tips  
zu über 1.000 Spielen. Raffinierte Lösungswege und wichtige  
Spielegeheimnisse lassen Sie im Nu zum höchsten Level aufsteigen.

**AMIGA PLUS EXTRA 01**  
Sonderausgabe mit 2 Disketten:  
Randvoll mit tollen Spielen, 11 ausgewählte  
PD- und Sharewarespiele vom Feinsten!

**ICP**

ICP ist Mitveranstalter  
der größten und  
erfolgreichsten Amiga-  
Messe der Welt.  
(15. bis 17. November 96)

**COMPUTER 96**

**BESTELLCOUPON** Computec 5/96  
800 0049

**AMIGA PLUS STOP** Ja, ich bestelle

**X**

AMIGA PLUS SONDERAUSGABE Nr. 2  
» 10.000 Spieletips«  
zusammen mit  
AMIGA PLUS EXTRA 01  
» Best of Games«

zum Sparpreis von nur DM **20,-**

Lieferung nur gegen Vorkasse:  
Euroscheck oder Bargeld.  
Im Preis ist Porto und Verpackung inbegriffen.

Lieferung solange Vorrat reicht

**Meine Adresse:**

Name: .....

Straße: .....

Plz./Ort: .....

Unterschrift: .....

Telefon (für eventuelle Rückfragen) .....

**Bestelladresse:**  
ICP Verlag, Bestellservice AMIGA PLUS  
Innere-Cramer- Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg



# CHART

Ermittelt im April '96 von Joysoft.

## A 500

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Sensible W. of Soccer '96	89%	2
2.	(Neu)	Soccer Super Stars '96	—	1
3.	(Neu)	Gloom Deluxe	84%	1
4.	(2)	Worms	94%	5
5.	(Neu)	Airbus A320 2	—	1
6.	(7)	Obsession	72%	2
7.	(5)	Amazon Queen	92%	4
8.	(9)	Colonization	88%	10
9.	(Neu)	Black Viper	—	1
10.	(Neu)	Jaktar	62%	1

## A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(7)	Der Seelenturm	85%	8
2.	(2)	Breathless	82%	2
3.	(Neu)	Star Crusader	82%	1
4.	(Neu)	Speris Legacy	87%	1
5.	(Neu)	Xtreme Racing	80%	1
6.	(10)	Coala	80%	3
7.	(5)	Alien Breed 3D	84%	4
8.	(Neu)	Willi Lemkes Man.	83%	1
9.	(4)	Dungeon Master II	84%	5
10.	(6)	Fears	87%	5

## CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Worms	94%	3
2.	(4)	Erben der Erde	92%	3
3.	(Neu)	Super Street FighterII	88%	1
4.	(7)	Pinball Illusions	88%	10
5.	(Neu)	Speris Legacy	87%	2
6.	(3)	Alien Breed 3D	84%	3
7.	(2)	Gloom	90%	5
8.	(—)	Prey	78%	13
9.	(5)	Exile	76%	3
10.	(8)	Theme Park	88%	10

## LESERCHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Worms	94%	2
2.	(5)	Biing!	87%	2
3.	(17)	Sensible W. of Soccer '95	89%	2
4.	(3)	Die Siedler	94%	2
5.	(6)	Colonization	88%	2
6.	(4)	Bundesliga M. Hattrick	91%	2
7.	(10)	Mad News	85%	2
8.	(Neu)	Erben der Erde	88%	1
9.	(7)	Theme Park	88%	2
10.	(Neu)	Oldtimer	84%	1
11.	(Neu)	Civilization	80%	1
12.	(8)	Anstoß	91%	2
13.	(Neu)	UFO	74%	1
14.	(21)	SimCity 2000	91%	2
15.	(20)	Der Meister	65%	2
16.	(24)	Amazon Queen	92%	2
17.	(2)	Zeewolf 2	93%	2
18.	(Neu)	Coala	80%	1
19.	(Neu)	Whale's Voyage II	90%	1
20.	(9)	Hollywood Pictures	80%	2
21.	(15)	Pinball Illusions	81%	2
22.	(13)	The Citadel	80%	2
23.	(18)	Virtual Karting	82%	2
24.	(12)	Fears	87%	2
25.	(Neu)	Alien Breed 3D	84%	1

### Was geht ab?

Die Popularität von Worms bleibt ungebrochen, auch wenn das Nachfolge-Spiel 'Reinforcements' bislang nur für den PC geplant ist, weshalb wir auf eine Vorstellung verzichten. Neben Dauerbrenner Biing! ist besonders der große Sprung von Sensible World of Soccer 95/96 bemerkenswert. Ein klarer Abwärtstrend ist bei den 3D-Actionspielen zu erkennen: Fears und Gloom rutschten deutlich nach unten, während Alien Breed 3D gerade noch den Sprung in die Charts schaffte. Gloom, Breathless und Nemac IV sind sogar gar nicht vertreten.

### Macht mit!

Schickt eine Postkarte mit Euren aktuellen Top 5 und Systemangabe (ECS, AG, CD-ROM) an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich drei Amiga-Spiele!

Computec Verlag, AMIGA Games, Kennwort: Amiga-Charts, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

## 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.



**ACTION  
ZEEWOLF 2**

93%

Binary Asylum gelingt das Kunststück, knallharte Action mit anspruchsvollem Gameplay zu verbinden. Der Tip für Action-Fans!



**WISIM  
MAGI**

86%

Wer Spielmagazine liest, hat auf ein Programm wie Magi schon lange gewartet. Greenwood liefert damit einen echten Hit ab!



**GESCHICK  
CARIBBEAN  
DISASTER**

81%

Der neueste Strategieküller von Ikarion fesselt mit dunklen Geldschibergeschäften und komplexem Gameplay.

Projekt Nr. BUR 9403-001 | Burma

## Isolierstation

Die Freiheit vom Kolonialjoch ist zwiespältig. 40 Prozent der Bevölkerung in Burma besteht aus unterschiedlichsten Völkern, die sich eine andere „Unabhängigkeit“ erhoffen. So die Karen, die heute in einem total isolierten Territorium leben. Die Gesundheitsversorgung ist katastrophal. Malaria, Unterernährung, Parasitenkrankheiten gehören zum Alltag. „Brot für die Welt“ beteiligt sich an einem Programm, das für viele Menschen die einzige Hoffnung ist: Ein Krankenhaus mit 40 Betten ist ständig überbelegt. Nun sollen weitere 33 Gesundheitshelfer ausgebildet und ausgestattet werden, um auch in Flüchtlingslagern und abgelegenen Dörfern eine medizinische Grundversorgung zu ermöglichen.

## DEN ARMEN GERECHTIGKEIT Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500  
(BLZ 370 100 50)  
Postfach 10 1142, 70010 Stuttgart

CD 32 - Games	
Bump 'n' Burn	14,95
Erben der Erde (mit deutscher Sprachausgabe)	27,95
Exile	14,95
Fields of Glory	19,95
Free Ice	14,95
Gloom	39,95
Impossible Mission 2025	24,95
James Pond II	14,95
Jet Strike + Bump 'n' Burn + Nick Faldo Golf	20,95
Morph	9,95
Myth	14,95
Sensible Soccer International	19,95
Soccer Superstars	29,95
Thomas the Tank Engine Pinball	39,95
Wemley Inc. Soccer	29,95
CD32 Hockey - Professional Jopyad	38,95
CD32 Gamer Cover CD 10 - 21	je 7,95

Amiga-Games	
Alien Breed 3D AGA (auch für CD32 lieferbar)	56,95
Approach Trainer	29,95
BlackViper (auch für CD32 Lieferbar)	67,95
Breathless AGA	59,95
Cadric (auch für CD32 lieferbar)	67,95
Der Reeder (auch AGA Version)	59,95
Erben der Erde (auch auf CD-ROM)	ab 49,95
Gloom Deluxe (benötigt 2 MB, 68020)	56,95
Nemac IV (benötigt 2 MB, Kick 2, 68020, HD)	49,95
Obsession	49,95
Ran Trainer	29,95
Reunion (auch AGA Version)	29,95
Rise of the Robots (auch AGA/CD32-Version)	29,95
Sensible World of Soccer 95/96	57,95
Simball Pinball AGA	57,95
Spirits Legacy AGA (auch für CD32 lieferbar)	59,95
Star Crusader AGA (auch für CD32 Lieferbar)	59,95
Super Streetfighter 2 Turbo AGA (auch für CD32)	59,95
Super Tennis Champions	49,95
Super Slidmatics (auch für CD32 lieferbar)	39,95
Super Slidmatics Data Disk	29,95
Trackout Manager (auch AGA-Version)	49,95
Wackelower AGA	57,95
Worms (auch für CD32 lieferbar)	59,95
X-treme Racing AGA	57,95

Amiga Hard- & Software	
RAM-Erweiterung 2 MB für 68020 mit Line	239,00
Turbokarten mit 4 MB und PPU für A 500/1200	348,00
PS2 SIMM 1/2/4/8 MB	59/119/149/289,00
Feenplatte 1,0 GB 3 1/2" IDE für A600/2000	399,00
Feenplatte 1,0 GB mit Controller für A500	599,00
Video Backup System	89,00
Musik-Harddiscamer (64 Graustufen/400ps)	179,00
Kickstart Umschalplatine für A500/2000	29,00
Kick & Workbench 3.1 für A500/600/2000	169,00
ARXOS - The Creator	39,95
Personal Paint 6.4 Deutsch (auch auf CD-ROM)	74,95
Amiga CD's (über 150 Titel auf Anfrage)	ab 4,95

Vorkasse & Nachnahme: 9,-  
Fordern Sie auch unseren kostenlosen  
Gesamtkatalog an Bitte System angeben!

PD-Serien - u.a. auch Nordlicht-Spiele und TIME  
An- & Verkauf von Hand- und Software

Unsere Geschäftszeiten:  
Bahnhofstr. 11, 01089 Heidelberg  
Tel./Fax: 03529-510594

## Okay Soft Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax 1294

A-Games		Amiga-Hard- & Software		
Abus 2	DV 66,90	Whales Voyage 2	DV 60,90	
Akira	DV 57,90	Wheelspin	DV 49,90	
Aufbruch Ost	DV 52,90	Wing Commander 1	DV 59,90	
Bling	DV 69,90	Worms	DV 56,90	
Black Viper	DV 33,90	Yewolt	25,00	
Bombmania	DV 33,90	<b>Sammlungen:</b>		
Brain Burn	DV 33,90	50 Hot Games (Media)	DA 34,90	
Bundesliga	66,90	Karten Spiel	DV 65,90	
Manager Hitrick	DV 65,90	Strategie Spiele	DV 65,90	
Caribbean Disaster	DA 39,90	Action Games	DV 65,90	
Civilization	DA 39,90	Star Classics	DV 65,90	
Colonization	DA 39,90	Sim City	DV 59,90	
<b>kostenlose Komplett-Liste</b> <b>inkl. Anforderschiffen ab</b> <b>300 Aufträgen!</b>		Soccer Stars 96	DV 59,90	
Deep Core	DA 52,90	Kick off 2	DA 49,90	
Der Reeder	DV 46,90	Rifa Soccer	DA 49,90	
Der Trainer Italia	DV 59,90	Anatid	DA 49,90	
Dogfight	DA 38,90	Premier Manager 3	DA 15,90	
Dragon Stone	DA 19,90	Spiele Sammlung 2	DA 15,90	
Dune 2	DV 49,90	*10 Spiele aus versch. Bereichen	DA 15,90	
Erben der Erde	DA 33,90	Football Total	DV 37,90	
F 117 A Night Hawk	DA 61,90	FuBall Fu	DV 37,90	
Flight o.t. Amazon	DA 39,90	Teminator	DV 37,90	
12 Laufwerke, 1,5 MB	DA 61,90	World Cup Year 94	DA 18,90	
Formula One Grand Prix	39,90	World Cup Year 94	DA 18,90	
Future Spies	DV 31,90	Worms	DA 49,90	
Gloom Deluxe	DV 47,90	Whiz	DA 49,90	
12 MB, 68020 Prozessor	DA 39,90	Zool 2	DA 49,90	
Kompatible mit A1200/4000	DA 39,90	<b>Sonderpreise</b>		
Gunsup 2000	DV 42,90	<b>AMIGA CD 32:</b>		
Hansa Deluxe	DV 67,90	Alfred Chicken		19,00
Herzog 2	DV 67,90	Alien Breed 3D		DA 54,90
Hitrick (Ikarion)	DV 67,90	Alien Chess		DA 19,00
Jaktar-Der Eisenstein	42,90	Castles 2		19,00
Kings Quest 5	34,90	Dennis		23,00
Kolumbus	DV 65,90	Dragon Stone		23,00
Leading Lap	DV 65,90	Erben der Erde		DA 49,90
Lemmings	DA 23,90	Evolution		DA 63,90
Lothar Matthäus	DV 25,90	Fields of Glory		DA 19,90
Super Soccer	DV 25,90	First Encounters		DV 56,90
Lure of the Temples	DV 48,90	Grand Prix		25,00
Mail News (1,5 MB)	DV 48,90	Fears		DA 19,90
MAGI	DV 67,90	James 'n' Burn		DA 19,00
Merchibus	DV 33,90	Jumper Pond 3		DA 19,00
Megaris Hockey	DV 33,90	Lemmings 1		DA 31,90
Obsession	DA 21,90	MAGI		DV 67,90
Ocdyssey	DA 31,90	Seven Gates of Jambua		DA 23,00
Ocdormer	DV 27,90	Sports Legacy		DA 23,00
Pizza Connection	DV 66,90	Sports Football		27,00
Prime Rabbit	56,90	Star Crusader		59,90
Rally Championsips	DA 33,90	Super Slidmatics		55,90
Ran Trainer	DA 53,90	Turbo		56,90
Sensible Golf	DA 25,90	Worms		DV 56,90
Sensible W.v.o. Soccer	DV 56,90	Zool		39,90
Star Crusader	DV 56,90	<b>Zubehör:</b>		
Super Slidmatics	26,90	Amiga Maus		29,00
Data Disk	31,90	Mausmatte f. Colonization		4,50
Indicats	26,90	Maustaste f. Transport V.		4,50
Team Vankas	23,90	Controlpad f. S1		29,80
Theory of Death	47,90	Joystick TP S10		29,80
The Citadel	47,90			
The God Croc Twins	DA 22,00			
Thunderhawk	DV 24,00			
Trivial Pursuit	DA 39,90			
Turbo Tax	DA 39,90			
UFO	DA 39,90			

Ab DM 250,- Rechnungsbetrag  
NEU! VERSANDKOSTENFREI (Inland)  
Stattschickel - bis 200 Uml./Jr.  
Ab DM 250,- Rechnungsbetrag  
NEU! VERSANDKOSTENFREI (Inland)  
Stattschickel - bis 200 Uml./Jr.

Stammkunden geg. Rechnung DM 6,50 Nachnahme, zzgl. 3 Zgeb. DM 9,90  
Vorkasse DM 6,50 Ausland Vorkasse DM 16,00

# MITMACHEN & GEWINNEN!

## AMIGA GAMES BRAUCHT DEINE MEINUNG!

Wie gut ist unser Leserservice in der Reklamationsbearbeitung? Beantwortet die folgenden Fragen und gewinnt ein Spiel!

• Hastest Du in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation von Deiner Diskette oder CD?  
 Ja  Nein

• Falls ja, wie lange hat der Ersatz Deiner Disk/CD gedauert?  
 bis zu einer Woche  
 mehr als eine Woche  
 mehr als zwei Wochen  
 mehr als einen Monat

• War Deine Diskette/CD defekt und hast du dennoch nicht reklamiert?  
 Ja, Ausgabe Nummer \_\_/9\_\_  
 Nein

• Hastest Du in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?  
 Ja  Nein

• Falls ja, warst Du mit der Betreuung zufrieden, wurde Dir geholfen, hast Du einen Ansprechpartner bekommen?  
 Ja  Nein

• Verteile bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis 6 (schlecht):

Sende den ausgefüllten Coupon bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag  
 Kennword: AG Q-Check  
 Isarstraße 32-34  
 90451 Nürnberg

# HILLSEA LIDO

Exklusiv nur bei uns gibt es die deutsche Demoversion von Hillsea Lido auf der aktuellen Coverdisk und Cover-CD. Wir zeigen Euch die ersten Schritte als Seebad-Manager...

## Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Coverdiskette in das Laufwerk dF0: und schalte den Rechner wieder ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet. Die Maus muß in Port 1 angeschlossen werden.

## So geht's!

Das Demo von Hillsea Lido ist voll spielbar, weist gegenüber der Vollversion jedoch einige Einschränkungen auf.

Nach dem Laden zeigt Euch der erste Bildschirm die Promenade Eures Seebads. Die Icons unten führen Euch in die anderen Screens, mit denen Ihr das Spiel steuert. So könnt Ihr bei dem Herrn ganz links Shops mieten, indem Ihr mit der linken Maustaste auf das Icon klickt. In einem Ringbuch werden Euch die verfügbaren Läden präsentiert, indem Ihr durch Klick auf die Ringe jeweils zum nächsten Item weiterschaltet. Habt Ihr das gewünschte Objekt gefunden, kauft Ihr es mit einem Klick auf den Geldstapel und verlaßt den Bildschirm durch einen Klick auf die beiden Hände.

Nun gilt es, Waren für Eure neu erworbenen Geschäfte zu bestellen. Hierfür klickt Ihr auf

die Frau, bei der Ihr durch Klicken auf die Pfeile die Warenmengen festlegen könnt. Ein Klick auf das Telefon macht den Deal perfekt, so daß Ihr den Bildschirm wieder über die Hände verlassen könnt.

Nun gilt es, den Verkauf in Schwung zu bringen. Dazu klickt Ihr Eure Geschäfte an und gelangt so in ein Menü, in dem Ihr u. a. die Preise für Eure Waren festlegen könnt. Oben rechts erfährt Ihr, welchen Umsatz der jeweilige Laden bereits verbucht hat.

Über das große Icon in der Mitte des Hauptscreens könnt Ihr einmal in der Woche einen Show-Act buchen. Besonders wichtig ist das Icon rechts daneben, denn mit ihm schaltet man zwischen Strand und Promenade hin und her. Das Bildchen mit den vielen Leuten



Hillsea Lido: die Promenade.

drauf repräsentiert sozusagen das „Arbeitsamt“; hier rekrutiert Ihr Eure Angestellten, wenn Ihr auf die Kästchen über ihren Köpfen klickt. Viel Spaß!

Die Disketten unterliegen einer ständigen Qualitätsprüfung. Die Laufbarkeit 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. Erst wenn Ihr alles überprüft habt und das Programm immer noch nicht läuft, solltet Ihr reklamieren. Schneidet dafür den Coupon aus dem Heft, füllt ihn bitte aus, gebt eine kurze Fehlerbeschreibung an und legt den Original-Amiga Games-Aufkleber bei. Nur wenn dieser beiliegt, können wir die Reklamation auch bearbeiten. Wir werden Euch schnellstmöglich eine lauffähige Version zukommen lassen! Und denkt bitte immer daran: Wir wollen, daß die Diskette bei Euch läuft. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, so dürft Ihr uns keine Böswilligkeit unterstellen, wir wollen schließlich, daß Ihr mit uns zufrieden seid!

Garantie  AMIGA GAMES 5/96  
 Umrusch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!  
**FEHLERBESCHREIBUNG:**

Mein System:  A500  A600  
 A1200  A4000   
 1 MByte  2 MByte   
 Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

## ACHTUNG!

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

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

**ASTAT MEDIA GmbH**

Reklamationen Amiga  
 Am Steinacher Kreuz 22

90427 Nürnberg



# AMIGA GAMES im Abo!

Jederzeit  
kündbar!

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

■ AMIGA GAMES testet jeden Monat alle Spiele-Neuerscheinungen für jedes Amiga-System. Auf der Coverdisk/ CD-ROM gibt es außerdem aktuelle Spieledemos und PC-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:  
**COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

**JA, ich will das AG-Abo mit Diskette.**

(DM 79,-/ Jahr (= DM 6,58/ Ausgabe); Ausland 103,-/ Jahr)

**AG 0596**

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

**JA, ich will das AG-Abo mit CD-ROM.**

(DM 139,-/ Jahr; Ausland 163,-/ Jahr)

**AC 0596**

**JA, ich will das AF-Abo mit Diskette.**

(DM 17,-/Ausgabe)

**AF 0596**

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

Gegen Rechnung

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Ich erhalte das AG-Abo mit Diskette oder CD-ROM, 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.



ABO

# DIE COVER-CD

Der Boom geht weiter! Auf unserer monatlichen Amiga Only-Cover-CD gibt es massenweise Spiele, Demos, Utilities, Bilder und noch vieles mehr. Hier verraten wir, was wir alles auf der CD versteckt haben und wie man sie bedient!

## So geht's!

Starte Deinen Rechner mit einer Konfiguration, in der das CD-ROM-Laufwerk in das System eingebunden ist. Wenn Du das Icon der CD-ROM auf der Workbench doppelt mit der linken Maustaste anklickst, erscheinen mehrere Schubladen auf der Workbench, in denen sich Anwendungen, Vollversionen, Spieledemos, PD-Spiele, Updates, Cheats, Grafiken und Musikmodule befinden. Außerdem erscheinen fünf Textgadgets. Klicke zweimal auf dieses Lesegadget, um den

Text auf dem Bildschirm lesen zu können. Hier bekommst Du detaillierte Informationen über die einzelnen Programme und Spiele. Außerdem besitzen die meisten Programme spezielle Text-Gadgets.

## Allgemeine Hinweise:

■ Die Audiotracks werden auf den Plätzen 2 bis 16. Sie können mit jedem beliebigen Musik-CD-Player angehört werden! Achtung! Sie stammen von der demnächst

erscheinenden Amiga-CD-ROM-Version von Whale's Voyage III! Track 1 ist nicht für Audio-CD-Player geeignet.

■ Damit die Programme direkt von CD-ROM gestartet werden können, mußt Du mit der linken Maustaste doppelt auf das Assign-Gadget 'Klick Me' klicken. Dann ist es möglich, die Daten direkt von der CD-ROM zu nutzen! Achtung, viele Spiele müssen erst auf Disketten entpackt werden!

■ Es sind nicht alle Programme auf der CD-ROM installiert, teilweise liegen die Programme nur als Archive vor, die auf Diskette entpackt werden müssen.

■ Archive werden entpackt, indem man doppelt mit der linken Maustaste auf das Archiv-Icon klickt. Dabei ist zu beachten, daß LJHA- und LZX-Archive in das RAM und DMS-Archi-

ve auf eine Leerdiskette im Laufwerk DF0: entpackt werden.

■ Lies immer erst die jeweiligen Hilfetexte, die sich auf der CD-ROM befinden, um eine Fehlbedienung zu vermeiden.

■ In der Regel benötigen die Programme Amiga-OS 2.x und 1 MByte RAM. Einige Programme benötigen ein höheres Amiga-OS, mehr RAM und eine Festplatte. Einige Programme laufen nicht ohne AGA-Chipset. Reklamationen machen in diesem Falle keinen Sinn, wenn die Konfigurationsansprüche nicht erfüllt werden können.

■ Einige spielbare Demos liegen nur als Archive vor und müssen auf Diskette entpackt werden.

■ Einige Programme laufen nur mit OS 1.3, diese lassen sich ohne Tricks nicht auf einem A1200 starten.

■ Aufgrund der enormen Programm-Menge ist es leider nicht möglich, für die Lauffähigkeit aller Programme auf allen Systemen zu sorgen. Wir bitten, dies zu entschuldigen.

PLZ, Wohnort

Straße, Hausnummer

Name, Vorname

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!):

Mein System:  A500  A600  
 A1200  A4000   
 1 MByte  2 MByte

**Garantie**  AMIGA GAMES 5/96  
 Unrausch defekter CD-ROMs nur  
 gegen diesen Original-Coupon!  
**FEHLERBESCHREIBUNG:**

## Das Cover-CD-Forum

Wir veröffentlichen alle Grafiken, Spielstände, Demos, Musikstücke und Spiele, die wir von Lesern erhalten, auf der CD-ROM. Mitmachen darf jeder! Schickt uns euer Material, wir veröffentlichen es! Legt dazu bitte untenstehende Erklärung unterschrieben bei und schickt das Ganze an obige Adresse:

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein Programm \_\_\_\_\_ (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keine Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag. In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Computec Verlag GmbH,  
 AMIGA Games  
 Kennwort: CD-Forum  
 Isarstraße 32-34  
 90451 Nürnberg

**ACHTUNG!**  
 Nur wenn die Original-Amiga Games-CD-ROM 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 Games  
 Am Steinacher Kreuz 22

90427 Nürnberg

Ort, Datum, Unterschrift

## SOUNDTRACK

- Whale's Voyage II (Tracks 2-16, 47:17 Minuten)

## VOLLVERSIONEN:

- Dungeons of Avalon 2

## DEMOVERSIONEN:

- Alien Breed 3D Part 2
- Watchtowers
- Hillsea Lido
- Samba Partie
- Spherical Worlds
- The Citadel
- Brutal
- World Golf
- Black Viper
- Star Crusader
- Sensible Golf
- Legends of Valour
- Wing Commander
- Jaguar
- Erik

## PD-SPIELE:

- A486
- AMCInt
- AMDoc
- AMSc
- AMSru
- Angband
- Argus
- Bounce
- Brainstorm
- Cbascii
- Circus
- Dogfight
- Dungeon
- Fantasy
- High-Pressure
- Duck
- GemZ
- Gladiators
- Hunt
- LaserRace
- Manos
- Maze Mania
- Micro Market
- Piles of Tiles
- Poing 2
- Poke`r
- Punish 4
- Rogue
- Sneech
- Solo Assault
- Shera
- Stench
- Tubes

## LESERFORUM:

- Quick-Haushaltsbuch
- Rale Pitz
- TicTacToe

- Hangman
- Behämmert
- Schieß den Jo!
- Daniel Pape
- Federal Robotics
- D-J-West-T-Project

## MULTIMEDIA

- No-Cover-Disk-magazin 25
- 31 Bilder
- 28 Musikstücke
- PD-Listen + Clubinfos

## USERBOX

- ATB
- BlocNotes
- BRReq
- BS\_Install
- CDE
- CDPlay
- CDRPlay
- Clock
- CowCopy
- DOPusJPEG
- Kalender
- MadHouse
- NoFILLNoDraw
- Picture DT
- Magic Eye
- Object View
- PerfWatch
- MKMS
- Phone Cost
- Screen Clock
- req Change
- MCXP300
- MUI
- MultiCX2
- RouteMap
- SAP
- ShowOpus5
- Smarty
- VirusZ
- VT

## ANWENDERDEMOS

- QED

## SCREENSHOTS

- Alien Breed 3D -Part 2
- Breathless
- Caribbean Disaster
- Der Produzent
- Pole Position
- Putty Squad
- Speris Legacy
- Star Crusader
- Statrix
- Tilemove
- Valhalla
- Watchtowers

Amiga Games CD-ROM 03/96

Amiga Games CD-ROM

Kalender	High-Pressure
MadHouse	GemZ
NoFILLNoDraw	Gladiators
Picture DT	Hunt
Magic Eye	LaserRace
Object View	Manos
PerfWatch	Maze Mania
MKMS	Micro Market
Phone Cost	Piles of Tiles
Screen Clock	Poke`r
req Change	Punish 4
MCXP300	Rogue
MUI	Sneech
MultiCX2	Solo Assault
RouteMap	Shera
SAP	Stench
ShowOpus5	Tubes
Smarty	VT
VirusZ	Quick-Haushaltsbuch
VT	Rale Pitz
Anwenderdemos:	TicTacToe
Qed	Benjamin
ScreenNotes	Schieß den Jo!
Alien Breed 3D-Part 2	Daniel Pape
Breathless	Federal Robotics
Caribbean Disaster	Der West-T-Project
Der Produzent	MULTIMEDIA
Pole Position	ATB
Putty Squad	BlocNotes
Speris Legacy	BRReq
Star Crusader	CDE
Statrix	CDPlay
Tilemove	CDRPlay
Valhalla	Clock
Watchtowers	CowCopy
	DOPusJPEG

# INHALT

### SOUNDTRACK

Whale's Voyage II (Tracks 2-16, 47:17 Minuten)

### VOLLVERSIONEN:

Dungeons of Avalon 2

### DEMOVERSIONEN:

- Alien Breed 3D Part 2
- Watchtowers
- Hillsea Lido
- Samba Partie
- The Citadel
- Brutal
- World Golf
- Black Viper
- Star Crusader
- Sensible Golf
- Legends of Valour
- Wing Commander
- Jaguar
- Erik

### PD-SPIELE

- A486
- AMCInt
- AMDoc
- AMSc
- AMSru
- Angband
- Argus
- Bounce
- Brainstorm
- Cbascii
- Circus
- Dogfight
- Dungeon
- Fantasy



Inlay für eine leere CD-Hülle, die es in jedem Musikgeschäft zu kaufen gibt.

# MAILBOX



Das heutige Vorwort möchte ich diesmal einer ganz besonders seltenen Spezies widmen. Eigentlich ist man sich ja schon immer sicher gewesen, daß es sie gibt, obgleich die wenigsten von uns wirklich ein Exemplar davon zu Gesicht bekommen haben. Manchmal tauchen sie unvermutet auf, um uns alle zu verblüffen - jedoch nur, um ebenso schnell wieder in ihrem Versteck zu verschwinden. Eigentlich sollten sie recht weit verbreitet sein, jedoch verstehen sie es meisterhaft, sich der Allgemeinheit zu entziehen, was sie einem „Wolpertinger“ (die bayerischen Leser unter uns wissen, was ich meine - die anderen können ja nachfragen) doch recht ähnlich macht - natürlich nur metaphorisch, nicht optisch! Diese wundersamen Wesen zeichnen sich auch dadurch aus, daß sie zwar eine eigene, meist wohlfundierte Meinung haben, aber nicht daran denken, uns gewöhnliche Sterbliche daran teilhaben zu lassen. Irgendwie scheinen sie kein Interesse daran zu haben, in der Öffentlichkeit erkannt zu werden. Ob sie sich durch Blütenstaub oder eine ähnliche Methode vermehren, entzieht sich unserer Kenntnis ebenso wie ihre Sichtweise der Dinge. Stellt man einmal Nachforschungen an, muß man mit Erstaunen feststellen, daß es wesentlich mehr von ihnen gibt, als gemeinhin angenommen wird. Sie jedoch in „freier Wildbahn“ anzutreffen, ist nahezu unmöglich. Immer noch nicht klar, von wem ich rede? Von den weiblichen Computer-Usern! Sehr selten, aber doch immerhin, bekomme ich ein Lebenszeichen von ihnen. Also gibt es sie - keine Ausreden! Aber warum haben sie uns nichts zu sagen? Oder wollen sie einfach nicht mit uns reden? Sind sie lieber unter ihresgleichen? Sollte sich nun eine Angehörige dieser Spezies angesprochen fühlen, möchte ich sie ausdrücklich ermuntern, sich doch auch einmal hier zu äußern. Es tut bestimmt nicht weh, kostet wenig, bringt Licht ins Dunkel und kann bestimmt etlichen eingefahrenen Diskussionen neue Aspekte verleihen. Vertraut mir! Können diese Augen lügen?

I'll be back: Rainer Rosshirt

## HILFESTELLUNG

Hallo Rossi, heute habe ich die Amiga Games 4/96 erhalten und Dein Vorwort gelesen. Mein Kommentar dazu: Du hast völlig recht! Diese regelmäßigen Schimpfkanonaden bestimmter Schreiblinge sind eine Sache, die absolut nicht sein muß. Wenn jemand eine für ihn subjektiv wichtige und in-

teressante Frage stellt, dann kann man ihm doch mit einem guten Tip viel mehr helfen, als mit einem Tritt in den Hintern. Und selbst wenn man mal der Meinung ist, daß jemand einen Nasenstüber dringend gebrauchen könnte - macht es nicht viel mehr Spaß, ihn mit durchdachter Ironie und knapp oberhalb der Gürtellinie treffendem Sarkasmus einen Spiegel vorzuhalten, als einfach nur zu

schreiben: „Du „zensiert“?“ So vielleicht nach dem Motto: „Ich nur können schimpfen, schreien und treten. Freund, welcher kann denken, reden und schreiben, kommen gleich erst.“ Aber ich habe noch ein anderes Thema, zu dem ich etwas schreiben möchte. Nämlich der Grund, warum ich diesen Brief überhaupt schreibe: Du hast seit langer Zeit zum ersten Mal wieder ein



Vorwort geschrieben, in dem Du eine konkrete Frage stellst. Da kam mir die rettende Idee! Könnte es anderen Lesern wie mir gehen? Fehlt ihnen auch der richtige Anlaß, einen Brief zu schreiben? Haben auch andere keine Motivation, der 300. Schreiber zu sein, der ein altes Thema wieder aufwärmt? Aber wie sähe die Sache denn aus, wenn es ganz bestimmte Themen gäbe, zu denen man etwas schreiben kann? Mein Gedanke ist also folgender: Wie wäre es, wenn Du Deine Leserschaft auffordern würdest, Vorschläge zu einem „Thema des Quartals“ einzusenden? Du könntest dann drei, vier Themen als Quartalsthemen festlegen. Ich bin mir ziemlich sicher, daß das für viele ein viel größerer Ansporn zum Schreiben wäre, als einfach so „ins Blaue“ zu tippen. Denn nach meiner Erfahrung haben gerade jüngere Menschen oft Probleme, von sich aus ein neues Thema anzugreifen. Gibt man ihnen aber ein Thema vor, welches sie selbst betrifft, fällt plötzlich jedem etwas ein. Und der Amiga dürfte ja wohl ein Thema sein, daß uns alle betrifft! Ich hoffe, daß dieser Brief ein konstruktiver ist. Dir persönlich gratuliere ich zu Deinem Schreibstil und wünsche mir, daß Du ihn noch lange beibehältst.

Mit herzlichen Grüßen:

Michael Hartmann

Eigentlich hegte ich ja die zarte Hoffnung, daß unsere Leser selbstbewußt und kreativ genug wären, eigene Themen aufzugreifen. Ich sehe mich eigentlich nicht als jemand, der bestimmte Themen vorgibt - das sind Talkmaster. Aber vielleicht hast Du ja wirklich recht, und einige brauchen eine kleine Hilfestellung. Einen Versuch ist es aber allemal wert. Hier also zum ersten Mal (an dieser Stelle bitte einen kleinen Tusch denken) die „Quartalsthemen“.

1. Wie findet Ihr diese Idee?
2. Was nervt Euch eigentlich am Amiga?

3. Was haltet Ihr von den neuen PowerPC-Amigas?

4. Sind autobootende Spiele überhaupt noch zeitgemäß? Natürlich könnt (und sollt) Ihr mir auch weiterhin zu allem anderen schreiben, was Euch so durch den Kopf geht.

## INSTINKT

Wow Rainer!

Welch wahnsinnstolle Überraschung, daß Du mir tatsächlich eines der CD 32-Spiele geschickt hast. Würde Dich ja gern persönlich dafür knuddeln, habe aber zunächst mit einer Plüsch-Ratte vorliebgenommen (Da kannst Du mal wieder sehen, wie grausam das Leben ist. Selbst eine plüschohrige Ratte hat mehr Glück als ich. Anm. v. RR). Und außerdem habe ich Dir eigenhändig eine Danksagung gemalt. Gefällt es Dir? Wehe, wenn nicht! Hat mich bestimmt eine Stunde Arbeit gekostet. Ansonsten habe ich heute gar nicht so viel zu schreiben. Eine Frage vielleicht noch: Woher wußtest Du, daß ich voll auf diese Tüftel-Überleg-Grübel-Geschicklichkeitsspiele stehe? „Humans“ gefällt mir echt gut! Also besten Dank noch mal und demnächst mehr in meinem nächsten Leserbrief.

Es grüßt: Barbara

Ha... erwischt! Ich kann mein Glück kaum fassen - ein weiblicher Amiga-User! Schon der zweite in diesem Jahr! Ich würde ja gern noch einmal auf die Ratte zu sprechen kommen, kann es mir aber mühsam verkneifen. Das mit dem Spiel war echt nicht schwer zu erraten. Deinem Absender konnte ich unschwer entnehmen, daß Du weiblichen Geschlechtes bist. Und alle Frauen (unabhängig vom Alter) mögen nun mal diese „Tüftel-Überleg-Grübel-Geschicklichkeitsspiele“, vor allem wenn sie eine „niedliche“ Grafik haben. Das soll nun keine Verallgemeinerung sein, sondern ein Erfahrungs-

# ROSSI'S JAILHOUSE

Daß man die Amiga Games bis ins hohe Alter genießen kann, beweist uns hier Stefan Knoth.



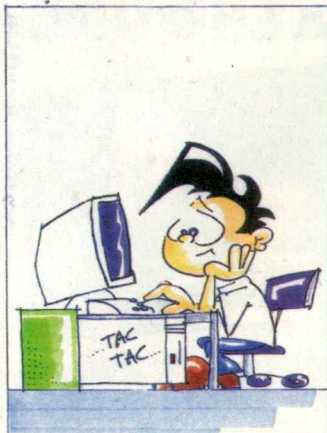
Was hier genossen wurde, ver-schweigert er allerdings.

Genuß ohne Reue? Das hier abgebildete Cholesterin genügt, um drei mittel-große Pferde zu töten.



Übermäßiger Alkoholgenuß führt auch in Geiselhöring zu einer allgemeinen Verwahrlosung der Jugend.

## HELMI



wert. Regt sich da Widerspruch? Nein? Dachte ich mir.

## FAXEN

Hi Rainer!

Ich glaub, ich weiß, warum Du so wenig Leserbriefe bekommst. Briefe schreiben ist mühsam, schwierig und gefährlich.

1. Mit der Hand; sch... Schrift, also läßt man es gleich oder riskiert, daß es so aussieht, als ob „der Kuli auf dem Blatt explodiert ist“.

2. Mit dem Compi; Schrift ist schon besser, aber da bleibt immer noch, zur Post zu laufen, Briefmarken und Umschlag kaufen, das Ganze einwickeln und mit der Marke auch noch die richtige Stelle auf dem Brief treffen. Weiter geht's: Die Wahl der richtigen gelben Tonne. Ja, Vorsicht! Ich kenne zwei Arten. In die eine kommen Briefe und so Zeug, in die andere Gegenstände, die mit dem grünen Punkt versehen sind. Verwechslungen führen da schnell zu Ärger.

Die Lösung? Leg Dir ein Faxgerät zu. Ich finde, daß es genug Amiga-User mit Modem gibt, und ein Fax zu versenden ist mit der heu-

tigen Software wirklich einfach und vor allem billiger als ein Brief. Also, was hältst Du davon???

Und nimm den Brief nicht wieder zum Heizen!

Tschüs: Peter Lange

*Es soll sogar schon Leute gegeben haben, die auf dem Weg zu einem Postamt von Aliens entführt, medizinischen Tests unterzogen und erst Jahre später wieder freigelassen wurden. Ein Bekannter von mir (Harry) lernte auf dem Weg zur Post seine jetzige Frau kennen. Derartige Unglücksfälle geben mir zu denken! Natürlich könnt Ihr mir auch ein Fax schicken... man will ja nix riskieren. Unter der Nummer 0911 - 6426333 steht siebenmal die Woche und jeweils 24 Stunden lang ein wirklich niedliches Faxgerät bereit, das auch in gefährlicher Nähe zu meinem Aschenbecher steht. Da nun auch dieses schwerwiegende Problem beseitigt wurde, bin ich schon auf die weiteren Ausreden der chronischen Nichtschreiber gespannt.*

## HARTE WARE

Geschätzter Herr Rosshirt! Ich lese Ihre Mailbox und die Amiga Games eigent-

lich immer mit großem Vergnügen. Neulich stellten sich mir aber die Nackenhaare auf. Grund dafür ist zum einen Herr Hans Ippisch (auch leitender Red genannt), Meister Rosshirt selbst und mein Mitleser Helmut Sauter. Vorangestellt sei, daß ich einer jener „uneinsichtigen“ Benutzer eines Amiga 500 bin, die dieses Gerät immer noch für brauchbar halten und deswegen angegriffen werden. Gleichwohl glaube ich aber auch nicht an das ewige Leben des Amiga 500.

Alle drei Herren sollten zur Kenntnis nehmen, daß es in der Amiga-Welt (damit sind in erster Linie Deutschland und England gemeint) noch immer mehr Amiga 500 als Amiga 1200 gibt. An diesem Faktor kommt man nicht vorbei. Fakt ist auch, daß nach meinen Beobachtungen bei den meisten Usern des A500 eine Speichererweiterung auf nur 1 MB und ein Zweitlaufwerk vorhanden sind. Das ist nun einmal Standard. Der Amiga 500 hat, trotz aller Unkenrufe, die vergangenen schweren zwei Jahre überstanden, und solange ein Markt für den Amiga

MAILBOX  
ROSSI'S  
MAILBOX

# Inserentenverzeichnis

APC & TCP .....	15
Bachler .....	83
Bühler .....	19
Computec .....	15, 77, 85, 93
Cross .....	31
Datatore .....	21
Figge .....	29
Grothe .....	71
ICP .....	73
Impuls .....	71
Joysoft .....	69
Magna Media .....	67
Mallander .....	2, 99, 100
Media Point .....	25
Micronik .....	33
MLC .....	91
Okay Soft .....	75
Pawlowski .....	86, 87
Pech .....	75
PPE .....	21
Silver .....	93
Vesalia .....	94
Wial .....	11
Zur 48 .....	85

V.m.o. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleihe oder Version

*Amiga*

- 4-D Sports Driving /dt 39,95
- All Terrain Racing /dt 46,95
- Approach Trainer /dt 66,95
- Aufschwung Ost /dt 29,95
- Base Jumpers /dt 48,95
- Blingl /dt (2 MB + Festplatte) 77,95**
- Bundesliga Manager Hattrick /dt 74,95**
- Christoph Columbus /dt 73,95
- Civilization /dt 36,95**
- Classic Adventure Collection /dt 49,95
- Colonization /dt 68,95**
- Combat Air Patrol /dt 39,95**
- Combat Classics 3 /dt 69,95**
- (Historyline, Gunship 2000, Campaign)
- Cross Check /dt 42,95
- Darkmere /dt 55,95
- Das Schwarze Auge /dt 46,95**
- Death or Glory /dt 82,95
- Der Meister /dt 43,95
- Der Reeder /dt (1,5 MB) 86,95**
- Die Sieder /dt 46,95**
- Doppelpass /dt 82,95
- (Anstoss + World Cup Edition)
- Erben der Erde /dt 51,95**
- FIFA International Soccer /dt 46,95**
- Flamingo Tours /dt 65,95
- Flight of the Amazon Queen /dt 66,95**
- Formula 1 World Champ. Edition /dt 53,95
- Hanse - Die Expedition /dt 41,95
- Hattrick /dt 68,95
- Historyline 1914-1918 /dt 69,95**
- Hollywood Pictures /dt 68,95
- Jungle Strike /dt 46,95**
- Kingpin /dt 23,95
- King's Quest 6 /dt 89,95
- Lollypop /dt 65,95
- Lords of the Realm /dt 62,95**
- Lothar Matthäus Super Soccer /dt 42,95
- Lucas Arts Classic Adventures /dt 98,95
- Lure of the Temptress /dt 35,95
- Mad News /dt 68,95**
- Oldtimer /dt 47,95**
- Pinball Dreams & Fantasies /dt 61,95
- Piracy of the High Seas /dt 39,95
- Pizza Connection /dt 76,95
- Pole Position - F1 Teamchef /dt V.m.o.
- Primal Rage /dt V.m.o.
- ranTrainer /dt 73,95**
- Sensible Golf /dt 51,95
- Sensible World of Soccer 59,95**
- Shadow Fighter /dt 46,95
- Sim City /dt 35,95
- Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth) 71,95
- Speris Legacy /dt V.m.o.
- Super Skidmarks /dt 53,95**
- Super Street Fighter 2 /dt 53,95**
- Super Tennis Champs /dt V.m.o.
- Their finest hour /dt 39,95**
- Theme Park /dt 53,95**
- The Oath /dt 39,95
- Tiny Troops /dt 51,95**
- Top Gear 2 /dt 46,95
- Trivial Pursuit /dt 29,95
- Turbo Trax /dt 54,95
- Virocop /dt 49,95
- Whale's Voyage 2 /dt 65,95**
- Willi Lemkes Fußballmanager /dt 59,95**
- Worms /dt 53,95**
- Z /dt \* 59,95
- Zeppelin /dt 69,95**

## MEGA-HITS

- Alien Breed 3D /dt A1200 57,-
- Alien Breed 3D /dt CD 32 54,-
- Bundesliga M. Hattrick /dt 75,-
- Colonization /dt 69,-
- Dungeon Master 2 /dt A1200 76,-
- Fears /dt A1200 o. CD 32 69,-
- Flight of the Amazon Queen /dt 67,-
- Mad News /dt 69,-
- Worms /dt A500 o. CD 32 54,-

1 MB-Erweiterung für Amiga 500 49,95

2. Laufwerk 3,5" 99,95

**So**

**können Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 271 / 86 31  
18 30 88  
18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 271 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware

*Amiga*  
1200

- Aladdin /dt 56,95
- Alien Breed 3D /dt 56,95**
- Blingl /dt 82,95**
- Bundesliga Manager Hattrick /dt 74,95
- Coala /dt V.m.o.
- Crusade /dt V.m.o.
- Der Meister /dt 43,95
- Der Reeder /dt 86,95
- Dungeon Master 2 /dt 77,95**
- Erben der Erde /dt 39,95**
- Fears /dt 69,95**
- First Encounters /dt V.m.o.
- Hanse - Die Expedition /dt 41,95
- Jungle Strike /dt 55,95
- König der Löwen /dt 59,95
- Oldtimer /dt 47,95
- Pinball Illusions /dt 55,95**
- Pinball Mania /dt 59,95**
- Shadow Fighter /dt 53,95
- Sim City 2000 /dt 71,95**
- Speris Legacy /dt V.m.o.
- Super Street Fighter 2 Turbo /dt 62,95**
- Theme Park /dt 65,95
- Virtual Karting 36,95

## CD 32

- Alien Breed 3D /dt 53,95**
- Banshee + Universe Heimdal 2 + 59,95
- Skeleton Crew /dt zusammen 34,95
- Base Jumpers /dt 34,95
- Erben der Erde /dt 51,95**
- Fears /dt 69,95**
- Jungle Strike /dt 59,95**
- Kingpin /dt 26,95
- Pinball Illusions /dt 55,95**
- Pirates! Gold /dt 58,95
- Roadkill /dt 53,95**
- Shadow Fighter /dt 53,95
- Speris Legacy /dt V.m.o.
- Super Skidmarks /dt 53,95**
- Super Street Fighter 2 /dt 62,95**
- Syndicate 34,95
- Theme Park /dt 61,95**
- Tower Assault /dt 53,95
- Worms /dt 53,95**

## Sonder-Angebote:

alle Amiga-Systeme:

- A-Train /dt 39,95
- Aquatic Games /dt 24,95
- B-17 Flying Fortress /dt 36,95
- Bart Simpson vs the world /dt 24,95
- Castaway /dt 29,95
- Campaign 1 o. 2 /dt je 34,95
- Civilization /dt 38,95
- Crash Dummies /dt 24,95
- Dogfight /dt 36,95
- Dune /dt 35,95
- Dune 2 28,95
- Elite Plus /dt 34,95
- F1 /dt 36,95
- F-15 Strike Eagle 2 /dt 29,95
- F-19 Stealth Fighter /dt 29,95
- Fields of Glory /dt 36,95
- Fleshback /dt 30,95
- Formula 1 Grand Prix /dt 36,95
- Gunship 2000 /dt 36,95
- Indiana Jones 3 /dt 36,95
- Jurassic Park 27,95
- King's Quest 5 /dt 29,95
- Krusty's Fun House /dt 24,95
- Lothar Matthäus /dt 21,95
- Pacific Islands /dt 34,95
- Pirates! /dt 24,95
- Populous 2 27,95
- Power Monger 26,95
- Red Baron /dt 24,95
- Sim Ant oder Earth /dt je 35,95
- Space Quest 4 /dt 29,95
- Street Fighter 2 /dt 26,95
- Team Yankee /dt 34,95
- Tornado /dt 34,95
- Trivial Pursuit /dt 29,95
- UFO /dt 36,95
- Wing Commander /dt 28,95

# MAILBOX



ROSSI'S

500 da ist und Software für den A500 lebhaft gekauft wird, wird dieser Markt auch noch auf absehbare Zeit weiter bestehen. Das für einen Standard-Amiga 500 viele PC-Spiele nicht umgesetzt werden können, ist jedem klar, der Realist ist. Allerdings bleiben eigentlich genügend neue Spiele übrig, um das Herz eines A500-Spielers zu erfreuen - man denke hier nur einmal als Beispiel an die gelungene Umsetzung von „Colonization“. Die Amiga 500 - User haben sich meines Erachtens auch damit abgefunden, daß sich die Zahl der Neuerscheinungen für ihre „Kiste“ in Grenzen hält. In den vergangenen Jahren hatten die Amiga-Fahne überwiegend die 500er-User hochgehalten und nicht die relativ wenigen 1200er-User. Daß von Herrn Ippisch den A500-Usern die alleinige Verantwortung für die „kommende Software-Misere“ zugeschoben wird, ist der reinste Hohn. Jetzt zu Herrn Sauter: Er hält den A500 für ein Fossil, das überholt ist. Wenn er ehrlich ist, wird er mir zustimmen, daß der Amiga 1200 genau genommen (mit seiner überholten technischen Ausstattung) auch ein Fossil ist - wenn auch jüngeren Datums. Die Zukunft für den Amiga trägt den Namen „Power Amiga“, und es wird der Firma Escom oder auch Amiga Tech. nicht leichtfallen, die Zeit bis dahin zu überbrücken. Bei dem Amiga 1200 kann es sich, im wahrsten Sinn des Wortes, nur um eine Krücke zum Überbrücken der Zwischenzeit handeln. Eine solche Krücke zu kaufen, kommt mir nicht in den Sinn. Man lese dazu nur einmal den Beitrag „Amiga 1200 kaputt?“ in der Userbox. A.T. baut offensichtlich in den A1200 Laufwerke ein, die keine Amiga-Laufwerke sind. Folge davon ist, daß verschiedene

Programme nicht auf dem 1200er laufen. Laut Amiga Games ist dieses Problem bekannt, ohne daß jedoch eine Lösung in Sicht wäre. Das ist für mich ein merkwürdiges Geschäftsgebaren. Werden hier nicht unbehebbar Fehler begangen? Ich bin mir darüber im klaren, daß ich mir mit diesem Brief nicht viele Freunde erwerben kann - das mußte einmal gesagt werden. Sollte dieser Brief trotzdem abgedruckt werden, sollte es mich freuen. An die User des „Standard-Amiga“ noch ein guter Rat: legt Euch eine Speichererweiterung auf 2 MB und eine Festplatte zu, zumindest ein kleine. Je mehr User in diesem Bereich aufrüsten, desto länger wird der 500er noch eine Rolle spielen.

Mit fossilhaften Grüßen:  
Karlheinz Müller

Sehr geschätzter Herr Müller, gleich eingangs möchte ich betonen, daß weder von mir, Herrn Ippisch oder Herrn Sauter die User des Amiga 500 angegriffen wurden. Wir wagten es lediglich, Kritik zu üben, zu der wir auch immer noch stehen. Das sollte doch wohl gestattet sein, oder? Zumal Sie ja selbst zugeben, daß der A500 nicht mehr „state of the art“ ist. Auch Ihnen ist bekannt, daß Umsetzungen der meisten heutigen PC-Spiele für den 500er nicht realisierbar sind. Und genau hier liegt der Hase im Pfeffer. Sehr viele Firmen geben Unsummen für die Entwicklung neuer (PC)-Spiele aus. Könnten diese Spiele wie früher einfach auf den Amiga umgesetzt werden (was relativ preiswert ist), wäre die Welt ja in Ordnung. Leider bietet der „Durchschnitts-Amiga“ momentan keine geeignete Plattform mehr dafür. Extra für den 500er Spiele zu entwickeln, ist recht kostenintensiv, und die zu erwartenden Umsatzzahlen versprechen auch keine übergroßen Reichtümer für die Softwarehäuser. Wäre ein „Durchschnitts-Amiga“ aber einem PC nahe-

zu ebenbürtig (hardwaretechnisch gesehen), wären Umsetzungen kein Problem, was ein steigendes Angebot an guten Titeln zur Folge hätte, was wiederum zu einem besseren Abverkauf der Hardware führen würde. Hier schließt sich nun der Teufelskreis: keine vernünftige Software = weniger verkaufte Hardware = weniger Software usw... usw... usw. Ich will Ihnen bestimmt nicht zu nahe treten, aber irgendwie erinnert mich diese Diskussion an die letzten Tage des C64. Inzwischen hat aber jeder eingesehen, daß er nicht mehr in die heutige Computerszene paßt. Da das Leben ständigen Veränderungen unterworfen ist, bleibt es auch nicht aus, daß nun der A500 an der Reihe ist, zu einer aussterbenden Spezies zu gehören. Das ist keine Verunglimpfung oder ein Aberkennen seiner Verdienste, sondern lediglich und ausschließlich die Realität. Abschließend möchte ich als leidender Redakteur (HI) noch einiges anmerken bezüglich des Amiga-Standards. 65 Prozent unserer Leser besitzen einen A1200, 20 Prozent einen mit Turbokarte und Speichererweiterung auferüsteten A500, 10 Prozent einen A500 mit 3 MB Speicher oder mehr., 30 Prozent unserer Leser kaufen die CD-ROM-Ausgabe von Amiga Games.

## VERSCHIEDENES

Hallo Rossi!

Ich sitze hier gerade über der letzten Amiga Games und verschaffe mir einen kleinen Überblick über die Leserbriefe der letzten drei Monate. Nun will auch ich mein Scherlein zu Mailbox beitragen.

1. Überall wird davon berichtet, daß der A500 praktisch tot sei und für ihn nichts mehr hergestellt wird. Stimmt das, oder kann ich auch in Zukunft noch Software für ihn erhalten?

2. Lohnt sich die Aufrüstung noch, oder würdest

# Zur 48

Die Welt der Computerspiele

04229 Leipzig-Plagwitz

Wachsmuthstraße 10 (Kaufhaus am Adler)

Tel.: (0341)477 3257

**Auf über 500 qm Riesenauswahl an Games für Amiga, CD32, C64 & PC**

- Systemerweiterungen und Zubehör
- ständig aktuelle Games zu absoluten Tiefstpreisen
- Gebrauchtgeräte mit Garantie
- Sonderangebote und "Schnäppchen"

**Einfach mal vorbeikommen - es lohnt sich!**

Wir sind für Sie da:

Mo, Di, Mi, Fr 09.00-18.00 Sa 09.00-14.00  
Do 09.00-20.30 langer Sa. 09.00-18.00

# NACHBESTELLEN!

Ausgabe 05/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

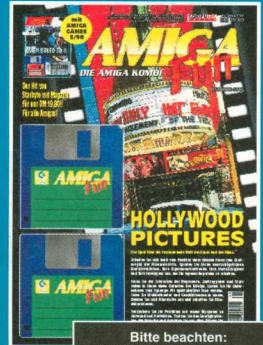
gleich bestellen!



03/96



04/96



05/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> Amiga Fun 03/96 „Lotus III“	zu DM 19,80	
<input type="checkbox"/> Amiga Fun 04/96 „ROM Gold“	zu DM 19,80	
<input type="checkbox"/> Amiga Fun 05/96 „Hollywood Pictures“	zu DM 19,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Bitte beachten:  
AMIGA FUN beinhaltet neben den  
Disketten der Vollversion auch die  
AMIGA GAMES der gleichen Ausgabe!

Du mir zu einem neuen Amiga raten?  
 3. Gibt es noch Hoffnung für den Amiga, oder wird der PC bald den Markt übernehmen?  
 4. Ein Lob an Hans. Endlich hat er diesen biedereren Ausdruck, der wohl ein Lächeln darstellen sollte, abgelegt und ein ansehnliches Grinsen aufgetragen.  
 5. Wie werden eigentlich Eure Redakteure bezahlt? Monatlich oder nach Seiten? Wenn sie nach Seiten bezahlt werden, was machen dann Redakteure, wenn sie keine Spiele zum Testen haben?  
 6. Es würde mich interessieren, warum die Spiele immer schlechter werden. Da kann ich PC-User schon verstehen, wenn sie sagen, der Amiga sei zu alt. Heutzutage gibt es zwar auch noch einige Perlen, wie z. B. „Zeewolf 2“, aber früher gab es eben viel mehr gute Spiele.

7. Welches war Dein erster Computer, und welche besitzt Du jetzt?  
 8. Ist mein Brief zu lang?  
 9. Druckst Du ihn trotzdem ab?  
 10. Wie viele Schreibfehler waren im Brief?  
**An dieser Stelle möchte ich schließen (hey, wach auf!) und hoffe darauf, daß Du den Brief abdruckst.**  
*I'll be black: Marcus C.  
 P.S. Auf dem Foto siehst Du meinen kleinen Bruder und ein Schwein. Wer nun wer ist, habe ich vergessen.*

1. *Stimmt schon. Der A500 wird nicht mehr hergestellt und seine Tage sind gezählt. Zweifellos wirst Du noch geraume Zeit dafür Software bekommen, aber es wird immer weniger werden.*  
 2. *Eigentlich würde ich Dir zu einem neuen Amiga raten, da das Aufrüsten auch ziemlich teuer kommt.*  
 3. *Wenn es Hoffnung für den Amiga gibt (woran wir glauben), sind es die neuen PowerPC-Amigas.*  
 4. *Hans mußte nur drei Tage lang üben, um einen halbwegs vernünftigen Gesichtsausdruck zu zeigen - ich arbeite immer noch daran. Auch der Fotograf erholt sich bereits von seinen Schreikrämpfen.*  
 5. *Fest angestellte Redakteure erhalten monatliche Zahlungen, freiberufliche werden nach Seiten bezahlt. Jedoch sind die meist hauptberuflich anderweitig beschäftigt (Arbeit, Studium, Haftstrafe).*  
 6. *Das versuchte ich schon im vorherigen Brief zu erklären.*  
 7. *In der Reihenfolge Ihres Auftauchens: Spectrum, VC20, C64, A1000, A2000, PC. Zur Zeit Pentium, A1200 und Sega Saturn (tschuldigung).*  
 8. Ja.  
 9. *Ja, nachdem ich kräftig gekürzt habe.*  
 10. *Leider konnte ich keinen finden (eigentlich nur einen ganz kleinen).  
 P.S. Wenn Dein Bruder häßliche Zähne, aber niedliche Öhrchen hat, ist er der im Vordergrund.*

**Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:**



**NEU: AGA-Spiele (nur A1200/4000)**  
**Spiele, die speziell die Grafikfähigkeiten des A1200/4000 nutzen!**

1301	Mr. Brownstone	eine neue Emerald/Mines-Umsetzung	6,50
1302	Jinx	tolles Puzzlespiel mit Spitzzen Grafik	10,00
1303	Klondike 3	Spitzen-Version des Kartenspiels (4 Disks) Festpl. erf.	20,00
1304	Viper AGA	Immer länger werdende Schlange / neue Features	6,50
1305	Samurai Showdown	Neues Spitzzenspiel aus der Rubrik "Prüfungsames"	6,50
1306	Step 5 AGA	Atemberaubende Tetris-Umsetzung. Einfach super	6,50
1307	Super-Kartenspiele	Tolle Umsetzungen von Black Jack (17-4) sowie Poker. Es können Kartenbilder von Klondike benutzt werden. Lieferung auf 3 Disketten. Festplatte erforderlich.	15,00
1308	Battle Duell AGA	Panzerpiel mit sehr guten Ton- und Grafikeffekten	6,50
1309	Deluxe Packten AGA	Supernova-Umsetzung eines der beliebtesten Spiele	6,50
1010	Malediction 3.0	Super-3D-Dungeon-Spiel in exzellenter Ausführung mit hohen Anforderungen: FastRAM und 030er CPU	10,00
1311	Breakin Bricks AGA	Neue Umsetzung der Breakout-Idee. Festpl. erforderlich.	6,50

**Programme speziell für A1200/4000**

H05	A-1200-Runner	Dieses Programm macht ältere Programme lauffähig	10,00
1202	Klick-1.3-Emulator	Degradier "degradiert" Ihren A1200/4000 zum A500 Klick 1.4 bringt ebenfalls ältere Programme zum Laufen	15,00
1203	A1200-Startpack	Das ideale Paket für alle A1200-Besitzer (nicht nur Beginner!) Emulatoren, Grafikpräsentationen, Spiele, Workbench-Tools, Tips & Tricks speziell für den A1200!	39,00

**Programme für Festplattenbesitzer (alle Amigas)**

H04	Backup-Set	2 Programme zum Sichern des Festplatteninhaltes auf Disketten (normal oder HD). Mit Kompression.	15,00
H26	Der Platzmacher	EPU 1.4 ist ein Programm der Extraklasse, denn es ermöglicht die Verdopplung Ihrer Festplattenkapazität (auf Disketten). Beim Schreiben auf ein mit EPU installiertes Laufwerk werden die Daten komprimiert und beim Lesen automatisch dekomprimiert, ohne daß es der Anwender bemerkt.	10,00
H29	Reorg	organisiert und optimiert Ihre Festplatte	6,50
H30	Disk Salvage	kann geschädigte und defekte Dateien reparieren	6,50
H31	PowerCache	beschleunigt den Zugriff auf Ihre Festplatte	6,50
H32	HD Games Installer	installiert folgende Programme auf Festplatte: Aladdin Allenbread 2, Assassin, Bodyblows, Bubble & Squeak, Eltmania, Goal, Isher2, JungleStrike, Rise of Robots, Ruff & Tumble, Stardus, Superfrog, Zool 2	6,50
H33	Security	Sichert Ihre Festplatte gegen Fremdzugriffe (z.B. Kinder)	6,50
H34	Multiuair	Paßwortschutz für Ihren Computer	6,50

**Amiga®-PD-&Preiswert-Software vom Profi, Leerdisketten 10 Stück 8,90**  
**...schließlich soll's funktionieren!\***

**TOP 100 - die große deutsche Public-Domain-Sammlung**  
 100 ausgewählte PD-Programme - die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan. Alle Programme sind in der Regel problemlos zu starten und werden, sofern eine Anleitung erforderlich ist, mit deutschen Anleitungen geliefert (zum Teil mit der Maske zu bedienende Info-Texte auf Diskette sowie gedruckte Handbücher). Hier ein kleiner Auszug aus dem Komplettpaket (die Programme wurden unter Kickstart 1.3/2.x/3.0 getestet).  
**DaVinci** erstklassiges Malprogramm, **Diskett** Diskettenverwaltung, **Diskett** Etikettendruck, **Diskett** Diskettenreiner, **Universaldatei** mit Adressdatei, **Musikdatei**, **BGChardatei**, **Video** datei zum Verwalten von Daten aller Art, **Biorhythmus** erstellt persönliche Bioökuren, **Verkehr** steuert hilft bei der Führerscheinprüfung, **Haushaltbuchführung** bringt Ordnung in die Haushaltskasse, **Textverarbeitung** für Ihren Schriftverkehr, **Glückssack** 2.0 Variante eines bekannten Spiels, **Menach** ärgere..., **Brettspiel**, **Schach**, **Prof.-D-Copy** Kopierprogramm, **Battle Ship!** Schiffsversenken, **Steinschlag** Tetris-Variante, **Risk** Risiko-Spiel, **Boot-Intro** erstellen Sie eigene Diskintros, **5 gewinnt** Variante eines bekannten Spiels, **Lotto-Spiel** zieht vielleicht Ihre Glückszahlen, **Video** poker Pokerspiel, **Domino 1.1**, **Brettspiel**, **Printzettel** Druckprogramm. Enthalten sind ferner ein **Erkunde-Lernspiel**, ein **Englisch-Wörtertrainer**, ein **Anti-Virus-Programm** sowie **welcher 75 Programme** aus den Bereichen Utilities, Druckprogramme, Spiele, Lernprogramme, Grafikprogramme, Musikprogramme, Anwendungsprogramme...  
**100 Programme mit deutschen Anleitungen.**  
**Inkl. Diskettenbox statt 99,- jetzt nur 69,- DM**

**\*Funktionsgarantie!**

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

Und so können Sie bestellen:  
 füllen Sie den Bestellcoupon aus (ideal bei kleineren Bestellungen) oder schreiben Sie uns formlos. Sie können genauso per Fax bestellen oder rufen Sie uns einfach an!  
**Mindestbestellwert 19,50 DM**



## BIETE ÜBERHAUPT

**Verk. Drucker Seikosha SP 180 VC** (5 Farbbänder), für DM 199,-, Tel. 09262/358 Heiko

**Verk. CD-ROM-Laufwerk** für Amiga 1200/600 (PCMCIA) 2x Speed + 28 CDs (Prog., Spiele) ab 17 Uhr DM 550,-, Tel. 02203/51287

**Verk. A500**, 3 MB, OS 1,3 + 3.1, 420 MB HD, viele Spiele, TV-Modul, komplett DM 1.000,-, am Wochenende Tel. 040/6514234

**Amiga CDTV**, 1 MB, OS1.3, OS 2.0, cd 1200 Trackball, Zubehör, CDs, Monitor, nur DM 880,-, Sven Zander, Tel. 035343/2389

**A500 + 1 MB + Originalspiele** + 150 Disks + Mouse + Joysticks + Scart-kabel + Handbücher, Preis DM 350,-, Tel. 06344/8710

**CD32/SX-32**, 8 MB, Floppy, WB 3.0, Tast., Mouse, 2 Joyp., PSÜte, gratis: 35 Spiele CDs, TCalc 2.1, D.Opus 5.1 DM 1.200,-, Tel. 03601/446369

**A500 m. 1 MB + WB1.3-2.0 + 4 Org.-Sp. + ca. 100 Disks + Box + 2 Joysticks + Maus + 2 Handbücher** DM 300,-VP, Tel. 06052/3217

**Verk. Amiga 500**, 1,5 MB mit TV-Modulator + Spiele + Zubehör, kann verhandeln, Tel. 02405/21983 ab 19 Uhr

**Amiga 500**, 1 MB Chip, 3,5 MB Fastram, 2 LW, M-tec Controller + 250 MB FP, Mon., Dru., 350 Disks, Originalspiele, Mouse, Joy. VP DM 1.500,-, Tel. 02641/29655

**A2000**, 1 MB, 2 LW, SCSI2-Contr., 3 x 42 MB Festpl., PC-Karte, 14 Mhz, Zub., DM 460,-, o. m. 8 MB RAM + OS3.1 DM 760,-, Tel. 09002/5343

**A500 m. 3 MB RAM + 2 LW + TV-Modul + Orig. Spiele + Zubehör + Lösung** für ca. 4 Spiele für FP DM 350,- ab 14 bis 18 Uhr, Tel. 02772/42673

**Verkaufe A1200 im Tower**, Blizzard 030/50/MMU Picasso II, 10 MB

RAM, MAC OS7.5 AmIOs 3.1, 540 MB HD, Mon., VB Tel. 0461/43141

**Verk. A1200** + 24-Nadeldrucker Epson LQ-100 + Mouse + Software, Preis DM 750,-, ab 16 Uhr, Tel. 05221/27933

**Verk. Festpl. 20 MB + 50 MB + 120 MB + Turbokarte/4 MB RAM** für Amiga 500, Angebote unter Tel. 02102/474702 ab 17 Uhr

**A500 Ki. 3.1, 1 MB RAM** und Joystick für DM 450,-, Zuschrift an: Thöne, Saegeweg 8, 88281 Schlier

**A1200, 2 MB, 7 Orig.**, 3 Joysticks, Maus + Pad, ca. 70 Zeitschr., ca. 20 Demos, Abdeckh., VB DM 800,-, Tel. 02064/94316

**A2000 + 1 MB + 2 LW + Mon.1084S + 20 W Lautspr. + 350 Disks** + viel Zubehör + Zeitschriften usw. DM 1.000,-, Tel. 08341/66621 Andy

**A500 kaum gebraucht!** + Maus + 3 Joysticks + 100 Disketten + Handbuch VHB DM 400,-, Tel. 05192/4313

**Farbdrucker** (24 Nadeln der Marke Star LC24-10) für DM 400,-, Zuschriften an: Thöne, Saegeweg 8, 88281 Schlier

**A1200**, 120 MB, 4x CD-ROM, Monitor, Drucker, ca. 300 Disks: nur DM 1.600,-, T. Boldt, Warenhöfer Weg 4, 17192 Waren/M.

**Verk. A600**, 1 MB, Kick 1.3 + Joyst. + Maus, Workbench 2.0 mit Handbuch, sehr gut erh. f. DM 200 zu verk., Tel. 03821/721007

**A2000**, 5 MB RAM, 51 MB HD viel Zubehör, 3 Laufw., 20 Originalspiele, komplett zu verk. Preis VB, Tel. 02552/60218 ab 17.30 Uhr

**A500 + 1 MB + 2 LW + 5 Joyst. + Maus + Spiele + 3 Boxen + PC-Programm + Scartanschl.** für DM 400,-, Tel. 03712/41046 ab 18 Uhr

**Verk. A500**, 2 MB RAM, Festpl. 260 MB, 2 Lfwk., diverse Software, Scanner, 256 Graustufen, VK DM 1.000,-, Tel. 07173/3200

**Verk. A500+** mit Maus + Joystick + Farbteil + verschiedene Spiele (F117, GS2000 usw.) Preis DM 800,-, Tel. 03772/44262

**A1200**, HD40, Monitor, Farbdrucker + viele Spiele z. B. Biing, Dungeon Master 2, Tel. 07931/3589 ab 18 Uhr

**Verk. A600**, 1 MB, Monitor, Maus, ca. 120 Disks, Preis DM 350,-, Tel. 07171/4577

**CD32** + 2 Joypads + 12 Topspiele z. B. Worms, Gloom, Pinball Illusion etc., Tel. 0571/72448 ab 18 Uhr

**Verk. A2000 B**, 1 MB, 2 LW, Mouse, Joystick, viele Spiele + Anwender, Monitor, div. Bücher für DM 650,-, Andreas Mäder, Holsteinstr. 41, 04317 Leipzig

**Blizzard 1220/4** für 1200, 28 Mhz, 4 MB Fast-RAM, 1/2 Jahr alt, 100% OK, Fax + Tel. 030/7454715

**A500, 2,5 MB**, Kickums., 1.3/2.1, TV-Modulator, Joy, div. Softw. VHB DM 350,-, SCSI II Controller VHB DM 120,-, Tel. 0365/4200787

**Verkaufe Intel Pentium P90** mit 90 Mhz für DM 1.200,-, Hans-Chr. Karstens, Steinmayer Str. 57, 27476 Cuxhaven

**A600 HD 40**, 2 MB + Uhr, Mon. 1084 S, Drucker, Turbo Calc, PWrite, 100 Disc., DM 800,-, mit 4x CD-ROM + Contr. + CD = DM 1.150,-, Tel. 04463/1073

**Verk. MTeC Turbo-Karte 68030** 28 Mhz mit Copro. 1 MB RAM, 4 Monate alt für DM 190,-, Tel. 07111/335965

**Verk. A1200 (2 MB)**, Monitor 1084S, Festplatte (80 MB), Umschaltpl. (K1.3/0), div. Spiele, VB DM 850,-, Tel. 0202/710503

**Verk. A600**, 2 MB RAM, 250 MB HD, Monitor 1085S, Orig. Spiele, Joy., Maus, Handbücher, Preis DM 900,-, Tel. 0201/237034 bei Kevin

## SUCHE HARDWARE

**Suche HDD 120 MB** für A1200 intern mit Handbuch für max. DM 200,-

Tel. 040/366433 oder Tausch gegen Game Boy

**Suche Festplatte** mindestens 100 MB mit Controller für A500, wenn möglich billig, Tel. 06323/3604

**Suche Amiga-Schrott** für kleines Geld, Tel. 0202/508977

**Dringend: 1 GB Festplatte** ext., anschlussfertig und ChipRAM-Erweiterung für A600 ges. Tel. 0911/754842

## BIETE SOFTWARE

**Verkaufe diverse Originalspiele** ab DM 10,- sowie PD ab DM 1.20. Liste gegen DM 2,00 bei T. Schemken, Pf. 201709, 42217 Wuppertal

**Amiga Office für DM 40,-**, Amiga Atlas DM 30,-, Drachenstein DM 40,-, Dungeon Flipper DM 40,-, Turbo Calc V3.0 DM 80,-, Beckerext II mit 2 Handbüchern (NP DM 340,-) DM 200,- und Zuschrift an: Thöne, Saegeweg 8, 88281 Schlier

**Star Trek 25th Anniversary Deutsch** - Amiga 1200 + HD erford. DM 65,-, UFO Deutsch DM 50,-, Worms DM 65,- oder komplett für nur DM 150,-, Tel. 05544/1323 ab 18 Uhr

**D. Reeder DM 40,-**, Flam. Tours, H. Pict., Räussels, je DM 35,- usw. usw., alle zus. DM 280,- oder Tausch geg. FP mit Contr. f. A500, Sven Tobisch-Haupt, Samuel Schmidt Str. 6a, 96450 Coburg

**Verk. Carrier Command**, Super Space Invaders, Archipelagos, Orbit 2000, Amnet CD 1 u. 4 je DM 9,-, Tel. 0821/585801

**Amiga Orig. Another W.** DM 15,-, Fahrsch. DM 5,-, Circus Attrac. DM 10,-, Terminator 2 Dm 15,-, Wing Com. DM 25,-, Tel. 02131/547970

**Verk. DPaint IV AGA DM 30,-**, div. Amiga Fun DM 10,-, Amiga Plus DM 5,-, CU Amiga DM 10,-, Tel. 05425/2520 Barbara Arp

**Verkaufe oder tausche** meine Originale! Liste anfordern! W. Hoh, Karl-Götz-Str. 1, 61206 Wöllstadt

**Verk. FOTA Queen** DM 40,-, Steel Sky, Anstoß, BMP 2, F1 GPrix je DM 30,-, Porto inklusive, Tel. 07651/6480

**Verk. Colonization** DM 45,-, FIA DM 30,-, Rally C. DM 30,-, Ambermoon DM 20,- o. tausche gegen Z, Tel. 030/3633694

**Verk. Sp. Hulk, A-Train**, PQ 1 + 2, KQ 3, Anstoß, Populous 2, T2-Arc., Enchantia, Elite 1, Tel. 0172/6610598

**Tausche: S. Skidmarks**, Ruff n Turnble, Alien Breed 3, Lollypop gegen Simon the Sorcerer, Tel. 05427/6679

**Impressions-Orig.** für A1200 für A1200: Der Meister, High Seas Trader, Lords o.t. Realm, Preis VS, Tel. 030/3635626

**Ca. 100 Games** z. B. Frontier, Monkey 2, Realms, Enchantia, Zak-

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzeigentext 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!**

Anschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in



Datum  Ort  Unterschrift



McCracken, Indy 3+4, Shadow-worlds, Tel. 02661/8137

**Tausche Speris Legacy** AGA gegen Seelenturm AGA, Tel. 0551/66628 Thomas, nur Originale

**Verk. Dreamweb, Worms, UFO,** Theme Park, Beneath a. S. Sky usw. für je DM 15,-, Tel. 07171/4577

**A500,** verk. L. Matthäus Super Soccer + Overlord für insgesamt DM 40,-, Michael Klein, Butzweilerstr., 50829 Köln

**Formatierte** + etikettierte Disketten DM 0,50 (HD + DD) 3,5 Zoll, Nico Götzl, Fallerslebenstr. 36, 39126 Magdeburg

**Verk. Spiele** Kick Off 3, UFO, Sen. Soccer je DM 30,-, Bills T. Game, Lotus, Beast 3, Sports Driv. 4D DM 10,-, Tel. 0821/585801

**Verk. orig. Spiele** SWOS DM 25,-, Tower Assault DM 25,-, Syndicate DM 20,-, LMSS DM 25,-, Olaf Viehmann Tel. 06051/73310

**Verk. Mad News** DM 70,-, Der Reeder DM 70,-, Der Clou + Profid. DM 50,-, Eishockey Man. DM 30,-, Tel. 02431/81182

**Über 80 Spiele** z. B. Civilization, Chuck Yeager, Battle Isle, Battle of Britain, Monkey I., Tel. 02661/40338

**Verk. Orig. A500 Games** für DM 30,- z. B. Worms, Kolumbus, Ambermoon, Rüsselsheim, Pizza C. Tel. 06821/31576

**P. Fantasies** DM 15,-, Turrican 3 DM 20,-, Rise o. Rob. CD DM 15,-, Anstoß (AGA) DM 25,-, Seek & Destroy DM 15,-, Tel. 03641/33351 <http://www.uni-jena.de>

**Verk. f. Amiga** Mad News DM 50,-, Biling DM 70,-, Flam. Tours DM 45,-, Oldtimer DM 30,-, Zeppelin DM 30,-, Holl. Pic. DM 45,-, Tel. 05068/3534

**Verk. Street Fighter, Super Street F., Super Off R., Pinball F., Turtles,** Tel. 03744/82162

## SUCHE SOFTWARE

**Suche für Amiga 1200** 4 MB RAM, 540 MB Festplatte + Turbokarte, Druckertreiber für HP-Deskjet 600, Tel./Fax 0461/41658

**Suche für A500** Black Gold, Tel. 03381/801054 Marco

**Suche für A500** D-Day, Schweisfurth Tel. 02732/82422

**Suche für A500** Ambermoon, Antares, Kyrnn Tril., Dark Sun, Dragon Wars, Secret of Silver Blade, Tel. 0921/35360

**Suche Plan 9** u. Spieltips für On the Road Tel. 04836/641

**Suche für A500** Fate - Gates of Dawn und Indy 4 dringend zu kaufen. Tel. 07731/48153 Timon

## DIVERSES

**Verk. über 500 Lösungen.** Sonderangebote je DM 6,-: Monkey 1 u 2, Indy 3 u 4 usw., (nur Vorkasse) von Mo-Fr ab 9-19 Uhr, Tobias Hiltl, Tel. 09628/8459

**Alte Games** auf A1200 spielbar mit dem Kick-Emulator für nur DM 5,- + Porto bei K. Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen o. Tel. 0201/222875

**Computerclub** „The Amiga Syndicate“ sucht Mitglieder. Info anfordern bei M. Rosenauer, Silberbrunnfeldrig. 8-10/2/11 A-1050 Wien

**Euroscene Mail Swap,** Tausch Demos/PD/Module... Contact: Exit, Postfach 58, 38842 Wernigerode

**Suche Tauschpartner** für Amiga Games, schreibt mit Liste an Mike Kieslich, Torweg 11, 08412 Leubnitz

**Amiga-GIGA-CLUB** sucht Mitglieder! Kostenlose Infos beim: Amiga-GIGA-Club, Bornstr. 2, 32479 Hille

**Verk. Communicator Light** DM 40,-, diverse Spiele für CD32 jeweils DM 10,-, Tel. 04525/2520 Barbara Arp

**Verk. über 500 Lösungen.** Sonderangebote je DM 6,-: Monkey 1 u 2, Indy 3 u 4 usw., (nur Vorkasse) von Mo-Fr ab 9-19 Uhr, Tobias Hiltl, Tel. 09628/8459

**Superdisk** mit Cheats und Tips zu 1.100 Spielen, DM 15,- (incl. Porto), Olaf Ullmann, Ostseestr. 43, 10409 Berlin

**Verk. über 500 Lösungen.** Sonderangebote je DM 6,-: Monkey 1 u 2, Indy 3 u 4 usw., (nur Vorkasse)

von Mo-Fr ab 9-19 Uhr, Tobias Hiltl, Tel. 09628/8459

**Computerclub** sucht neue Mitglieder: monatl. Clubzeitg., monat. 2 Disk PD, Spielverl., T&T usw., Infos geg. DM 2,- RP bei Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt

**Verk. diverse Hard- & Software** für PC, Amiga, CD32, GK, SK, RAM, HDD, Spiele, Tel. 038378/22147 ab 17 Uhr

**Tausche Atari Meg2,** Megafille 30 gegen Amiga PC, Maik Müller, Franz Diezestr. 9, 06188 Hohenthurm

**Verkaufe Prozessorboard** A4000/040/25, Bücher und Software, Liste anfordern, Telefon 03525/740143

**Suche Das Große Amigabuch,** zahle bis DM 40,- und Das Buch Dos 2.0-3.0, Tel. 07531/43952

**Verk. über 500 Lösungen.** Sonderangebote je DM 6,-: Monkey 1, 2, Indy 3, 4, ZakMcK. 1, Maniac Mans.

1 (nur Vorkasse), Mo bis Fr, 14-19 h, T. Hiltl, Tel. 09628/8459

**Verkaufe Lösungen,** Software, Hardware, Liste gegen DM 1,- in Briefm. oder Tel. 06103/42235

**Super-Code-Disk.** Für nur DM 10,- (inkl. Porto)! Best. an SSV, Danziger Str. 7, 18311 Ribnitz

**Lösungen:** M. Island 1+2, Indy 3+4, Kyrandia 1-3, Goblins 1-3, Simon 1+2 je DM 4,-, Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

**Elite II,** suche für Elite II Cheats, Tips & Tricks. Mein Stand: Admiral, Count, Elite, 3 x reine Weste, Tel. 06821/6212

**Hilfe!** Wer besitzt einen Alfaskan 800 und kann damit umgehen? Tel. 02151/43214

**Verkaufe Workshopordner** zu: Becketttext, Cynbus, DPaint, Comic Setter, Deluxe Pait und Datamate Prof. für a DM 30,-, Zuschriften an: Thöne, Saegeweg 8, 88281 Schlier

## 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

Behind the Iron Gate  
Turbo Trax

je **9,50** VERKOSOFT  
Steinbecker Str. 81g, 21244 Buchholz

Tel. **04181-8892**  
Fax. **04181-97868**

The Box Vol. 1 (Burntime / Dynatech / White's Voyages) DV 37,00	Der Trainer	DV	25,00
	F1 World Camp. Ed.	DA	26,00
	F 117 A Nighthawk	DA	29,90
	Fields of Glory	DV	29,50
	Formula 1 GP	DV	29,90
	Heimdall 2	DV	20,00
	Kingdoms o. Germany	DV	29,50
	Lother M. S. Soccer	DV	28,50
	Lotus 1/2/3	DA	25,00
	Sensible W. Soccer	DA	49,50
	Theme Park	DV	34,50
	Wiz N Liz	DA	21,00

**A 1200**

Anstoss World Cup	DV	29,90
Banshee	DV	21,00
Civilization	DV	24,50
Doppelpass	DV	49,90
Dreamweb	DV	30,00
James Pond 3	DA	32,50

**Sim Life DV 25,00**

Bestellannahme: tägl. 11:00 - 20:00 Uhr Versandkosten: Vorkasse/Scheck 8,-DM Nachnahme 10,- DM + Zahlkarte 3,-DM - Angebote solange Vorrat reicht. Preisrüttler vorb. Bei Annahmeverweigerung werden DM 20,- Gebühr berechnet

# MINI-BILDER PER MANAGER

Jeder User, der Grafiken sammelt, steht vor dem Problem, nicht die Übersicht über alle gesammelten Bilder zu verlieren. Sicher, man kann die Bilder themenbezogen in verschiedenen Verzeichnissen speichern, aber dann steht man immer noch vor dem Problem, daß man nicht genau weiß, um welche Grafik es sich nun handelt. Die Lösung hierzu ist ein Programm, das alle Grafiken als Miniaturen abspeichert und in einer Datenbank speichert. Um ein solches Programm handelt es sich hier bei Picture Manager 3.0 Professional. Hiermit kann der User einzelne Files oder auch komplette Verzeichnisse einlesen lassen, um dann die eingelese- nen Daten als Thumbnails in einem Katalogfile abzuspeichern. Durch

## NOCH SPEICHER FREI?

Ein sehr nützliches kleines Utility hat uns der Amiga-Programmierer Daniel Balster beschert. Volume Watch öffnet auf der Workbench ein kleines Fenster, in dem alle vorhandenen Laufwerke angezeigt werden. Zu jedem Laufwerk wird ein Balken angezeigt, der angibt, wie voll der Datenträger zur Zeit ist. Natürlich sind auch genaue Angaben in Zahlen vorhanden. Die Fenstergröße kann dabei vom User beliebig verändert werden.

### INFO

#### Bezugsquelle:

Aminet • PD-Handel • Amiga Games CD Sonderausgabe 2/96

Benötigt mindestens Amiga-OS 3.0 sowie 68020er Prozessor

Preis: Freeware

Beurteilung: SEHR GUT

## GRAFITTO-NEWS

Wer den Video-Digitizer Graffito von Vector sein eigen nennt, kann sich jetzt in der Support-Mailbox von Vector (0221/368024) ein Update der Betriebssoftware des Digitizers downloaden. Dies geht natürlich nur bei registrierten Benutzern dieser Hardware. Wer kein Modem besitzt, kann sich gegen einen Unkostenbeitrag von DM 10,- ein Update bei der Firma HK-Computer bestellen. In der neuen Version der Software sind diverse Bugfixes vorgenommen worden und einige kleinere Verbesserungen wie eine schnellere Bildberechnungsroutine und optische Veränderungen. Außerdem wurde die Abfrage der Maustasten beim Preview-Modus erheblich verbessert!

### INFO

#### Bezugsquelle:

HK-Computer • Höniger Weg 220 • 50969 Köln

Tel.: 0221/369062

Fax: 0221/369065

Mailbox: 0221/368024



Bis zu 80 Bilder können auf einem Bildschirm dargestellt werden.



Hier kann man einstellen, in welchem Modus die Bilder angezeigt werden sollen.

einen simplen Klick auf eine der Miniatur-Grafiken kann man dann eine Vielzahl von Funktionen starten. So kann man sich die Grafik auf dem Bildschirm anzeigen oder auch auf dem Drucker ausgeben lassen. Hier können je nach Bildschirmauflösung bis zu 80 Miniaturgrafiken auf einer Bildschirmseite angezeigt werden. Dabei erkennt das Programm mehr als 25 Grafikformate. Grafiken in diesen Formaten können automatisch in andere Formate umgewandelt werden. Diverse Grafikarten wie ECS, Retina, Picasso2, EGS, Merlin, CyberGraphics und Opalvision werden von der Benutzersoftware direkt unterstützt. Wer nicht den eingebauten Bildanzeiger benutzen will, kann natürlich jeden beliebigen Bildanzeiger in das Programm einbinden. Ein besonderes Plus ist auch noch, daß es dem Anwender mit diesem Programm möglich ist, Kontaktabzugsdateien von Kodak Photo-CDs einzulesen. Diverse Zusatztools wie WinView, QM-Editor, PhotoView 2.0 und Multi-Convert erleichtern dem User den Umgang mit den umfangreichen Möglichkeiten dieser Software. Das umfangreiche, deutschsprachige Handbuch ist sehr übersichtlich gestaltet worden. Es sind viele Hintergrundinformationen zur Hardware und zur Software, die man in Verbindung mit Picture Manager 3.0 Professional nutzen kann, vorhanden. Bei der CD-ROM Online-Library handelt es sich um eine ultimative Quelle für Texte aus der Welt des Internets. Mehr als 200 Bücher in verschiedenen Sprachen sind hier auf dieser CD-ROM verewigt worden. Hier finden sich Werke von bekannten Schriftstellern wie Charles Dickens, Robert Louis Stevenson, Mark Twain, Jules Verne und vielen anderen. Außerdem sind noch unzählige FAQ aus dem Internet vorhanden, unzählige Witze, elektronische Zeitungen, Rezepte, Gesetzestexte und vieles mehr. Genau das richtige für alle Leseratten und informationsdurstigen User, die einen Amiga besitzen.

### INFO

#### Bezugsquelle:

Ossowskis Schatztruhe • Veronikastraße 33 • 45131 Essen

Tel.: 0201/788778

Fax: 0201/798447

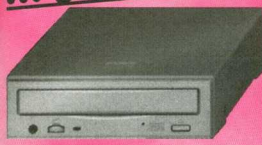
Preis: DM 49,-

Beurteilung: SEHR GUT

Hard & Software  
02841-94260

Im Ring 29, 47444 Moers  
Fax: 02841-942623

!!! 5 Jahre MLC !!! - FEIERN SIE MIT UND GREIFEN SIE ZU



# RANDY-CDROM II

A1200\*/600

4-fach Speed	6-fach Speed	8-fach Speed
<b>199.-</b>	<b>299.-</b>	<b>499.-</b>

**AMIGA-TEST**  
*sehr gut*

Randy-ROM

10,8 von 12	Ausgabe: 10/95
----------------	-------------------

**BESTES CDROM**  
IM TEST.

2- bis 10fach Speed- CDROM Laufwerk. Mit \*CD32 Emulation, File-System und 40 Spielen (Vollversionen auf CD. IDEfix für bis zu 4 Geräte am beiliegenden 4fach Adapter, PhotoCD kompatibel. Liest Audio und Grafik CDs

RandyRom Audio Kit 49.-  
RandyRom Netzteil 79.-

## RANDY HARDDISK A1200 & A600



1GB externe Festplatte im Metallgehäuse für A600 oder A1200 incl. Software und allen dazugehörigen Anschlußkabeln.

2GB Version = 599.- DM **429.-**

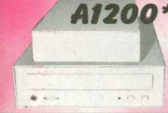
## RANDY WECHSELPLATTE A1200\*/600



135MB Wechsellplatte extern inkl. Treiber und 4fach Adapter extern für Amiga 1200/600

135MB Medium 49.- **449.-**

## RANDY DOUBLE-DRIVE A1200\*/600



1GB Festplatte & 4-fach Speed CDROM LFW Kombi extern für Amiga 1200/600

inkl. Netzteil = 598.- **549.-**

## FINANZIERUNGS-ANGEBOTE

!! Alle Rechner mit Rework Umbau !!

### AMIGA 1200CD-HD

38020, 2MB RAM, OS/3.1, 4-fach Speed CDROM, 1GB Harddisk, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, 40 Spiele (Vollversionen) auf CD.

**1366.-** **24 x 64,-**  
= 1536,- DM  
effektiver Jahreszins 12.9%

### AMIGA 1200CD-HD-TOWER

38020, 2MB RAM, OS/3.1, 4-fach Speed CDROM, 1GB Harddisk, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, 40 Spiele (Vollv.) auf CD, Tower Gehäuse.

**1899.-** **24 x 88,-**  
= 2112,- DM  
effektiver Jahreszins 12.9%

### AMIGA 1200CD-HD-SURFER

38020, 2MB RAM, OS/3.1, 4-fach Speed CDROM, 1GB Harddisk, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, 14400 Modem BZT, 100Std Internet.

**1499.-** **24 x 71,-**  
= 1704,- DM  
effektiver Jahreszins 12.9%

### TURBO BLIZZARD 1220-4MB

28MHz Turbokarte für Amiga 1200 CPU 68020 incl. Copro Option. bestückt mit 4MB 32Bit-Ram.

**349.-** **12 x 31,-**  
= 372,- DM  
effektiver Jahreszins 12.9%

### TURBO 620-4MB (A-600)

25MHz Turbokarte für Amiga 600 CPU 68020 incl. Copro 68030 incl. Copro Option. bestückt mit 4MB 32Bit-Ram.

**448.-** **12 x 40,-**  
= 480,- DM  
effektiver Jahreszins 12.9%

### TURBO BLIZZARD 1230-4MB

50MHz Turbokarte für Amiga 1200 CPU 68030 incl. Copro Option. bestückt mit 4MB 32Bit-Ram.

**544.-** **12 x 48,-**  
= 576,- DM  
effektiver Jahreszins 12.9%

### TURBO 1240 (68040)

40MHz Turbokarte für Amiga 1200 CPU 68040 incl. MMU, FAST SCSI2 optional. 32Bit-Ram bis 32MB optional.

**799.-** **24 x 37,-**  
= 888,- DM  
effektiver Jahreszins 12.9%

## !! TOP TITEL + SPIEL DES MONATS !!

<b>Fußball T.</b> <b>19.-</b>	<b>Black Viper</b> <b>69.-</b>	<b>Breathless</b> <b>59.-</b>	<b>MAG!!!</b> <b>79.-</b>
----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	------------------------------

## NEU SLAMTILT

Der neue ultimative Flipper von 21st Century  
Ein echter Knaller und ein MUB! für jeden Pinball-Freak.

# 49.-

## RAMS, 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 (M-TEC)	169.-
2 MB CHIP-RAM Karte A500/2000	239.-
2 MB Zipp Ram (Octagon/Apollo 2000 C)	189.-
4MB/8MB/16MB PS2 RAM-Modul	149.- / 359.- / a. Anfr.
Maus/Joy Umschalter	29.-

## GRAFFITY-VIDEOKARTE

- 256 aus 262144 Farben gleichzeitig darstellbar (18Bit Farbauflösung)
- Einfacher Anschluß am RGB-Port des Amiga (Kein Öffnen des Rechners erf.)
- Schneller Grafikaufbau durch Chunky Organisation der Grafikdaten.
- incl. Treiber für Mac-Emulator Shapeshifter
- IFF/GIF/JPEG Bildbetrachter im Lieferumfang
- Neu incl. 256 Farben Demo-Game "Nemac IV"

# 149.-

## 2,5" HD S A1200 & A600 FLOPPY LAUFW.

170MB A1200/600	189.-	880KB intern	79.-
260MB A1200/600	289.-	880KB extern	89.-
540MB A1200/600	499.-	880/1.76MB intern	159.-
810MB A1200/600	649.-	880/1.76MB extern	179.-

## AKTIVLAUTSPRECHER

### 3D SURROUND SOUND

INCL. NETZTEIL

# 99.-

300 WATT

Ladenlokal MLC

MLC GmbH, Express-Versand  
02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr  
Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers  
\* bei Drucklegung noch nicht erschienen, um Vorbestellung wird gebeten. Ladenpreise können abweichen. Es gelten unsere AGB's die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.  
Versandkosten: Post-NN = 12,- DM +3,- DM Zahlkarte. Post Vorkasse = 6,- DM. UPS-NN = 20,- DM  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

\*\* Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12.9%  
Preisliste Stand 01.04.1996 (Anzeige AMIGA-GAMES Ausgabe 05/96)

Walker im Anmarsch

# DER NEUE AMIGA KOMMT!!!

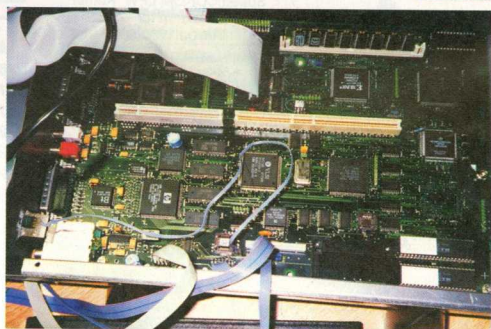


Das eigenwillige Design hebt den Amiga Walker zweifellos von den herkömmlichen Computer-Kisten ab! Das Gerät besteht aus zwei Teilen, wobei man sogar noch ein Mittelteil ergänzen kann.

Endlich! Auf der CeBIT präsentierte Amiga Technologies den Prototypen des neuen Amigas. Wir lüften das Geheimnis um den Walker und blickten ihm unter das Gehäuse!

Auf der CeBIT in Hannover stellte Amiga Technologies einen ersten Prototypen des neuen Amiga-Modells vor, der derzeit noch den Titel „Walker“ trägt. Dabei handelt es sich nicht um das mit Spannung erwartete Power PC-Modell, sondern um den ursprünglich für das Frühjahr angekündigten aufgebohrten Amiga. Als Prozessor werkelt der mit 40 MHz im asynchronen Design getaktete Motorola 68030. Seriennmäßig sind 1 oder 2 MB ChipRAM und 4 MB FastRAM vorgesehen, außerdem sind ein FPU-Sockel, eine Echtzeituhr auf

der Hauptplatine, 2 SIMM-Sockel für RAM-Erweiterungen bis zu 96 MB und ein Super I/O-Chip mit EPP-, MIDI-, EIDE-, FIFO- und Floppy-Schnittstelle vorgesehen. Besonders innovativ ist das Design ausgefallen, das mit zwei Teilen ins Auge sticht. Das Unterteil nimmt die Hauptplatine und verschiedene Buchsen auf, das Oberteil enthält die Laufwerke, unter ihnen auch das CD-ROM-Laufwerk. Dazwischen kann man später ein Mittelteil setzen. Kommen soll der neue Amiga im Spätsommer, zum Thema Preis schweigt sich AT aus. Der Name steht derzeit noch nicht fest, aus diesem Grund rufen wir alle Amiga Games-Leser auf, ihre Namensvorschläge bis zum 30. Mai 1996 an uns zu schicken. Sollte jemand das Glück haben und zum Namensgeber des neuen Amigas avancieren, wird er sicherlich kräftig belohnt.



■ Hans Ippisch

Die Präsentation des Amiga Walkers war zweifellos der CeBIT-Höhepunkt für Amiga-User. Neben dem Design überzeugte auch die Hardware. Zahlreiche Steckplätze und Slots eröffnen erstaunliche Erweiterungsmöglichkeiten.

**WIE SOLL DER WALKER HEISSEN?**  
 Schickt euren Namensvorschlag auf einer Postkarte  
 (1) an nachfolgende Adresse:  
 COMPUTE!C VERLAG, Kennwort: Amiga  
 Walker, Isarstraße 32, 90451 Nürnberg  
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Compute!c oder AT dürfen nicht daran teilnehmen.

# Die CD-ROM für! Amiga-Profis!

Randvoll! Über 100 Programme, Utilities & Demos!

## ★ 3 Vollversionen!

■ TRAPS & TREASURES - der Jump & Run-Hit von Starbyte! ■ MARBLELOUS - Geschicklichkeitstest mit über 100 Levels! ■ AMBER - Strategie für bis zu 5 Spieler

## ★ Außerdem:

■ Utilities ■ PD-Games ■ Grafiken ■ Musikmodule  
■ aktuelle Spieldemos zu Watchovers ■ Slamtilt! ■ Airbus 2 ■ Nemac IV Extreme Racing ■ Mag! ■ und vielen anderen!

## ★ Tolles Fußballspecial!

■ Spielbare Demos zu: ■ Hatrick ■ Bundesliga Manager Hatrick ■ Empire Soccer ■ Sensible Soccer

## ★ Mit Audiotracks von MAG! und der Seelenturm für den Musik-CD-Player!

★ für nur **DM 19,80**

**AMIGA GAMES**

**AMIGA Games CD-ROM**

**500 MB AMIGA-SOFTWARE**

**DM 19,80**

**Marbleous**  
Geschicklichkeitstest mit mehr als 100 Levels

**Amber**  
Strategieunterhaltung für bis zu 5 Spieler

**TRAPS & TREASURES**

**FUSSBALL-SPECIAL!**  
Spielbare Demos zu:  
- Hatrick  
- Sensible Soccer  
- Empire Soccer  
- BM-Hatrick  
Starbytes Jump & Run

**Bestellschein**

Hiermit bestelle ich die AMIGA GAMES CD ROM, Sonderausgabe 02/96 zu **DM 19,80 inkl. Versandkosten** (Ausland: plus DM 10,-).  
Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

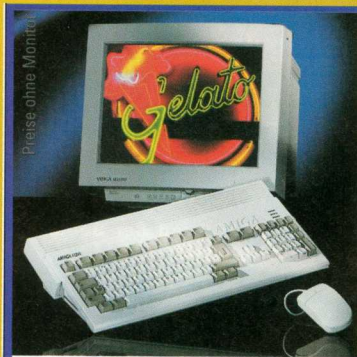
PLZ, Wohnort

**COMPUTEC**

Jetzt im Handel erhältlich!

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.

# COMPUTER Vesalia



Preise ohne Monitor

## A 1200 und Erweiterungen

- Amiga 1200 Magic\*, 40 MB-HD 2.5" 749,-
- Amiga 1200 Magic\*, 170 MB-HD 2.5" 877,-
- Amiga 1200 Magic\*, 1.08 GB-HD 3.5" 1098,-
- \* Wordworth 4, Personal Paint 6.4, Print-Manager 1.2, Whizz, Organizer 1.1, TurboCalc 3.5, Dastore 1.1, Photogenics 1.2, Pinball Mania, Scala MM 300 nur im A 1200 mit 170 MB-HD
- A 1200 Surfer\*, 260 MB HD 14.4 Modem 1059,-
- inkl. Wordworth, Personal Paint, Print Manager, Organizer, Turbo-Calc, Dastore, Surf Ware (Internet Software)
- A 1200\*, 40 MB-HD, 4-f. CD-LW, 4 CD's 1008,-
- A 1200\*, 170 MB-HD, 6-f. CD-LW, 4 CD's 1226,-
- 4-fach CD-ROM-LW mit CD 1200, 4 CD's 259,-
- 6-fach CD-ROM-LW mit CD 1200, 4 CD's 349,-
- 8-fach CD-ROM-LW mit CD 1200, 4 CD's 449,-
- \* Oskar/Diggers, Alfred Chicken, Syndikate, D/Generation
- 4 MB RAM-Karte, Uhr, Copro-Option 199,-
- 1 MB Turbo-Karte, 28 MHz, MMU, Uhr 268,-
- 4 MB Turbo-Karte, 28 MHz, MMU, Uhr 348,-
- 1 MB Turbo-Karte, 42 MHz, MMU, Uhr 368,-
- 4 MB Turbo-Karte, 42 MHz, MMU, Uhr 448,-
- Alle M-TEC Turbo-Karten mit 68882 Coprozessor
- SCSI II Mastercard für M-TEC 68030 169,-
- Apollo-T.-Karte, 1230/50 MHz, Uhr, Co.-Opt. 309,-
- Apollo-T.-Karte, 1240/30 MHz, Uhr, Co.-Opt. 799,-
- Apollo-T.-Karte, 1240/40 MHz, Uhr, Co.-Opt. 999,-
- A 1200 Joypad, wichtig für alle CD-32 Spiele 35,-

## AMIGA 500 / A 600 Erweiterungen

- 4-fach CD-LW für Alfa-Power-Controller 219,-
- inkl. Metallgehäuse, Install-Software, CD mit 500 Games
- Chip-RAM-Erweiterung inkl. 8375 2 MB 239,-
- für A 500 Rev. 3 bis 6a, nicht für Rev. 8a u. A 500Plus
- 250 MB-HD mit AT-Controller, ROM-Opt. 369,-
- 512 kB RAM-Karte Uhr/Akku, 2 Spiele 59,-
- 2 MB RAM-Karte, Uhr/Akku, REV. 5-8a 189,-
- 1/4 MB 68020 M-TEC TurboBoard 238,-/318,-
- A 500Plus, 1 MB-RAM-Karte, 2 Spiele 69,-
- A 600, 40 MB 2.5" HD-intern inkl. Zubehör 99,-
- A 600 4-fach CD-LW mit Contr/Softw., 1 CD 259,-
- A 600 1 MB RAM-Karte ohne Uhr 69,-
- A 600: 1/4 MB (68020) Turbo-Karte 338,-/418,-

## Nützliches Zubehör

- A 520 HF-Modulator für Amiga an TV-Gerät 79,-
- 1.3 o. 2.0 ROM m. 3-f. Umschaltplatine A1200 109,-
- 2.0 ROM mit 2-f. Umschaltung, A 500/A 2000 99,-
- f. zusätzl. 1.3 o. 3.1 ROM, mit WB 2.1 Handb. dtsch, 5 Disk
- OS 3.1 Set dtsch.: A 500 / A 600 / A 2000 je 169,-
- OS 3.1 Set dtsch.: A 1200 / A 3000 / A 4000 je 199,-
- WINNER-Maus, rot, schw. o. weiß, 400 dpi 39,-
- Mega Maus 3-Tasten 400 dpi (Alfa Data) 45,-
- Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic) 69,-
- AMIGA-Trackball mit Microschalter 49,-
- Crystal Trackball, leuchtende Kugel 79,-
- Joystick, z.B. Multi-Cruiser, sw. o. color ab 19,-
- Technosound Turbo-II Professional, Softw. 149,-
- 3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück 59,-



Modem 28.8, V.34 & V. Fast, Postzulassung ab 299,-

## A 2/3/4000 und Erweiterungen

- AT CD-ROM-LW 4-/6-/8-/10-fach A 2000 a.Anfr. Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt. 198,-
- AT 2008 AT-Controller, RAM-Option 119,-
- 540 MB-Harddisk inklusive AT-Controller 379,-
- Apollo 2030 25 MHz Turbokarte, RAM-Opt. 389,-
- Apollo 2030 50 MHz Turbokarte, RAM-Opt. 699,-
- Apollo 2040 40 MHz Turbokarte, RAM-Opt. 999,-
- Apollo 2060 50 MHz Turbokarte, RAM-Opt. 1199,-
- Multi Face Card III, Multi I / O-Karte 139,-
- 4 MB-RAM-Karte inkl. PS/2-Modul, A 2000 248,-
- 2 MB Chip-RAM-Erweiterung A 2000 239,-



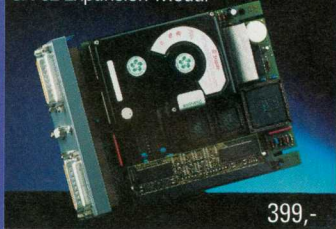
## Drucker-Scanner

- Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar. 240 Z./sec., Einzelblatt-E., Color-Option, Amiga-Treiber !! 319,-
- Citizen ABC inkl. Color-Set, Amiga-Treiber 389,-
- 240 Z./sec., Einzelblatt-E., Color-Option, 2 Jahre Garantie
- HP Deskjet 400, Tintenstrahldrucker 419,-
- Farbe optional, 300x300 dpi, 600x300 dpi s/w, sehr leise
- Canon BJC-210 Color-Tintenstrahldrucker 499,-
- 720x360 dpi, Einzelblatt-Einzug, 3.5 S./Min. Amiga-Treiber
- „NEU“ BJC-4100 Color-Tintenstrahldrucker 589,-
- 720x360 dpi, Farbe u. echtes Schwarz, 5 S./Min. Amiga-Treiber
- ARTEC 6000C A4 Flachbett-Color-Scanner 659,-
- SCSI-II, 24 Bit, hohe Auflösung, inkl. Amiga o. PC-Software

## CD-32 - SX-32 - Zubehör

- SX-32 mit 40 MB-HD u. 1 MB PS/2 Modul 557,-
- CD-32 mit Joypad \*5 CDs, TV-Kabel 299,-
- CD-32 mit Joypad \*10 CDs, TV-Kabel 333,-
- \*Oskar/Diggers,D/Generation,Sleepwalker,Myth,Bump in Burn +Syndikate,A.Chicken, Out to Lunch, F. of the Furies, S.Soccer

## SX-32 Expansion-Modul



399,-

- SX-32 PRO mit 25-50 MHz Turbo-Power a. Anfr. CD-32 Tastatur sw 99,-/ CD-32 Maus sw 39,-
- Harddisk u. RAM, siehe unter 2.5 HD bzw. Ersatzteile
- 3.1 Set: 6 Disk, WB-, AReex-, DOS-Handbuch 99,-
- CD-32 Power-Netzteil 3.0 A 79-/ Joypad 35,-

## Ersatzteil-Service

- ROM 1.3 39,-/ ROM 2.04 39,-/ ROM 2.05 49,-
- ROM 3.1 A/5/6/2000 79,-/ 3.1 A 12/3/4000 129,-
- IC 8520 CIA 39,- IC 5719 Gary 39,-
- IC 8362 Denice 39,- IC 8373 Denise 59,-
- IC 8364 Paula 39,- 8375 1MB Fat Ag. 49,-
- IC SCSI WD 08 59,- SCSI sup. WD 06 79,-
- Chip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen! 10,-
- Coprozessor 25/33/50 MHz 89,-/119,-/199,-
- 2 MB ZIP- RAM (514400), für z.B. Oktagon 139,-
- 1 MB PS/2-Modul 69,-/ 4 MB PS/2-Modul 149,-
- 8 MB PS/2-Modul 269,-/ 16 MB PS/2-M. 599,-
- Netzteil 4,3 - 4,5 A für A 500 / A 600/A 1200 109,-
- Amiga 2000 oder AMIGA 3000 Netzteil je 169,-
- Amiga 3000 T-Netzteil, A 4000 Netzteil je 269,-
- Amiga 3000 T-Board kompl. Sonderpreis 699,-
- Amiga 3000 Tower Gehäuse org.Commo. 169,-
- Amiga 500 Tastatur int. (Tasten auswechself.) 49,-
- Amiga 600 Tastatur int. (Tasten auswechself.) 39,-
- Amiga 1200 Tastatur, deutsch 79,-
- Amiga 2000 oder A 3000 Tastatur, deutsch 149,-
- 4 Spieler Adapter für Parallel-Port 19,-
- 2,5/3.5 HD-Kit für A 600 / A 1200 39,-
- Autom. Maus / Joystick Umschalter 19,-
- Switch-Box f. Drucker/Scanner inkl. Kabel 39,-
- Scart-Kabel für Amiga an TV-Gerät 19,-
- M 1438S -Adapter f. Monitor an Grafikkarte 29,-
- Parm-Kabel 19,- CD-32 Sernet-Kabel 59,-
- Nulmodemkabel 25,- Audiokabel Cinch 9,-
- Druckerkabel 15,- VGA 15-P-Verläng. 15,-
- Tintenpatrone für MPS 120 29,-

## CDTV und A 570 Zubehör

- CDTV Fernbedienung (auch als Reserve ?) 29,-
- CDTV orig. Infrarot-(Drahtlose) Maus sw 49,-
- CDTV original Commodore Genlock 99,-
- CDTV orig. Commo., 64 kb Memory-Modul 49,-
- CDTV original Tastatur, schwarz 99,-
- CDTV Board neu, 1 MB, o. gesockt. IC's 49,-
- CDTV: AMIGA-Maus-Joystick-Umschalter 39,-
- A 570 CD-ROM-LW für A 500, mit 10 CD's 249,-
- A 570 SCSI-Controller 149,-
- A 570 2 MB-RAM-Erweiterung 219,-
- SCSI-Gehäuse inkl. Netzteil, SCSI-Kabel 139,-
- Caddy für A 570, CDTV, ... 1/10 Stück 9-/70,-

## Mailbox

Tel.: 02852 / 91 40-16  
order@vesalia.domino.de

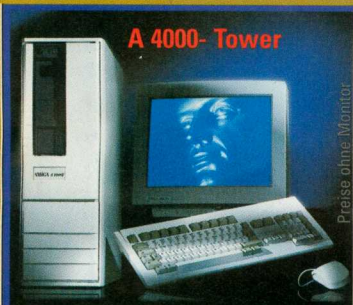
## Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69  
Tel./Fax: 03901 / 33766

## Direktverkauf Hamminkeln

Mo.- Fr. 10.00 - 13.00 / 14.00 - 18.30 Uhr  
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

# AMIGA®



**A 4000- Tower**

Bitte ohne Monitor

- A 4000-Tower\* 2 MB, ohne Harddisk 3249,-
- A 4000-Tower\* 6 MB, 1 GB-Harddisk 3777,-
- A 4000-T.\* 10 MB, 1 GB-HD, 8-fach CD-LW 4299,-
- A 4000-T.\* 18 MB mit HD u. CD-ROM-LW 5598,-
- 2,15 GB SCSI-HD (8mS), 6-fach SCSI-CD-ROM-LW (140mS)
- \* Umfangreiches Software-Paket, siehe bei Amiga 1200.
- A 4000-Tower-Board (Amiga-Technologies) 1999,-
- A 4000-Turbo-Board 68040 40 MHz 1199,-

## GRAFFITI Video-karte 149,-

Nemac IV (Vollversion) 35,- Sonderpreis nur beim Kauf der Graffiti-Karte

**Kodak Digital-Camera DC 40 1339,-**  
 24Bit Farbtiefe, Auflösung 756 x 504, Speicher 4 MB für bis zu 99 Bilder. Eingebaute Blitz, Selbstauslöser. Objektiv f 2.8 - f 16/1,2 m bis unendlich scharfzeichnend. Dateiformate: PICT, TIFF, JPEG, BMB. HxBxT 55x135x155 mm, 0,5 kg. Mit Software für PC/ Mac. Amiga/ Softw. a. Anfr. Chinon Digital-Camera EC 3000 1599,-

### Disk-Software allgemein

- ASIM 3.5, u1 CD 115,- Final Writer V4.0 dtsch. 229,-
- Brilliance V2.0 129,- Final Copy II dtsch. 69,-
- CD Boot 1.0 55,- IDE-Fix CDFS 89,-
- CD-ROM Starterkit 99,- PC Task 2.03 / 3.1 39,-/169,-
- CD-Write 69,- Personal Write dtsch. 49,-
- Deluxe Paint V A GA 149,- Siegfried Copy 1.8 59,-
- Diavolo Backup 89,- Siegfried AntiVirus 49,-
- Final Data 119,- Turbo Print Pro. 4.1 119,-
- AMOS- the Creator 39,- GP Fax, deutsch 89,-

### AMIGA - Laufwerke

- 3.5 DELL HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy 159,-
- 3.5 Alfa Data-LW extern, u. Siegfried Copy 99,-
- 3.5 Color-LW, rot, blau, gelb, grün, Siegf. Copy 89,-
- 3.5 LW-int., A 500 / A 600 / A1200 / A 4000 89,-
- ZIP-Drive-extern 100 MB (SCSI) 359,-
- EZ-Drive 135-S, SCSI-extern, mit 1 Medium 469,-
- ZIP-Medium 29,- / EZ-135 Medium 45,-

- 3.5 AT- Harddisk**    **3.5 SCSI-Harddisk**
- 540 MB Seagate 299,-    540 MB IBM 10 ms 269,-
- 1.0 GB NEC 10 ms 359,-    1.0 GB IBM 10 ms 469,-
- 1.17 GB IBM 6.9 ms 549,-    1.6 GB NEC 11 ms 499,-
- 2,14 GB Seagate 549,-    2.16GB IBM 8 ms 929,-

- CD's für A 570, CDTV, CD-32/SX-32, A 500 - A 4000
- 17 Bit Phase 4 39,- Illusions in 3D 22,-
- 17 Bit 5 th Dimension 39,- Imagine Enhancer 55,-
- 64 er CD-ROM 29,- Light ROM V/II je 55,-
- Amiga Desktop-Video 35,- Light ROM III, 3 CD's je 79,-
- Amiga Magazin 1 / 2 / 3 je 16,- Light Works 35,-
- Amiga Tools III 35,- Lightware Enhancer 45,-
- AmiNet 7 / 8 / 9 / 10 / 11 je 19,- LSD Compendium Del. 3 45,-
- AmiNet Set 1, 4 CD's 49,- Making Musik 39,-
- Amos PD Release 2 45,- Maxon Cinema 4 D Clas. 65,-
- AmiNet Set 2, 4 CD's 49,- Maxon Raytrace Pro CD 65,-
- Animatic 9,- Meeting Pearls III 15,-
- Animania Vol.1 25,- Megahits 1 & 2 je 9,-
- Amiga FD Inside 19,- Megahits 3 & 4 je 29,-
- Amiga Tools I 15,- Megahits 5, 2 CD's 23,-
- Amiga Tools II 25,- Megahits 6 39,-
- Arktis Edition Vol. 1 16,- Network CD Volume 2 35,-
- Artwork 25,- Octamed 6.0 49,-
- Assessins Vol.1 u. 2 39,- RHS Color-Collection 29,-
- The Beauty of Chaos 19,- RHS DTP-Collection 19,-
- Brokasten CD 29,- Saar / Amok II 29,-
- C 64 Sensations Vol. 1 25,- Sci - Fi Sensation 2 CD's 39,-
- Caddy für A 570/CDTV 9,- Sound Library/Graphic 39,-
- Cinema Studio 35,- Sound & Version 39,-
- Cliptomania 58,- Spectrum Emulator 2 29,-
- Comugraphics Phase 1 45,- Stare Optx 35,-
- Da Capo Vol.1 35,- Steuer Profi '95 49,-
- Demomania I 22,- Terra Sound 19,-
- Deutsch. Edition 2 22,- The AGA Experience 45,-
- Do it ! 35,- The Color Library Vol. 1 35,-
- E.M. Comugraphic Ph. 2 45,- Tiebreak 19,-
- Encounters 29,- Texture Gallery 65,-
- Eric Schwartz CD 39,- Town of Tunes 29,-
- Fanta Seas 49,- Ultimaedia 3 & 4 45,-
- Fresh Fish 10 29,- UPD Gold 4 CD's 49,-
- Frozen Fish 35,- Visions 25,-
- Gateway 16,- Weird Science Anim. 49,-
- The Global A. Experience 29,- The Science Clipart 39,-
- Gif's Galore 35,- Weird Science S. 2 CD's 45,-
- Giga Grafik 4 CD's 35,- Workbench Add on 35,-
- Giga-PD 3.0 dt. 3 CD's 20,- World Info 95 25,-
- Gigantic Games 2 10,- World of ... je 35,-
- Gold Fish III 35,- XiPaint V3.2 49,-

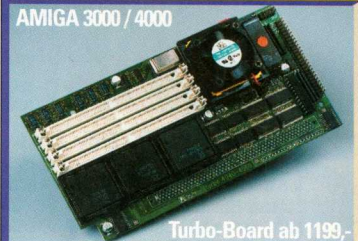
- 2.5 HD SX-32 / SX-1 / A 600 / A 1200**
- 40 MB Conner 99,- / 420 MB Conner 359,-
- 540 MB Hitachi 399,- / 810 MB Hitachi 549,-
- 100 MB / 170 MB / 260 MB / 340 MB / 1,3 GB a. A.
- alle Harddisk intern, inklusive Software und Zubehör



- M 1438S Autoscan 509,-
- M 1538S Autoscan-Monitor, A.-Kabel 649,-
- M 1764 Autoscan-Monitor, A.-Kabel 1499,-
- A 1084 ST Monitor inkl. Amiga-Kabel 369,-
- Philips TV-Monitor mit Amiga-Kabel 359,-

## TIPS DES MONATS

- Amiga 600: 1 MB Turbo-Karte (68020) 338,-
- A 1200 Magic OS 3.1, 40 MB-HD 749,-
- A1200 Surfer: 260 MB, Modem, Softw. 1059,-
- A 1200 : 4 MB Turbokarte, Uhr/Akku 199,-
- CD-32, 5 CD's, Joypad, TV-Kabel 299,-
- Master ISO, Amiga-Brenner-Softw. 329,-
- Yamaha 102 CD-Writer, 4/2-f. R/W 1349,-
- 4-f. CD-LW, A 1200 Contr./Softw., 4 CD's 299,-
- 10-fach AT-CD-ROM-LW, ohne Zubehör 429,-
- 6-fach SCSI CD-ROM-LW (TEAC 56S) 339,-
- i-glasses! Virtual Reality, 3-D Brille 999,-
- BJC 210 Color Tintenstrahldrucker 499,-



**AMIGA 3000 / 4000**  
 Turbo-Board ab 1199,-

- Apollo-68040 40 MHz A 3/4000 und Tower 1199,-
- Apollo-68060 50 MHz A 3/4000 und Tower 1349,-
- SCSI-CD-Writer // SCSI-AT-CD-LW**
- Yamaha CDR 102, 2x schreiben/4x lesen 1349,-
- Yamaha CDR 100, 4x schreiben/4x lesen 1949,-
- MasterISO Brennersoftware für Amiga 329,-
- CD-Rohling, 74 min, (700 MB), 1/10 19,-/179,-
- Toshiba XM-5401 4-fach 600 kB/s 190ms 229,-
- TEAC CD 56S 6-fach 920 kB/s 130ms 329,-
- Toshiba XM 3701 6.7-fa. 1000 kB/s 120ms 379,-
- Goldstar R524B 4-fach AT, 635 kB/s 160ms 109,-
- TEAC CD-56A 6-fach AT, 925 kB/s 140ms 199,-
- Optika CD 688 8-fach AT, 1200 kB/s 180ms 259,-
- Goldstar C0580 8-fach AT, 1200 kB/s 150ms 299,-
- Stringray 8522 10-fa. AT, 1500 kB/s 150ms 429,-
- Mitsumi, Aztech, IBM, Samsung usw. a. Anfr.

- CD's für CD-32/SX-32, Amiga 1200 und Amiga 4000
- Alfred Chicken 15,- Gamers' Delight II 29,-
- Alien Breed 3D 59,- Grand Slam 3-er Set 25,-
- Banshee 25,- Guardian 49,-
- Base Jumpers 30,- Liberation 29,-
- Battletoads 19,- Myth 15,-
- Black Viper a. Anfr. Odyssey a. Anfr.
- Blitz Tennis a. Anfr. Out to Lunch 15,-
- Bump 'n' Burn 9,- Paws of Fury 35,-
- Def. of the Crown 2 35,- PGA European Tour 17,-
- D-Generation 19,- Photo Lite 39,-
- Erben der Erde 55,- Sensible Soccer 19,-
- Extreme Racing a. Anfr. Schlafwandler 15,-
- Exile 49,- Sperts Legacy 59,-
- Fears a. Anfr. Super Skidmarks 35,-
- Fields of Glory 19,- Syndicate / Afr. Chicken 29,-
- Fire & Ice 15,- Video Creator 29,-
- Fury of the Furies 19,- Whales Voyage II a. Anfr.
- Gamer Cover CD 8-20 je 7,- World of Golf a. Anfr.
- Gamers' Delight I 19,- Worms 59,-
- Wing Commander / Dangerous Streets 29,-

# COMPUTER Vesalia IBM

Industriestraße 25  
 (Im Liefergebiet A2)  
 46 499 Hamminkeln

- Bestellannahme: 02852 / 9140-10
- Bestellannahme: 02852 / 9140-11
- Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autobahn A3  
 Oberhausen-Arnheim  
 Fax: 02852 / 1802

Amiga u. Commodore sind eingetragene Warenzeichen der Escom AG  
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Mo.-Fr. 9.00 -13.00 /14.00 -18.30 Uhr  
 Sa. 9.00 -13.00 Uhr



Jeder möchte seinen Amiga möglichst optimal ausnutzen. Oft kommt man hier aber sehr schnell an die Leistungsgrenze seines Rechners. Aber kein Problem, immerhin kann man den Amiga jederzeit aufrüsten. Dabei stellt sich aber sehr schnell die Frage, welche Erweiterungen überhaupt möglich sind und welche man sich lieber nicht zulegen sollte. Einige dieser Fragen können wir hoffentlich auch dieses Mal wieder beantworten.

Schreibt an: Computec Verlag, Amiga Games,  
Kennwort: Helpline, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

**TURBOKARTEN**

Ich bin schon seit vier Jahren stolzer Besitzer eines Amiga 500 mit einer 850 MByte Festplatte, einem zweiten Laufwerk, Amiga-OS 1.3, 2.x und 2,5 MByte Speicher. Ich möchte nun meinen Amiga noch etwas aufrüsten und hätte dazu einige Fragen:

- 1) Gibt es überhaupt Turbokarten für den Amiga 500?
- 2) Ist eine Turbokarte mit Speicher mit ChipRAM oder FastRAM bestückt?
- 3) Ich möchte mir eine Speichererweiterung kaufen. Wo wird diese am Amiga 500 angeschlossen?
- 4) Werde ich noch ein zweites Netzteil für eine Turbokarte benötigen?
- 5) Gibt es irgendeine Möglichkeit für den Amiga 500, auf den AGA-Chipset aufzurüsten?

**Andreas Leonhardt,**  
67659 Kaiserslautern

- 1) Ja, natürlich gibt es Turbokarten für den Amiga 500.
- 2) Kommt darauf an. Man kann Turbokarten mit und auch ohne Speicher kaufen. Der Speicher ist dann FastRAM.
- 3) An der Unterseite des Rechners befindet sich eine kleine Klappe. Hier kann man

die Speichererweiterung einbauen. Eine andere Lösung ist der Anschluß einer externen Speichererweiterung am Expansions-Port des Amiga 500.

- 4) Ja, dies ist aber normalerweise bereits bei der Turbokarte dabei.
- 5) Bis jetzt: NEIN!

- 1) Wenn ich mir einen Amiga 1200 kaufe, kann ich ihn dann mit einer PC-Karte in einen vollwertigen 486er PC verwandeln?
- 2) Kann ich dann auf einer Festplatte PC- und Amiga-Programme installieren?
- 3) Kann ich dann aus Amiga-Programmen PC-Programme machen und umgekehrt?
- 4) Müßte ich dann, wenn ich die Amiga- bzw. PC-Programme benutze, die PC-Karte ausschalten?

**K. B., 59329 Wadersloh**

- 1) Ja, je nachdem wie gut halt die PC-Karte ist.
- 2) Ja, allerdings kommt es auch hier auf die PC-Karte an, und in der Regel muß man eine eigene Partition für die PC-Karte auf der Festplatte einrichten.
- 3) Nein.
- 4) Dies geht über die Systemsoftware. Man muß also nicht irgendwelche Knöpfe oder Hebel drücken.

**AGNUS AUSTAUSCHEN**

Ich bin ein sehr stolzer Besitzer eines Amiga 2000 mit zwei Laufwerken, 250 MByte Festplatte und 3 MByte RAM. Leider hat mein Amiga nur 512 KByte ChipRAM. Mich würde nun interessieren, ob es genügt, den Agnus auszutauschen, um mehr ChipRAM zu erhalten?

**M. Nußbaumer,**  
76530 Baden-Baden

Leider reicht das nicht ganz. Es müssen noch einige Pins umgebogen werden und eventuell muß sogar noch gelötet werden. Für jemanden, der sich etwas mit Elektronik auskennt, überhaupt kein Problem. Ungeübte sollten zum nächsten Elektriker gehen. Einen Computerfachmann benötigt man dazu auf jeden Fall nicht.

**AMIGA 500 UND AMIGA 2000x**

Ich bin Besitzer eines Amiga 2000 mit Festplatte und Kickstart 2.0. Da mir die Helpline gut gefällt, habe ich einmal ein paar Fragen an Euch:

- 1) Der Amiga 2000 hat doch eine größere Chance zu überleben als der Amiga 500, oder?
- 2) Wird es für den Amiga 500 und Amiga 2000 so etwas wie eine AGA-Karte geben,

**SPEICHERMANGEL**

Ich besitze einen Amiga 1200 mit Festplatte und 2 MByte Speicher. Ich habe mir vor einiger Zeit das Spiel Banshee für meinen Computer gekauft. Auf dem Beipackzettel steht, daß man mit 2 MByte Speicher dieses Spiel ohne weiteres von Diskette spielen kann. Kopiere ich aber das Spiel auf meine Festplatte, läuft das Spiel wegen Speichermangel nicht mehr. Was kann ich machen, damit das Spiel auch von Festplatte läuft?

**Daniel Ranlecker,**  
71088 Holzgerlingen

Das Spiel benötigt die vollen 2 MByte Speicher. Starte keine Tools im Hintergrund,

und Du dürftest keine Probleme mehr haben. Besitzt Du dann jedoch immer noch zu wenig Speicher, gibt es die Möglichkeit, Deinen Amiga ohne Startup-Sequence zu starten. Drücke beim Booten des Amigas beide Tasten der Maus, bis das Boot-Menü des Amiga erscheint. Nun klickst Du mit der Maus auf das Gadget „Booten ohne Startup-Sequence“, und es wird sich nur ein Shell-Fenster öffnen. Hier kannst Du dann über die CLI-Befehle, die im Handbuch vom Amiga erklärt werden, das Spiel starten. Eine Möglichkeit, Speicherplatz zu sparen, ist übrigens das Ausschalten von Diskettenlaufwerken und Festplatten.

**AMIGA 1200 PC?**

Ich besitze leider nur einen Amiga 500 und möchte mir in nächster Zeit einen Amiga 1200 zulegen. Dazu habe ich einige Fragen:



so daß auch Spiele vom Amiga 1200 bei mir laufen würden?

3) Warum wird der Amiga 4000 so teuer angeboten?

Lars Braun, 40589 Düsseldorf

1) Nein, den einzigsten Vorteil, den der Amiga 2000 gegenüber dem Amiga 500 hat, ist, daß die meisten Geräte 1 MByte ChipRAM besitzen und günstiger aufzurüsten sind.

2) Es wurde schon viel angekündigt, aber bis jetzt noch nichts präsentiert. Wir können nur abwarten.

3) Alte Frage, alte Antwort: Keine Ahnung!

## DRUCKER-TREIBER

Ich bin ein Amiga 1200-Besitzer. Vor einigen Wochen habe ich einen Seikosha-Drucker gekauft und habe nun ein großes Problem. Wenn ich etwas ausdrucken will, geht dies nicht. Kann das am Druckertreiber liegen, oder was mache ich falsch? Woher kann ich einen passenden Druckertreiber bekommen?

Bernd Engelharts,  
26759 Hinte

Versuche es einmal mit dem Standard-Treiber GENRIC. Ansonsten kannst Du einmal alle Druckertreiber durchprobieren, ob einer zufällig mit Deinem Drucker zusammenarbeitet. Außerdem würde ich einmal den Hersteller anschreiben und nach einem Druckertreiber fragen oder bei diversen PD-Händlern anrufen. Als kommerzielle Lösung gibt es noch das Programm TurboPrint.

## CD-ROM KAUFEN?

Ich besitze einen Amiga 600 mit einer 420 MByte Festplatte und 2 MByte RAM. Ich habe da eine Frage über CD-ROM-Laufwerke und CD-ROMs. Ist es sinnvoll,

## VOM AMIGA 2000 ZUM AMIGA 1200

Ich stehe kurz davor, von einem Amiga 2000 zu einem Amiga 1200 zu wechseln. Leider habe ich gar keine Ahnung davon. Es wäre nett, wenn Ihr mir meine Fragen beantworten könntet, da ich blutiger Anfänger bin.

- 1) Dumme Frage, aber was ist ein Kickstart?
- 2) Kann ich Spiele und Programme auch ohne Kickstart betreiben?
- 3) Welches Kickstart könnt Ihr mir empfehlen?
- 4) In Eurer Zeitschrift sah ich Werbung von einem Amiga 1200 Magic. Was bedeutet Magic?
- 5) Wie ist ein Amiga 1200 standardmäßig ausgerüstet?
- 6) Ist CD 32-Emulationssoftware sinnvoll?
- 7) Ist ein 1084S-Monitor geeignet für den Amiga 1200?
- 8) Welche Workbench empfiehlt Ihr mir?

Stephen Herold,  
63868 Großwallstadt

1) Das Kickstart ist das eigentliche Betriebssystem des Amiga. Es handelt sich dabei um ein ROM, das fest im Rechner eingebaut ist.

sich für einen Amiga ein CD-ROM-Laufwerk zu besorgen?

Ronney Bönzel,  
09123 Chemnitz

Ja, natürlich. Schau Dir nur einmal den Software-Markt an. Es gibt mittlerweile eine riesige Auswahl an CD-ROMs für den Amiga. An Softwaremangel wirst Du ganz sicher nicht sterben, wenn Du ein CD-ROM-Laufwerk Dein eigen nennst, denke doch einfach nur mal an unsere monatliche Cover-CD auf Amiga Games Extra!

## FESTPLATTE AM AMIGA 500

Ich bin stolzer Besitzer eines Amiga 500 mit 1 MByte RAM und drei Disketten-Laufwerken und habe vor, mir eine Festplatte zuzulegen. Daher habe ich ein paar Fragen an Euch:

- 1) Kann man auch eine 3,5er

Festplatte an meinen Amiga 500 anschließen?

- 2) Benötige ich ein Netzteil für die Festplatte?
- 3) Kann ich eine SCSI-Festplatte auch mit einem AT-Controller betreiben?

Markus Segger, 59075 Hamm

- 1) Natürlich geht das ohne Probleme.
- 2) Du benötigst ein externes Gehäuse für die Festplatte. In diesem Gehäuse ist normalerweise bereits ein externes Netzteil eingebaut. Ist das nicht der Fall, brauchst Du ein zusätzliches Netzteil.
- 3) Nein.

## AMIGA 1200

Vor kurzem habe ich mir einen gebrauchten Amiga 1200 gekauft. Da ich leider noch nicht die große Ahnung von Amiga-Computern habe, hätte ich einige Fragen an Euch:

- 1) Lohnt es sich, einen Amiga 1200 aufzurüsten oder

2) Nein, ohne ein Kickstart kannst Du Deinen Rechner nicht einmal starten.

- 3) Natürlich die neueste Version. Momentan ist dies die Version 3.1.
- 4) Das ist der Magic-Pack des Amiga 1200. Es nennt sich deshalb Magic, weil es sich um hochwertige Software handelt, die man sozusagen zu einem Spottpreis zum Amiga 1200 hinzubekommt.

5) Standardmäßig besitzt der Amiga 1200 einen 68020-Prozessor, Amiga-OS 3.1, 1 Diskettenlaufwerk sowie 2 MByte ChipRAM. Diverse Händler bieten den Amiga 1200 auch mit Festplatte und mehr Speicher an.

6) Ja, viele, aber nicht alle CD-32-Spiele sind damit auf dem Amiga 1200 lauffähig.

7) Nein, der 1084S-Monitor ist nicht gerade das optimale Gerät für den Amiga 1200. Man kann ihn zwar benutzen, aber empfehlenswert ist es nicht gerade.

8) Natürlich auch die neueste Version, also die Workbench 3.1.

stirbt der Rechner bald aus wie der Amiga 500?

- 2) Was bedeutet AGA?
- 3) Kann ich DD-Disketten mit einem HD-Laufwerk lesen und beschreiben?
- 4) Kann ich an den Amiga 1200 ein CD-ROM-Laufwerk anschließen?
- 5) Wie viele externe Disketten-Laufwerke kann ich an den Amiga 1200 anschließen?

Andre Kariton, 10318 Berlin

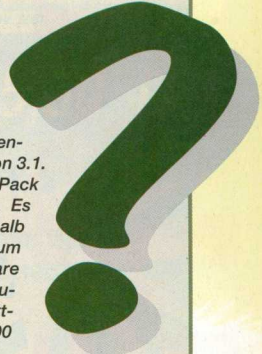
1) Nun ja, der Amiga 500 hat sich ja ziemlich lange gehalten. Der Amiga 1200 wird sich bestimmt auch so lange halten können.

2) AGA nennt sich der spezielle Grafikchip des Amiga 1200 und Amiga 4000.

3) Ja, das ist ohne weiteres möglich. Nur umgekehrt ist das leider nicht machbar.

4) Natürlich geht das. Es gibt hier viele Angebote im Hardware-Fachhandel.

5) Am Amiga 1200 kann man drei externe Diskettenlaufwerke anschließen.





ECTS 1996  
& Amiga Show

Neuer Aufschwung oder Stagnation?

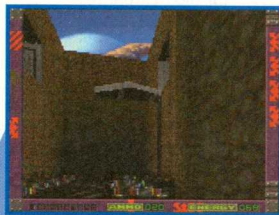
**Frühlingszeit, Messezeit! Im April fanden in London gleich zwei Messen statt, die für den Amiga-User von höchster Bedeutung sind. Wir waren natürlich zugegen und berichten von der Amiga Show und der ECTS '96 gewohnt ausführlich und kompetent!**



Virtual Karting  
Deluxe

Technischer Höhenflug oder spielerische Enttäuschung!

**Mit seiner neuen Grafiktechnik sorgte Virtual Karting im Oktober für eine kleine Revolution, von der Hits wie Extreme Racing profitierten. OTM will nun dank verbesserter Spielbarkeit und brillanter Grafik die Pole Position zurückerobern.**



Alien Breed 3D II

Neue Referenz oder gewohnte 3D-Unterhaltung?

**Die erste Demo-Version hinterließ einen exzellenten Eindruck, sofern man einen Amiga mit genügend Power sein eigen nennen konnte. Wir haben nun die Endversion auf Bytes und Pixel getestet!**

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Änderungen ergeben.

Ab

22.05.96  
am Kiosk!

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 Gettenpoh (cg)

**Stellvertreter des Chefredakteurs:**

Christoph Holowaty (ch)

Christian Müller (cm)

**Leitender Redakteur:**

Hans Ippisch (hi)

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Compuserve ID: 100 443, 1115

**Textkorrektur:**

Herbert Aichinger (ha)

**Bildredaktion:**

Roland Gerhardt (rg)

**Redaktion:**

Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,

Leserbriefe: Rainer Rosshirt (rr),

Userbox: Andreas Magerl (am),

Assistenz: Michael Erwein (me), Alexander Gettenpoh (ag)

**Layout:**

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,

Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

**Titelgestaltung:** Gisela Tröger

**Grafisches Konzept:**

Stefanie Gettenpoh, Sylvia Stenglein

**Freier Mitarbeiter:**

Oliver Preißner (op)

**Gestaltung der Eigenanzeigen:**

Stefanie Gettenpoh

**Vertrieb:**

Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**

Roland Bollendorf

**Anzeigenverkauf:**

Computer-Verlagsbüro Nürnberg

Isarstraße 34 + 90451 Nürnberg

Telefon 09 11/96 38 32-0

Telefax: 09 11/6 42 78 60

CompuServe: 101647, 2432

Media-Beratung: Thorsten Szameit (19)

Media-Beratung: Wolfgang Menne (43)

Disposition: Tanja Kaiser (32)

Verantwortlich: Thorsten Szameit

**Anzeigenverkauf:**

VECTOR Medienmarketing GmbH

Falkstraße 45-47

47058 Duisburg

Tel. 02 03/3 05 11-50

Fax 02 03/3 05 11-34

Thomas Kammer (Leitung, Verkauf, -51)

Oliver Diemers (Verkauf, -54)

Thomas Diel (Verkauf, -52)

Gregor Eicker (Disposition, -53)

**Verantwortlich für den Anzeigenteil:**

Thomas Kammer, Thorsten Szameit

**Anzeigenpreise:**

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8, gültig ab Januar 1996

**Druck:**

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Titel:**

Amiga Games & Extra: Alien Breed 3D © Team 17

Amiga Fun: Hollywood Pictures © Starbyte

**Abonnement & ISSN:**

AMIGA Games (ISSN 0946-6339)

kostet im Abonnement DM 79,-

AMIGA Games Extra

kostet im Abonnement DM 139,-

AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im

Abonnement DM 204,-

**Abbetreuung:** Tel.: 09 11-5 32 51 79

Diese Telefonnummer gilt nur für abonnentechnische

Fragen. Fragen zu Spielen können unter dieser Nummer

leider nicht beantwortet 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

keine enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthal-

ten Programme stellen keine Entwertung des Verlages dar, sondern

sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation von

Programmen geschieht auf eigene Gefahr.

Teillaufgaben dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firma Inter-Ver-

und Computer Verlag bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

TIME KEEPERS  
Exklusiv-Demo!

ATROPHY  
Exklusiv-Interview!

BALLOONS  
Exklusiv-Demo!



