

AMIGA
Games *Disc & Mag*



ISSN 0946-6339

8/96



DM 7,50

JETZT IM TEST!

Capital Punishment
Kick Off '96
Legends
Kargon

FIGHTIN' SPIRIT

Die neue Beat 'em Up-Referenz im Riesentest!

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

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

**EXKLUSIVER KNÜLLER
AUF DER DISK!**

KARGON

**Spielbares Spezial-Demo für 1-4 Spieler!
Für alle Amigas ab 1 MB!**

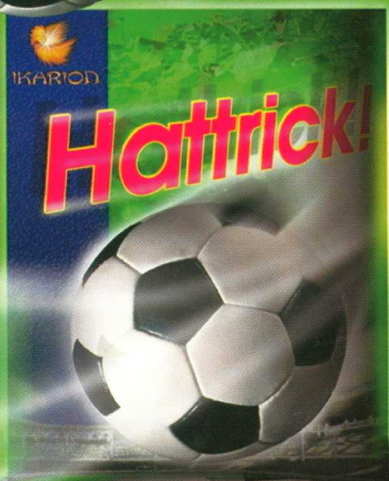


Der König des digitalen Fußballmanagements – jetzt endlich auch für Ihren Amiga!



PC GAMES:
91%
(Games Award):
"HATTRICK:
Tabellenführer"

nur
59,90
DM



PC JOKER: 89%
(Joker Hit):
"Der neue König des
digitalen Fußball-
managements –
übersichtlich und
komplex."

POWERPLAY:
84%:
"HATTRICK spielt
ganz eindeutig in
der Oberliga..."



Zahlen Sie per Eurocard, Visa Card, Diners Club, American Express oder Euroscheck zzgl. DM 6.- Versandkosten. Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 6.- Versandkosten und Nachnahmegebühr.

Hiermit bestelle ich ___ Stk. HATTRICK! Amiga

Name: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Unterschrift _____

Datum _____

KORONA SOFT
Postfach 3115
33261 Gütersloh
Tel: 05241 - 18 28
Fax: 05241 - 1 30 43

Heute bestellen –
morgen spielen!



A DESIGN FOR LIFE

So oft man dem Amiga auch sein Ende prophezeit, immer wieder rückt er zurück in den Mittelpunkt der Heimcomputer-Welt und fasziniert mit Eigenschaften, die sich Pentium-PCs immer noch wünschen.

Woran liegt es, daß der Amiga immer wieder zu überraschenden Comebacks in der Lage ist? Sicherlich nicht daran, daß die jeweilige verantwortliche Firma den Amiga mit millionenschweren Marketingbudgets in den Handel und in das Gewissen der Konsumenten drückt. Hier richten diese Firmen oft mehr Schaden an, als sie auf der anderen Seite gut machen können. Commodore verspielte viel zu lange in der PC-Welt die Profite, welche der Amiga brachte. Escom hatte ganz einfach nicht mehr das Geld, das sie für einen anständigen Relaunch benötigt hätten. Zwischenzeitlich hat der überhehrgeizige PC-Riese aus Heppenheim sogar einen Vergleich beantragen müssen. Vielmehr sind es die Manic Street Preachers in Form von zahlreichen Amiga-Verrückten, die ihrem Lieblings-Computer ein Design for Life zusprechen und den Software-Support nicht abbrechen

lassen. Geniale Entwickler wie Fabio Bizetti und Andy Clitheroe, loyale Softwarehäuser wie Neo oder Ikarion und die Amiga-Fans in aller Welt halten dem Amiga die Stange und hoffen auf einen Tag, an dem sie mit stolzesgeschwelter Brust der restlichen Computer-Welt wieder eine ganze Dimension voraus sind. Die Pläne von VIS-corps, in den nächsten Amiga-Modellen einen mit 300 MHz getakteten Hauptprozessor einzusetzen, lassen diese Hoffnung mehr als berechtigt erscheinen. Vorläufig müssen wir uns jedoch mit konventionell aufgerüsteten Amigas zufriedengeben, die zu durchaus spektakulären Leistungen in der Lage sind. Mit der Amiga Games werdet Ihr auch in Zukunft einen kompetenten und informativen Begleiter haben!

Ich bin mir sicher, daß diese Ausgabe einmal mehr die Herzen der Spielefans erfreuen wird. Mit dem Beat 'em Up-Knaller Fightin' Spirit, dem Arcade-Hit Kargon, dem 3D-Fußballspiel Kick Off '96 und dem farbenprächtigen Jump & Run Tin Toy Adventure befinden sich vier Top-Spiele aus unterschiedlichen Genres auf dem Prüfstand. In unserer neuen In Progress-Rubrik halten wir Euch außerdem über die restlichen Entwicklungen auf dem laufenden. Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

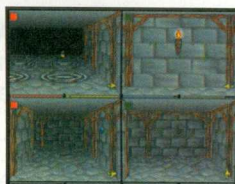
COVERDISK

Kargon

Einmal mehr haben wir ein exklusives Demo auf die Coverdisk gepackt, das es nur bei uns gibt! Bis zu vier Spieler dürfen sich in diesem Arcade-Game gleichzeitig durch die verschlungenen 3D-Labyrinth jagen und Extras aufsammeln. **Weitere Infos auf Seite 72!**



Kargon ist eine tolle Mixtur aus Dungeon Master und Bomberman..



Bis zu vier (!!) Spieler können gleichzeitig spielen!

COVER CD-ROM

Einige exklusive Schmankerl gibt es auch auf der CD-ROM zu finden! Die Vollversion des Breakout-Clones Escape from Tharkan, das AGA-Demo des Beat 'em Up-Hits Fightin' Spirit, den Audio-Soundtrack zu 'Der Produzent' und hunderte Demos, PD-Utilities, PD-Games und vieles mehr! **Der komplette Inhalt ab Seite 74!**



Escape from Tharkan



Kargon



Fightin' Spirit



Jimmy's Journey



Slam Tilt!



Black Viper

INHALT

Einmal mehr überraschen die Entwickler von Neo Software mit einem ungewöhnlichen Projekt. Nach dem Rollenspielhit *Whale's Voyage 2*, der Gangstersimulation *Der Clou*, dem Rennspiel *Black Viper* und dem Knobelspiel *Spherical Worlds* liefern sie mit *Fightin' Spirit* ein grafisch aufwendiges Beat 'em Up im SNK-Stil ab. Wir testen das Spiel auf **satten vier Seiten!**



INHALT 8/96

RUBRIKEN

Impressum.....	98
Infotorial.....	3
Inserentenverzeichnis.....	85
Vorschau 9/96.....	98

SERVICE

Coverdisk.....	72
Cover-CD.....	74
Kleinanzeigen.....	76

CHARTS

Joysoft-Bestseller.....	70
Leser-Charts.....	71

LESERBRIEFE

Helpline.....	94
Rossi's Mailbox.....	80

USERBOX

Die aktuellen News.....	88
Aktuelle PD-Games.....	92

SPECIALS

CAPITAL PUNISHMENT	6
Der Newcomer aus Kanada!	
KANG FU	8
Australische Hüpferei	
IN PROGRESS	10
Aus den Entwicklungslabors	
NEUE PD-GAMES!	92
Spiele für wenig Geld	

GAMES

A500 & A1200

Extreme Racing Data 24
 Fightin' Spirit..... 12
 Gonks..... 34
 Kang Fu..... 8
 Kargon..... 18
 Kick Off '96..... 22
 Legends..... 28
 Mission One..... 6
 Push'n Pull..... 67
 Saturday Night Snooker. 30
 Tin Toy Adventures.. 32
 Valhalla 3..... 26

CD-ROM

AGA Experience 31
 Fightin' Spirit..... 12

SPILETIPS

TIPS & TRICKS

Codes..... 279
 Charts-Tips..... 286
 Expertentips..... 281
 Lesertips..... 284
 Tips & Tricks ABC.. 287

KOMPLETTLÖSUNG

Slam Tilt!..... 257
 Speris Legacy..... 273
 Xtreme Racing 262
 Magic Boy..... 268

CAPITAL PUNISHMENT



Nicht schlecht! In Kanada gibt es eine brandneue Firma namens Click Boom, die ausschließlich für den Amiga entwickelt! Wir haben einige Bilder zu ihrem ersten Projekt für Euch aufgeschnappt und die Demo-Version angetestet!

6

CHECK UP



In unserer brandneuen Check Up-Rubrik halten wir Euch künftig über alle in der Entwicklung befindlichen Top-Games auf dem laufenden. Dies reicht von Spielen wie Pole Position bis hin zu Geheimprojekten wie Virtual Rally!

10

KICK OFF '96



Anco wärmt seinen Klassiker noch einmal auf! Glücklicherweise griffen sie dabei nicht auf die direkten Vorgänger zurück, die doch recht enttäuschend waren, sondern entwickelten eine brandneue 3D-Engine, die für ein neues Spielgefühl sorgt.

22

KARGON



Diese faszinierende Mischung aus dem Multiplayer-Klassiker Bomberman und dem 3D-RPG Dungeon Master fesselt bis zu vier Spieler gleichzeitig an die Joysticks und die Tastatur. Wir bieten ein exklusives Cover-Disk-Demo und einen Riesentest!

18

EXTREME RACING DATA



Gutes kann noch besser werden! Die Datendiskette zum Rennspielhit Extreme Racing hat nicht nur neue Strecken zu bieten, sondern wurde auch in Sachen Gameplay mächtig überarbeitet. Wir sind um die Kurven geflitzt!

24

VIScorps Entwicklerpolitik zeigt erste Erfolge! Das neue kanadische Label 'clickBOOM' hat sich voll und ganz dem Amiga verschrieben und verspricht technisch sensationelle Spiele, wie man sie sich nur erträumen kann.

Zugegeben, wir waren ganz schön überrascht, als sich kurz vor Redaktionsschluss am Telefon plötzlich eine gewisse Sofia Tsiotikas meldete und uns erklärte, daß sie im Auftrag des brandneuen PXL-Labels 'clickBoom' zukünftig die Vermarktung aller kommenden Titel betreut, die übrigens exklusiv für den Amiga entwickelt werden. Am ersten Projekt, das sich Capital Punishment nennt, arbeiten die Programmierer nun schon 16 lange Monate. Die Chancen stehen nicht schlecht, daß mit diesem Beat 'em Up-Spiel alle Amiga-Abtrünnigen kapital bestraft werden. Dank ausgefeilter Programmerroutinen kitzelt das Spiel die letzten Reserven aus allen Amigas jeglicher Konfigurati-

Kanada im Amiga-Rausch?

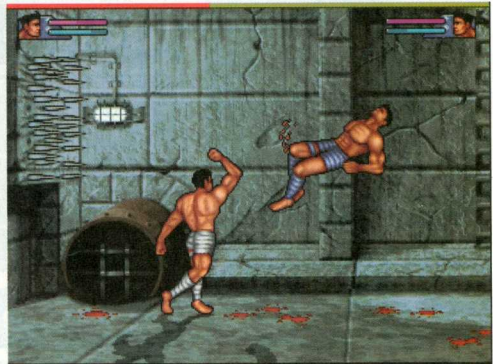
Capital Punishment

on (inklusive 68020- und 68040-Maschinen). Die zwei großen Charaktere bewegen sich dank erstaunlicher 25 Frames pro Sekunde absolut flüssig, während die 256-farbigen Hintergründe inklusive Animationen 50 mal pro Sekunde upgedatet werden. Beeindruckende Transparenzeffekte in den Schatten und zahlreiche grafische Special Effects machen den Schlagabtausch der vier (noch) namenlosen Kämpfer zum bislang sehenswertesten Amiga-Action-Game. Selbstverständlich werden alle Pads und Sticks mit bis zu sechs Knöpfen unterstützt, außerdem legte man Wert auf eine ausgefeilte Special Move-Palette und eine saubere Kollisionsroutine. So viel für den Augenblick, nächste Ausgabe präsentieren wir Euch ein umfassendes Work in Progress-Special und ein exklusives, spielbares Demo!

■ Hans Ippisch



Die vier Kämpfer sind bislang noch namenlos, die Namensvorschläge reichen bislang von Dragon bis Domina.



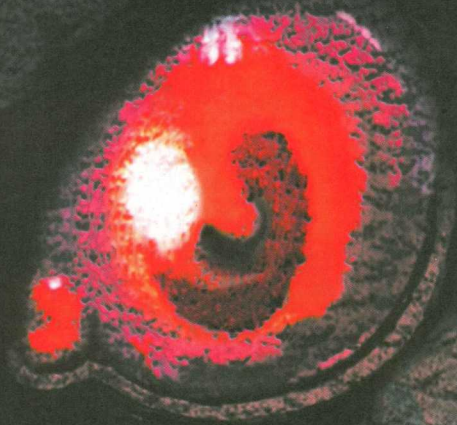
Technisch ist Capital Punishment hervorragend gelungen. Man beachte den transparenten Schatten!



Eine umfassende Kollektion an Special Moves soll die Langzeitmotivation anheben.



Eine faire Kollisionsabfrage gehört zum A und O eines Beat 'em Ups.



Beware...Punishment is coming. Freitag, 13. September

"Capital Punishment ist ein Kampfspiel für das nächste Jahrtausend."

Amiga Computing

"Es ist imposant. Schneller als alle Kampfspiele die ich gesehen habe."

CU Amiga

"Capital Punishment ist das ultimative Videospiel."

Amiga Format



Holen Sie sich Ihr Capital Punishment T-shirt GRATIS!

Verfügbar nur wenn Sie jetzt die Vollversion zum Spezial-subscriptionspreis von 65 DM bestellen.

"International money orders" senden Sie an:

Pxl computers / clickBOOM
1270 Finch Avenue West / unit 13
M3J 2G4 Toronto, CANADA

Mehr Information bei:

e-mail: clkboom@io.org
<http://www.io.org/~clkboom/amiga/>

Auf der Suche nach dem tieferen Sinn!

Kang Fu

Die Idee, ein Karate-Känguruh zum Helden eines Plattform-Games zu machen, ist nicht neu, kommen doch die aufrechte Haltung, die großen Füße und ein Beutel zum Verstauen von Sammel-Items dieser Verwendung sehr entgegen. Ihre Vorstellungen von einem Plattform-Springer demonstrieren uns das holländische Programmiererteam Greed.

Steckt die Idee für unser Beuteltier angesichts des präsentierten 1-Level-Demos noch immer in den Kinderschuhen, so kann das nach einer zweijährigen Entwicklungszeit präsentierte Ergebnis noch kaum überzeugen. Vorzugsweise per CD 32-Pad steuerst Du ein recht einfallslos animiertes Känguruh auf der Suche nach dem rettenden Fluchtausgang durch mehr oder minder farbenprächtige Stages. Sind die vorderen Grafikebenen mit

Hundertern von punkteträchtigen Sammel-Items im Mini-Format spielbestimmend, so werden diese mit Landschaftsaufnahmen in Fotoqualität hinterlegt. Zugegebenermaßen spiegeln diese Hintergründe die Lebensräume dieser Säugetierart recht detailfreudig wieder, im krassen Gegensatz dazu stehen jedoch die teilweise bonbonfarbenen Plattformen mit ihren fliegenden Regenschirmen als Sprites und Maschinengewehren als Extrawaffen,

was letztendlich gar nicht mehr in Einklang zu bringen ist.

Altbackenes Gameplay

Klont, so der Name Deines Kämpfgruruhs, kann laufen, springen und mit seinen überdimensionalen Latschen Tritte verteilen. Alles, was sich bewegt, ist als feindlich gesinnt einzustufen und wird durch gezielte Fußstöße oder einen galanten Sprung auf den Kopf erledigt. Zusätzlich findest Du diverse Sonderwaffen wie Maschinengewehre, Bumerangs oder auch Boxhandschuhe in den Stages versteckt, die diese Aufgabe sichtlich erleichtern. Eier lassen sich als explosive Wurfgeschosse verwenden, und mittels einer recht seltenen Smartbomb lassen sich alle Gegner auf einmal vom Screen putzen. Manche Abschnitte sind mit Türen verbarrikadiert, für die erst ein zum Schloß farblich passender

Schlüssel gefunden werden muß. Darüber hinaus erhält man weitere Bonuspunkte für das Einsacken von Baby-Känguruhs, und umgekehrt Straf-Punkte, wenn man diese aus Versehen in den Känguruh-Himmel schießt. Nun könnte man trotz deutlichem Mangel an innovativen Ideen aus diesen Features sicherlich ein unterhaltsames Gameplay stricken. Was jedoch statt dessen geboten wird, ist bisher ein vermurkster Spielablauf, bei dem die aufwendigen Backgrounds als Speicherplatzfresser dienen. Die Bewegungsabläufe der Sprites sind allesamt einfallslos und ruckelig, wobei die gezeigte Kollisionsabfrage teilweise haarsträubende Ergebnisse liefert. Den Kampf mit der Steuerung, die präzises und taktisches Timing kaum zuläßt, haben wir daher schnell beendet und hoffen, daß die Verkaufversion noch wesentlich verbessert werden wird.

■ Oliver Preißner



Die Fotos im Spielablauf sind zwar nett anzusehen, machen aber noch lange kein gutes Gameplay aus.



Die recht einfachen Vordergründe stehen in krassem Gegensatz zu den Foto-Backgrounds.

CROSS

Schnellversand

Bei Bestellungen bis 14.00 Uhr erfolgt der Versand bei Verfügbarkeit am gleichen Tag.

Tel. 0231 - 53 11 334

Fax. - 53 11 333

Bestellannahme von 10-18.30 Uhr

CD 32 CD's

Alien Breed 3D	49.-
Base Jumpers	19.-
Black Viper	69.-
Bump'n Burn	14.-
Erben der Erde	49.-
Elite 2	29.-
Fears	69.-
Fields of Glory	19.-
Gloom	39.-
Grandslam Gold Collection	19.-
Jet Strike, Nick Faldo's Golf, Bump & Burn	
Humans	15.-
Humans 3 Evolution	49.-
Impossible Mission 2025	19.-
Mag!	74.-
Pinball Illusion	49.-
Roadkill	29.-
Sensible Soccer	15.-
Seven Gates of Jambala	14.-
Soccer Superstars	29.-
Speris Legacy	55.-
Spherical Worlds	69.-
Thomas the Tank Engine	33.-
Worms	59.-

Amiga Spiele

MAG! ECS 1.5 MB RAM	69.-
Nemac 4 2MB RAM	49.-
Obsession Pinball	39.-
Pinball Illusion AGA	59.-
Pole Position * AGA	79.-
Ran Trainer	29.-
Samba Partie AGA	69.-
Samba Partie 1.5MB	55.-
Sensible W.o.S. Euro 96	39.-
Sim City 2000 AGA	69.-
Sim Classic Compilation	69.-
Sim City, Sim Ant, Sim Earth	
SlamTilt	49.-
Soccer Stars '96	59.-
- Anstoss, Premier Manager 3,	
- Kick Off 3, FIFA Soccer	
Speris Legacy AGA	59.-
Spherical Worlds	59.-
Star Trek 25th Anni. AGA	29.-
Time Keepers	49.-
Triple Fun	39.-
- Die Siedler, T2, + 1 weiteres Spiel	
U.F.O.	39.-
Virtual Karting AGA	39.-
Willi Lembkes Fuß. Man.	55.-
Worms	55.-
Worms Reinforcements*	39.-
Zeewolf	19.-
Zeewolf 2	59.-

Preishits 3.5"

Action Fighter	15.-
Atomino	15.-
Aufschwung Ost deutsch	14.-
BIFI Werbespiel	9,90.-
Blob!	9.-
Bob's Bad Day	14.-
Body Blows AGA	19.-
Carrier Command	19.-
Captain Planet	9.-
Carver	19.-
Champion of the Raj ECS	14.-
Compilation Eins ECS	14.-
(Stunt Car Racer, Leaderboard Golf, Italy 1990)	
Dragonstone	19.-
Dreamweb AGA deutsch	19.-
Embryo	19.-
Enchanted Lands ECS	9.-
Fields of Glory	19.-
Globdule	14.-
Ghostbusters	14.-
Great Courts 2	19.-
Jimmi Connors Tennis für Amiga !!	
Heimdall 2	19.-
Hits for Six 1	19.-
F19, Titus Fox, Grand Prix Master, Satan, Stargoose	
Hits for Six 2	19.-
F15 II, Blues Broth, Hammer Boy, Highway Patrol 2	
Impossible Mission 2025 d	24.-
International Open Golf AGA	19.-
Menace	14.-
Microprose Soccer	14.-
Moonfall ECS	14.-
Outrun	9.-
Populous & Promised Lands	14.-
Populous 2	14.-
Puggsy ECS	19.-
Rick Dangerous 1 oder 2 je	11.-

Preishits 3.5"

Sierra Soccer	19.-
Sim Ant Classics	19.-
Sim Life Classic AGA deutsch	19.-
Star Trek 25 Anniversary	29.-
The Oath	9.-
Thunderhawk deutsch	19.-
Top Banana	9.-
Trex Warrior ECS	14.-
Trivial Pursuit	19.-
Whizz	15.-
Zurück in die Zukunft 3 ECS	14.-

Sehr geehrte Kunden,

Wir führen auch PC Spiele, Sony Playstation, SEGA Saturn und CD-I. Unseren **Gesamt** Katalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch. Ihr **CROSS Team** Händleranfragen erwünscht !

Anwender CD's

AGA Experience Vol.2	29.-
Amiga Tools 4	29.-
Aminet 11 + Xi-Paint3.12	19.-
Aminet 12	19.-
Aminet 13	19.-
Aminet Set 1	49.-
Aminet Set 2	49.-
Aminet Set 3	49.-
Assassins 2 Games	38.-
Best of Blanker	25.-
Brotkasten CD	29.-
C 64 Sensations	29.-
Eric Schwarz CD Archive	39.-
Gamers Delight 2	29.-
Gateway 2	19.-
Giga Graphic 4 CD's	35.-
Meeting Pearls 3	14.-
Network CD V. 2	39.-
Personal Suite 6.4	69.-
Sci-Fi Sensation	49.-
Workbench Add On Vol.	35.-
Workbench Designer	29.-
Zoom CD 2	29.-

Zubehör

Blizzard 1230/50	299.-
Blizzard SCSI 1230	179.-
Blizzard 1240/40	549.-
Blizzard 1260/50	1199.-
Blizzard 2040/40	699.-
Cyberstorm 50/60 MK2	1349.-
Aktivboxen 300 Watt	99.-
Aktivboxen 240 Watt	69.-
Aktivboxen 80 Watt	49.-
Honeybee Joypad CD32	35.-
Joypad Amiga 3 Tasten	19.-
Quickshot Turbo 2	19.-
Mouse/Joystick Umsh.	19.-
Graffiti Videokarte	179.-
Internes HD Laufwerk	129.-

Fußball satt !

Hattrick !	59.-
Sehr guter Fußballmanager !	
Ab OS 1.3 + 1.5 MB Ram	
komplett deutsch !	
Samba Partie	55.-
incl. 2 Spielermodus !	
Amiga 500	
komplett deutsch !	
Soccer Stars 96	59.-
FIFA Soccer, Kick Off 3	
Premier Manager 3 !	
Amiga 5/2000 komplett deutsch !	
Sensible World of Soccer Euro '96	39.-
Alle Datensätze der EM '96	
komplett deutsch !	

Jetzt bestellen:

Chaos Engine 2*	55.-
Der Produzent	69.-
Fighting Spirit *	59.-
Hugo *	69.-
Kargon*	49.-
Samba Partie AGA	69.-

Alien Breed 3D Teil 2*

Amiga 1200 Anleitung deutsch **nur 59.-**

CD-ROM A1200

- Externes Metallgehäuse mit Netzteile !
- CD 32 Emulation
- 4-fach 6-fach

259.- 299.-
Wer jetzt ein CD-ROM LW bestellt, erhält 2 Monate lang ein Freiabo der **Amiga Games CD !**

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

Hits im Überblick

Check Up

Welche Hits sind in der Entwicklung? Wann kommen sie? Welche Klassiker sollte man sich noch besorgen? Wie hat welches Spiel im Test abgeschnitten? Auf dieser Doppelseite verraten wir Euch alles, was man als Amiga-Zocker wissen muß!

WELCHE HITS KOMMEN?

ALIEN BREED 3D KILLING GROUNDS



Der zweite Teil der Alien Breed 3D-Saga konnte schon vor drei Monaten begeistern, Team 17 war dies allerdings nicht gut genug. Der Release wurde nun für den Herbst angekündigt. Wir rüsten unseren Amiga schon einmal auf!

- GENRE: 3D-Action
- SPIELER: 1
- RELEASE: August
- HERSTELLER: Team 17

ATROPHY



Seit unserem Preview in der Ausgabe 6/96 hat sich Programmierer Trevor Mensah kaum mehr aus dem Büro gewagt. Er arbeitet mit Hochdruck an seinem AGA-Shoot 'em Up, das Hits wie R-Type alt aussehen lassen soll.

- GENRE: Shoot 'em Up
- SPIELER: 1
- RELEASE: August
- HERSTELLER: OTM

GLOOM 2

• In Arbeit •

Die 3D-Welle nimmt keine Ende! Nach Gloom und Gloom Deluxe wankeln die Black Magic-Programmierer eifrig an ihrem dritten Corridor-Shooter, der einmal mehr neue 3D-Maßstäbe auf dem Amiga setzen soll.

- GENRE: 3D-Action
- SPIELER: 1-2
- RELEASE: Oktober
- HERSTELLER: Black Magic

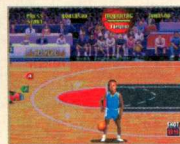
HATTRICK



Gut Ding will Weile haben? Wenn dieses Sprichwort Gültigkeit hat, müßte aus Ikarions Fußball-Manager etwas ganz Besonderes werden. Die erste Demoversion machte auf alle Fälle schon einen hervorragenden Eindruck.

- GENRE: Manager
- SPIELER: 1
- RELEASE: Juli
- HERSTELLER: Ikarion

NBA JAM T.E.



Kommt's oder kommt's nicht? Die Pressesprecher von Acclaim wären auch froh, wenn sich diese Arcade-Umsetzung einmal dauerhaft im Release-Schedule halten würde. Solange es keine definitive Absage gibt, warten wir!

- GENRE: Sport
- SPIELER: 1-2
- RELEASE: August
- HERSTELLER: Acclaim

POLE POSITION



Nach wie vor befindet sich eine Amiga-Umsetzung des PC-Bestsellers in der Aufwärmrunde. Wir würden gerne schon ein Qualifying mit dem Manager-Spiel unternehmen und betteln wöchentlich um eine Beta-Version.

- GENRE: Manager
- SPIELER: 1
- RELEASE: September
- HERSTELLER: Ascon

STREET RACER



Während sich Saturn-User schon auf die bahnbrechende 8-Spieler-Version von UBI Softs Fun-Racing-Game freuen dürfen, warten wir noch immer auf die erste Amiga-Demo-Version der Urfassung.

- GENRE: Rennspiel
- SPIELER: 1-4
- RELEASE: September
- HERSTELLER: UBI Soft

THE CHAOS ENGINE 2



Das neue Action-Werk der Bitmap Bros. ist eines der vielversprechendsten Projekte überhaupt. Ihr Name bürgt für durchdachtes Spieldesign und langfristig motivierende Levels. Die Testversion wurde schon angekündigt.

- **GENRE:** Action
- **SPIELER:** 1-2
- **RELEASE:** September
- **HERSTELLER:** Warner

VIRTUAL KARTING DELUXE



Die Deluxe-Version des seinerzeit bahnbrechenden Amiga-Rennspiels soll Nachahmer wie Extreme Racing wieder in die zweite Reihe weisen. Verbesserte Grafik-Engine und überarbeitete Steuerung werden versprochen.

- **GENRE:** Rennspiel
- **SPIELER:** 1-2
- **RELEASE:** September
- **HERSTELLER:** Acclaim

VIRTUAL SOCCER (ARBEITSTITEL)

• In Arbeit •

Programmierer-As Fabio Bizetti überläßt seinen Kollegen für ein Fußballspiel seine leistungsfähige 3D-Engine. Wer bislang die geheime Alpha-Version gesehen hat, war begeistert, wir hoffen auf ein baldiges Preview!

- **GENRE:** Sportspiel
- **SPIELER:** 1-2
- **RELEASE:** Januar
- **HERSTELLER:** OTM

VIRTUAL RALLY

• In Arbeit •

Fabio Bizetti dürfte einer der eifrigsten Entwickler überhaupt sein. Neben VK Deluxe und Virtual Soccer widmet er seine Aufmerksamkeit einer Amiga-Version des brillanten Sega Saturn-Spiels Sega Rally.

- **GENRE:** Rennspiel
- **SPIELER:** 1-2
- **RELEASE:** Dezember
- **HERSTELLER:** OTM

WORMS REINFORCEMENTS

• In Arbeit •

Eigentlich hatte Team 17 keine Umsetzung ihrer Datendiskette vorgesehen, der Sturmlauf der User in England brachte die Entwickler jetzt schon so weit, die verstärkten Würmer auf den Release-Schedule zu setzen.

- **GENRE:** Arcade
- **SPIELER:** 1-2
- **RELEASE:** Dezember
- **HERSTELLER:** Team 17

SPIELNAME	SYSTEM	AUSGABE	WERTUNG
Alien Breed 3D	A1200	11/95	84
Caribbean Disaster	A1200	4/96	81
Coala	A1200	12/95	80
Der Produzent	A1200	7/96	72
Der Reeder	A1200	10/95	77
Dungeon Master 2	A1200	10/95	84
Exile	A1200	3/96	76
Fears	A1200	9/95	87
Gloom	A1200	10/95	90
Gloom Deluxe	A1200	5/96	84
Humans 3 - Evolution	A1200	7/96	76
Leading Lap MPV	A1200	1/96	62
Mag!	A1200	3/96	86
Nemac IV	A1200	5/96	90
Nothing but Tetris	A1200	6/95	52
Pinball Mania	A1200	12/95	68
Pinball Prelude	A1200	5/96	68
Putty Squad	A1200	6/96	72
Rally Championships	A1200	9/95	57
Slam Tilt	A1200	5/96	90
Star Crusader	A1200	2/96	80
Statrix	A1200	4/96	78
Street Fighter II	A1200	9/95	50
Super Skidmarks Data	A1200	5/96	82
Super Street Fighter II Turbo	A1200	2/96	38
Tracksuit Manager 2	A1200	6/96	66
Virtual Karting	A1200	1/96	82
Wheelspin	A1200	10/95	65
XTreme Racing	A1200	5/96	80
Breathless	A2000 ???	4/96	82
Airbus A320 Vol. 2	A500	5/96	47
Approach Trainer	A500	10/95	50
Black Viper	A500	6/96	56
BombMania	A500	9/95	77
Cedric	A500	2/96	70
Exile Data Disk	A500	7/96	70
Flight of the Amazon Queen	A500	12/95	92
Friday Night Pool	A500	7/96	82
Future Space	A500	3/96	29
Gloom Deluxe	A500	5/96	84
Hillsea Lido	A500	3/96	82
Hillsea Lido (Deutsch)	A500	5/96	86
Ishar Trilogy	A500	11/95	64
Jaktar - Der Elfenstein	A500	2/96	62
Jaktar - Der Elfenstein (neue Version)	A500	5/96	67
Leading Lap MPV	A500	1/96	62
Mad News	A500	11/95	85
Nemac IV	A500	5/96	90
Nothing but Tetris	A500	6/96	52
Obsession	A500	2/96	72
Odyssey	A500	5/96	62
Player Manager 2	A500	11/95	83
Premier Manager 3	A500	12/95	80
Premier Manager 3 Deluxe	A500	6/96	80
Primal Rage	A500	6/96	75
Rally Championships	A500	9/95	57
Samba Partie	A500	7/96	84
Sensible World of Soccer 95/96	A500	2/96	89
Sensible World of Soccer Euro 96	A500	7/96	85
Speris Legacy	A500	4/96	87
Spherical Worlds	A500	5/96	73
Street Fighter II	A500	9/95	50
Super Tennis Champs	A500	3/96	81
The Citadel	A500	10/95	80
Tilemove	A500	4/96	52
Time Keepers	A500	3/96	84
Time Keepers (Deutsch)	A500	5/96	84
Total Football	A500	7/96	72
Tracksuit Manager 2	A500	6/96	66
Turbo Trax	A500	9/95	75
Valhalla - Before the War	A500	5/96	78
Watchtower	A500	4/96	82
Wembley Int. Soccer	A500	7/96	74
World Class Cricket	A500	1/96	75
World Golf	A500	5/96	58
Worms	A500	12/95	94
Zeewolf 2	A500	3/96	93
Mag!	CD-ROM	6/96	86
Star Crusader	CD-ROM	4/96	82
The Final Gate	CD-ROM	6/96	49
Erben der Erde	CD 32	9/95	92
Exile	CD 32	3/96	76
Fears	CD 32	1/96	82
Gloom	CD 32	10/95	90
Mag!	CD 32	6/96	86
Star Crusader	CD 32	4/96	82
Super Street Fighter II Turbo	CD 32	2/96	38
Syndicate	CD 32	11/95	78

Edles Prügelspiel mit schlagkrä

Fighti

Nachdem die in unserer Juni-Ausgabe angetestete Vorabversion in technischer Hinsicht noch an vielen Ecken und Enden

kränkelte, liegt nun endlich die fertige Verkaufsversion vor.

Von AGA-Amigas bis hin zum A500 mit 1 MB RAM werden beide Rechner gleichsam mit einem hervorragenden Beat 'em Up verwöhnt, wie es der Amiga schon lange nicht mehr zu sehen bekam.



Ähnlich dem Film Bloodsport wird Ende des zwanzigsten Jahrhunderts von der geheimen Hika-wa-Verbindung ein Wettkampf zwischen den besten Kämpfern aus aller Welt veranstaltet. Zehn tapfere Recken sind erschienen, die diesmal nicht nur in dem üblichen Story- oder Zwei-Spieler-Modus, sondern auch in richtigen Ausscheidungskämpfen oder im Team ihr



Endlich hat man sich wieder einmal die Mühe gemacht, auch die sonst so leblosen Backgrounds teilweise zu animieren. Hier zum Beispiel winken sogar die kleinsten Zuschauer im Hintergrund.

ftigen Argumenten!

n' Spirit



Die Auswahlménüs sind allesamt ansprechend gestaltet und enthalten stets alle wichtigen Informationen.

Können unter Beweis stellen dürfen. Martial Arts vor neuer Kulisse.

Street Fighter-Clone, Teil 83?

Hätte man es inzwischen schon satt, die x-te Street Fighter-Version vor im Grunde immer gleichen Hintergründen zu zocken, so sorgt Fightin' Spirit wieder mal wohlthuend für Abwechslung. Neun hübsch gezeichnete

Lokalitäten, vom poppigen USA-Szenario bis hin zu asiatischen Gefilden versteht es, das Gameplay in einen entsprechenden Rahmen zu setzen. So findet der harte Schlagabtausch nicht nur unter militärischer Obhut im Grand Canyon oder an der bunten Beach-Promenade Floridas statt, auch vor mystischen Buddha-Statuen oder in den Tiefen des asiatischen Dschungels wird kräftig zugetreten. Die ECS-Version braucht sich hierbei in puncto Grafik und Detailreichtum keineswegs vor der AGA-Variante zu verstecken, und um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, sind entgegen anderslautenden Vorhersagen selbst in der Disketten-"Spar-Ausgabe" (über das CD-Game werdet ihr zu gegebener Zeit noch genauestens informiert) endlich wieder teilanimierte Backgrounds zu bewundern. So zeigen nicht nur die Zu-



Selbst ein Standard-Amiga darf mit einem farbenfrohen Leveldesign glänzen.

schauer zumindest etwas Regung, sondern werden zum Beispiel auch die Pflanzen in der Urwald-Stage etwas vom Wind bewegt. Ein

Neben dem hinreichend bekannten Schlagrepertoire der einzelnen Kämpfer sorgen vor allem die verschiedenen Optionsmöglichkeiten und Game-Typen für langanhaltenden Spielspaß auch in der Gruppe.

toller Intro-Song ganz im Stil der jüngsten Sensible Software-Produkte, passende Schlaggeräusche sowie unerschwerig begleitende In-Game-Musiktracks werten das Erscheinungsbild ebenso auf. In puncto optischer

Präsentation hat sich Lightshock Software nach ihrem eher unruhlichen Einstieg mit dem Motorradrennen Black Viper nun wirklich alle Mühe gegeben. Allein die unverständliche Sprachausgabe in amerikanischem Slang hätte noch etwas verbessert werden sollen.

Zwischen Kampfkunst und Straßenprügelei

Gehorchen die groß dimensionierten Kämpfersprites willig jedem Steuerbefehl, der wahlweise per Standard-Joystick, 2-Button-Pad oder auch CD 32-Controller erteilt werden kann, so sind die Bewegungsabläufe doch etwas spärlich ausgefallen, was die Schläge, Tritte und Sprünge oft ein wenig abgehackt erscheinen läßt. Zudem verfügt jeder Charakter nur über ein sehr begrenztes



Nachdem man die ersten vier Aufstellungen im Story-Mode erfolgreich absolviert hat, gelangt man in die erste Bonus-Stage. Hier darf man dann seinen Aggressionen freien Lauf lassen.

Repertoire an Fuß- und Fauststößen, welche auch von Spielfigur zu Spielfigur sich optisch kaum voneinander unterscheiden. Angesichts der bereits beim Ein-Button-Stick machbaren und auch schon hinreichend praktizierenden 16 Möglichkeiten wirken die etwa sechs gezeigten Schläge schon ein bißchen anspruchslos, um nicht zu sagen wie bei einer billigen Straßenschlägerei. Ein Lichtblick dafür sind jedoch die Echse Yadon und der monströse Tiger Rhajang, welche mit ihren animalischen Kampftechniken zumindest optisch aus der Rolle fallen. Beeindruckend sind auch die jeweils vier Special Moves, die jedem Charakter zur Verfügung stehen und für die man sich wohlklingende Bezeichnungen wie zum Beispiel „Puma Assault“ oder auch „Dolphin Spirit“ hat einfallen lassen.

Gameplay und Spielspaß

Die Praxis von Fightin' Spirit zeigt uns, wie wichtig und wie förderlich sinnvolle und überlegte Options-Einstellungen sein können. So ist einerseits wieder die Anzahl sowie die Dauer der einzelnen Runden festlegbar.



Fightin' Spirit ist neben Elfmania das grafisch eindrucksvollste Amiga-Beat 'em Up.

Ebenso können Musik- und Soundeffekte abgeschaltet und die Anzahl der Continues bestimmt werden. Neben weiteren Features wie dem An- und Ausschalten einzelner roter Spritzer bringen jedoch vor allem folgende

Was kann man mehr von einem Beat 'em Up erwarten als neue Kämpfer, neue Backgrounds und eine vernünftige Sticksteuerung - Fightin' Spirit erfüllt diese Anforderungen auf ganzer Linie.

Optionen deutliche Veränderungen des Gameplays mit sich: Zum ersten wirken sich die unterschiedlichen Einstellungen des Schwierigkeitsgrades im Gegensatz zu den Beat 'em Ups der Ver-

INFO

Die beiden haben's tierisch drauf!



Wer nicht ständig nur mit menschlichen Kontrahenten aufeinander losgehen will, darf in Fightin' Spirit zur Abwechslung auch zwei Gesellen aus dem Tierreich steuern. Zum einen steht die Riesenechse Yadon auf dem Programm, alternativ verteilt der gewaltige Königstiger Rhajang gefährliche Prankenhebe. Neben den erfrischend andersartigen Schlagtechniken verfügen auch diese beiden Teilnehmer über jeweils vier beeindruckende Special Moves wie den Wharlus Breath, die Tiger Claw oder die Flying Caos Flame.

gangenheit diesmal wirklich auf die Fähigkeiten der Kontrahenten aus. Ein Abschalten des Stun-Modes bewirkt, daß man nicht erst benommen vor sich hin taumelt, nachdem man zu Boden gegangen ist, sondern sofort wieder auf gegnerische Attacken reagieren kann. Ebenso sorgt der Wettkampf ohne Special Moves für mehr Chancengleichheit im Ring. Auch spornt das sogenannte Death Match, bei dem sich die Energieleiste mit jedem Treffer in die eine oder andere Richtung verschiebt, wesentlich mehr an,

als die üblicherweise eingesetzten Power-Anzeigen. Natürlich lassen sich die einzelnen Charaktere auch besser steuern, wenn man je nach Wunsch das Spiel auf seinen vorhandenen Controller einstellen darf. Man hat zwar auch in Fightin' Spirits wieder darüber hinweggehen, mehr als zwei Kämpfer gleichzeitig aufeinander loszulassen, so entwickeln doch zumindest der enthaltene Tournament-Modus und das Team-Match ihren ganz eigenen Reiz. So kannst Du im Team-Match Deine Lieblingkämpfer um Dich scha-

INFO

Auflockerndes Zwischendurch!

NOW LOADING
PLEASE WAIT



"Shasta, wir haben jetzt Kenntnis über Shasta's illegale Aktivitäten. Wir werden, das ein Turnier von der Illikawa organisiert wird."

Neben den niedlichen Comic-Strips während der Ladezeiten wird vor allem im Story-Mode eine Vielzahl von teilweise animierten Zwischensequenzen gezeigt. Für jeden einzelnen Charakter gibt es eine eigene Kurzgeschichte, die in einer kurzen Bildfolge geschildert wird. Damit auch jeder die ergänzenden Untertitel versteht, läßt sich Fightin' Spirit dreisprachig auf Festplatte installieren.



Neben den zumeist eindrucksvollen Special Moves fehlt es den Kämpfern ein wenig an individuell gestalteten Standardtechniken.

JETZT NEU

LADEN: 60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87

LADEN: 56048 NOBLENZ
SCHLOSS STR. 16

LADEN: 53731 SIEGBURG
KAISER STR. 16
LADEN: 45127 ESSEN
VIEHNHOFSTR. 17

LADEN: 53111 BONN
MÜNSTER STR. 11

LADEN: 50676 KÖLN
MATTIAS STR. 24

LADEN: 52065 AACHEN
BLONDELSTR. 10
LADEN: 40211 D'ERF
WEHRMANN 24

Joysoft

Die Welt der Computerspiele

AMIGA

500 1200

CD 32

- Alien Breed 3D 2 (DA) * 69.90
- Black Viper (DA) 79.90
- Breathless (DA) 69.90
- Caribbean Desaster (KD) 59.90
- Cedric (KD) 79.90
- Chaos Engine 2 (DA) **69.90**
- Coala (DA) 59.90
- Colonization (KD) 79.90
- Der Produzent (KD) * **79.90**
- Evils Doom (KE) 79.90
- Evolution-Humans 3 (DA) 54.90
- Exile (DA) 59.90
- Exile Data (DA) * 39.90
- F 1 Pole Position (KD) * 99.90
- Fighting Spirit (DA) * **79.90**
- Gloom 2 - CD (KE) * 69.90
- Gloom Deluxe (KE) * 39.90
- Gloom Deluxe (KD) * 59.90
- Guardian (KE) 69.90
- Hattik-Hattik (KD) 69.90
- Hilsea Lnd (D/EA) 49.90
- Hugo (KD) * 49.90
- Kargon (KD) **49.90**
- Kick Off 96 (DA) * **49.90**
- Killing Grounds (DA) * 69.90
- Legends (DA) * 89.90
- Magll (KD) 79.90
- Magll CD (KD) 89.90
- Nemac 4 (DA) **49.90**
- Nemac 4 - CD (DA) 69.90
- Odysey (KE) 49.90
- Pinball Mania (DA) 69.90
- Pinball Obsession (KE) 59.90
- Pinball Prelude (KE) 69.90
- Primal Rage (DA) * 69.90
- Putty Squad (DA) * 89.90
- Roadkill (DA) 69.90
- Samba Parlie (KD) **79.90**
- Sensible W.Soccer/Euro 96 (DA) 39.90
- Slantmill (DA) 69.90
- Soccer Stars 96 (KD) 69.90
- Spirit Manager (KE) 79.90
- Sperical Worlds (KD) 79.90
- Sperical Worlds CD (KD) 79.90
- Speris Legacy (DA) 69.90
- Star Crusader (DA) * 59.90
- Street Racer (DA) * 59.90
- Super Tennis Champs (KE) 49.90
- Time Keeper (KD/EA) **49.90**
- Time Keeper Data (KD/EA) 19.90
- Valhalla 3 (KD) * 59.90
- Valhalla 3 (KE) 59.90
- Virtual Karting (DA) 49.90
- Watchtower (DA) 59.90
- Wembley Int. Soccer * 59.90
- Whales Voyage 2 (KD) 79.90
- Wheelspin (KE) 59.90
- Worms (DA) 69.90
- Worms Data (DA) * **29.90**
- Xtreme Racing (DA) 59.90
- Xtreme Racing Data (DA) 29.90
- ZeeWolf 2 (DA) 59.90

AMIGA

- Banshee (DA) 39.90
- Base Jumper (KE) 99.90
- Battleblades (DA) 29.90
- Bump'n Burn (DA) **9.90**
- Cedric (DA) 79.90
- Clockwise (KE) 29.90
- Dragon Stone (DA) 29.90
- Elite 2 (KE) **29.90**
- Erben der Erde (KD) 59.90
- Evolution-Humans 3 (DA) 59.90
- Exile (DA) 59.90
- Fears (DA) 79.90
- Fields of Glory (KD) 59.90
- Fire & Ice (DA) 29.90
- Gamers Guild (DA) **14.90**
- Grandmill (DA) 49.90
- Gloom (KE) 49.90
- James Pond 2 (DA) 19.90
- James Pond 3 (DA) 29.90
- Last Vikings (KE) 24.90
- Nano Arenas (DA) **19.90**
- PGA Euro Tour Golf (KD) 19.90
- Quik + Lösung (DA) 19.90
- Ryders Cup (DA) 29.90
- Speris Legacy (DA) 69.90
- Super Skidmarks (KE) 49.90
- Super Streighter 2 Turbo (DA) **69.90**
- Syndicate + Alfred Chicken (KE) 59.90
- Zool 1 (DA) **9.90**

LÖSUNGEN

- Abandoned Places 1+2 (KD) je 13.90
- Ambermoon (KD) 13.90
- Beneath a Steel Sky (KD) 13.90
- Bloodnet (KD) 13.90
- Curse of Enchantia + Cruise for a Corpse (KD) 13.90
- Dreamsweaver + Universum (KD) 13.90
- Dungeon Master 2 (KD) 13.90
- Erben der Erde (KD) 13.90
- Eye of the Beholder 1-3 (KD) je 13.90
- Fears (KD) 13.90
- Flight of Amazone Queen (KD) 13.90
- Goblins 1-3 (KD) 13.90
- Heimdall 1+2 (KD) 13.90
- Indiana Jones 3+4 (KD) je 13.90
- Innocent Until Caught 1-2 (KD) je 13.90
- King's Quest 1-8 (KD) 25.00
- Larry 1-4 (KD) 25.00
- Legend 1-2 (KD) je 9.90
- Legend of Kyandia 1 (KD) 13.90
- Loom (KD) 25.00
- Lucas Arts Classic Adventure (KD) 25.00
- Lure of the Templess (KD) 13.90
- Might & Magic 3 (KD) 13.90
- Monkey Island 1+2 (KD) 13.90
- Police Quest 1-4 (KD) 25.00
- Quest for Glory 1-4 (KD) 25.00
- Schwarzes Auge 1 (KD) 24.85
- Simon the Sorcerer (KD) 13.90
- Bitte fragen Sie nach unseren täglichen Neuzugängen

AMIGA

SUPER PREIS

- nur solange Vorrat reicht
- Aladdin - 1200 (DA) 49.90
- Beastlord (DA) 19.90
- Big Four (KD/DA) 29.90
- (Hannibal, Boxing Manager, Hill Street Blues, Jahangir Kahn Squash)
- Black Crypt (KE) **29.90**
- Blaslar (DA) 19.90
- Bombmania (DA) 29.90
- Brainman (DA) 29.90
- Bump'n Burn (DA) 29.90
- Deathmask (KE) **29.90**
- Der Reeder (KD) 59.90
- Der Seelenkrieger 1200 (KD) 29.90
- Desart Strike (KE) 29.90
- Dune 2 (KE) 29.90
- Dungeon Master 2 (KD) 49.90
- Erben der Erde (KD) 49.90
- Erben der Erde - 1200 (KD) 49.90
- Faers 1200 (KE) 49.90
- Fields of Glory 1200 (KD) 29.90
- FIFA Soccer (KE) **39.90**
- Flight of Amazone Queen (DA) 39.90
- (benötigt 1.5MB)
- Fly Harder (DA) **9.90**
- Football Total 1200 (KD) 19.90
- Globule (DA) 9.90
- Glückssrad (KD) 49.90
- Hanse-Die Expedition (KD) 9.90
- Help Charity (KE) 49.90
- (Sensible Soccer, Humans, Push Over, Cool Spot, Desert Strike)
- Imposible Mission (DA) 29.90
- Imposible Mission - 1200 (DA) 29.90
- Marvins Marv Adventure 1200 (DA) 29.90
- Nano Arenas (DA) **19.90**
- Missiles over Xerion (DA) **9.90**
- Osac 1200 (DA) 19.90
- Oxyd Magnum (DA) 19.90
- Penhilion (DA) 29.90
- PGA Golf + Data (KE) **29.90**
- Powernigger (KE) 29.90
- Icehockey Magaris (DA) 29.90
- Prime Mover (DA) **9.90**
- Prince of Persia (DA) 19.90
- Profi Fußball - Der Trainer (DA) 19.90
- Quest for Glory 1 (DA) 19.90
- Quest for Glory 2 (DA) 19.90
- Rally Championship (DA) **14.90**
- (ab Amiga 500*)
- Rings of Medusa Gold (KD) 29.90
- Riskant (KD) 29.90
- Sensible Golf (DA) 39.90
- Shadow (KD) **29.90**
- Shadow of the Beast 1 (KE) 19.90
- Space Hulk (KE) 19.90
- Sports Pack (DA) **9.90**
- (Karting Grand Prix, 5th Gear, Windsurf Valley, Hotshot)
- Star Trek - 25th - 1200 (KD) **29.90**

AMIGA

SUPER PREIS

- nur solange Vorrat reicht
- Starbase No. 2 (KD) **19.90**
- (Black Gold, Winzer, Space Mex)
- Super Skidmarks-Intl. 1200 (DA) 49.90
- Super Skidmarks Data (DA) 29.90
- The Box Vol. 1 (KD) 29.90
- (Burntime, Whales Voyage, Dynastech)
- Theatre of Death (DA) **19.90**
- Traps & Treasures (DA) 14.90
- Triple Action 1 (DA) 14.90
- Parodius Deluxe (DA) **49.90**
- (Deuteros, Hammer Boy, Battle Valley)
- Triple Action 3 (DA) 14.90
- (Titus the Fox, Tarhgan, Ghostbusters 2)
- Triple Action 4 (DA) 14.90
- (Blues Brothers, Satan, Maya)
- Tubular Works (DA) 9.90
- US GOLD
- Compilation (DA) **14.90**
- (Chips Challenge, Turbo Outrun, Bionic Commando, E-Motion)
- Vinoco (DA) 29.90
- Vinoco - 1200 (DA) 29.90
- Whizz (DA) **14.90**
- (ab Amiga 500*)
- Wonderdog (DA) 14.90
- Zool 2 1200 (DA) 9.90
- WICHTIG—
- Bitte geben Sie bei der Bestellung von Sonderangeboten einen oder mehrere Ersatzansinne an, da viele Spiele Restposten sind !!

ZUBEHÖR

- Competition Pro Star 39.90
- Competition Pro Star Mini 29.90
- Joypad CD 32 Honey Bee 39.90
- Joypad Techno Plus 19.90
- Mousse Techno Plus 29.90
- Porvenirfängerung 9.90
- Scart Kabel 14.90

KARTEN

- DSA Dark Force Attack Pack (KE) 3.70
- DSA Dark Force Booster (KE) 5.90
- DSA Dark Force Edition (KE) 78.00
- Guardians Dag, Isle Booster (KE) 3.90
- Guardians Rev. Limited Booster (KE) 3.90
- Guardians Rev. Starter (KE) 12.90
- Illuminati Booster (KD) 39.90
- Illuminati Starter (KD) 24.80
- Jyhad Booster (KE) 3.00
- Jyhad Starter (KE) 10.30
- Magic Alliance Booster (KE) 4.40
- Magic Chronicles Booster (KE) 4.40
- Magic Homelands Booster (KE) 2.90
- Magic Ice Age Starter (KE) 12.90
- Magic T.G. 4th Booster (KE) 12.90
- Magic T.G. 4th Starter (KE) 12.90
- Middle Earth Booster (KE) 4.40
- Middle earth Starter (KE) 14.90
- Neburner Booster (KE) 4.40
- Star Trek Next Gen. Starter (KE) 9.90
- Star Trek Tin Box (KE) 139.90
- Star Wars Starter (KE) 12.90

- Wir führen auch Importe aus Japan - USA Grundgerät + Pad 448.00
- 4 Player Adapter 79.90
- Control Pad 44.90
- Allen Trilogy (DA) * 109.90
- DJ (KD) 99.90
- F 1 Challenge (DA) 109.90
- FIFA Soccer 96 (KD) **69.90**
- Hang on - Grand Prix (DA) 109.90
- Mysteria - Realms of Lore (KD) 109.90
- NASA Jam Tour.Ed. (DA) **59.90**
- Penzance Dragon 2 (DA) 99.90
- Parodius Deluxe (DA) **49.90**
- Revolution X (DA) 99.90
- SEGA Rally (DA) 109.90
- Sim City 2000 (KD) 109.90
- Virtual Fighter 2 (DA) 109.90
- Virtuo Racing (DA) **49.90**
- World Cup Golf (DA) 79.90
- WWF Wrestlingmania (DA) 99.90

PLAYSTATION

- Wir führen auch Importe aus Japan - USA
- Control Pad 59.90
- Control Pad Cyclone 49.90
- Sony Lenkrad 179.90
- Die GeCon Joystick (DA) 89.90
- ADIDAS Soccer (KD) 89.90
- Allen Trilogy (KD) 99.90
- Assault Riggs (DA) 89.90
- Cyberia (DA) 99.90
- DJ (KD) 99.90
- Descent (DA) **99.90**
- Newsaram (KD) 379.00
- Extreme Pinball (DA) 89.90
- Fade to Black (KD) **89.90**
- Formula 1 (KD) * 99.90
- Hi Octane (DA) 89.90
- Int. Track & Field (KD) 109.90
- Jumping Flash (DA) 69.90
- Jupiler Strike (DA) 79.90
- Lone Soldier (DA) **59.90**
- NBA Live 96 (DA) 99.90
- Need for Speed (KD) 89.90
- NFL Face Off Isohockey (DA) 99.90
- Newsaram (KD) 379.00
- Parodius Deluxe (DA) **59.90**
- Philosoma (DA) 89.90
- Primal Rage (DA) 89.90
- Pro Pinball The Web (DA) 99.90
- ran Soccer (KD) 99.90
- Ridge Racer Revolution (DA) 99.90
- Shellshock (KD) 89.90
- Starfire Alpha (DA) 89.90
- Streetfighter Alpha (DA) 89.90
- To Shin Den 2 (DA) 99.90
- Wing Commander 3 (KD) 99.90
- Zork Nemesis (DA) * 99.90
- (KD) KOMPLETT DEUTSCH (DA) DT. ANLEITUNG (EA) ENGL. ANLEITUNG (KE) KOMPLETT ENGLISCH (*) NICH NICHT LIEFERBAR VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

Joysoft

Die Welt der Computerspiele

SPIEL DES MONATS

FIGHTING SPIRIT*

AMIGA 500 und 1200

79.90

DEUTSCHE ANLEITUNG

TIP DES MONATS

FIFA SOCCER

AMIGA 500

29.90

KOMPLETT ENGLISCH

VERSAND: AACHENER STR. 1005 50856 KÖLN
TEL: 0221/94 86 100 FAX: 0221/94 86 12 22

VERSAND: NACHNAHME: 9 DM ab Rechnungsbetrag von 200 DM VERLÄNGERUNGSKOSTEN UPS: 9,- 6 DM VORKASSE: 6 DM ADBLANK: 18 DM

BTA: JOYSOFT# MAILBOX
ANALOG: 0221/48 87 41
ISDN: 0221/94 83 363
INTERNET: www.joysoft.com

Joysoft BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS	0500er	01200er	CD 32
<input type="checkbox"/> KATALOG	fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips			
<input type="checkbox"/> KOSTEN LOS				
<input type="checkbox"/> NACHNAHME: 9 DM <input type="checkbox"/> UPS: 6 + 9 DM <input type="checkbox"/> VORKASSE/SHECK: 6 DM <input type="checkbox"/> CAUSALANSVORKASSE: 15 DM nur gegen Vorkasse, postbar <input type="checkbox"/> OTEILLIERUNG <input type="checkbox"/> KOMPLETT-LIEFERUNG Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI				
NAME				
STRASSE				
PLZ, ORT				
TELEFON				



Liegt der Gegner erst einmal besiegt am Boden, bringt jeder Kämpfer seine Freude darüber in einer eigenen kleinen Geste zum Ausdruck.

ren, um Sie gegen das gegnerische Team, das wahlweise auch vom Computer ausgewählt und gesteuert wird, Mann gegen Mann antreten zu lassen. Verloren hat, wessen Mannschaft über keinen Charakter für den nächsten Kampf mehr verfügen kann. Für den größeren Freundeskreis ist jedoch wohl das Tournament die beste Alternative. Wie im sportlichen Mannschaftswettbewerb dürfen hier bis zu acht menschliche Teilnehmer mitmachen. Im K.O.-System werden gnadenlose Duelle

ausgefochten, nur der Sieger kommt eine Stufe weiter, bis nach der dritten Runde der wahre Champion feststeht. Insgesamt gesehen kann man Fightin' Spirit bereits in der vorliegenden Disketten-Version nur wärmstens empfehlen. Die mangelnde Anzahl an Bewegungsmöglichkeiten wird wieder wettgemacht durch die Vielzahl interessanter Menü-Optionen, die im Rahmen eines optisch ansprechenden Gameplays nächtelangen Spielspaß garantiert.

■ Oliver Preißner

COMMENT



Fightin' Spirit hält sowohl für den Einsteiger als auch für erfahrene Raufbolde den passenden Schwierigkeitsgrad parat. In ansprechende Optik verpackt, läßt uns allein die Hoffnung auf die versprochenenmaßen noch ausgefeiltere CD-Version beim Kauf zögern.

FACTS

Hersteller: Neo ■ Spieler: 1-2 (bis zu 8 im Tournament) ■ Disks: 5 ■ Preis: ca. DM 80,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joystick, 2-Button-Pad, CD32 Controller ■

- ⊕ neue, ansprechende Präsentation
- ⊖ begrenzter Bewegungsspielraum

GAMEPLAY	72%
GRAFIK	84%
SOUND	78%
MOTIVATION	86%

GESAMT 84%

RANDY-CDROM
2fach Speed (A600-1200)

139.95

A500-CDROM
4fach Speed (AlfaPower)

149.95

3.5" Disk-Drive
extern (alle Amiga's)

74.95

3.5" Disk-Drive
intern (alle Amiga's)

59.95

Mini Megi-Chip

A500/2000 (2MB Chip-Ram)

229.95

** TOP GAMES ** TOP GAMES **

Samba Partie

... Amiga Games 7/96 84%

64.95

Total Football

... mit super 3D-Optik

59.95

Alien Breed 3D II

... Kommentar überflüssig

59.95

Chaos Engine II

... das Warten hat ein Ende

56.95

Hugo

... endlich auch für Amiga

69.95

Airbus 2	69.95	Slam Tilt	44.95
Coala	54.95	Speris Legacy	59.95
Der Reeder	54.95	Spherical Worlds	64.95
Evolution	44.95	Star Crusader	44.95
Gloom Deluxe	44.95	Super Streetf. 2 T	44.95
Hillsea Lido	39.95	S. Tennis Champ	34.95
MAG!	74.95	Virtual Karting	39.95
Nemac 4	44.95	Wheelspinn	54.95
Pole Position	82.95	Willi Lemke F. M.	59.95
Primal Rage	59.95	Winter Olympics	24.95
Sensible Soccer	52.95	Worms	57.95
Soccer Stars 96	62.95	Zeewolf 2	54.95

Hard & Software
02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623
Händleranfragen erwünscht!

RANDY-CDROM II

A1200*/1600

2-fach Speed
139.⁹⁵

4-fach Speed
179.⁹⁵

6-fach Speed
229.⁹⁵

8-fach Speed
299.⁹⁵

10-f. Speed
399.⁹⁵

4x Wechsler
299.⁹⁵

AMIGA-TEST
Sehr gut

Randy-ROM	
10,8	Ausgabe: von 12
	10/95

BESTES CDROM IM TEST.

2- bis 10fach Speed- CDROM Laufwerk, Mit *CD32 Emulation, File-System und 40 Spielen (Voll- versionen 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.-

!!! INKLUSIVE 40 SPIELEN !!!

RANDY HARDDISK A1200 & A600

1GB externe Festplatte im Metallgehäuse für A600 oder A1200 incl. Software und allen dazugehörigen Anschlußkabeln.

2GB Version = 599.⁹⁵ DM **429.⁹⁵**

RANDY WECHSELPLATTE

A1200/600

135MB Wechsellplatte extern inkl. Treiber und 4fach Adapter für Amiga 1200/600
135MB Medium **299.⁹⁵**
49.-

RANDY DOUBLE-DRIVE

A1200/600

1GB Festplatte & 4-fach Speed CDROM , anschlußfertig, extern für Amiga 1200/600
inkl. Netzteil = 598.- **549.⁹⁵**

RANDY HD II HIGH-PERFORMANCE

High-Performance für anspruchsvolle Multimedia Anwendungen. 3 Jahre Garantie, 5200 U/min, 16.6MB/sec.
1.2GB = 529.⁹⁵ 2.1GB = 699.⁹⁵

FINANZIERUNGS-ANGEBOTE

AMIGA 1200CD/HD-1GB

68020, 2MB RAM, OS/3.1, 4-fach Speed CDROM, 1GB Harddisk, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, 40 Spiele (Vollversionen) auf CD

Barpreis **1299.-**
= 1464,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

AMIGA 1300 TOWER HD/CD

68020, 2MB RAM, OS 3.1, 4-fach Speed CDROM, 1GB Harddisk, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, 40 Spiele (Vollv.) auf CD, Tower-Gehäuse.

Barpreis **1649.-**
= 1872,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

AMIGA 1200CD/HD-TURBO

68020, 25MHz, 6MB RAM, 4-fach Speed CDROM, 1GB Harddisk, CD32 Emulator, IDEfix, CD-Audio Player, 40 Spiele (Vollversionen) auf CD

Barpreis **1298.-**
= 1464,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

SONY PLAY STATION

Play Station von Sony jetzt neu im Programm, inklusive Resident Evil und einer Demo CD. Ein Muß für den echten Spiele-Freak.

Barpreis **488.-**
= 516,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

RANDY SQ DOUBLE DRIVE

135MB IDE-Wechsellplatte und 4fach Speed Randy CDROM. Komplett mit allen Treibern und einem Medium + 40 Spielen.

Barpreis **549.-**
= 588,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

TURBO 1240 (68040)

40MHz Turbokarte für Amiga 1200
GPU 68040 incl. MMU, FAST SCSI2 optional
32Bit-Ram bis 32MB optional.

Barpreis **799.-**
= 888,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

FULL POWER NETZTEIL A1200/600/500

- Volle Power mit 23A / 5Volt Ausgang.
- ersetzt das oft zu schwache org. Netzteil
- incl. eingebautem Lüfter.
- zusätzliche Anschlüsse für externe CDROM's oder Festplatten vorhanden.

99.⁹⁵

TURBOKARTEN

Blizzard 1220 / 68020-25MHz-4MB für A1200	249,95
Blizzard 1230 / 68030-50MHz-4MB für A1200	399,95
Blizzard 1230 / 68030-50MHz-8MB für A1200	469,95
Blizzard 1230 / 68030-50MHz-16MB für A1200	579,95
Turbo 1240 / 68040-25MHz-4MB für A1200	599,95
Turbo 1240 / 68040-40MHz-4MB für A1200	869,95
Turbo 620 68020-25MHz-FPU-4MB für A1200	279,95
Turbo 620 68020-25MHz-FPU-8MB für A1200	349,95

2,5" HD S A1200 & A600 FLOPPY LAUFW.

170MB A1200/600	189,95	880KB intern	59,95
260MB A1200/600	269,95	880KB extern	79,95
540MB A1200/600	499,95	880/1.76MB intern	159,95
810MB A1200/600	639,95	880/1.76MB extern	179,95

RAMS, SPEICHERKARTEN

512KB Speicherkarte für A500	49,95
1 MB Speicherkarte für A500+	69,95
1 MB Speicherkarte für A600 o. Uhr	69,95
2 MB Speicherkarte für A500	169,95
2 MB CHIPRAM-Karte für A500/2000	229,95
2 MB Zipp Ram für Alfa-Power / Octagon	169,95
4MB PS/2 -60ns Modul Blizzard / A4000	64,95
8MB PS/2 / 16MB PS/2 -60ns	119,95 / 239,95

AKTIVBOXEN

120 WATT PMPQincl. Netzteil und Kabeln. **49.95**

300 WATT 3D Sounddimension incl. Netzteil. **89.95**

Ladenlokal
MLC



MLC GmbH, Express-Versand

02841-94260

Bei uns können Sie ab 300,- DM Warenwert finanzieren!

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Es gelten unsere AGB's die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12,9%
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Unser Tip: Nicht lange rumDOESen sondern gleich bei MLC kaufen.
** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12,9%
Alle bisherigen Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit.

Nachdem uns vor zwei Monaten die ersten Eindrücke des 3D-Dynablasters bereits in Entzücken versetzten, kommt nun die versprochene Endversion. Bitte anschnallen für einen nervenaufreibenden Trip durch die Kellergewölbe des Königreichs.

Wilde Hetzjagd durch die Dungeon-Arena

Kargon

Nachdem in einem fernen, fremden Land der gütige König Kargon eines plötzlichen Todes gestorben ist, sind Ruhe und Frieden nicht mehr gewährleistet. Selbst der jüngere Zwilingsbruder, der den König von bösen Erddämonen aus dem Weg räumen ließ, hat auf diesem Wege sein Ende

gefunden. Nun sucht man für den Posten des Herrschers wieder einen mächtigen Zauberer, der für Ruhe und Ordnung sorgt, weswegen ein landesweiter Wettbewerb ausgeschrieben wird. Tausende Magier sind erschienen, um in einem friedlichen Wettstreit ihre Kräfte miteinander zu messen, und nachdem nur noch die zeh-

Besten übrig sind, kommst Du ins Spiel, um einem Auserwählten den Platz auf dem Thron zu erkämpfen.

Hokuspokus

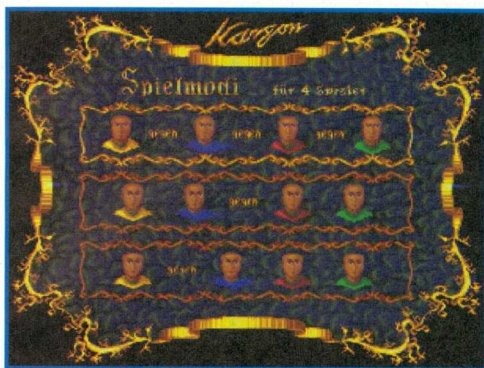
Beschränkte sich das Gameplay von Dynablasters seinerzeit auf das Auslegen mehrerer handelsüblicher Bomben mit teilweise hinterhältiger Reichweite, so präsentieren sich die Handlungsmöglichkeiten von Kargon wesentlich komplexer. Entsprechend Deiner Zauber- kraft, ausgedrückt in Spells,

Trotz Verzicht auf Grafikdetails ist ein auch optisch ansprechendes Spiel mit fesselndem Gameplay gelungen.

suchst Du Dir zu Beginn und nach jeder Runde geeignet erscheinende Zaubersprüche aus. Diese stehen Dir dann jederzeit kompromißlos schnell zur Verfügung. In bis zu zehn Runden wird der Wettstreit um den Thron des künftigen Herrschers ausgetragen, wobei ein Multi-Player-Adapter die Teilnahme von maximal vier menschlichen Mitspielern gleichzeitig erlaubt (Ansonsten



AWARD
AMIGA Games Disc & Mag



Per Four-Player-Adapter dürfen bis zu vier menschliche Kontrahenten gleichzeitig ins Geschehen einsteigen.

können sich zwei Leute an die Tastatur und zwei Leute an die Joysticks begeben). Die Orientierung in den 3D-Dungeons funktioniert tadellos einfach. Ein per Joystick blitzschnell aufrufbares Automapping zeigt Dir einerseits, wo Du Dich genau im Labyrinth befindest, andererseits sind hier auch alle Sonderfelder deutlich und eindeutig gekennzeichnet. Entge-

gen den sonst üblichen aufwendigen 3D-Perspektiven aus Vorzeigespielen wie zum Beispiel Nemaq 4 werden Gänge schrittweise gezoomt und Drehungen in 90 Grad-Abstufungen vollzogen, was zwar ziemlich abgehackt wirkt, sich jedoch für diese Art von hektischem Gameplay als genau die richtige Darstellungsweise entpuppt.



Der Versuch, den Dämonen zu bändigen, mißglückt, wodurch auch der Bruder die Thronfolge nicht mehr antreten kann.

Handlungsreiches Katz- und Mausspiel

Untermalt von stimmungsvoll mystischen Klängen, hat man alle Hände voll zu tun, seine Gegner mit den geeigneten Sprüchen zu attackieren. So stehen hierfür neben verschiedenen starken Feuerbällen auch

lähmende Geschosse oder das sogenannte magische Auge zur Verfügung. Dieses kann man völlig eigenständig durch die Gänge dirigieren, um es im geeigneten Augenblick wie eine Feuerkugel auf den Feind abzuschießen. Eine weitere Gemeinsamkeit aus dem umfangreichen Repertoire stellt unter anderem auch die Möglichkeit dar, mit einem magischen

INFO Die Elite der Zauberer



Flint

Ein vereister Magier im Kampf gegen den Mächtegegn-Nachwuchs.

Special: Gegner teleportieren



Rose:

Göttliche Abgesandte mit entsprechenden Tugenden.

Special: Gegner blenden



Kevin:

Nach illegalem Zaubertrankhandel sieht er die erste Chance, groß herauszukommen.

Special: Spruchlosigkeit



Tiger:

Gefallener Engel mit amputierten Flügeln und Raubkatzen-Faible.

Special: magische Rüstung



Sszsh:

Von einem kriegerischen Echsenstamm, der seine Fähigkeiten von einem gefangenen Druiden hat.

Special: Gegner vergiften.



Tacar:

Herrscher des Dämonenreichs, sein Sieg hätte vermutlich fatale Folgen für das Königreich.

Special: extra starker Feuerball



Pimpf:

Schlammiger Gnom, der vermutlich versehentlich auf der Teilnehmerliste landete.

Special: gegnerische Steuerung umkehren



Tanis:

Ein junger Halbelf mit ernstzunehmender Magiebegabung.

Special: versteckte Fallen legen



Viola:

Abgesandte eines Amazonenstamms, tritt für Emanzipation ein.

Special: Gegner verwirren



Gundl:

Verschrumpelte Bilderbuchhexe mit Verwandlungsfähigkeiten.

Special: Kann sich in Tentakel verwandeln



Das Antlitz des Sensenmanns verdeutlicht, daß hier bereits einer der Teilnehmer ins Gras gebissen hat.

Spill die Kontrolle und Steuerung eines Kontrahenten zeitweise zu übernehmen. Daß solche Aktionen nicht selten in einem todbringenden Bodenloch oder im Kreuzfeuer des

Intelligent aufgebaut, sorgt Kargon für langanhaltendes dreidimensionales Dynablastler-Fieber.

Feindes enden, ist selbstverständlich. Verschiebbare Wände geben den Weg zu geheimen Gängen frei, Wirbelfelder versuchen, uns die Orientierung zu nehmen, und auch

Teleporter sorgen für weitere Abwechslung im Spielablauf. Darüber hinaus findet man überall verstreut Goldmünzen und Energietränke, die vor einem frühzeitigen Ableben schützen bzw. zusätzliche Credits für den nächsten Einkaufsbummel in Zottis Zaubersladen (zwischen den einzelnen Runden) bringen. Mit Kargon hat man ein rundherum abwechslungsreiches Fun-Game, in dem schnelle Aktionen gefordert sind. Einige auflockernde Zusatzanimationen sowie verschiedentlich eingemischte Special-FX hätten dem Gameplay zusätzlichen Auftrieb verschafft.

■ Oliver Preißner



Du hast jederzeit Zugriff auf die zur Verfügung stehenden Zaubersprüche, die Du mittels Feuerknopf ganz einfach aktivierst.



Aus einem Buch kannst Du Dir die Zaubersprüche aussuchen, die Dir im Spielverlauf Vorteile verschaffen.

INFO Unterricht beim Lehrmeister

Sollte jemand nicht auf Anhieb mit der eigentlich recht einfachen Spielsteuerung zurechtkommen, so kann er sich erst einmal gründlich schulen lassen. In kleinen verständlichen Schritten wird erklärt, wie man sich bewegt, welche Wirkung die Zaubersprüche haben und wie man sie einsetzt. Auch wird auf alle vorkommenden Besonderheiten in den Levels, wie verschiebbare Wände, Dunkel-Zonen oder zum Beispiel Umkehr-Felder, anhand von Beispielen hingewiesen. In kurzen Test-Abschnitten darf man das so Erlernte gleich einmal ausprobieren.



COMMENT



Obwohl Dynablasters noch hektischer war, kann Kargon voll überzeugen. Anspruchsvollere Aktionen, eine gute Steuerung sowie der Multi-Player-Modus machen daraus einen Action-Knaller.

FACTS

- Hersteller: APC & TPC
- Spieler: 1- 4 ■
- Disks: 2 ■ Preis: ca. DM 60,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■
- 2.Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Joystick, Tastatur

GAMEPLAY	84%
GRAFIK	74%
SOUND	68%
MOTIVATION	81%
GESAMT	84%

- + handlungsreiches Gameplay
- abwechslungsarmes Leveldesign

DFÜ & Modem

Communication Unlimited ist ein neues Terminalprogramm, das seinem Namen alle Ehre macht. Einfach bei der Konfiguration und Bedienung aber leistungsfähig und mit richtungsweisenden Features ausgestattet:

- einfache Bedienung z.B. Modem-Parameter per Mausclick!
- läuft auf jedem PublicScreen, Größe / Position frei einstellbar
- komplett Style-Guide konform und Font-sensitive
- komplette Gebührenberechnung mit neuen Tarifen der Telekom
- Informationsdaten (bisherige Anrufe, Onlinezeit, letzter Anruf...)
- Import und Konvertierung der Telefonbücher z.B. von TERM und NCCOMM
- unterstützt XEM Standards (z.B. RIP), XPR, Hydra-Bi-Modem
- (gleichzeitig UP/Download und Chatten) nur

TEST 89% Amiga Plus Ausgabe 3/96
Sehr Gut (Typ A4000)

Data/Fax-Modem Motorola 3400pro 28.800

- eines der zuverlässigsten Tischgeräte überhaupt! incl. Netzteil, serielles Kabel und Telefonanschlusskabel
- Übertragungsstandards bis einschließlich V.34
- DTE-Speed bis 115.200baud
- Fax Grp III
- Datenkompression: MNP5/V.42bis
- Fehlerkorrektur MNP2-4/V.42
- Hayes-kompatibler Kommandosatz
- BZT: A118 601F incl. Terminalprogramm
- "Communication Unlimited"

399,-

Modem 14.400

- externes Gerät incl. Kabel und Netzteil
- BZT-Zulassung incl. dem Super-Terminalprogramm
- "Communication Unlimited"

199,-

CD³² Shuttle

TEST 92% Amiga Plus Ausgabe 3/96
Sehr Gut



Lieferung ohne CD32

499,-

Machen Sie einen vollwertigen Rechner aus Ihrem CD32! Das VECTOR Shuttle zum CD³² ist ein Unterstellgerät, in dem alle nötigen Schnittstellen enthalten sind. Es ist mit Echtzeituhr/Datum ausgestattet und verfügt über einen AT-Bus Festplattencontroller und einen durchgeführten Systembus zur Weiterverwendung des MPEG-Moduls bzw. zum Anschluß von Erweiterungen. Das wichtigste "Extra" ist beim Shuttle serienmäßig: ein Diskettenlaufwerk ist schon eingebaut!

- externer Anschluß für: zusätzliches Netzteil, Tastatur (PC AT), Floppy, Monitor, Parallel/Seriellport
- interner Anschluß für: Festplatte 3,5" AT-Bus, SIMM-Speicher in 2, 4 oder 8MB (abschaltbar), math. Co-Pro

Video-Digitizer

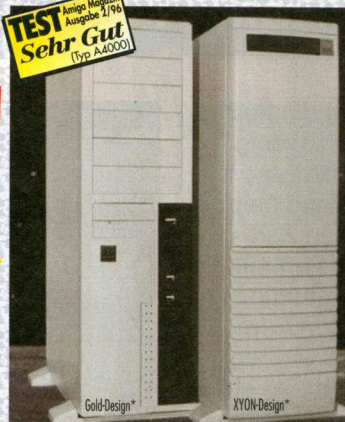
TEST 92% Amiga Games Ausgabe 1/96
Sehr Gut



- Echtzeit-Digitizer mit 24 Bit Farbtiefe
- Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler
- 512KB RAM on Board
- bewegte Sequenzen können digitalisiert werden
- Hard-Disk-Recording über PCMCIA!
- IFF, JPEG, BMP, PCX, Targa u.a.
- Neue leistungsfähige Software mit über 70 Filter- und Effekt-Möglichkeiten
- ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen)
- inklusive Anschlußkabel und Netzteil
- optional: S-VHS Eingang für bessere Bildqualität, PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferrate

Graffiti24 FBAS-Version **269,-**
Graffiti24 S-VHS **299,-**
PCMCIA-Adapter zum Graffiti24 **80,-**

TEST 92% Amiga Magazin Ausgabe 3/96
Sehr Gut (Typ A4000)



TOWER POWER

ab **279,-**

Besuchen Sie unsere Ausstellung oder fordern Sie den Sonderprospekt an

Sie benötigen mehr Platz für Festplatten, CD-ROMs, Diskdrives usw.? Dafür bieten wir Ihnen unsere Tower in Top-Design und erstklassiger Verarbeitung. Präzise Fertigung, solide Verarbeitung, exakte Befestigungspunkte für das Mainboard und laserschneidene Aussparungen für die Anschlußbuchsen sorgen für problemlose Montage. Bei Verwendung des PC-Tastatur Adapters und einer Win95-Tastatur können Sie die Win95-Tasten als Amiga-Tasten nutzen. Im Lieferumfang der Leergehäuse befinden sich bereits alle nötigen Kabel zum Einbau eines Serien-Amiga.

Wir bauen Ihren Tower:

Sie bringen uns Ihren A1200 mit Netzteil, wir bauen ihn in ein Gold-Gehäuse. Wir tauschen auf Wunsch Ihr Netzteil (sofern neuwertig) gegen ein 230V Einbaunetzteil und die Tastatur gegen eine PC-Tastatur mit Adapter. Im Preis enthalten

- sind alle Kleinteile und die Montage, Erweiterungen werden gesondert berechnet.
- Towerumbau A1200 komplett **499,-**
- Tower & Zubehör für A1200:**
- Towergehäuse Gold **279,-**
- Towergehäuse XYON mit Fronttüre **329,-**
- Netzteil 230W **99,-**
- Kabel für A1200 Tastatur **69,-**
- Gehäuse für A1200 Tastatur **69,-**
- Adapter für PC-Tastatur **99,-**
- Tower & Zubehör für A500:**
- Towergehäuse Gold **279,-**
- Towergehäuse XYON mit Fronttüre **329,-**
- Netzteil 230W **99,-**
- Kabel für A500 Tastatur **29,-**
- Gehäuse für A500 Tastatur **69,-**
- Adapter für PC-Tastatur **74,-**

- Tower & Zubehör für A2000:**
- Towergehäuse Gold **299,-**
- Towergehäuse XYON mit Fronttüre **349,-**
- Netzteil 230W **119,-**
- Adapter für PC-Tastatur **69,-**
- Tower & Zubehör für A3000:**
- Towergehäuse Gold **299,-**
- Towergehäuse XYON mit Fronttüre **349,-**
- Netzteil 230W **119,-**
- Adapter für PC-Tastatur **69,-**
- Tower & Zubehör für A4000:**
- Towergehäuse Gold (incl. Daughterbearbrüger) **329,-**
- Towergehäuse XYON mit Fronttüre **379,-**
- Netzteil 230W **119,-**
- Adapter für PC-Tastatur **74,-**
- PC-Tastatur 105 Tasten (Win95) **49,-**
- *weitere Design-Modelle in Vorbereitung

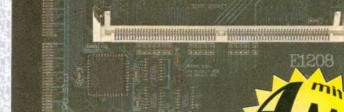
Zubehör



- Cyberstorm & Blizzard auf Anfrage
- RAM Board 512KB für A500 **59,-**
- RAM Board 1MB für A500plus **89,-**
- RAM Board 1MB für A600 **119,-**
- VECTOR-RAM Board 2MB A570 **199,-**
- VECTOR-RAM Board 2MB A500 (0,5 & 1MB Chip) **249,-**
- Cybervision64 mit 2MB/4MB **629,-/829,-**
- ATAPI CD-ROM Controller für A1200 **189,-**
- A1200 CD-Controller & QUAD-Speed CD-ROM komplett **299,-**
- A1200 CD-Controller & SIX-Speed CD-ROM komplett **395,-**
- 4fach/6fach/8fach-Speed CD-Drive ATAPI auf Anfrage
- 4fach/6fach/8fach-Speed CD-Drive SCSI auf Anfrage
- HardDisk 2,5" Komplettsatz incl. Kabel&Handbuch auf Anfrage
- 3,5" Festplatten AT-Bus/SCSI auf Anfrage
- VECTOR-Falcons70 SCSI-Controller **149,-**
- Oktagon2008 SCSI-Controller für A2../3../4000 **259,-**
- SCSI-Gehäuse für eine 3,5" Harddisk **159,-**
- SCSI-Tower 4fach für 3,5" oder 5,25" Geräte **199,-**
- Harddisk-Adapter von 2,5" auf 3,5" im A600/1200 **29,-**
- WinCon-Adapter 2,5" und 3,5" im A600/1200 **39,-**
- VECTOR KickUM Spezial für 2Roms im A600 **39,-**
- VECTOR KickUM 2plus 2Roms A500/A2000 speziell 3.1 **29,-**
- AS320 (A500 oder A2000), AS306 (A600) **179,-**
- AS312 (A1200), AS330 (A3000), AS340 (A4000) **209,-**
- Kickstart-ROM V1.3/204/205 **ab 39,-**
- Disk-Laufwerk intern/extern A500 bis A1200 **ab 89,-**
- VGA-Adapter für A1200/A4000 **29,-**
- Adapter VGA-Iners (23pol Monitorstecker an Grafikkarte) **39,-**
- Trackball Crystal mit leuchtender Kugel **79,-**
- VECTOR 400dpi Maus incl. Maushalter & Pad **49,-**
- VECTOR Midi-II Interface **129,-**
- VECTOR MicroSound-Sampler II **79,-**

RAM-Board A1200

NEU



Endlich wieder lieferbar! Nun endlich erhalten Sie eine CE-geprüfte Speichererweiterung für Ihren A1200 von VECTOR. Die Karte ist autoconfigurierend und beschleunigt Ihren Rechner etwa um den Faktor 2. Sie verfügt über eine Echtzeituhr mit Datumfunktion und kann optional mit einem math. CoProzessor bis 50MHz ausgerüstet werden.

4MB
179,-

- VECTOR RAM-Board A1200 ohne RAM **89,-**
- VECTOR RAM-Board A1200 mit 4MB RAM **179,-**
- VECTOR RAM-Board A1200 mit 8MB RAM **299,-**

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-; Eilversand und Großpartie per Trans-Of-Flex ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen/Zwischenverkauf vorbehalten. Sie finden den gesuchten Artikel nicht? Wir führen weiteres Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in unserem Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an. Wir reparieren Ihren Amiga schnell & preiswert von Maestrand!

VECTOR Distributor

HK-Computer GmbH
Hönninger Weg 220 • D-50969 Köln
Mo-Fr: 10h-19h • Sa: 14h-18h • So: 10h-14h
Telefon: 0221 / 369082
Telefax: 0221 / 369065
Mailbox: 0221 / 369024

COMPUTER

Video-Text Decoder

VECTOR VTex - der VideoText-Decoder für den Amiga

- Anschluß am Parallel-Port
- Einlesen der Daten von jedem FBAS-Signal (Chinich) incl. Kabel und anwenderfreundlicher Software (laden, speichern, drucken usw., Arexx)

99,-

Amiga, Kickstart und Workbench sind eingetragene Warenzeichen der Escom AG, VECTOR ist eingetragenes Warenzeichen der HK-Computer GmbH.

Jetzt, wo sich der Sturm um die Fußball-Europameisterschaft ein wenig gelegt hat und Bertis Millionäre triumphierend aus England heimgekehrt sind, hat man Zeit, um sich in Ruhe all die Fußball-Games vorzunehmen, die ebenfalls vom großen Euro '96-Geschäft profitieren wollten. Diesmal steht Kick Off '96 auf dem Prüfstand - wir spielten die vollen 90 Minuten plus Verlängerung, um zu sehen, ob sich das Spiel beim Elfmeterschießen durchsetzen kann.

Ein neuer Anlauf!

Kick Off '96

In der Vergangenheit wurde schon oft versucht, Fußball auf dem Amiga zu simulieren, und am besten schnitt dabei immer wieder Sensible Soccer ab. Die Grafiken machten zwar nicht viel her, aber das Gameplay hatte alles, was man von einem unterhaltsamen und unendlich spielbaren Game erwartet. Kick Off '96 hat sich ganz klar die eine oder andere Anregung von Sensible Soc-

cer geholt - ist ja auch in Ordnung, solange das Vorbild nicht einfach dreist abgekupfert wird.

Was ist neu?

Wenn man sich den umfassenden Optionen-Bildschirm betrachtet, erkennt man sofort, daß die Programmierer kaum einen Aspekt unberücksichtigt ließen - dem Spieler stehen alle Möglichkeiten

Match Facts		
	Germany	Holland
Possession	52	48
Goals	3	0
Offside	0	0
Corners	4	0
Fouls	0	0
Red Cards	0	0
Yellow Cards	0	0
Suspensions	0	0
Injuries	0	0
Knocks	0	0
Performance	6	8

Nach einem Match solltest Du Dir die Statistiken zu Gemüte führen, um zu sehen, was Du falsch und was richtig gemacht hast.

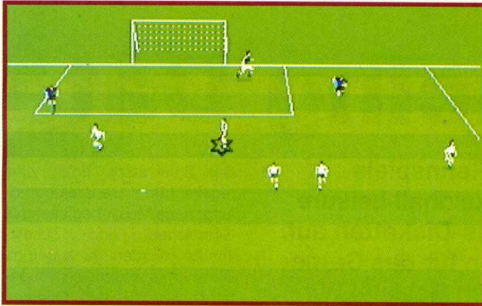


Der Kreis deutet an, wohin Du den Ball bei einem Einwurf dirigierst.

offen, das Game seinen persönlichen Vorlieben gemäß einzurichten. Ein Werbeslogan behauptet, Kick Off '96 sei schneller als jede andere Fußball-Simulation, und tatsächlich legt das Programm vom ersten Moment an ein ziemlich rasantes Tempo vor. Das hat aber durchaus seine Nachteile: selbst im „Easy“-Modus schlagen einem die Computergegner den Ball nur so um die Ohren! Am Anfang führt dies leicht zu Frust, aber wenn man hartnäckig bei der Sache bleibt, wird sich schließlich die Belohnung einstellen. Hat man sich erst einmal an das Höllentempo gewöhnt, starrt man mit weit aufgerissenen Augen auf den Screen und traut sich kaum zu blinzeln - man könnte ja in diesem Sekundenbruchteil den Ball an den Gegner verlieren. Besonders stark macht sich dieses Phänomen übrigens im Zwei-Spieler-Modus bemerkbar. Drei verschiedene Wettkampf-Modi stehen in Kick Off '96 zur Wahl: Europameisterschaft, Ligenspiele und Cup-Wettkämpfe. Darüber hinaus werden eine

Freundschaftsspiel-Option und ein Übungsmodus geboten, in dem man sich ohne gegnerisches Team auf dem Spielfeld austoben kann - gut für Anfänger, die sich mit den Tücken der Steuerung vertraut machen wollen.

Kick Off '96 läßt sich mit Ein-, Zwei- oder Vier-Button-Joy-pads spielen - je mehr Buttons einem dabei zur Verfügung stehen, desto leichter geht die Steuerung von der Hand und desto mehr unterschiedliche Schüsse hast Du parat. Die Ein-Button-Option wirkt sich tatsächlich nachteilig auf Deine Performance aus, da es mit den wenigen zur Verfügung stehenden Schußvarianten schwierig ist, den Ball zu kontrollieren und sich mit einer gelungenen Paßfolge zum gegnerischen Tor vorzuarbeiten. Ein Joypad mit vier Knöpfen eignet sich definitiv am besten, und die meisten werden dabei sicher zu einem CD 32-Pad greifen. Mit ihm kann man den Ball zurückpassen, Chipshots und sehr hohe Schüsse ausführen, die dem Spieler mit dem One-Button-Pad vorenthalten bleiben.



Die 3D-Perspektive verschafft dem Spiel deutlich mehr Tiefenwirkung. Die Sprites werden dabei stufenlos vergrößert und verkleinert.

Wenn Du also wirklich alle Möglichkeiten von Kick Off '96 auskosten willst, solltest Du Dir unbedingt ein Four-Button-Joypad anschaffen - das

Kick Off '96 ist dank seiner neuartigen 3D-Perspektive sicherlich das derzeit modernste Amiga-Fußballspiel.

erhöht die Spielbarkeit und die Zahl der möglichen Schußvarianten.

Jetzt in 3D!

Der Torwart wird - abgesehen von den Elfm Metern - vom Computer gesteuert, und Freistöße können dank eines Balls mit neun Symbolen besonders akkurat geplant werden. So

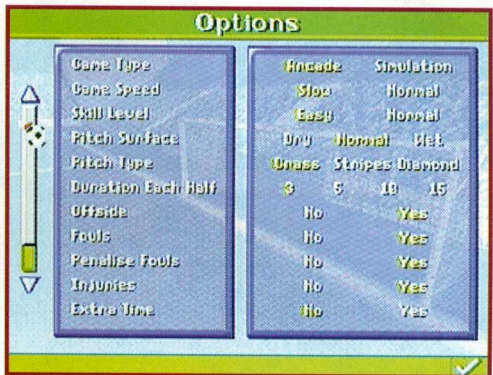
hat man die Möglichkeit, das Tor bei Freistößen auf verschiedene Arten anzuspülen. Kick Off '96 beinhaltet auch die Option, das Spielgeschehen aus einer 3D-Perspektive zu betrachten. Dies gestattet es Dir, vom unteren Ende des Spielfelds aus zu spielen, während die Kamera Schwenks über den gesamten Rasen ausführt, und das ist wahrscheinlich die Perspektive, aus der Du den besseren Überblick über die Spieler in Deinem näheren Umkreis hast.

Insgesamt präsentiert sich Kick Off '96 als solide Fußball-Simulation, die man sich ruhig einmal ansehen sollte. Leider erreicht das Programm jedoch in der Spielbarkeit nicht den Qualitätsstandard, der von bereits verfügbaren Genre-Vertretern aufgestellt wurde.

■ **Herbert Aichinger**



Die Grafiken präsentieren sich im 3D-Modus ein wenig detaillierter, trotzdem hat man hier den besseren Überblick als in der 2D-Option.



Im Optionen-Screen kann man das Spiel seinen persönlichen Vorlieben anpassen.

COMMENT

Kick Off '96 ist ein gutes, aber kein brillantes Spiel. Es bietet jedoch Optionen en masse und es ist deutlich besser als die beiden Vorgängerspiele. Die 3D-Perspektive könnte ebenfalls ein Kaufanreiz für viele sein.



FACTS

Hersteller: Anco ■
 Spieler: 2 ■
 Disks: 3 ■
 Preis: ca. DM 60,- ■
 Englisch nötig: nein ■
 Festplatte: ja ■
 2.Laufwerk: ja ■
 Steuerung: Joypad ■

GAMEPLAY 78%

GRAFIK 70%

SOUND 65%

MOTIVATION 78%

GESAMT 76%

+ rasant, umfassende Statistiken

- Mängel in der Steuerung, sehr starker Computergegner

Match Facts		
	Germany	Holland
Possession	52	48
Goals	3	0
Offside	0	0
Corner	4	0
Fouls	0	0
Red Cards	0	0
Yellow Cards	0	0
Suspensions	0	0
Injuries	0	0
Knocks	0	0
Performance	8	8

Formation	3%	40%	57%
Holland			
Germany			

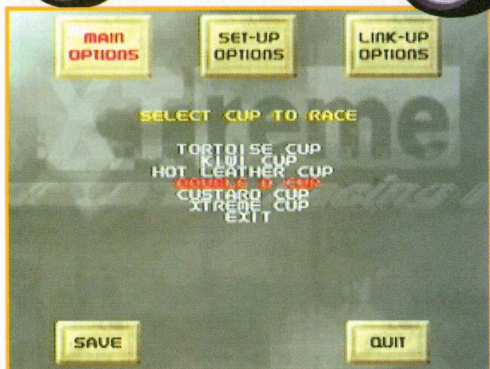
Die Formation seiner Mannschaft kann man auch während des Matches zu jeder Zeit ändern.

Das Rennen geht weiter!

Xtreme Racing Data

Nach dem durchschlagenden Erfolg des Rennspiels Xtreme Racing trumphen die Jungs von Guildhall Leisure nun mit den unvermeidlichen Erweiterungs-Disketten auf. Ob es sich dabei um ein nützliches Add-on für das Game handelt, erfahrt Ihr aus unserem beinharten Review! Wir

haben vorab schon ein paar Testrunden gedreht.



Dank der neuen Tracks kann man nun in einer Reihe weiterer Cups antreten.



Man sollte sich einen Überblick über den Track verschaffen, um mögliche Abkürzungen ausfindig zu machen.

Das Spiel selbst erfuh eine regelrechte Generalüberholung: neue Musik begleitet das Geschehen, und Zusatz-Tracks wurden hinzugefügt. Diese sind wesentlich „abgefahrener“ als die Originalstrecken, wodurch eine saftige Prise Humor mit ins Spiel kommt. Ein Mehr an Waffen und Hindernissen verstärkt ferner den Wettkampfscharakter der Rennen - sogar mit explodierenden Schafen im Worms-Stil bekommt man es jetzt zu tun.

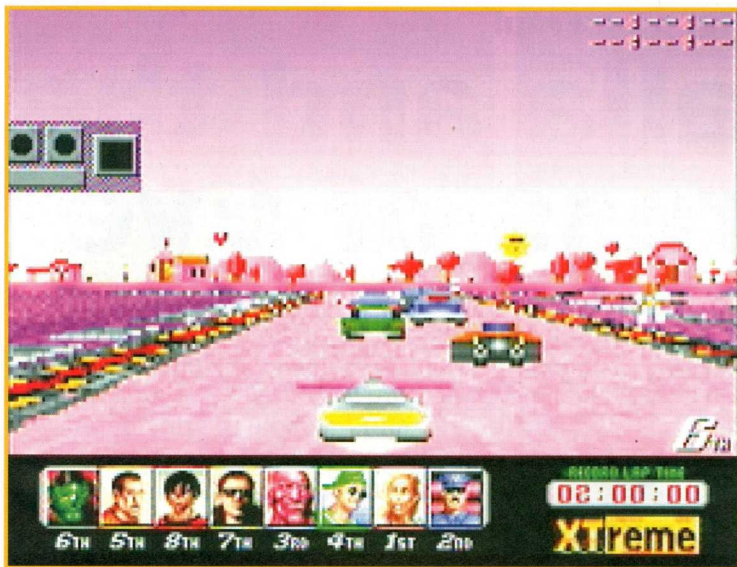
Nur neue Strecken?

Es hat den Anschein, daß viele Publisher lieber Zeit und Geld in Data Disks zu bereits existierenden Spielen stecken, als etwas komplett Neues zu entwickeln. Außerdem gewinnt man den Eindruck, daß Erweiterungs-Disks ein willkommenes Mittel zum Abzocken darstellen, mit dem man noch die letzte Mark aus einem mehr oder weniger erfolgreichen Original-Spiel pressen kann. Natürlich bestätigen auch hier Ausnahmen die Regel, und bei Xtreme Racing scheint es sich um eine solche zu handeln.

Äußerlich haben sich die Fahrzeuge nicht verändert, aber unter den Motorhauben der einzelnen, sehr unterschiedlichen Vehikel hat sich einiges getan. Jeder Wagen verfügt über charakteristische Beschleunigungswerte sowie über individuelle Kurven- und Straßenlage. Natürlich wird es dadurch noch schwieriger, seinen Wagen im Rennen zu bändigen, und das besonders im Vier-Spieler-Modus, obwohl es eine Option gibt, die allen Spielern die gleichen Chancen einräumt. Verbessert wurde nun auch die Steuerung, die es



Obwohl die Rennboliden immer noch genauso aussehen, weisen sie nun ein anderes Fahrverhalten auf.



Die neuen Zusatz-Tracks warten mit vielen Überraschungen auf. Auch die Optik wurde aufwendig überarbeitet und überrascht mit knallbunten Farben.

dem Spieler ermöglicht, Tastatur- oder Joypadbelegung den eigenen Vorlieben anzupassen.

Besseres Gameplay!

Die künstliche Intelligenz gestaltete man in dem Spiel derart, daß auch schwächere Fahrer im Wettkampf eine reelle Chance haben und nicht gleich abgehängt werden. Dies wirkt sich nun auch auf die Startposition derjenigen Spieler aus, die in der vorhergehenden Runde nicht so gut abgeschnitten hatten.

Über die bereits so eindrucksvolle Liste an Verbesserungen hinaus bekommt man außerdem gleich noch einen Track-Editor mitgeliefert, mit dem man sich ohne Programmierkenntnisse selbst nach Wunsch Rennstrecken zusammenbasteln kann. Dadurch wird die Langzeitmotivation des Games noch einmal erheblich gesteigert. Als ob das immer noch nicht genug wäre, darf man auch noch eigene Musik und Soundeffekte in das Spiel einbauen - ein Traum für potentielle Hacker!

Die Extreme Racing Data Disks bieten deutlich mehr als die sonst üblichen Erweiterungs-Disketten - sie vereinfachen den Spaß, den man mit dem Spiel haben kann und geben einem die Möglichkeit, noch mehr Rennstrecken zu meistern, wenn einem der Sinn danach steht. Darüber hinaus

wurden noch all die kleineren Bugs entfernt, die im Original-Programm auftauchten. Damit wird Extreme Racing zu einem der besten Spiele überhaupt auf dem Amiga-Markt - besonders wenn man über einen schnellen Rechner verfügt.

■ Herbert Aichinger

COMMENT

Wem Extreme Racing bereits eine Menge Spaß gemacht hat, der sollte sich die Data Disks auf jeden Fall anschaffen. Hier wurden nicht nur neue Strecken eingebaut, sondern man überarbeitete das ganze Spiel! Ein Mußkauf!



Herbert

FACTS

Hersteller: Guildhall Leisure ■ **Spieler:** 8 ■ **Disks:** 2 **Preis:** ca. DM 80,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2. Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joypad, Tastatur ■

- ⊕ großer Leistungsumfang
- ⊖ Festplatte unbedingt empfohlen

GAMEPLAY 89%

GRAFIK 88%

SOUND 90%

MOTIVATION 88%

GESAMT 89%

Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:

Amiga 500 mit Kickstart 1.2	219,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3	265,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3 u. 2.5MB	399,-
Amiga 500 plus mit 2MB Chip Ram	369,-
Amiga 600 mit 1MB Chip Ram	298,-
Amiga 600 HD mit Festplatte	398,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip Ram	478,-
Amiga 2000, 1MB Chip Ram	398,-
Amiga 2000 HD mit Festplatte	498,-
CDTV mit FB, Tastatur, Maus, LW	348,-
CD 32 mit 5 CDs	248,-

Speicher, gebraucht

Speichererweiterung auf 1MB, A500	39,-
Speichererw. auf 2,5 MB für A500	159,-
Speichererw. auf 2MB, A500+/A600	79,-
Speichererw. 2MB/4MB A2000	148,-/198,-
2MB Zipp-Ram (f.Alpha-Contr. usw.)	148,-

Festpl., Laufw., CD, gebraucht

Festplatte 42MB mit Contr. f. A500	248,-
Festplatte 85MB mit Contr. f. A500	298,-
Festplatte 105MB mit Contr. f. A500	329,-
Festplatten int. f. A600/1200 v.99. bis 198,-	
Laufwerk int. A500/600/2000	59,-
Laufwerk ext. für alle Amigas	69,-
CD-ROM A570 für Amiga 500	198,-
CD-ROM mit Contr. A600/1200/2000	229,-

gebrauchte Monitore

Farbmonitore 1802 f. C64/A600/1200	148,-
Farbmonitore 1081 oder baugleiche	195,-
Farbmonitore 1084 oder baugleiche	229,-
Farbmonitore 1084S oder baugleiche	248,-

gebrauchte Turbokarten

Turbo A500, 14MHz, 4MB	299,-
Turbo A1200, 28MHz, 4MB/MMU	298,-
Turbo A2000, 25MHz, 4MB, MMU	498,-
Supra-Turbo 28 für A500 und 2000	148,-

gebrauchte Drucker

Matrix-Drucker 9 N, s-w/color	98,-/148,-
Matrix-Drucker 24 N	von 148,- bis 198,-

Zubehör, Ersatzteile

Netzteil A500/600/1200	59,-/69,-/79,-
Netzteil A2000	119,-
Tastatur A500/A2000 o. A1200	69,-/98,-
Kickstartschalplatte für A500 bis 2000	15,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt	248,-
Austauschgeräte Amiga 500	150,-
Kickstart 1.3, 2.0, 3.1	29,-/39,-/99,-

Tauschaktion

Unsere Tauschaktion geht weiter!
Bei Kauf eines neuen A1200 nehmen wir Ihre alte, komplette Amiga Anlage bis zu 1.000,- in Zahlung!

Neue Amigas:

Amiga 1200 2MB, Standard	598,-
Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Paket	698,-
Amiga 1200 Magic, HD175, Pr.-Paket	948,-
Amiga 1200 HD 1,1GB	1048,-
Amiga 1200 Turbo 28MHz, 6/175MB	1248,-
Amiga 1200 Tower	998,-
Monitor Autoscan 1438S	549,-
Monitor Autoscan 1538S	689,-

A1200 - Aufrüstung

Festplatte 2,5" 60MB	119,-
Festplatte 2,5" 175MB	238,-
Festplatte 3,5" 630MB mit Einbausatz	359,-
Festplatte 3,5" 1,1GB mit Einbausatz	448,-
Inaktiv-Tower A1200 mit Tastatur	398,-
CD-ROM 4fach mit PCMCIA-Contr.	298,-
Amiga Q-Drive	398,-
Kickstart-ROMs 3.1 für A1200	89,-
Turbo 68030, 28 Mhz., MMU	198,-
4MB Ram-Karte mit CoPro-Opt.	248,-

Spiele und Programme

Wir führen alle neuen Amiga-Spiele und Programme. Auch viele Klassiker u. Oldies.

Rühler-Electronic

Tel.: 02624-7844, Fax: 2873

Ladenlokal in:
56203 Höhr-Grenzhausen, Rathausstr.135
Versand per Nachnahme (+15,-)

Ein Königreich für eine Frau!

Valhalla and the Fortress of Eve

Vulcan Software, die sich mit ihren Spiele-Miniserien einen Namen gemacht haben, ließen den beiden ersten Valhalla-Games ein weiteres folgen: Valhalla and the Fortress of Eve. Wir besichtigten die Hexen-Festung und erkundeten, wo die Verbesserungen gegenüber den Vorgängern liegen.

Fortress of Eve ist nach den beiden anderen Valhalla-Spielen das dritte Adventure mit Sprachausgabe. Leider wurde diese nur in Englisch umgesetzt, aber das Spiel verfügt auch über Untertitel, die zur Zeit gerade ins Deutsche übersetzt werden. Wer also des Englischen nicht mächtig ist, schaltet die Sprachausgabe einfach ab und konzentriert sich beim Spielen auf die deutschen Untertitel.

Die Story dreht sich wieder einmal voll und ganz um den König von Valhalla, dem man diesmal bei der Suche nach einer Ehefrau ein wenig unter die Arme greifen

muß. Alle Frauen sind aus dem Königreich von Valhalla verschwunden, und wenn Du für den Herrscher keine Frau findest, ist er gezwungen, die böse Hexe Queen Eve zu ehelichen. Damit ist der Rahmen für ein vierteiliges Adventure abgesteckt. Eingeleitet wird das Ganze recht hübsch vom König selbst, der Dir (auf Englisch) von seiner Suche nach einer passenden Ehefrau berichtet.

Gameplay wie gehabt!

Im Spiel selbst hast Du mit der Maus die absolute Kontrolle über den Herrscher. Der Mauszeiger hat dabei die Form eines Fingers, mit dem Du auf dem Screen auf Objekte deutest und so den armen Junggesellen durch das Labyrinth aus



Viele Figuren im Spiel verlangen nach Deiner Hilfe, bevor Du einen Level beenden kannst.



Du solltest mit jeder auftauchenden Person sprechen, denn alle halten Informationen von unschätzbarem Wert für Dich bereit.

Wegen und Zimmern steuerst. Der Bildschirm unterteilt sich in mehrere Bereiche: da wäre zum einen der Hauptscreen, in dem man den König durch das Areal bewegt. Darunter befindet sich die Aktionszone, die von meh-

Es gibt ein Icon, mit dem man Objekte aufheben kann, eines zum Sprechen und einen „Schraubenschlüssel“, mit dessen Hilfe man einen Gegenstand in dem Bereich vor dem König anwendet. Ein weiteres Icon führt in einen anderen Screen, in dem man einen Level neu starten, Spielstände laden und sichern sowie die Sprachausgabe, die Musik und die Untertitel deaktivieren kann. Der Bildschirmaufbau in diesem Bereich präsentiert sich wohlgedacht, so daß man sich darin sehr leicht zurechtfindet.

Über dem Hauptbildschirm befindet sich ferner noch eine Leiste, die als Inventory fungiert und alle unterwegs eingesammelten Gegenstände enthält.

Valhalla 3 richtet sich eher an die Knobler unter den Amigauern - man muß zuweilen ganz schön „um die Ecke denken“ und viel Geduld mitbringen.

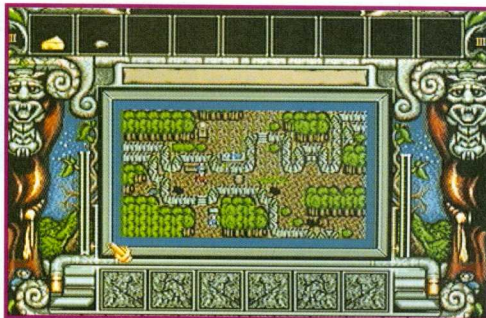
renen Icons belegt wird. Die Funktionen der sehr aussagekräftigen Icons entsprechen denen in anderen Adventure-Games: mit einem Karten-Icon kann man sich das gesamte Spielfeld in einem kleinen Fenster aus der Vogelperspektive betrachten, während man mit dem Auge einen Gegenstand, der unmittelbar vor dem König liegt, näher untersuchen kann.

Was ist neu?

Verglichen mit früheren Valhalla-Spielen zeigt sich Valhalla 3 etwas farbig, und eine detailliertere Szenerie steigert Authentizität und Atmosphäre der



In dem Spiel tauchen auch Charaktere aus Timekeepers, einem anderen Vulcan-Produkt, auf.



Mit dem Kartenfenster kannst Du Dir einen Überblick über das gesamte Areal verschaffen.

Vorgänge auf dem Bildschirm. Die Puzzles ähneln denen der Vorgänger-Games, doch diesmal erscheint das Spielfeld größer, so daß man mehr Areal erkunden muß, um seinem Ziel näherzukommen. Darüber hinaus wartet Valhalla 3 mit einem neuen Feature auf, in dem einem die „Geister der Eltern“ gelegentlich Hilfestellungen anbieten. Diese Funktion ist allerdings nicht dauernd verfügbar und versorgt Dich bei Bedarf mit zusätzlichen Informationen über die Gegenstände, die sich in Deinem Inventory befinden.

Wenn Du die beiden ersten Valhalla-Folgen gespielt hast, könnte es sein, daß Du vom dritten Teil ein wenig enttäuscht

bist. Das Design ist recht simpel und baut deutlich auf ältere Adventures auf - für den einen oder anderen dürfte das Spielprinzip dennoch einen unwiderstehlichen Reiz ausüben. Die Musik begleitet das Geschehen auf angenehme Weise und stellt gegenüber früheren Versuchen einen deutliche Fortschritt dar. Grafische Leckerbissen oder rasante Action solltest Du allerdings nicht erwarten. Es gilt einfach, die Rätsel zu lösen, die einem die Gegenstände in unmittelbarer Nähe stellen - kurz, wer Lemmings liebt, wird auch an Valhalla Gefallen finden, und das ist doch schließlich in Ordnung, oder?

■ Herbert Aichinger

COMMENT

Wenn dies das erste Valhalla-Spiel wäre, könnte man sich dafür voll und ganz begeistern, aber so wirkt das ganze Design ein wenig altbacken. Für eingefleischte Fans jedoch dennoch empfehlenswert.



FACTS

Hersteller: Vulcan Software ■ Spieler: 1 ■ Disks: 6 Preis: ca. DM 39,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2. Laufwerk: wird unterstützt ■ Steuerung: Maus ■

GAMEPLAY 65%

GRAFIK 52%

SOUND 67%

MOTIVATION 63%

GESAMT 63%

+ Verbesserungen gegenüber den Vorgänger
- etwas abgedroschenes Design

Das langerwartete RPG-Spektakel

Legends



Legends ist eines jener Spiele, die schon seit langem auf sich warten lassen. Mittlerweile scheint es zwar seit einigen Monaten fertig zu sein, aber trotzdem bestanden - wie bei zahlreichen Amiga-Spielen - lange Zweifel, ob es überhaupt veröffentlicht werden würde. Glücklicherweise ist es jetzt soweit, und Amiga Games präsentiert Euch dazu ein brandheißes Review.

Gerüchten zufolge ist Legends eine der letzten Veröffentlichungen von Guildhall Leisure,

und es handelt sich bei dem Spiel im Grunde um ein Rollenspiel, in dem sich alles um einen zeitreisenden Professor und seinen jungen Assistenten dreht. Gemeinsam müssen sie

das Böse besiegen, das Aliens auf dem Planeten Erde verbreitet haben. Ihr übernehmt in dem Spiel die Rolle des Assistenten und müßt durch vier Zeitperioden reisen. In der Verkleidung der jeweiligen einheimischen Bewohner führt Ihr spezielle Aufgaben aus, um anschließend in die nächste Epoche reisen zu können und letzten Endes hoffentlich die Welt zu retten.

RPG-Optik wie gehabt?

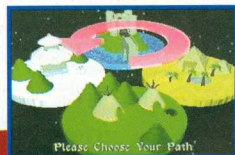
Rollenspiele verfügen selten über atemberaubende Grafiken, da diese nicht allzuviel zum Gameplay beitragen. Eine durchdachte Story und aufgepepptes Puzzles sind die Dinge, auf die es ankommt - Rollenspiele gibt es

schließlich schon eine ganze Weile, und es besteht die Gefahr, daß sie sich langsam wiederholen. Glücklicherweise hat Legend beides und läßt sich gut an - man hat genügend Zeit, sich mit dem Spieldesign vertraut zu machen, bevor die Action richtig losgeht. Wie in anderen RPGs gilt es, auf Wanderungen das Land zu erforschen und sich mit anderen Charakteren zu unterhalten, um Tips und Infos über das weitere Vorgehen zu sammeln.

Die Steuerung des Charakters per Joystick gestaltet sich denkbar einfach. Billy, Eure Spielfigur, kann in acht verschiedene Richtungen schießen und laufen und verfügt darüber hinaus über ein Inventory, das man durch Drücken der Space-Taste auf dem Keyboard aufruft. Dort kann man neben den verschiedenen Waf-



Eine Landkarte verschafft einem unterwegs den nötigen Überblick über das Terrain.



Die grafische Aufmachung ist sehr gut gelungen.



Es gibt jede Menge Geheimnisse zu erkunden. Merkwürdig aussehende Steine oder Löcher sind eine Erkundung wert.

fen auch noch jedes der zahlreichen, unterwegs eingesammelten Items anwählen. Münzen spielen in dem Game eine wichtige Rolle, denn Ihr müßt immer erst eine bestimmte Menge davon sammeln, bevor Ihr fortfahren könnt.

Fünf Zeitperioden!

Legends gliedert sich in fünf verschiedene Zeitperioden, von denen jede ihre ganz charakteristischen Puzzles und ihren eigenen Grafikstil hat. Wenn es Euch gelingt, einen der Endgegner zu besiegen, habt Ihr darüber hinaus die Möglichkeit, Euch in Subgames ein Extra-Continue zu verdienen.

Die Höhlen und Häuser, die Ihr gelegentlich betretet, enthalten Münzen und andere Items für Euch zum Einsammeln, sie verlangen jedoch jedesmal einen

Diskettenzugriff. Dies kann mit der Zeit ein wenig lästig werden, denn es hemmt den Fortgang des Spiels. Glücklicherweise kann man Legends auch auf der Festplatte installieren - ein Muß für Spiele dieser Art. Die Grafiken sind hervorragend und bieten die perfekte Kulisse für den Handlungsablauf. So kann man sich durch fünf verschiedene Epochen bewegen, von denen jede ihre charakteristische Szenerie aufweist. Auch die Musik zeichnet sich durch hohe Qualität aus: sie paßt sich stimmungsmäßig jeweils an das Geschehen an und lenkt in kleinster Weise vom eigentlichen Spielverlauf ab. Eine Paßwort-Option gibt Euch die Möglichkeit, eine bereits beendete Zeitzone nochmals aufzusuchen - leider gestattet Legends es jedoch nicht, miten in einer Zeitzone den Spielstand zu sichern. Dies ist zweifellos ein Schwachpunkt, denn viele Zeitzonen sind recht



Zahlreiche Abschnitte spielen sich in Gebäuden ab, und sie weisen ihre ureigenen Hindernisse auf.

umfangreich - zumindest ein paar Savepoints hätte man schon einbauen können. Die erste Zeitzone, in die es einen verschlägt, ist im Jahre 1400 in Amerika angesiedelt und wahrscheinlich die größte Welt des Spiels überhaupt. Hier erweist sich die fehlende Save-Option als besonders ärgerlich. Wenn Ihr ein Leben verliert, habt Ihr vielleicht noch ein Continue zur Verfügung, aber wenn Ihr dann noch einmal sterbt, ist endgültig Schluß, und Ihr könnt wieder ganz von vorne anfangen. Der einzige Trost besteht darin, daß man beim zweiten Versuch besser weiß, wie man vorzugehen hat.

Die anderen drei Welten umfassen Ägypten im Jahre 2000 v. Chr., England im Jahre 500 und China 4000 v. Chr.. Jeder Abschnitt wartet mit eigener Szenerie, mit ganz speziellen Gegnern, einem eigenständigen Plot und besonderen Rätseln auf. Die fünfte Zeitzone umfaßt das Jahr 2025, ist wesentlich kleiner als die anderen und eigentlich nur ein Endgegner-Level. Hier müßt Ihr Euch als Assistent Billy mit dem Anführer der Aliens auseinandersetzen - Continues gibt's in diesem Abschnitt nicht.

■ Herbert Aichinger



Die riesige Schildkröte ist nur einer der vielen Endgegner, mit denen man es zu tun bekommt. Man sollte ihnen stets möglichst gesund gegenüberreten.

COMMENT



Alles in allem handelt es sich bei Legends zweifellos um eines der besten Rollenspiele, die für den Amiga verfügbar sind. Es ist groß, farbenfroh und absolut faszinierend! Wer auf Spermis Legacy steht, wird Legends verschlingen!

FACTS

Hersteller: Guildhall
Leisure ■ Spieler: 1 ■
Disks: 6 Preis: ca. DM
30,- ■ Englisch nötig:
ja ■ Festplatte: wird
nicht unterstützt ■ 2.
Laufwerk: wird unter-
stützt ■ Steuerung:
Joypad, Tastatur ■

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 79%

SOUND 87%

MOTIVATION 86%

GESAMT 83%

+ langfristig motivierend, exzellentes Gameplay

- fehlende Speicherfunktion

Staying Alive?

Saturday Night Snooker

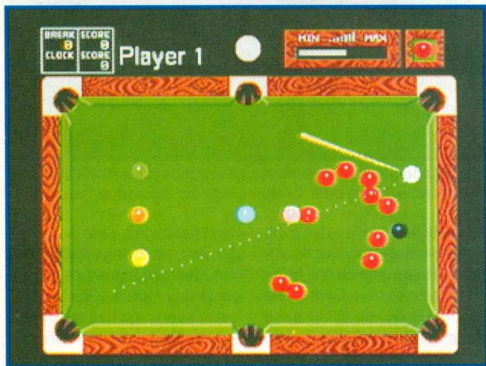
Seinem erst kürzlich erschienenen Spiel Friday Night Pool hat Jonathan Harris nun eine Snooker-Variante nachgeschoben - ein gewagtes Unterfangen, bedenkt man, daß Snooker viel mehr Regeln hat als Pool und außerdem noch viel taktischer abläuft. Wir haben untersucht, ob bei dem neuen Werk das richtige Snooker-Feeling aufkommt.

Sobald das Spiel geladen ist, fallen einem schon die Ähnlichkeiten mit Friday Night Pool auf: die Titelscreens und Optionenmenüs sind beinahe identisch, und auch die Einstellungsmöglichkeiten selbst sind fast die gleichen. Auch hier wird neben einem Zwei-Spieler-Modus die Möglichkeit geboten, gegen einen von vier weiblichen Computergegnern anzutreten, die alle über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Wenn man einmal ins eigentliche Spiel vorgedrungen ist, stellt man fest, daß sich auch der Tisch seit der Pool-Version nicht im geringsten verändert hat. Der einzige Unterschied

liegt hier in den Kugeln, die nun nach Snooker-Regeln gefärbt sind. Leider gibt es fünf rote Bälle weniger als in einem echten Snooker-Spiel, und der Tisch hat weder die richtige Größe noch die akkuraten Proportionen. Angesichts dieser Tatsachen dachte ich, es würde sich um eine abgespeckte Version des realen Games handeln und begann zu spielen...

Snooker?

Es stellte sich bald heraus, daß Saturday Night Snooker nur wenig Ähnlichkeit mit einem richtigen Snooker-Match hat. Die Kugeln verhielten sich nicht so, wie man es von ihnen



Der Snooker-Tisch hat hier leider die Größe eines Pool-Tables.

erwarten würde, der Tisch war viel zu klein für jede Art von taktischem Spiel und die Implementierung der Regeln erwies sich als Farce. Ungültige Stöße zogen nicht immer die korrekte Anzahl von Punkten nach sich, und wenn man Weiß in der Tasche versenkt hatte, kam man leicht mit einem ungültigen

Stoß davon, ohne auf die Free-Ball-Regel hingewiesen zu werden. Es dauerte nicht lange, und das Spiel löste bei denjenigen, die sich damit beschäftigten, Wutanfälle aus. Saturday Night erwies sich dabei recht schnell als überflüssig.

■ Herbert Aichinger

COMMENT



Kein Spiel für diejenigen, die sich mit Snooker auskennen, und auch alle anderen sollten besser die Finger davon lassen. Die Grafik ist fast mit der von Friday Night Pool identisch - nicht schlecht für ein Pool-Game, aber nicht so gut, daß man sie gleich für mehrere Spiele verwenden sollte.

FACTS

Hersteller: Jonathan Harris ■ Spieler: 2
 ■ Disks: 1 Preis: ca. DM 20,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: nein ■ 2. Laufwerk: nein ■ Steuerung: Joypad, Tastatur, Maus ■

GAMEPLAY 45%

GRAFIK 57%

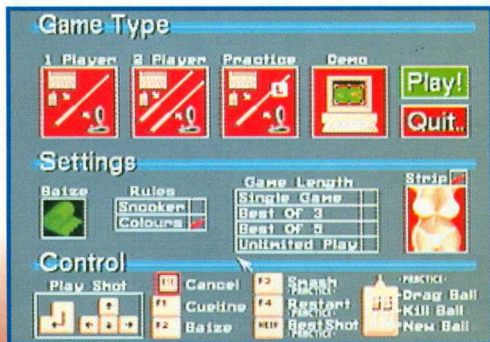
SOUND 62%

MOTIVATION 48%

GESAMT 49%

+ unendlich spielbar

- unrealistisch



Wie in Friday Night Pool werden auch in diesem Spiel mehrere Optionen geboten.

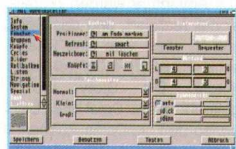
Nachdem die Schillerscheiben inzwischen beliebte Datenträger für die Verewigung immenser Datenmengen geworden sind, viele jedoch auch nur gradenlos mit sinnlosen Megabytes zugemüllt werden, nehmen wir uns diesmal einen verheißungsvollen Sampler zur Brust, um ihn auf Herz und Nieren für Euch zu testen.

Multimedia Mega-CD?

AGA Experience 2



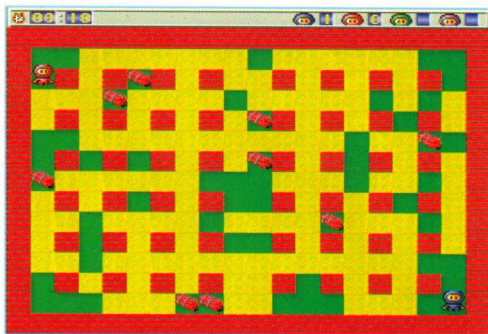
In der Schublade für Animationen findest Du teilweise beeindruckende Filmsequenzen.



Mit verschiedenen Tools kannst Du Dir eine neu gestylte Benutzeroberfläche zusammensetzen.

Mit einer Kapazität von über 600 MB findet ein randvoll bepackter Silberling den Weg in unsere heimischen CD-ROMs. Sind die darauf enthaltenen Animationsshows allesamt grafisch mehr als berauschend anzusehen, so merkt man anhand vieler Ruckelsequenzen doch, daß der 68020er langsam aber sicher an seine Grenzen stößt.

Aus dem riesigen enthaltenen Angebot an Standbildern, Slideshows und Szenendemos wird sicherlich auch jeder etwas nach seinem persönlichen Geschmack wiederfinden. Neben zahlreichen Ausgaben verschiedener DiskMags sind zudem einige PD-Spielchen vorhanden, die jedoch allesamt nicht unbedingt das Gelbe vom Ei darstellen. Wesentlich ansprechender dürften die rund 20 Demo-Versionen bekannter Spiele-Highlights sein. Zwischen XTreme Racing, Skeleton Krew, Gloom und Konsorten findet man vielen brandaktuellen Stoff wie auch Worms, Pinball Prelude oder Alien Breed 3D - II. (Diese Demos gab es komplett schon auf früheren Cover-CDs von Amiga Games!). Haben sich



manche darüber geärgert, daß einige bestimmte Games den Dienst mit ihrer Festplatte verweigern, können diese nun zum Beispiel The Lion King, Aladdin und auch Body Blows Galactic auf HD bannen (4 MB RAM ist Voraussetzung). Letztendlich findet auch der heimische Hobbyprogrammierer oder Workbench-Ästhet interessante Tools und Hilfsprogramme. Mit diesen können zum Beispiel Grafiken entworfen oder leichter bearbeitet werden. Altbackene langweilige Icons können gegen frische ersetzt werden, und auch mit

vielen anderen Funktionen läßt sich Deiner gewohnten Benutzeroberfläche ein völlig neues Gesicht geben. Ist der Besitz von AGA Experience 2 nicht unbedingt überlebensnotwendig, zumal vor allem die Demo-Versionen alle schon einmal irgendwo (nämlich bei uns, hehe) vorzufinden waren, so ermöglicht doch der günstige Preis, daß man seine fehlenden Tools und Programme mit einem Schlag komplettieren kann.

■ Oliver Preißner

COMMENT

Auf der AGA Experience ist wahrlich für jeden etwas dabei. Von Anwenderprogrammen über nützliche Utilities bis hin zu tollen Spieldemos findet man viele interessante Programme.



FACTS

Hersteller: Saden-ess/NFA ■ Spieler: 1+
 ■ CDs: 1 ■ Preis: ca. DM 29,- ■ Englisch nötig: teilweise ■
 Festplatte: wird teilweise unterstützt ■
 2.Laufwerk: - ■
 Steuerung: Joystick, Maus, Tastatur ■



umfangreiche Programmsammlung



kaum berauschende PD-Games

GAMEPLAY 72%

GRAFIK 74%

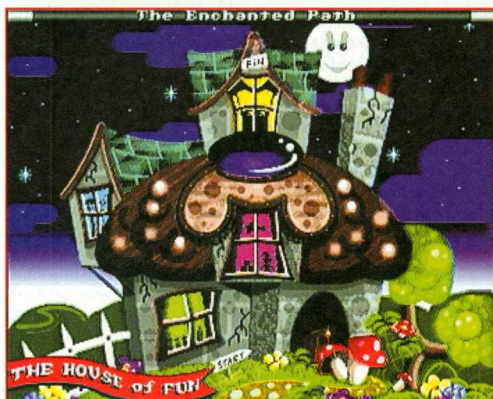
SOUND 64%

MOTIVATION 76%

GESAMT 74%

Toy Story für den Amiga?

Tin Toy Adventure



Die einzelnen Welten befinden sich in verschiedenen Bereichen des Hauses. Das Spiel beginnt auf einem Gartenweg.



Das Game ist nicht so einfach, wie es aussieht - Du mußt schon Deinen Verstand benutzen, um einige der raffinierteren Hindernisse zu überwinden.

Tin Toy Adventure ist das erste Produkt von Mutation Software, das sie in Eigenregie unter die Leute bringen. Obwohl Mutation bereits fünf Jahre lang für andere Publisher Spiele entwickelt hatten, entschieden sie sich nun dafür, eigene Wege zu gehen.

Die Leute von Mutation Software haben versprochen, mit ihren zukünftigen Titeln viel Spielspaß für wenig Geld zu bieten. Auf ihr Konto gingen schon Games wie Doodle Bug und Cyberpunks für Core Design Ltd., sie wissen also, welche Merkmale

hoch ins Dachgeschoß, in dem man schließlich den Clown besiegen muß, um das Spiel beenden zu können.

Jump & Run wie gehabt?

Tin Toy Adventure ist ein anständig gemachtes Amiga-Jump & Run mit sehenswerter Grafik und ausgefeilten Game-Design.

von einem guten Spiel erwartet werden. Im Grunde handelt es sich bei Tin Toy Adventure um ein Plattform-Spiel, ein typisches Jump & Run. Man steuert dabei ein kleines Blechspielzeug, um einen düsteren Fluch zu brechen, der von einem bösen Clown über das Haus des Spaßes gelegt wurde. Man beginnt im Garten und arbeitet sich dann durch die verschiedenen Zimmer des Hauses

Design und Umsetzung von Tin Toy Adventure wurden professionell realisiert, und das Spiel enthält alles, was eine klassische Plattform-Hüpferei ausmacht. Die Story wurde gekonnt in das Spiel eingebettet, so daß sie Deine Aufmerksamkeit lange genug aufrecht erhält. Leider trüben jedoch ein paar Schnitzer im Gameplay den Spielspaß. Wie in allen Plattform-Spielen ist auch hier die Steuerung von höchster Wichtigkeit, da es auf blitzschnelle Bewegungen und pixelgenaue Sprünge ankommt. Man sollte also seine Spielfigur so perfekt wie möglich im Griff haben. Obwohl das Spiel mit dem Gamepad gesteuert wird, hat man jedesmal ein ungutes Gefühl, wenn sich der Charakter auf einen



Die Leisten am oberen und unteren Bildschirmrand liefern Dir wichtige Informationen über Deine Gesundheit und Deine Zauberkräfte.

Adventure ein Spiel werden können, dessen Anschaffung sich für jeden Amiga-User lohnt. So, wie es sich jetzt präsentiert, eignet es sich aber lediglich für Plattform-Fanatiker und hartgesottene Zocker. Die meisten anderen Amiga-Besitzer würden sich wahrscheinlich nur über die Schnitzer im Game-Design ärgern. Tin Toy Adventure läuft auf allen AGA-Amigas und kann direkt bei Mutation Software in Großbritannien bestellt werden. Wende Dich an Adrian Cummings (Tel.:



Jeweils am Ende einer Welt gilt es, einen Obermotz wie z. B. diese Spinne zu besiegen.

0044/1705/672616), wenn Du Dich näher über das Spiel informieren willst.

■ Herbert Aichinger

Abgrund zubewegt. Das Problem liegt anscheinend in der Geschwindigkeit der Figur und in der Anzahl der Frames, mit der die Bewegungen des Blechspielzeugs dargestellt werden. Wenn Du springen willst, drückst Du auf dem Joypad Oben und hast keine Möglichkeit, durch den Einsatz eines weiteren Buttons Deinen Sprung genauer zu beeinflussen. Dies ist insofern enttäuschend, als es sich dabei um eine alte Amiga-Krankheit zu handeln scheint - lediglich auf dem CD 32 wurde das Ganze etwas benutzerfreundlicher gelöst.

Schöne Grafik!

Die Grafik hingegen wirkt sofort ansprechend und bringt den Charakter der Spielzeug-Thematik sehr gut rüber. Sauberes Parallax-Scrolling verleiht den Levels eine größere Tiefenwirkung, obwohl es sich eigentlich ja nur um einen 2D-Plattformer handelt. Farbenfreude und Abwechslung in der Szenerie tragen dazu bei, daß das Spiel nie langweilig wird - gelegentlich sind kleinere Hindernisse auf dem Bildschirm allerdings nur schwer zu erkennen. Das ist zwar kein kapitaler Minuspunkt, aber es ärgert einen dennoch, wenn man ahnungslos in die

Falle läuft und ein paar Gesundheitspunkte verliert. Und diese sind schließlich wichtig, da die Levels keine Save-Points aufweisen und Du bei Verlust eines Lebens wieder ganz von vorne anfangen mußt. Ein nettes Feature sind die beiden Statusleisten am oberen und unteren Bildschirmrand: die obere Leiste zeigt Deinen Punktestand an, Deine Gesundheit und die Anzahl von Leben, die Dir noch zur Verfügung stehen. In der unteren Leiste hingegen findest Du vier verschiedene Power-Ups. Das Aufblas-Power-Up ermöglicht es Dir, zeitweise in der Luft zu schweben und so Hindernissen aus dem Weg zu gehen oder höhere Plattformen zu erreichen. Die Hutform ist eine Plattform, die wie ein Zylinder aussieht und es Dir gestattet, Wasser und Spikes zu überqueren. Der Wirbelwind verschafft Dir einen kurzfristigen Energieschub und läßt Dich an angreifenden Gegnern vorbeisauhen. Das vierte Power-Up ist die Smart-Bomb, die jeden Feind in Deinem näheren Umkreis vernichtet - sehr nützlich in brenzligen Situationen.

Wie sieht's aus?

Wenn die kleinen Schwachstellen nicht wären, hätte Tin Toy

COMMENT

Kein sehr originelles Game, aber trotzdem ein interessantes Jump & Run-Spektakel. Farbenfrohe Grafiken, gute Musik und ein fein abgestimmter Schwierigkeitsgrad sprechen für Tin Toy Adventure.



Herbert

FACTS

Hersteller: Mutation Software ■ Spieler: 1
 ■ Disks: 2 Preis: ca. DM 40,- ■ Englisch nötig: ja ■ Festplatte: wird unterstützt ■
 2.Laufwerk: ja ■ Steuerung: Joypad ■

GAMEPLAY 74%

GRAFIK 76%

SOUND 79%

MOTIVATION 65%

GESAMT 71%

+ gute Grafik, durchdachter Levelaufbau

- ungenaue Steuerung



In fortgeschrittenen Stufen muß Du sogar für mehrere Gonks gleichzeitig einen geeigneten Weg freischaufeln.



Der Timer läuft bedrohlich schnell ab, so daß für lange Denkpausen keine Zeit bleibt.

Wo laufen sie denn hin...?

Gonks

Zwischen Steinchenschiebereien, Lemmings-Anwendungen und poppig bunten Welten tummeln sich die Gonks, kleine knobblige Kobolde, die ohne Deine Hilfe ziellos umherirren...

Wer oder was die Gonks sind, ist ebenso uninteressant wie die Frage, weshalb sie denn dann da sind. Viel interessanter dagegen ist jedoch, daß mit diesem Spiel wieder ein Tüftel-Game von zumindest zweiter Wahl vorliegt, das mit seinen runden 40 Levels für unterhaltsame Stunden sorgt. Drei Welten finden wir vor, wobei nach dem Dschungel auch das Lego-Land neu gestaltet wird. Deine Aufgabe ist es nun, die verschiedenen herumliegenden Bausteine, Leiterstücke und dergleichen mehr so zu verschieben, daß nach Ablauf eines Zeitlimits die bis dahin geduldig wartenden Kobolde ohne Probleme den Weg zu ihren Behausungen nehmen können. Dabei ist wichtig, daß

jeder Gonk auch die Hütte (die übrigens etwas Ähnlichkeit mit den Lemmings-Quartieren aufweist) erreicht, die in seiner eigenen Farbe gekennzeichnet ist. Damit auch ja die Gehirnakrobatik nicht zu kurz kommt, ist jede Stage meist mehrere weich scrollende Bildschirme groß. Auch in Gonks begnügt man sich mit einer eher zweckorientierten Grafik, die jedoch ansprechend bunt und mit einer akzeptablen, eingängigen Musikbegleitung in Szene gesetzt wurde. Natürlich lassen sich einmal angestubste Teilchen bis zum nächsten Hindernis nicht mehr bremsen, und auch Umleitungsfelder wollen einkalkuliert werden. Zudem besteht die Möglichkeit, mit Raketen und Dynamitstangen bestimmte

Hindernisse aus dem Weg zu sprengen. Vor allem in den umfangreicheren Stages muß man seine Maus bestens unter Kontrolle haben, um den oft recht knappen Kampf

gegen die Uhr zu gewinnen. Damit einem dennoch nicht so schnell die Laune vergeht, enthält Gonks neben fünf Continues auch ein Paßwortsystem, das uns den Zugang zu höheren Levels sichert. Obgleich in diesem Spiel eine ausgewogene Mischung aus Geschicklichkeit und Denksportaufgaben vorliegt, sind die 40 Stages zu wenig, um einen langen Nachmittag zu überbrücken.

■ Oliver Preißner

COMMENT

Auch in Gonks findet man durchweg altbackene Tüftel-Kost. Wenn auch Welten zwischen diesem Gameplay und zum Beispiel Worms liegen, so kann man doch zum Spar-Tarif durchaus mal einen Blick riskieren.



FACTS

Hersteller: F1 Licence-ware ■ Spieler: 1 ■ Disks: 1 Preis: ca. DM 20,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: wird unterstützt ■ 2.Laufwerk: - ■ Steuerung: Maus ■

GAMEPLAY	54%
GRAFIK	42%
SOUND	56%
MOTIVATION	64%

- + unterhaltsamer Levelaufbau
- schnell durchspielt

GESAMT 62%



“

Die Tips & Tricks im neuen Look scheinen bei euch auf allgemeine Zustimmung zu stoßen. Wir erhalten jedenfalls immer noch täglich Post von Usern, die uns dazu ermuntern, den nun eingeschlagenen Weg weiterzuverfolgen. Selbstverständlich bleiben wir auch weiterhin auf eure Mitarbeit angewiesen. Solltet ihr also Probleme mit einem Spiel haben oder uns den einen oder anderen Cheat bzw. Code anbieten können, zögert nicht, nehmt Briefpapier und Stift zur Hand und schreibt uns! Wir tun unser Bestes, damit eure Beiträge in der jeweils folgenden Ausgabe veröffentlicht werden.

Frohes Zocken, und alles Gute bis zum nächsten Mal!

David Maderer

”

AMIGA

Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 8/96

KOMPLETTLÖSUNG

- 257 Slam Tilt
- 262 Xtreme Racing
Data Disks
- 268 Magic Boy
- 273 Speris Legacy

279 CODES

281 EXPERTENTIPS

284 LESER-TIPS

286 CHART-TIPS

287 TIPS & TRICKS ABC

INHALT

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine SEGA Magazin-Tips bestellen:
 St. HELP-Sammelordner „SEGA Magazin“ 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)
 pgr 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 dem SEGA Magazin
- für die wichtigsten 384 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

SLAM TILT

Ich weiß, was ihr denkt... "Diese Flipper-Spiele nehmen langsam genauso überhand wie die Fußball-Sims. Tatsache ist, daß die meisten Flipper einfach Spaß machen - ganz im Gegensatz zu den Management-Simulationen. Slam Tilt ist ein hervorragendes Beispiel, wenn ihr in diesem Jahrhundert also nur ein Flipper-Spiel kaufen wollt, dann sollte es eindeutig Slam Tilt sein!



6 Laß drei dieser Lichter aufleuchten, um einen Gang höher zu schalten und Extrapunkte zu bekommen.

3 Wenn man bestimmte Rampen trifft, läßt man die Luft aus seinen Reifen. Wenn alle vier Reifen leer sind, gelangst du in den Pitstop-Modus. Dort kannst du durch Anschießen der Rampen einen Reifen nach dem anderen reparieren und bekommst zur Belohnung massenweise Punkte.

5 An dieser Rampe verliert jeweils einer deiner Reifen Luft. Schieße sie also so oft wie möglich an, um in den Pitstop-Modus zu gelangen.

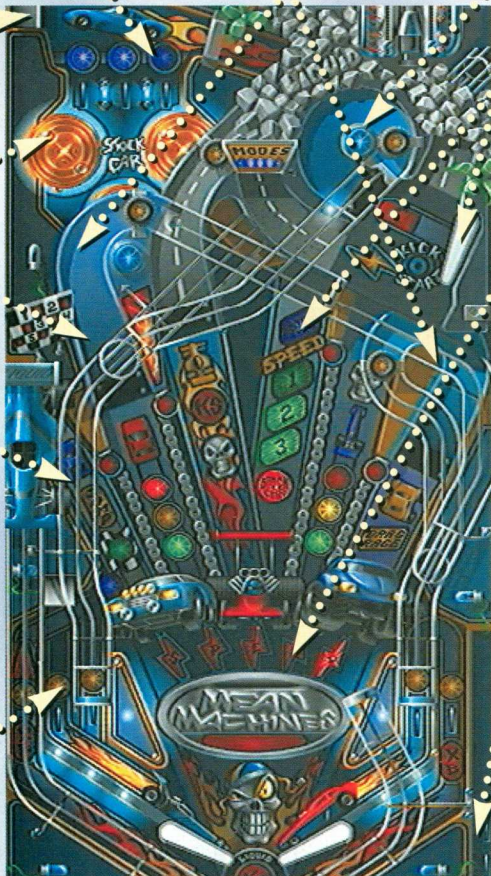
7 Aktiviere deine Modi hier und triff noch einmal, um sie zu starten.

8 Im Stock-Car-Modus bekommt man jedesmal 500.000 Punkte, wenn man einen dieser Bumper trifft.

9 Wenn man diese Rampe trifft, bekommt man rechts „Kick Back“, d. h. ein Extraleben.

10 Du kannst Runden vollenden, indem du den Ball in diese Falle schießt. Man muß sechs Runden vollenden, dann gelangt man in ein spezielles Rennen. Von hier aus kommst du auch an den Cliff-Jump-Mode heran. Dort wartest du, bis sich der Zähler auf der rechten Seite befindet, und drückst den Flipper, um den Sprung auszulösen.

11 Den Overheat-Modus aktiviert man, wenn alle gelben Lichter aufleuchten.



4 Wenn du den Ball diese Rampe hinaufschießt, wird er ein paar Sekunden später bei diesem Flipper auftauchen. Sei also bereit, den Ball dann auf die runde Rampe zu schicken.

2 Wenn du alle SPEED-Buchstaben aufleuchten läßt, indem du alle Rampen anschießt, erhältst du einen Vierer-Multiball, mit dem man sehr leicht Extrapunkte erzielen kann.

1 Bevor du eine Kugel abschießt, solltest du einen Preis für einen Skill-Shot wählen. Das können entweder Punkte oder einer der Modi sein.

MODI

Formel 1: Benutze die Flipper, um auf dem Track herumzufahren. 20.000.000 pro Runde.

Liquid Rally: Schieße den Ball auf der Seite, auf die der Pfeil zeigt, die Rampe hoch. Wenn du die falsche Rampe erwischst, gibst du einen Crash.

Drag Race: Treffe beide Flipper so schnell wie möglich, um den Timer zu schlagen und viele Extrapunkte einzufahren.

Offroad: Multiball-Modus, bei dem man durch das Treffen von Rampen andere Autos überholen kann.

M. Truck: Die beleuchteten Rampen treffen - Zerstörung.

Chicken Race: Treffe die Rampen, um den Timer zu schlagen.

AGE OF SPACE

6 Wenn man den Spinner im Lichtschwert-Modus trifft, kann man 6.000.000 Punkte einheimsen.

5 Triff den Spinner, um einen Multiball zu erhalten, und ziele anschließend auf die Luftschleuse.

4 Wenn du alle drei dieser Lampen aufleuchten lässt, gibt's einen doppelten Feuerkraft-Bonus. Rüttle am Tisch, um den Ball in die richtige Spalte zu bugsieren - aber vorsichtig, sonst verlierst du den Ball.

7 Nach einem Luftschleusen-treffer erscheint der Ball auf einer dieser beiden Rutschen wieder, sei also darauf gefaßt.

Gehe diese Rampe so hart wie möglich an, um genügend Geschwindigkeit zu bekommen. Je nach Geschwindigkeit bekommst du unterschiedlich viele Punkte.

9 Benutze diesen Flipper, um in die Luftschleuse zu kommen. Achte darauf, genau die Stelle zu treffen, auf die der Pfeil hier zeigt.

10 Triff mit dem Ball diese Stelle, damit er die gegenüberliegende Rampe hinaufschnellt. So bekommst du einen Skill-Shot-Bonus.

11 Hier ist die Raumstation, in der du verschiedene Modi wie beispielsweise den Asteroiden aktivieren kannst. Alle Modi verschaffen dir Punkte, wenn du die beleuchteten Rampen triffst.

Schieße auf die Luftschleuse, um einen Multiball zu bekommen (wenn du einmal alle drei Bälle durchgeschleust hast) oder um die verschiedenen Modi nach ihrer Aktivierung zu starten.

2 Diese Luftschleuse erweist sich besonders im Laserschwert-Modus als nützlich.

1 Du kannst die Modi aktivieren, indem du mit dem oberen Flipper diese Rampe triffst.

MODI

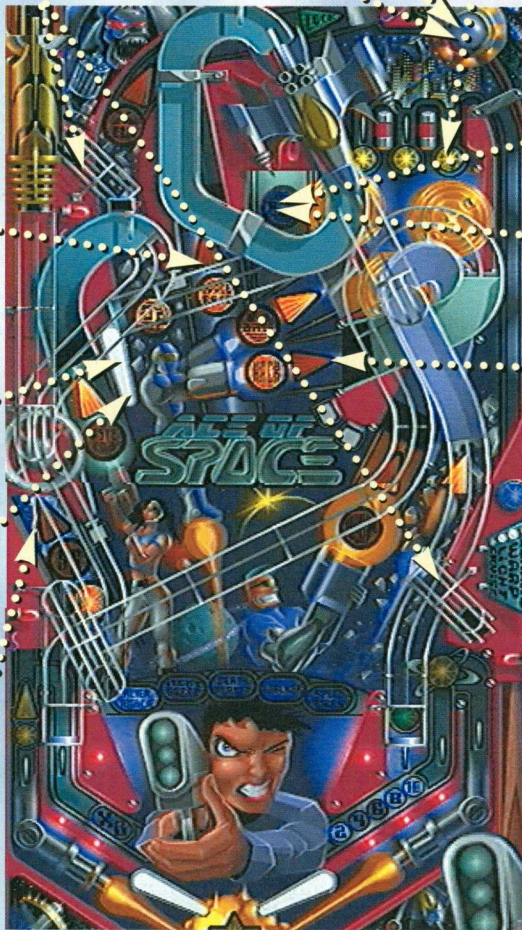
Walker-Modus: Multiball-Modus mit dem gewissen Kniff. Wenn dein Laser wieder aufgeladen ist, bewegt sich ein Fadenkreuz über den Screen. Wenn es über dem Walker ist, drückst du RETURN, um zu schießen und erhältst so einen riesigen Punkte-Bonus.

Death Planet: Fliege mit deinem Schiff mit Hilfe der Flipper durch die Löcher. Gegen Ende wird das sehr schwierig, sei also auf der Hut.

Laserschwert: Treffe Rampen, die Luftschleuse und den Spinner, um Extra-Punkte zu erzielen.

Speed Bikes: Triff die Rampen, um mehr Zeit zu bekommen und deine Position zu verbessern.

Death Race: siehe Speed Bikes.



Demon

6 Aktiviere die Modi über diese Rampe und das Versenken des Balles in dieser Falle.

7 Es ist äußerst sinnvoll, den Ball so oft wie möglich in diese Bumper hineinzuspielen. Du erhältst nämlich für jeden Treffer einen Punch zu deinem „Punch“-Bonus hinzu, der am Ende eines Balles abgerechnet wird.

8 Schießt du drei Bälle in diese Falle hinein, so ergibt das den „Clock Lock“-Multiball.



Du kannst alle drei Sechser erleuchten, wenn der Ball alle drei Spuren herunterrollt. Durch vorsichtiges Rütteln kannst du hier den Weg beeinflussen. Übertreibe es aber nicht. Hast du alle drei Sechser, dann zählen deine Punkte von nun an zweifach.

4 Wenn alle drei Totenköpfe erleuchtet sind, dann bekommst du auf der rechten Bahn den „Kickback“.

3 Starte die verschiedenen Modi, indem du den Ball in den Wolfsrachen hineinspielst.

2 Versuche, all diese Buchstaben bis zum kompletten Wort „TOWER“ zu erleuchten, um in den „Tower“-Modus zu kommen. Du kannst hier auch einfach Extrapunkte ergattern.

1 In der Mitte der beiden Flipper ist ein kleiner Zapfen, über den der Ball wieder zurückspringen kann, falls er dir entwischt. Dabei kann der Ball jedoch leicht beim Zurückspringen an deine Flipper kommen. Versuche sie also in diesem Fall schnell herunterzunehmen.

MODI

Werewolf Video - Bewege die Flipper so schnell wie möglich, um den Werwolf zu zerstören.

No Pain, No Brain - Verfolge den Totenkopf, der ein Gehirn hat, und wähle ihn dann aus.

Exterminate Vampires - Triff die erleuchteten Rampen, um so die Vampire zu vernichten.

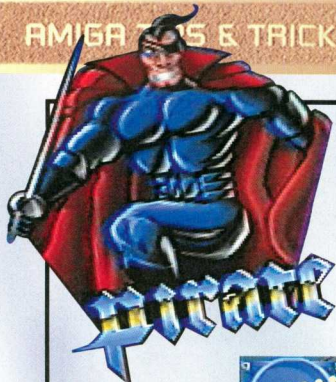
Bat Butchers - Du mußt wieder die erleuchteten Rampen treffen, um die Fledermäuse zu erledigen.

Grave Diggers - Triff die erleuchteten Rampen für einige Extras.

Zombie Zone - Triff die erleuchteten Rampen, um die Zombies zu zerstören.

Mega Mutant Meatball - Triff die Rampen, um für deine Flucht vor dem Monster Zeit zu gewinnen.





4 Schieße auf den „Magna“-Tisch, sobald er aktiviert ist. Nun kannst du mit den Flippern den Magneten benutzen und so den Ball aus dem oberen Ende des Tisches herausschleudern. Dies mußt du genau dann machen, wenn der entsprechende Bonus, den du haben willst, erleuchtet ist. Außerdem mußt du darauf achten, daß du den Ball nicht unten zum Tisch heraussläßt, da du sonst natürlich keinen Bonus erhalten wirst.

3 Triffst du mit dem Ball diese Rampe, dann schaltest du den „Adventure“-Modus ein.

5 Wenn du diese Falle triffst, dann kannst du den „Krokodil“-Multiball spielen, sofern es dir allerdings gelingt, auf das Schiff zu schießen.

6 Diese Rampe solltest du am meisten treffen, wenn du dich im „Schwertkampf“-Modus befindest.

7 Um die „Abenteurer“ zu aktivieren, mußt du den Ball hier in der Kanone einschießen und diese jedoch vorher ebenfalls aktivieren.

8 Durch das Treffen dieser Höhle wird der „Krokodil“-Multiball aktiviert.

2 Mit dem oberen Flipper solltest du während des „Walk the Plank“-Modus auf diese Rampe schießen, um dich von deinen Sellen zu befreien.

1 Wenn du den Ball hier einlochst, dann bekommst du den „Meerjungfrauen“-Bonus, den man mit dem „Magna“-Tisch noch erhöhen kann.



9 Bei diesen Lichtern gibt es jede Menge Extrapunkte.

MODI

Treasure Dive - Triff die Rampen und die Fallen, um so deine Tauchtiefe zu erhöhen.
Walk Plank - Schieße auf die Rampe, um dich von den Fesseln zu befreien (siehe 2).
Knife throwing - Mit den Flippern bewegst du dich nach links und rechts und kannst ein Messer werfen. Achte aber auf die Kanonenkugeln.
Sword Fight - Triff die Rampen, um so Schwerthiebe auszuführen.



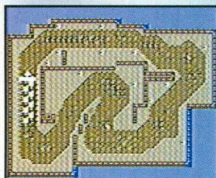
XTREME RACING Data Disks



Eines der besten Autorennspiele für den Amiga ist durch den Zusatz der Xtreme Racing Data Disks noch besser geworden. Mit jeder Menge neuer Welten und Rennstrecken hat Siltunna Software sich selbst übertroffen, indem sie ein bereits exzellentes Original noch verbessert haben. Wenn du bereits das erste Spiel besitzt, dann kannst du auf dieses hier nicht verzichten. Oh, vergiß nicht, dir die Data Disks zu holen, auch wenn wir hier alle Rennstrecken bereits zeigen.

Um die „B“-Strecken aufzurufen, mußt du im ersten Menü-Bildschirm folgenden Cheat eingeben: „IDKFA“

GOTHIC CITY 1

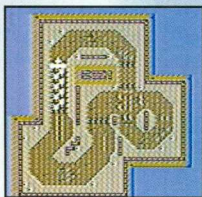


Die erste der neuen Strecken, Gothic City 1, ist ziemlich verzwickelt und hat jede Menge Drehungen und Wendungen, mit denen du fertig werden mußt. Am Start solltest du die Außenbahn um die erste Kurve nehmen und dann in die Mitte der Strecke fahren, wo du einige Pick-Ups findest. Gleich nach den Pick-Ups befindet sich ein Speed-Up-Punkt, also nimm ihn und fahr dann nach rechts um die Kurve. In der Mitte dieser Kurve befindet sich ein weiterer Speed-Up-Punkt, also visiere ihn an und fahr dann weiter, bis du zu einer scharfen Rechtskurve kommst, die in eine U-Kurve führt. Du brauchst hier nicht vom Gas gehen, solltest aber darauf achten, daß du die



Kurve nicht zu eng nimmst, da du sonst gegen die Bande fährst. Wenn du in die U-Kurve kommst, mußt du etwas abbremsen, da diese ziemlich scharf ist, aber du kannst sie meistern, indem du über die graue Kerbe schlitterst. Dies spart dir jede Menge Zeit, und du kannst einige Plätze gutmachen, da alle anderen Autos der Straße um die Ecke folgen. Aus der U-Kurve kommst du auf eine kurze Gerade und dann in eine weitere Rechtskurve. Paß auf den Sprung auf der rechten Seite dieser Kurve auf, da dich dieser dich direkt in die Bande springen läßt. In der Mitte dieser Kurve befindet sich der letzte Speed-Up-Punkt, welcher dich über die Ziellinie auf die nächste Strecke fliegen läßt.

GOTHIC CITY 2



ohne vom Gas zu müssen. Einmal auf der anderen Seite des Kreisverkehrs angelangt, zentriere den Joystick für einen Sekundenbruchteil und fahr dann weiter. Dies

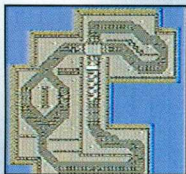
Bleib am Start von GOTHIC CITY 2 links, denn gleich hinter der 1. Kurve befindet sich ein Speed-Up-Punkt. Wenn du ihn getroffen hast, versuche nach rechts zu kommen, damit du nicht in die Bande fährst. Nach der nächsten Geraden kommst du zu einem Sprung, der dich über eine Kreuzung in einen Kreisverkehr und wieder zurück zur Kreuzung führt. Versuche in der 1. Runde, an der Innenseite des Sprungs vorbeizufahren, da sich noch keine Wagen in der Kreuzung befinden. Wenn du die Kreuzung passiert hast, dann versuche sobald wie möglich zu wenden, um durch den Kreisverkehr zu kommen,



verhindert, daß du in die Bande fährst. In den folgenden Runden solltest du den Sprung benutzen, falls sich irgendwelche Wagen in der Kreuzung befinden. Wenn du den Sprung benutzt, dann mußt du etwas später wenden, aber ansonsten die gleiche Technik wie sonst anwenden. Wieder aus dem Kreisverkehr heraus, mußt du wieder über die Kreuzung und dann in eine Linkskurve. Du kannst deine Rutschfahrt aus dem Kreisverkehr über die Kreuzung ruhig fortführen, was dir hilft, die Kurve viel früher zu nehmen. Nach dieser Kurve kommt eine einfache langgestreckte Rechtskurve, die dich wieder auf die Start/Ziel-Gerade bringt.



GOTHIC CITY 3



Gothic City 3 ist ein sehr schwieriger Kurs, wohl einer der härtesten von allen neuen Strecken. Am Ende der Startgeraden befindet sich eine scharfe Rechtskurve, versuche also rechts zu bleiben, um die Kurve so weit innen wie möglich zu nehmen. Jetzt kommst du an eine diagonale Schikane, die in eine U-Kurve mündet. Dies ist eine schmale Kurve, also kannst du nicht um sie herum rutschen, ohne eine Bande zu treffen. Kurz vor der Kurve befindet sich eine schmale Schikane, wenn du aber in der Mitte der Strecke bleibst, kannst du gerade hindurchfahren. Beschleunige nach dem Abbremsen für die U-Kurve gleich wieder über die Gerade und die Kreuzung hinweg. Hier gibt es keinen Sprung, du mußt also immer

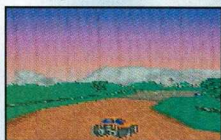


auf Gegenverkehr achten. Nach der Kreuzung kommt eine einfache Linkskurve, die dich zu einem Teil führt, wo du dir eine Strecke aussuchen kannst. Die beste Route ist die äußere, also versuch erst gar nicht, die linke Strecke zu nehmen, wo du nur Zeit und Plätze verlierst. Folge der rechten Strecke und die beiden Routen treffen wieder aufeinander, und du kommst zum Ausgang dieses Teils. Paß auf die Wagen auf, die von der anderen Strecke herkommen, denn sie könnten dich an die Bande drücken. Diese Strecke bringt dich auf eine lange Gerade nach ein paar kleineren Linkswendungen. Diese Gerade ist der perfekte Platz, um ein Nitro zu nutzen, falls du eines besitzt, bremsen aber vor dem Ende wieder ab, da die Gerade in eine U-Kurve mündet. Du solltest diese U-Kurve so weit wie möglich auf der Innenseite nehmen, da alle anderen Wagen außen entlang fahren. Wenn du die U-Wende ausgeführt hast, folge der Strecke nach rechts durch den weiten Überholstreckenteil und wieder auf die Start/Ziel-Gerade.

GRASSLANDS 3



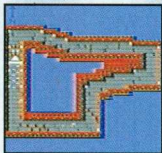
Dieser Kurs startet wieder kurz vor einer Kreuzung, die in eine Rechtskurve mündet. Versuche auf die Innenbahn zu kommen, aber paß auf, wenn die Fahrbahn dreckig wird, kannst du leicht ins Schleudern kommen. Wenn du aus dem schmutzigen Teil herausfährst, kommst du in einen weiten Kurventeil, der einige Pick-Ups enthält. Folge der Kurve, und du kommst zu der Kreuzung, wo sich auf beiden Seiten des Sprungs ein Speed-Up-Punkt befindet. Das Beste ist, zu versuchen, den Sprung nicht zu treffen, aber in jedem Fall einen Speed-Up-Punkt zu streifen und geradewegs über die Kreuzung zu fahren. Direkt nach der Kreuzung kommt eine scharfe Rechtskurve mit einem Wasserbecken am Rand, wo du schwimmen gehst, wenn du zu weit nach außen rutschst. Fahre die Gerade neben dem Becken entlang, dann nimm die scharfe Rechtskurve, welche in eine sehr weite Linkskurve mündet. Nimm diese Kurve so eng wie möglich, auch wenn du über das Gras fahren mußt, denn wenn du auf die nächste Gerade kommst, findest du einen weiteren Speed-Up-Punkt.



Dieser Punkt befindet sich direkt neben einer Wand, die die Strecken teilt, also paß auf, daß du nicht in die Wand fährst, nachdem du den Speed-Up-Pfeil getroffen hast. Die nächste Kurve geht scharf nach links um das Wasserbecken herum auf eine Gerade. Die Straße führt von Anfang an nach oben, also paß auf, daß du nicht ins Wasser fährst. Oben führt die Straße dann nach links, aber nicht so drastisch, und dann nach unten in eine Schikane, die du leicht nehmen kannst, wenn du in der

Mitte hindurchfährst. In der letzten Kurve vor der letzten Geraden wird die Straße enger, also bleib in der Mitte, damit du nicht eine der Wände triffst.

HELL BELOW 1

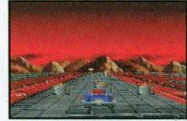


Am Anfang schaut es so aus, als ob an den Seiten der Strecke jede Menge kerzenförmige Hindernisse stehen. Die Kerzen sind jedoch transparent, also kümmere dich nicht um sie, wenn du seitwärts ausscherst, um am Start zu überholen. Gleich nach der ersten Rechtskurve geht der Kurs in eine Diagonale über, die nach unten führt. Am Anfang dieser Diagonale befindet sich ein Speed-Up-Punkt, also nimm ihn mit, aber paß auf die Ecken auf dem Weg nach unten auf, da die Diagonale aus lauter Blocks gemacht ist, die in die Straße ragen. Wenn die Diagonale wieder in eine Gerade übergeht, mußt du in die Mitte fahren, um über einige explodierende Tonnen zu springen. Weier unten befinden sich mehr Tonnen mit einem Sprung links. Auch wenn du um die Tonnen herumfahren kannst, ist es besser, den Sprung zu benutzen. Die nächste Kurve ist eine U-Wendung, welche

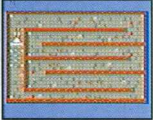
HELL BELOW 1 Fortsetzung...



der Innenseite herumfährst. Mach weiter durch die Diagonale nach unten, aber paß auf die Seiten auf und nimm die scharfe Linkskurve am unteren Ende. Paß hier auf die Zuschauer auf, die auf der Strecke stehen, und dich direkt dazu auffordern, sie zu überfahren. Als nächstes kommt eine 90-Grad-Rechtskurve mit einem Speed-Up-Punkt direkt dahinter. Also fahr darüber und überhole so viele Wagen wie möglich, da du jetzt wieder auf die letzte Gerade kommst.

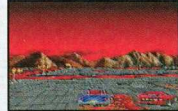
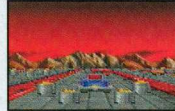


HELL BELOW 2



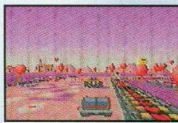
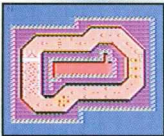
Diese Strecke besteht aus lauter parallel laufenden Geraden, die alle durch scharfe U-Kurven

miteinander verbunden sind. Die erste Linkskurve am Start solltest du nahe der Innenseite nehmen und dann links bleiben, da sich dort ein Speed-Up-Pfeil nahe der Wand befindet. Wenn du diesen Punkt getroffen hast, fahr in die Mitte, um die erste U-Kurve zu nehmen. Diese Kurve durchfährt man am besten aus der Mitte der Strecke heraus. Rutsche auf der Innenseite durch die Kurve und beschleunige dann wieder, nachdem du den Höhepunkt passiert hast. Paß auf die



Schmutzflecken auf, oder dein Wagen fängt böse zu schlingern an. Die nächste Gerade enthält jede Menge Tonnen, die übersprungen werden müssen. Fahr in Richtung der Lücke, denn dort findest du immer den Sprung. Diese Strecke ist ziemlich einfach, wenn du erst einmal die Kurven gemeistert hast, und solange du alle Tonnen überspringst, gewinnst du jedesmal, wenn du hier ein Rennen fährst.

LURVE LAND 1



Lurve Land 1 ist ein ziemlich einfaches Oval und leicht zu gewinnen. Um die Strecke herum befinden sich einige schwebende Herzen, die dich nur vom Rennen abhalten sollen, also kümmere dich nicht um sie.

Du kannst über die grauen Randsteine fahren, auch wenn sie ziemlich solide aussehen, um Kurven zu schneiden, wenn du meinst, es sei nötig, du verlierst



aber auch Geschwindigkeit. Wie ich schon sagte, ist der Kurs einfach geschnitten, ein Oval mit einem Knick in jeder Seite. Am Start fährst du die Gerade auf der Innenseite entlang, um die erste Rechtskurve

zu meistern. Rechts befindet sich ein Speed-Up-Pfeil, also überfahre ihn und begib dich dann in die Mitte der Strecke, um durch die kleine Linkswende zu kommen. In dieser Wende befinden sich mehrere Pick-ups also hol dir einen davon und rutsche um die Rechtskurve. Wenn du das Ende dieser Kurve erreichst, siehst du rechts einen weiteren Speed-Up-Pfeil, nimm ihn aufs Korn, damit du für die nächste Gerade genug Geschwindigkeit hast. Am Ende dieser Geraden steuere leicht nach links und schlittere nach rechts, und du findest dich wieder auf der Zielgeraden, wo du am rechten Streckenrand einen weiteren Speed-Up-Pfeil findest.

LURVE LAND 2



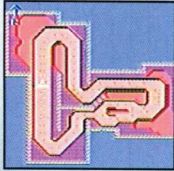
Steuere sofort nach rechts am Start und überhole alle Wagen auf der Innenbahn. Jetzt fahre geradeaus weiter, und du kommst vor der Spitze zu einer Linkskurve. Drehe leicht nach links, und du meisterst diese Kurve und endest in einer Linie, um die Kurve nach der Spitze zu nehmen. Paß auf die Herztonnen am Rand der

Strecke auf, denn du schlitterst aus dem Kurs, wenn du eine davon triffst. Du solltest auch darauf achten, nicht über die Innenkante des Kurses zu schlittern, da sich dort ein Pool mit rosa Schleim befindet. Nach dieser Kurve findest du rechts auf der nächsten Geraden eine Speed-Up-Pfeil. Bleib auf dieser Seite der Strecke, denn in der Mitte der Geraden befindet sich eine Tonne, die dich herausschlittern läßt, wenn du

sie triffst. Die nächste Kurve ist eine einfache Rechtskurve, also bleib innen und fahr dann in die Mitte, um ein paar Pick-Ups einzusammeln. Jetzt steuere wieder nach links, wo du einen weiteren Speed-Up-Pfeil findest, welcher dich schnell über die nächste Gerade zur nächsten Rechtskurve befördert. Diese Kurve ist ziemlich weit und kommt in Teilen, wenn du also einfach nach rechts steuerst, kommst du hindurch, ohne ins Schleudern zu kommen.

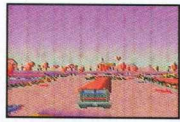
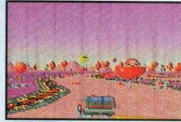


LURVE LAND 3



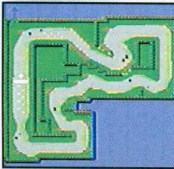
Auch wenn diese Strecke hart aussieht, ist sie das nicht, nachdem du erst einmal ein paar Runden gedreht hast. Bleibe am Start außen, und du findest dich an der Spitze des Feldes, wenn es um die ersten

Kurve (U-Kurve) geht. Rutsche um die Kurve, und du kommst auf eine lange Gerade, die wieder zum Start führt. Im unteren Teil der Geraden befindet sich eine Schikane, die erst nach links und dann nach rechts führt. Hier findest du einige Pick-Ups, also fahre über sie drüber, wenn du nach links wendest, und dreh dann sofort nach rechts um, um in die nächste Kurve zu kommen. Am Ende der nächsten Geraden kommt eine U-Kurve nach rechts mit einem Speed-Up-Pfeil direkt am Ausgang, also nimm ihn, um den Pool mit rosa Schleim zu passieren. Direkt vor dem Schleim befindet sich ein Sprung, was dir allerdings nichts hilft,

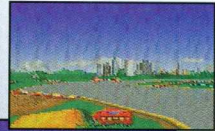


wenn du gerade hinüberspringst. Wenn du ihn allerdings im Winkel triffst, kannst du den Schleim vermeiden, springst aber in eine Bande, also ist es besser, dem Schleim einfach auszuweichen. Nach dem Schleim verengt sich der Kurs und schert dann nach links und sofort wieder nach rechts. In der Mitte dieses Teils steht eine Tonne, also bleib auf der Innenbahn, wenn du kannst, dann nimm den Speed-Up-Pfeil und fahre über die Ziellinie.

ROAD CIRCUIT 1B

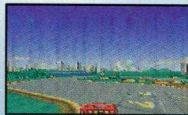
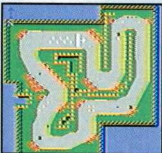


Am Start dieser Strecke solltest du außen bleiben und auch die 1. Kurve außen nehmen, denn dann wirst du dort einen Speed-Up-Pfeil finden, der dich über die nächste Gerade und in Führung bringt. Paß am Ende der ersten Geraden auf die Tonne auf und bleib auf der Innenbahn der schaften Linkskurve. Als nächstes fahr nach rechts, wieder so weit wie möglich auf der Innenbahn, da außen in dieser Kurve 2 Tonnen stehen. Weiter unten auf dieser Geraden findest du mehrere Pick-Ups, also bleib in der Mitte und fahr einfach darüber. Durch den gekrümmten Teil am unteren Ende der Strecke kannst du ziemlich gerade hindurchfahren, halte dich aber vom Gras



fern, da du sonst Geschwindigkeit verlierst. Am Ende dieses Teils befindet sich eine scharfe Linkskurve, die in einer scharfen Rechtskurve endet, paß aber auf die ziemlich gefährlich platzierten Tonnen auf. Wenn du um die letzte Kurve kommst, nutze den Speed-Up-Pfeil und überfahre die Ziellinie.

ROAD CIRCUIT 4

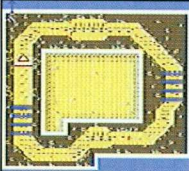


Die Gerade am Start ist ziemlich kurz und endet in einer 90-Grad-Rechtskurve. Die Strecke ist in den ersten Kurven frei ohne Speed-Up Pfeile, Pick-Ups oder Tonnen, ist also eine Sache nur zwischen dir und den anderen Wagen. Die nächste Kurve ist eine U-Wende nach rechts, welche ziemlich einfach gemeistert werden kann,



vor allem wenn du in Führung legst. Folge jetzt der Strecke und überhole so viele Wagen wie möglich, wenn du dich hinten befindest. Die erste Hälfte der Strecke eignet sich bestens zum Überholen, da sie ziemlich leer ist und die Kurven weit und offen sind. Nach der nächsten U-Kurve befindet sich eine weitere schöne lange Gerade, welche in eine

weitere offene Rechtskurve führt, mit einem Speed-Up Pfeil in der Mitte. Nutze ihn und fahre dann gerade durch die Mitte der Schikane und dann nach rechts, die Tonnen tunlichst vermeidend. Hier kommt jetzt ein leichter Teil, der 2 Speed-Up-Pfeile enthält, bevor du für eine weitere Runde um die Ecke kommst.



SPACE PORT 1

Die erste der Space Prot-Strecken ist extrem einfach, solange du auf die Monster aufpaßt, die die komische Angewohnheit haben, sich in die Mitte der Strecke zu stellen. Das kann ziemlich lästig werden, sobald du aber eines von ihnen umgefahren hast, tauchen sie nicht wieder auf.



SPACE PORT 1 Fortsetzung...

besteht grundsätzlich aus einem Kreis aus geraden Straßen. Alle Kurven gehen rechts herum, außer der Schikane im unteren Teil des Kurses. Diese Schikane ist ziemlich scharf, also mußft du langsamer werden, aber nur ein wenig. Ansonsten ist Space Port 1 eine sehr einfache Strecke, und wenn du hier nicht jedes Rennen gewinnst, kannst du genauso gut gleich aufgeben.

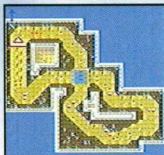
es ist also eine gute Idee, sie alle in der ersten Runde auszuschalten. Der Kurs



SPACE PORT 2B

Die Space Port-Phase erstreckt sich von einfach bis extrem schwierig, und diese Strecke ist eine der schwierigsten. Die Grundform

gleichet einer 8 mit einer Kreuzung in der Mitte. Die Form ist außerdem aus jeder Menge Drehungen und Wendungen gemacht, die dich vom Kurs schmeißen können. Bleib am Start in der Mitte der Bahn, denn nach der 1. Kurve findest du gleich 3 Speed-Up-Pfeile in einer Reihe, die dich in Nullkommanichts am ganzen Feld vorbeibringen. Nach den Pfeilen kommt eine Rechtskurve, die zur Kreuzung führt. Wenn du den Sprung in der Mitte



über dem Speed-Up-Pfeil triffst, kommst du durch die folgende Schikane, ohne zu lenken. Der nächste Teil der Strecke bringt dich von der anderen Richtung her wieder zur Kreuzung. Er ist ziemlich eng, aber es ist nicht zu schwierig heranzukommen. Nachdem du die Kreuzung zum zweiten Mal passiert hast, kommst du durch eine einfache Linkskurve direkt in eine scharfe Rechtskurve. Du kannst diese Kurve schneiden, indem du über den Randstein fährst und so einige Plätze und Zeit gutmachst.

SPACE PORT 3

Bleib am Start auf der Außenbahn und fahr nach der ersten Rechtskurve nach rechts hinüber, so daß du die Pick-Ups triffst wenn der Kurs leicht nach links geht. Nach einem

Rutsch um die Rechtskurve nutze den Speed-Up-Pfeil, um über den Teil der Blue

Road zu kommen. Nimm jetzt die scharfe Linkskurve und beginne durch die nächste Rechtskurve zu rutschen, die sofort danach kommt. Jetzt fährst du auf einer Geraden mit einer 90 Grad-Rechtskurve am Ende. Gleich danach kommt rechts ein Speed-Up-Pfeil und dann eine U-Kurve



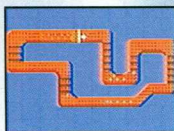
nach links, die dich in eine enge Rechtskurve bringt und dann zur Ziellinie.

Das hört sich ziemlich hart an, ist aber in Wirklichkeit sehr einfach.

VOLCANIC BADLANDS 1B

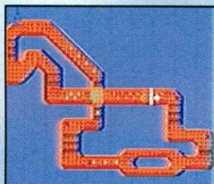
Direkt nach dem Start solltest du ein zweites Mal scharf rechts fahren, damit du auf der Strecke nach unten stehst. Paß

auf die Tonnen in der ersten Kurve und auf den kleinen Mann auf, der über die zweite Gerade rennt. Wenn du den kleinen Mann triffst, verlierst du erheblich an Geschwindigkeit, was den anderen Wagen ermöglicht, an dir vorbeizufahren. Am unteren Ende der Geraden befindet sich eine U-Kurve scharf nach links mit mehreren Pick-Ups. Am Ende dieser U-Kurve findest du in der Mitte der Strecke einen Speed-Up-Pfeil, also nutz ihn, wenn du kannst. Jetzt ist es wohl an der Zeit, dir zu sagen, daß die Volcanic Badlands extrem schwer

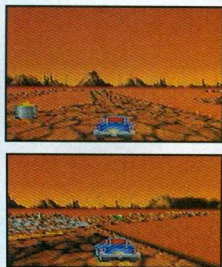


zu meistern sind, das sich keine Banden an den Seiten der Strecke befinden. Das heißt, in der Sekunde, in der du über den Rand der Strecke schlütterst, endest du in dem vulkanischen Schleim, der die Strecke umgibt. Die beste Idee ist es - wenn auch leichter gesagt als getan - soweit wie möglich in der Mitte der Strecke zu bleiben. Am besten ist es, gleich von Beginn an in Führung zu gehen, damit du keine lästigen Überholmanöver durchführen mußt. Du kommst jetzt zu einer Schikane, die in eine Gerade mit mehreren Pick-Ups und einem Speed-Up-Pfeil am Ende führt. Versuche diesen Pfeil zu vermeiden, da er sich ziemlich nahe an der Kurve befindet, und du diese dann nicht schaffen könntest.

VOLCANIC BADLANDS 2B

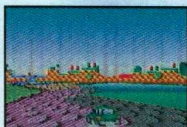


Wenn du gedacht hast, der erste Kurs der Volcanic Badlands sei schon schwer gewesen, dann denk noch einmal nach, denn dieser hier ist eindeutig der schwierigste von allen. Nicht nur, daß keine Banden an den Seiten existieren, einige der Kurven sind die bis jetzt schwierigsten, was heißt, daß du extra vorsichtig sein mußt. Gleich nach dem Start geht die Strecke nach rechts und dann in eine scharfe Schikane, wo du herunterbremsen mußt, speziell bei viel Verkehr. Danach teilt sich die Strecke, sei also bereit, nach rechts oder links zu fahren. Beide Routen sind gleich lang, aber über die rechte rennt ein kleiner



Mann. Wenn du eine Bombe oder eine Banane besitzt, versuche sie zu werfen, wenn die Strecken sich wieder vereinen. Auf diese Weise haben die nachfolgenden Wagen keine Ausweichmöglichkeit. Gleich wenn sich die Routen wieder vereinen, findest sich ein Speed-Up-Pfeil, also nutze ihn und fahre über einen der Pick-Ups. Die Strecke führt jetzt nach rechts zu einer Kreuzung. Kurz davor befindet sich ein weiterer Speed-Up-Pfeil, den du aber nur benutzen solltest, wenn du gerade über die Kreuzung fährst, ansonsten fliegst du von der Strecke, wenn du den Sprung benutzt. Jetzt geht es nach links bis zu einer 90-Grad-Kurve, die dich wieder zu dir zurückbringt. Als nächstes kommt eine sehr scharfe U-Kurve, wo du auf jeden Fall bremsen mußt. Diese Kurve mündet in eine Schikane und dann in die Kreuzung. In dieser Richtung gibt es keinen Sprung, also sei vorsichtig, wenn du über die Kreuzung fährst.

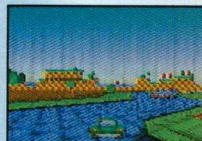
DUPLO BRICKS 1B



Am Start dieser Strecke gibt es eine extreme Rechtskurve, wo du im Feld steckenbleibst, wenn du nicht in Führung bist, da alle Wagen durch die Lücke fahren. Jetzt führt die Strecke langsam nach rechts, sei aber vorsichtig, daß du nicht links über die Strecke

hinausrutschst, oder du plumpst auf die Erde darunter. Wo die Straße wieder gerade wird, steht ein Bart Simpson-ähnlicher Typ, wo du, falls du ihn triffst, viel an Geschwindigkeit verlierst. Nach der Kreuzung macht der Kurs eine 90-Grad-Linkswende. Am Ende dieser Kurve befindet sich ein Speed-Up-Pfeil, sei aber vorsichtig, daß du nicht über die Kante der Strecke fährst, da sich an der nächsten Kurve keine Banden befinden. Der Kurs geht jetzt

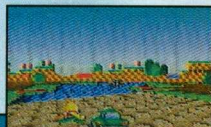
weiter nach links, und da, wo er wieder gerade wird, findest du einen weiteren Speed-Up-Pfeil, der dich über den zweiten Teil der Kreuzung bringt. Gleich nach der Kreuzung dreht der Kurs nach rechts und verengt sich, sei also vorsichtig, wenn besonders viel Verkehr herrscht. Einmal durch den Engpaß hindurch, kommst du auf die Startgerade und über die Ziellinie. Die Sache, auf die du bei den Duplostrecken aufpassen mußt, ist, daß sich die Banden nahe an der Strecke befinden. Bei den meisten Strecken befindet sich zwischen Straße und Bande noch ein Stück Bodenfläche, aber hier prallst du an der Bande ab, wenn du nahe dem Streckenrand fährst.



DUPLO BRICKS 2B



Dieser Kurs ist nicht gerade bahnbrechend oder schwierig, wenn man bedenkt, daß es der letzte auf den Data Disks ist. Er ist aber auch nicht einfach, also werde jetzt nicht übermütig. Am Start führt die Strecke nach rechts und dann nach unten. Paß bei dieser Strecke auf Bart Simpson auf. Am Ende dieser Geraden ragt die Bande in die Strecke, versuche also, auf der rechten Seite zu bleiben, um nicht dagegenezuprallen. Danach macht der Kurs eine 90-Grad-Wende. Auf der nächsten Geraden findest du einen Sprung und ein Loch in der Straße, in das du leicht fallen kannst, wenn du den Sprung in der Mitte triffst. Versuche den Sprung



auf einer der Seiten zu treffen, um nicht in das Loch zu fallen. Wenn du landest, gib auf die linke Seite der Strecke acht, da hier keine Bande existieren. Etwas weiter unten steht wieder ein Bart Simpson, auf den du achtgeben solltest. Die Strecke führt nun weiter nach links und in eine Schikane mit einigen Speed-Up-Pfeilen am Ausgang. Paß auf das Loch in der Straße auf, wenn du aus der Schikane kommst. Es ist ein großes Loch, also bleib auf einer der Seiten, aber prall nicht von der Bande ab und fall hinein.

Magic Boy

SAND LAND 2

Willkommen zum vorletzten Teil unseres Magic Boy-Guides. In diesem Monat schauen wir uns von jeder Welt den zweiten Teil an, wo das Spiel langsam wirklich tough wird. Alle Bösewichte können nun auf dich schießen, es gibt also noch etwas, worüber du dir Sorgen machen mußt. In der nächsten Ausgabe stoßen wir dann bis zum letzten Level vor - versäume also nicht das nächste Heft.

LEVEL 2



holst dir die Schlange. Nun gehst du nach oben und sammelst die anderen Kreaturen ein, aber hüte dich vor den Schüssen, die dir leicht zum Verhängnis werden können. Wenn du oben ankommst, solltest du beim Springen zu der Kreatur vorsichtig sein, denn du könntest sonst zwischen die tieffliegenden Vögel geraten. Wenn du die Kreatur erwischt hast, kannst du nach oben springen, um an die Vögel heranzukommen und den Level zu beenden.

Am Anfang dieses Levels benutzt du die Feder in deiner unmittelbaren Nähe, um zur nächsten Feder zu gelangen. Achte auf den Vogel, denn du könntest aus Versehen auf ihm landen. Von der zweiten Feder aus mußt du schießen und den Vogel einsammeln. Er landet möglicherweise auf den sich auflösenden Plattformen unter dir, sei also beim Einsammeln vorsichtig. Normalerweise hinterläßt der Vogel einen Stern für dich, den du nach Möglichkeit ebenfalls einsammeln solltest. Von hier aus nimmst du den Weg nach oben zu der glitschigen Plattform. Wende dich nach links, stelle dich an die Wand und warte, bis die Schlange auf dich schießt. Sobald der Schuß in deine Nähe kommt, springst du darüber, rennst und springst über das Wasser und



LEVEL 3

Du beginnst diesen Level ganz oben und arbeitest dich langsam nach unten. Denke also immer daran, dir vorher anzuschauen, wo du hinspringst. Am



Anfang wartest du, bis der Vogel ganz nah an dir dran ist, dann springst du hoch und schießt auf ihn. Wenn du zu früh schießt, landet er möglicherweise im Wasser, wo du ihn nicht einsammeln kannst. Wenn du den Vogel hast, springst du rechts ab und läßt dich fallen, um an die blaue Kreatur heranzukommen. Achte jedoch



auf deren Schüsse, denn sie ballert drauf los, wenn sie nach links marschiert. Nun gehst du nach rechts und holst dir die drei Schlangen. Anschließend läßt du dich auf die Federn fallen. Hüte dich beim Fallen vor dem Vogel. Wenn du auf den Vogel schießt, solltest du sichergehen, daß sich an der Stelle, wo er hinfällt, keine höhergelegene Plattform befindet, denn dann kannst du ihn nicht einsammeln. Lasse dich durch die Lücke in den Federn fallen, dann gelangst du auf ein paar sich auflösende Plattformen, die dich auf einen Aufzug stürzen lassen. Der Aufzug führt dich nach links, läßt dich dort aber ins Wasser fallen - bewege dich also sofort nach rechts. Wenn du auf der nächsten Gruppe von sich auflösenden Plattformen landest, solltest du ganz rechts stehen. Dann landest du auf einer Schachtel, die dich davor bewahrt, sofort von dem Monster auf der linken Seite erschossen zu werden. Überspringe die Geschosse des Monsters, um nahe genug an es heranzukommen und darauf zu schießen. Unter dir befindet sich eine weitere Kreatur, die du vor Beendigung des Levels leicht erledigen kannst.

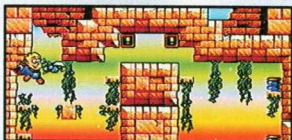


LEVEL 4

Achte am Anfang auf den Vogel links von der Wand, denn er schießt direkt in deine Bahn. Benutze die Federn auf der linken Seite, um auf die erste Plattform zu gelangen. Dann bewegst du dich an der Wand entlang nach oben. Wenn du oben ankommst, achtest du auf den Vogel, der von oben auf dich herabschießt. Springe nach rechts rüber und stelle dich an die Wand, denn dort kann dich der Vogel nicht erreichen. Wenn sich der Vogel von dir entfernt, springst du nach oben und erschießt ihn. Dann springst du auf die mittlere Wand. Schieße auf die linke Box und hole dir den Unbesiegbarkheitstrank, den sie hinterläßt. Nun mußt du dich auf die andere Seite der Wand fallen lassen und ganz unten den Vogel erwischen. Benutze die Federn, um wieder nach oben zu gelangen, aber achte darauf, daß du nicht in das grüne Monster springst. Wenn du die beiden Monster erwischt hast, sammelst du die Bombe von der Ausrufezeichen-Box ein und gehst nach oben, wo du die letzten beiden Kreaturen findest.

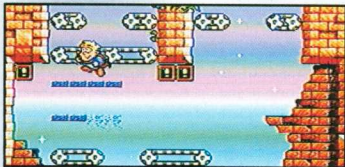


von oben auf dich herabschießt. Springe nach rechts rüber und stelle dich an die Wand, denn dort kann dich der Vogel nicht erreichen. Wenn sich der Vogel von dir entfernt, springst du nach oben und erschießt ihn. Dann springst du auf die mittlere Wand. Schieße auf die linke Box und hole dir den Unbesiegbarkheitstrank, den sie hinterläßt. Nun mußt du dich auf die andere Seite der Wand fallen lassen und ganz unten den Vogel erwischen. Benutze die Federn, um wieder nach oben zu gelangen, aber achte darauf, daß du nicht in das grüne Monster springst. Wenn du die beiden Monster erwischt hast, sammelst du die Bombe von der Ausrufezeichen-Box ein und gehst nach oben, wo du die letzten beiden Kreaturen findest.

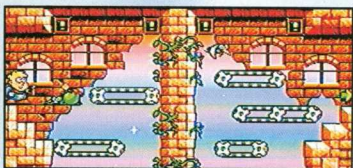


LEVEL 5

Hol dir am Levelanfang die Kreaturen auf der linken Seite, achte dabei aber auf deren Schüsse. Nun arbeitest du dich nach oben und auf die Schalter-Plattformen. Stelle dich auf den Aufzug und schieße auf den ersten der Vögel. Er fällt durch die Ritze, und du mußt nach unten klettern, um ihn einzusammeln. Gehe den gleichen Weg wieder nach oben, aber sei vorsichtig, wenn du auf den

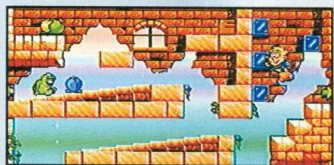


Schalter-Plattformen stehst, denn es könnte ein Schädel erscheinen und dir eines deiner Leben nehmen. Wenn du beim zweiten Vogel angelangt bist, setzt du deinen Weg nach oben fort und benutzt dabei die Aufzüge. Wenn du fast ganz oben bist, begegnet dir ein sehr schneller Vogel. Springe so schnell wie möglich auf die feste Plattform und warte, bis der Vogel zu dir kommt. Dann erschießt du ihn. Wenn du den ersten Vogel erwischt hast, bewegst du dich aus dem Screen hinaus auf die andere Seite, so daß du dir den letzten vorknöpfen kannst.



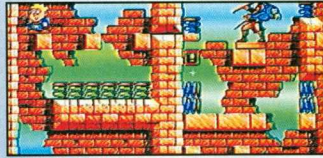
LEVEL 6

Der sechste Level ist recht einfach und stellt dich vor keine allzu großen Probleme, solange du vorsichtig vorgehst. Bewege dich langsam nach oben und schalte systematisch und behutsam alle Gegner aus. Sie schießen nicht, und keiner von ihnen bewegt sich sehr schnell. Du kannst dir also Zeit lassen. In der Mitte mußt du dich durch eine Reihe von sich auflösenden Plattformen und Wasser kämpfen, aber bei korrektem Timing gelingt dir das ganz leicht.



LEVEL 7

Zu Beginn dieses Levels solltest du über die Plattformen hinweg und auf die andere Seite rennen. Nun wartest du darauf, daß der Vogel nach links fliegt, und läßt dich, sobald er vorbei ist, herabfallen.



Schieße auf ihn, sobald er in Reichweite ist, und springe dann zum Power-Up, daß er hinterläßt. Dieses Power-Up beinhaltet den „Dreifach-Abwärts“-Schuß, den du auch schon für die nächste Kreatur benötigen wirst. Lasse dich nun wieder herabfallen und

überquere die Plattformen nach rechts. Warte bis sie sich auflösen. Nun stehst du am Rande des Pools. Schieße nach unten auf die Kreatur und schnappe sie dir dann. Jetzt geht es weiter nach unten. Achte aber auf die Federn, denn diese würden dich nur zurück ins Wasser schleudern. Unten läßt du dich herabfallen und schießt abwärts auf das grüne Monster. Zudem kannst du, wenn du auf den Fußboden schießt, einen „Continue“-Stern erhalten. Nun gehst du nach rechts und schießt auf den Vogel. Mit den Sprungfedern rechts kommst du weiter nach oben, solltest dabei aber darauf achten, daß du nicht in eine Kreatur geschleudert wirst. Oben mußt du noch einen Vogel einfangen. Du solltest diesen Vogel dann erwischen, wenn er sich gerade über einer Plattform befindet, denn sonst stürzt er in das Wasser darunter, und du kannst ihn nicht einsammeln.



LEVEL 8

Wenn du zu Beginn auf die Kisten über dir schießt, so erhältst du ein Unbesiegbarkheits-Icon und einen „Continue“-Stern. Mit „Unbesiegbarkheit“

ausgestattet, solltest du dich schnellstens um die Kreaturen über dir kümmern, da du diese nur so erwischen kannst. Versuche dabei die sich auflösenden Plattformen intakt zu halten, da du sie eventuell noch benötigen wirst. Du solltest, nachdem du alle Kreaturen dieses Abschnittes erledigt hast, unbedingt auf der zweiten Plattform von rechts stehen, da du sonst nicht weiter nach oben kommen kannst. Mit den Sprungfedern bewegst du dich weiter nach oben. Solltest dabei aber immer genau dann landen, wenn sich die Kreatur über dir gerade weg vom Landeplatz bewegt. Mit den Federn mußt du von links



nach rechts springen, um nach oben zu kommen. Die Kreatur auf der jeweils anderen Seite solltest du allerdings erst beschießen, bevor du dort landest und sie dich beschießt. Außerdem solltest du wieder einige Plattformen übriglassen, da du sie



später wieder benötigen wirst. Oben angekommen solltest du auf keinen Fall die horizontalen Sprungfedern benutzen, da diese nur als Falle für dich angebracht sind. Gehe nun nach rechts über die Wasserbecken und begib dich mittels der Feder nach oben auf den Block. Nun springst du auf die Plattform und schießt auf die letzte Kreatur. Jetzt nur noch schnell nach oben und diese eingesammelt.

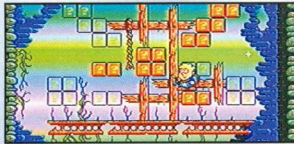


WETWORLD 2

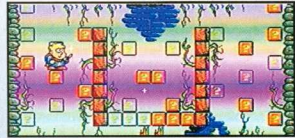
LEVEL 1

Der erste Level der Wetworld 2 ist extrem knifflig, und du wirst hier recht viel Zeit benötigen. Das Hauptproblem liegt hier bei den sich auflösenden Blöcken. Du mußt also genau zum richtigen

Zeitpunkt von einem zum anderen Stein springen, wenn sich der eine gerade auflöst und der andere gerade wieder erscheint. Springe also immer möglichst schnell vom ersten Block ab, so daß du auf dem nächsten immer genau dann landest, wenn dieser gerade erscheint. Mit zwei Sprüngen solltest du also immer genau zum Block darüber kommen. Hast du den ersten Abschnitt mit sich auflösenden Blöcken überwunden, so erreichst du



eine Sektion mit festen Blöcken, wo du Krabben einfangen mußt. Dies ist eigentlich recht einfach, doch sei vorsichtig, denn einige Krabben sind sehr schnell. Nachdem du die Krabben erledigt hast, begibst du dich zum nächsten Abschnitt mit auflösenden Blöcken und bewegst dich auf die gleiche Weise wie vorhin über die Steine. Wenn du oben ankommst, dann solltest du auf der rechten Seite der Blöcke bleiben, da sich hier weniger Gegner als links befinden. Oben angelangt, schnappst du dir die vier wurmartigen Kreaturen. Diese Tierchen schießen nicht auf dich. Also hast du hier, solange du vorsichtig bist, leichtes Spiel.



LEVEL 2



nach rechts und springst über die Federn wieder nach oben. Hier schnappst du dir die Kreatur und steigst weiter nach oben, bis du zu den zwei Tierchen in den beiden Ecken kommst. Du mußt nun zuerst die Blöcke wegschießen, bevor du an die Kreaturen kommst. Nun mußt du nur noch auf die Plattform springen und sie einsammeln.



Achte darauf, daß du keine der Federn am Anfang dieses Levels erwischst. Dadurch würdest du nur direkt ins Wasser über dir geschleudert werden. Schnappe dir nun die Krabbe rechts und springe dann auf die Feder weit rechts außen und lande so am Rande des Beckens. Über die sich auflösenden Plattformen kommst du über den Pool hinweg, solltest dir dabei allerdings nicht zuviel Zeit lassen. Nun bewegst du dich mit den Federn nach oben. Dabei solltest du aber nach links schauen und feuern, sobald du oben ankommst. Dort wartet



LEVEL 3



Die Kreatur auf der rechten Seite schießt gleich am Anfang des Levels auf dich. Mach dich also zum Sprung bereit. Bist du dem Schuß ausgewichen, dann laufe zur Kreatur rüber und schieße auf sie. Dabei darfst du allerdings nicht zu lange auf den „Totenkopf“-Schaltern stehen, da sonst die Totenköpfe erscheinen. Laß dich nun nach unten fallen, schieße auf die Schlange und nimm die Waffe, die sie zurückläßt. Bei der Plattform links drückst du den Stick nach unten, um die Position der Krabbe sehen zu können. Wenn sie nach rechts läuft, dann gehst du runter und schießt auf sie. Mit der Waffe, die du gerade eingesammelt hast, kannst du das Monster auf der anderen Seite der Felsen erledigen. Nimm es dann mit und laß dich rechts hinab. Nun wird es echt schwer, denn du mußt zwei Haie, die durch sich auflösende Plattformen geschützt sind, erledigen. Zuerst läufst du über die ersten Plattformen, wartest, daß sich der Hai nach rechts bewegt und gehst dann runter und schießt auf ihn. Nimm den Hai mit und bleibe wieder nicht zu lange auf den Plattformen stehen (Totenköpfe). Nun springst du so auf die Plattformen, daß du genau dann durchfällst, wenn der Hai nicht gerade unter dir ist. Dann schießt du auf ihn und nimmst ihn mit.



LEVEL 4

Die Kreaturen zu Beginn dieses Levels bewegen sich extrem schnell, weswegen du sie auch so schnell wie möglich einfangen solltest. Sammle sie also ein und springe dann nach rechts zu der nächsten Kreatur. Von hier aus gehst es nach unten. Nun stehst du eine graue Muschel herumhüpfen, die du abschießen mußt, wenn sie auf der rechten Seite des Loches ist.



Die Muschel wird dann eine Bombe fallen lassen, die du mitnimmst und schon bald brauchen wirst. Lasse dich hier nicht in das Loch hinabfallen, da am Boden Spieße angebracht sind. Wenn du dann den Abschnitt mit der Krabbe erreichst, dann kannst du diese mit der Bombe überrumpeln und sie dann einsammeln. Nun mußt du auf die Kreatur links warten, da die Totenköpfe erscheinen



werden, falls du zu früh auf den Plattformen stehst. Warte also, bis die Kreatur nach unten geht und springe dann rüber, um sie zu erledigen. Jetzt schnell herabfallen lassen, da du sonst auf diesen Plattformen ein Leben verlieren kannst. Nun gehst du weiter nach links und so nahe wie möglich an den Fisch heran. Drücke unten, um herauszukriegen, wo sich die Krabbe befindet. Warte, bis sie sich nach links bewegt und schieße dann auf den Fisch. Dann herabfallen lassen, auf die Krabbe schießen und beide einsammeln. Jetzt noch die blaue Krabbe beschießen und mitnehmen. Mit den Plattformen rechts kommst du wieder nach oben und kannst die Kreatur rechts einsacken. Hast du sie, dann lasse dich nach unten herab und nimm dort die letzten beiden Schlangen mit.



ALLGEMEINE TIPS

Es ist absolut wichtig, daß du alle Buchstaben, die aus den Kisten

herausfliegen, und alle Bösewichte aufnimmst. Durch diese Buchstaben kannst du an Extraleben herankommen, die mit Sicherheit außerordentlich wichtig für dich werden können. Es gibt nämlich weder Savegames noch Paßwörter im Verlaufe des Spieles. Weitere Continues kannst du erreichen, wenn du die von Zeit zu Zeit erscheinenden Sterne mitgehen läßt.



Versuche auch den Block-Bonus auszunutzen, um genügend Extrapunkte zu kassieren. Dies passiert, wenn du auf einem silbernen Block stehst und dieser sich orange färbt. Das bedeutet, daß dieser Block aktiviert ist. Sind alle aktiviert, dann gibt es einen Bonus. Achte darauf, daß du, falls du zweimal auf einem Block zu stehen kommst, diesen aktivierst, da er sich beim zweiten Mal wieder deaktiviert hat.



Solltest du eine spezielle Waffe finden, so kannst du dir sicher sein, daß es dafür bald eine Verwendung geben wird. Zum Beispiel erhältst du eine aufwärts-schießende Waffe,



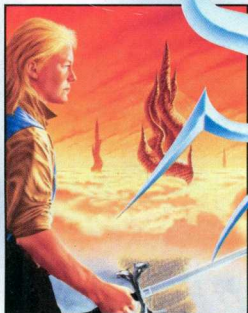
dann kannst du sie dazu benutzen, eine Kiste an der Decke zu erreichen oder unterhalb einer mit Spießen besetzten Plattform schießen. So kommen die nach unten zeigenden Spieße oben aus der Plattform heraus und erledigen alles, was sich dort befindet.

Wenn du dich über auflösende Plattformen hinwegbewegst, dann lasse immer ein paar Felder beim Springen aus. Dies ist deshalb, damit du, falls du zurückstürzt, wieder auf den Plattformen landen kannst. Sind nämlich ein paar Stücke übrig, so entgehst du dadurch oftmals dem Verlust eines Lebens.

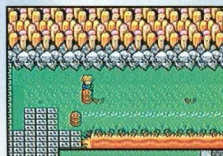


Fortsetzung Folgt...

The SPERIS LEGACY

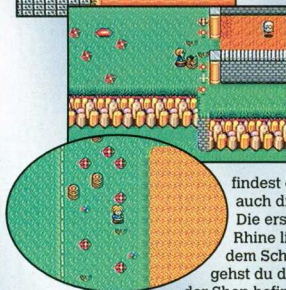


Wer sich mit The Speris Legacy beschäftigt, wird dieses Spiel zweifellos sehr schwer finden. Deshalb habe wir uns entschlossen, das Game in einer umfassenden Komplettlösung aufzuknacken. In diesem Monat befassen wir uns mit der Untergrund-Section. Wenn du dort also nicht weiterkommst, brauchst du nur den vorliegenden Guide zur Hand zu nehmen.



Im letzten Monat haben wir das Baby noch zu Rupert dem Erfinder gebracht. Rupert transformierte das Baby in seine ursprüngliche Form, die eines großen Kriegers. Nun hast du u. a. eine Schere, ein Rätselbuch und ein Schwert.

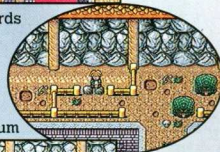
Um die Höhlen zu verlassen, mußt du ein Rätsel für die sprechende Statue finden. Das Rätselbuch läßt dich hier im Stich, denn es fehlen drei Seiten, die du finden mußt, um wieder nach draußen zu kommen und die Cow-Tree-Insel zu erreichen. Hier kommt dann das Schwert mit ins Spiel. Du kannst es dazu benutzen, um die Fässer in Gilliards Rhine zu zerschlagen. In den Fässern findest du verschiedene Items, u. a. auch die drei fehlenden Buchseiten.



Die erste Seite befindet sich im Nordosten von Gilliards Rhine links oben am See. Attackiere die Fässer mit dem Schwert, und kommst an die Seite heran. Nun gehst du die Treppe hoch auf den Level, auf dem sich der Shop befindet, und setzt deinen Weg nach rechts fort.



Kurz vor dem kleinen Gebäude mit dem Geist stolperst du über ein paar weitere Fässer. Hier findest du die zweite Seite. Dann gehst du zurück nach unten ins Zentrum von Gilliards Rhine, wo du noch mehr Fässer in einem Kornfeld findest. Nun hast du auch die dritte Seite des Buchs. Wenn du willst, kannst du noch weitere Fässer in Gilliards Rhine suchen und zerschlagen, denn dabei wirst du auf eine ganze Menge lohnenswerte Goodies stoßen.



Verlasse die Stadt und gehe zurück in die Höhlen. Dort benutzt du den Bohrer, um an den Felsen vorbeizukommen, und wirfst einen Dolch auf den Block auf der anderen Seite des Abgrunds, um eine Brücke erscheinen zu lassen. Bevor du nach unten zu der Statue gehst, sammelst du die praktischen Bomben aus der Kiste unter dir ein und setzt dann deinen Weg fort. Im äußersten rechten Höhlenabschnitt finden sich weitere Bomben, die du ebenfalls erst einsammeln solltest. Wenn du zu der Statue kommst, schaltest du alle Monster in der Umgebung aus, so daß sie dir nichts anhaben können, wenn du dich auf den Stufen befindest. Danach begibst du dich zu der Statue und gibst ihr das Rätselbuch. Anschließend wirst du zum Höhlenausgang transportiert, wo du durch das Loch in der Wand hinausgelangen kannst - aber nur, wenn du deinen Spielstand gesichert hast.





Wenn du draußen bist, gehst du auf der Karte zum Pier. Von dort aus kannst du den nächsten Level betreten, der Cow-Tree-Insel heißt. Bei deiner Ankunft auf der Cow-Tree-Insel tötet du sofort die Krabben auf dem Boden, denn sie sind äußerst gefährlich, wenn sie dir zu nahe kommen. Falls sie dies schaffen, beschleunigen sie kurz und rennen direkt in dich hinein. Man kann ihnen dabei sehr schwer ausweichen, töte sie also schon vorher, um deine wertvolle Gesundheit zu schonen. Gehe über den Seestern, und du erfährst, daß du einen denkenden Seestern gefunden hast. Dieser gibt dir einen Hinweis darauf, was du in diesem Level sammeln sollst. Schau dir also das Symbol über dem Seestern an und denke daran, was du brauchst. Diese Items umfassen einen Spaten und einen Schutzanzug, die man beide später finden wird (lies einfach weiter, um zu erfahren wo). Dann gehst du die Stufen hoch, die vom Strand wegführen, und du gelangst in den Hauptbereich der Cow-Tree-Insel. Bevor du auf der Insel



irgendetwas unternimmst, solltest du einen Spaziergang machen und dich mit den Einwohnern unterhalten, denn sie versorgen dich zuweilen mit recht interessanten Informationen. Wenn du in die Kneipe gehst, die sich im Osten des Levels befindet, triffst du Max, den Barkeeper. Max ist ein ziemlich seltsamer Kerl, und man kann kaum verstehen, was er einem erzählt. Trotzdem kann man sich zusammenreimen, daß er gerne einen Baum für ein paar Informationen bekommen würde.



Auf deinem Weg durchs Dorf benutzt du deinen Hammer, um alle Pfosten umzuhauen, die einen Bereich eingrenzen, denn möglicherweise mußt du diesen Bereich später noch betreten. Bald wirst du nicht mehr in der Lage sein, deinen Hammer einzusetzen, denn die Kühe auf der Insel tun dir was Gemeines an. Wenn du von einem Kuh-Projektül getroffen wirst, umgibt Cho etwas Braunes, und er kann sein Schwert und einen Großteil seiner Items nicht mehr benutzen. Das kann sehr hinderlich sein, deshalb sollte man jetzt so viele Pfosten wie möglich umhauen, bevor man beschossen wird. Es ist nicht sehr schwer, den Kühen auszuweichen, aber man muß sich tatsächlich treffen lassen, um auf der Insel ein wichtiges Item zu bekommen.



Wenn du dich in den Nordwesten der Insel begibst, kommst du zu einem großen grauen Gebäude. Gehe hinein, und du findest einen Mann, der dir den Weg versperrt. Der Kerl ist recht unangenehm und fordert dich auf, zu verschwinden. Gehe hinaus und such dir eine Kuh. Du läßt ihr einen ihrer „Schlammfälle“ auf dich werfen. Dann gehst du wieder zu dem Privathaus zurück und sprichst noch einmal mit dem Mann an der Tür. Der Gestank des Kuhfladens ist zuviel für den Kerl, er fällt in Ohnmacht und gibt so die Tür frei. Nun kannst du den Raum betreten. Öffne die

Truhe, und du findest einen Sicherheitsanzug, mit dem man im Venus-See schwimmen kann. Dieser See ist sehr stürmisch, und du kannst wirklich nur mit dem Anzug hineingehen. Wenn du es ohne den Anzug versuchst, wirst du sterben. Gehe von hier aus nach Westen, bis du zum Venus-See kommst. Du wirst eine Bombe einsetzen müssen, um in den Umkreis des Sees gelangen zu können. Denke daran, den Anzug anzuziehen, bevor du in den See gehst. Dort begibst du dich in die Mitte, wo du eine Teleport-Plattform findest, mit deren Hilfe du auf eine kleine Insel gelangst.

Auf der Insel sprichst du mit der Katze, die dir gerne ein paar Informationen gibt, allerdings nur gegen eine Bezahlung mit 10 Edelsteinen. Bezahle die Katze, und sie rät dir, dir die Titanenfaust zu holen, denn mit deren Hilfe gelangst du in ein paar Geheimräume. Gehe zurück auf den Teleporter und dann zurück zu dem Privathaus, sobald du den See wieder verlassen hast. Unterhalb von dem Privathaus befindet sich ein Shop, in dem du den Ladenbesitzer Tomski triffst. Tomski ist ein netter Kerl, aber er kann dir nicht viel über die Insel erzählen, da er hier erst seit einem Monat lebt. Trotzdem solltest du ihm den Spaten abkaufen und eventuell ein bißchen Vitalität, falls es um deine Gesundheit nicht zum besten steht.





Du mußt dir den braunen Dreck abwaschen, d. h. du brauchst ein Bad. Hinter der Arena findet sich der spezielle Pool der Reinheit, du solltest dich also in den Nordwesten der Insel zur Arena begeben. Gehe auf die Blöcke links der Arena zu und benutze eine Bombe, um dir den Weg hindurch zu bahnen. Dann gehst du nach oben und nach links hinter die Arena, bis du den Pool der Reinheit erreichst. Hüte dich vor den Kreaturen in dieser Gegend, da du dich nicht wehren kannst, bis du wieder sauber bist. Wenn du dich gereinigt hast, verläßt du den Pool und erledigst die Kreaturen auf deinem Rückweg zur Vorderseite der Arena.



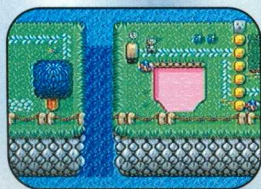
Nun begibst du dich zurück an den Venus-See und steigst ins Wasser (vergiß den Sicherheitsanzug nicht!), um den Teleporter zu benutzen. Wenn du auf der Insel ankommst, benutze den Hammer, um an den Pfosten vorbeizukommen.

Dann schneidest du alle Blumen ab, bis du die Titanfaust findest. Sobald du die Faust hast, verläßt du die kleine Insel und gehst zurück zum Venus-See. Nun ist es an der Zeit, die Cow-Tree-Insel zu verlassen, gehe also nach unten zum Strand und wate ins Wasser hinaus, bis du zur Exit-Option gelangst. Anschließend mußt du dich zurück zu den Höhlen begeben. In den Höhlen benutze du den Teleporter neben der Tür, um wieder zu der sprechenden Statue zu kommen. Von dort aus gehst du über die Stufen Richtung Norden und dann so weit nach Osten wie möglich. Du mußt die Mauer direkt über der Truhe erreichen und brauchst zwei Bomben, um dir den Weg freizusprennen. Aus der Truhe vor der Mauer bekommst du wieder fünf Bomben. Wenn du dir die Mitte der Wand ansiehst, erkennst du einen kaum sichtbaren Umriß einer Mauer. Stelle dich davor und benutze die Titanfaust, um die Wand zu durchbrechen. Daraufhin wird geöffnet sich ein Loch, durch das du in einen Geheimraum gelangst. Dort öffnest du die Truhe und bekommst einen Umhang. Dieser wird sich im späteren Verlauf noch als nützlich erweisen.



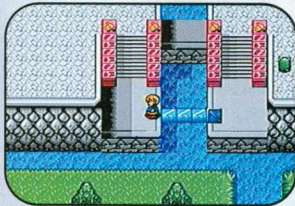
Nun gehst du zurück zur Cow-Tree-Insel, da du deine Arbeit in den Höhlen erledigt hast. Nun mußt du vier Häuser aufsuchen, um die Schalter umzulegen, die es dir erlauben, an das Item in der Mitte der Baum-Sektion heranzukommen. Das erste Haus befindet sich im Osten, und du mußt den Teleporter benutzen, um zum Schalter zu gelangen. Der Teleporter wird von einem Block bedeckt - benutze einen Stärke-Zaubertrank, um ihn beiseite zu schieben. Mit den Teleportern gelangst du nicht auf die andere Seite des Raums, statt dessen findest du dich an irgendeiner anderen Stelle des Hauses wieder. Lege den Schalter um und lasse dich zum ursprünglichen Haus zurückteleportieren.

Denke daran, daß die Schalter aktiviert sind, wenn sie dunkel sind. Das ist wichtig, denn es kann passieren, daß du den selben Raum zweimal betrittst und einen Schalter möglicherweise falsch umlegst. Dann wird die ganze Sache verwirrend. Den nächsten Schalter findest du in dem Haus unter dem Shop im Westen. Begib dich also dorthin, betrete das Haus und benutze den Teleporter, um zu dem Schalter zu gelangen.





Wenn du den zweiten Schalter erreicht hast, gehst du in den Laden. Gehe aber nicht nach oben und sprich noch nicht mit Tomski, da du in das Privatzimmer des Ladens vordringen mußt. Du mußt an Tomski vorbeikommen, denn er verweigert dir den Zutritt. Warte, bis er seine Zeitung liest und renne dann in das Zimmer. Tomski schaut seine Zeitung nur für ein paar



Sekunden an, du mußt also schnell sein. Wenn du das Zimmer einmal betreten hast, sprichst du mit dem alten Mann im Bett, da er dir ein paar interessante Dinge verraten kann. Er möchte, daß du deinen Quest fortsetzt und Daythan befreist. Außerdem erzählt er dir von einer großen Schlacht, in der Gallus verletzt wurde - alles

entwickelt sich also zu deinen Gunsten. Nach dem Gespräch mit dem



Mann gehst du auf die rechte Seite des Raums und wirfst einen Blick in die Kiste, in der du einen Liebesbrief



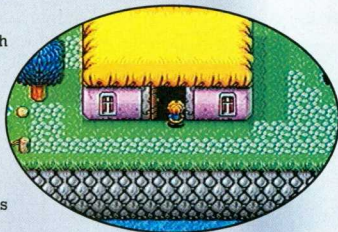
findest. Nimm den Brief und verlasse den Laden. Denke dabei daran, ein wenig Vitalität einzukaufen, wenn es schlecht um deine Gesundheit steht. Dann marschierst du wieder zum Venus-See, neben dem du ein Haus findest, das den vorletzten Schalter und den Teleporter, der dich zum Schalter transportiert, enthält. Benutze den Teleporter, lege den Schalter um, gehe zurück und verlasse das Haus.



Begib dich nun zur Sandgrube, die sich unter der Arena befindet, und packe deinen Spaten aus. Grabe im Sand, und du stößt auf ein paar Extrabomben und Edelsteine, aber was du wirklich suchst, ist der Eis-Stab. Dieser befindet sich rechts am Eingang zur mittleren Sandgrube. Wenn du den Stab hast, kannst du tiefer in den Level vordringen. Gehe zurück zur Arena und dann nach Westen, bis du in ein Gebiet mit der blauen Fliese kommst. Es gibt keinen Weg über diesen Abgrund, außer

du hast den Eis-Stab bei dir. Nimm ihn also mit und benutze ihn mit der Fliese. Auf wunderbare Weise erscheint eine Brücke, die es dir erlaubt, weitere Teile von Cow-Tree-Insel zu erforschen.

Als erstes wirst du über eine weitere Sandgrube stolpern, in der du weitere Bomben und Edelsteine ausgraben kannst. Unmittelbar nach der Sandgrube ist der Fischer, mit dem du ein kleines Schwätzchen halten solltest. Er schildert dir all die aufregenden Dinge, die er in seinem Leben gemacht hat und klärt dich darüber auf, daß es mit dem Fischen auf der Cow-Tree-Insel nur zäh vorangeht. Wenn du dein Gespräch beendet hast, gehst du über die Brücke und sprichst mit der Frau, die neben dem Gelassenheits-Baum steht. Sie hat nicht viel zu sagen, also gehst du nach Osten, betrittst das Haus und benutzt den Teleporter, um an den letzten Schalter heranzukommen. Nun sprichst du mit dem Mann, der sich östlich des Hauses aufhält. Anschließend begibst du dich wieder zur Arena.





Von der Arena aus gehst du nach unten zu dem Abschnitt mit den Plattformen auf den Bäumen. In der Mitte stößt du dort auf einen kleinen Bereich, der mit Pfosten umgeben ist. Schläge die Pfosten in den Boden, dann kannst du dort ein Item einsammeln, wenn du vorher den vierten Schalter in dem Haus im Norden der Insel betätigt hast. Bei dem Item handelt es sich um ein Witzbuch, das sich später noch als nützlich erweisen wird. Sammle es ein und setze deinen Weg nach Süden Richtung Strand fort.



Begib dich auf die Ostseite des Strands - dort findest du einen gestrandeten Fisch, der ziemlich aufgeregt ist. Sprich mit dem Fisch, und du findest heraus, daß ihm Gillmer all seine Rechte weggenommen hat, was den Fisch sehr traurig stimmt. Du entwirfst einen listigen Plan, um dem Fisch zu helfen. Dazu baust du eine gute Falle für den Fischer, den du gerade erst im Norden der Insel getroffen hast. Gehe nach oben und besuche Dickson den Fischer. Überbringe ihm die guten Nachrichten. Er wird sehr dankbar dafür sein und sich sofort zum Fischen aufmachen. Mache einen kleinen Spaziergang, bis du die Nachricht erhältst, daß Dickson einen „Whopper“ gefangen hat. Nun gehst du dahin zurück, wo du ihn getroffen hast, und Dickson erzählt dir, daß er Hunderte von Fischen gefangen und damit so viel Geld verdient hat, daß er sich ein eigenes Haus leisten konnte



(Hm... tolle Geschichte!). Er versichert dir, daß du als echter Freund jederzeit willkommen bist. Das Haus befindet sich im Osten der Insel direkt über dem Strand. Mache



also einen Trip dorthin und schau dir das Ganze an. Wenn du an dem Haus ankommst, gehst du hinein und wirfst einen Blick auf den Kompaß im Schrank in der Mitte des Raums. Du erhältst eine kurze Beschreibung des Geräts und erfährst, daß es ganz nützlich ist, wenn man sich verläuft. Da Dickson also ein guter Freund ist, mußt du dich auch so benehmen wie ein Freund. Nimm den Eishammer und zerschlage den Schrank. Nimm den Kompaß und schau, daß du aus dem Haus kommst, bevor dein Freund auftaucht und dich in flagranti erwischt.



Nachdem du in Dicksons Haus warst, gehst du zur Arena und dann zu der Eisbrücke, die du überquerst. Gehe an Dickson vorbei und biege nach dem Überqueren der Brücke nach rechts ab Richtung Org - demjenigen, der wirklich aufgeregt ist. Wenn du zu Org kommst, gibst du ihm



das Witzbuch. Er freut sich riesig darüber, denn sobald er das Buch gelesen hat, ist er von seiner Depression geheilt. Er bietet dir seine Hilfe an, was sich als sehr nützlich erweist, denn er kennt über 9.000 verschiedene Sprachen. Wenn du also eine Übersetzung brauchst, weißt du, an wen du dich wenden mußt.





Nun ist es an der Zeit, Amor zu spielen, gehe also runter in den Shop und unterhalte dich mit Tomski. Frage ihn über sein Liebesleben aus, und er wird dir erzählen, daß er in Enya, die Hüterin der Arena, verliebt ist. Das ist der Punkt, an dem du eingreifen mußt, da du einen von Tomskis Liebesbriefen hast. Eile zur Arena und sprich mit Enya. Sie freut sich darüber, daß Tomski sie liebt, aber sie traut dir nicht über den Weg. Sie möchte Beweise sehen - mit dem Liebesbrief kannst du sie schließlich überzeugen. Gehe zurück zu Tomski und unterhalte dich noch mal mit ihm. Anschließend begibst du dich wieder zu Enya und stellst fest, daß ihre Freundin, Shellon die Baumhüterin, bei ihr ist. Sprich mit ihr nochmals über ihr Liebesleben und verlasse den Raum, wenn du die entsprechende Message bekommst.



Wenn du aus der Arena wieder draußen bist, holst du dir aus deinem Inventory den Wunderumhang, der dich unsichtbar macht. Zieh den Umhang an und betrete dann den Raum, um dir das

Gespräch zwischen Enya und Shellon anzuhören. Es geht darum, daß



Shellon in den Urlaub geht und Enya darum bittet, auf den Schlüssel zum Gelassenheits-Baum aufzupassen. Sie wollen den Schlüssel in dem

Raum auf der Rückseite der Arena deponieren. Darüber weißt du nun bescheid.

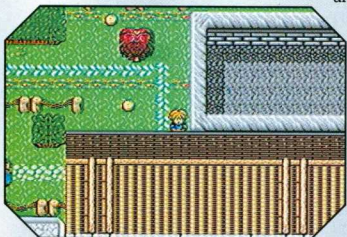


Verlasse den Raum und begebe dich zur Rückseite der Arena. Wenn die Mauer beginnt, sich nach unten und dann nach rechts zu bewegen, findest du einen geheimen Eingang, den du zuerst nicht sehen kannst. Ziehe einfach in der Ecke an der Wand nach unten, und du kannst den Raum betreten.



Dort gehst du zu der Truhe und öffnest sie. Darin findest du den Schlüssel für den Gelassenheits-Baum. Sammle den Schlüssel ein und begib dich zum Gelassenheits-Baum, der sich über der Eisbrücke ein Stück hinter Dickson dem Fischer befindet. Wenn du beim Baum angekommen bist, benutze du den Schlüssel und gehst durch die Tür. Innen gehst du durch die kleine Tür und gelangst so in einen dunklen, schmutzigen

Untergrundabschnitt. Wenn du dich in dem unterirdischen Komplex befindest, gehst du nach links, bis du zu dem Bösewicht kommst. Er versucht dich zu attackieren, benutze also dein Schwert und deinen Dolch gegen ihn und setze danach deinen Weg nach links fort. Nun mußt du nach unten durch einen engen Tunnel gehen. Wenn du dich darin rechts hältst, findest du einen Geheimraum, in dem eine Truhe steht. Diese enthält einen Sternenschlüssel, den du im weiteren Verlauf des Levels noch brauchst.



Nun, das war 's. Wenn du u. a. wissen willst, was man mit dem Sternenschlüssel anfangen kann, solltest du dir besser auch die nächste Ausgabe der Amiga Games besorgen.



Fortsetzung Folgt...

CODES

Willkommen zu einer weiteren, vollgepackten Codes-Seite. Das Gute an der Amiga Games ist eben, daß man immer weiß, was man für sein Geld bekommt. Natürlich haben sich auch ein paar Cheats unter die Codes gemischt, weshalb wir diese Seite vielleicht lieber „Codes/Cheats“ nennen sollten. Nur, um die ganze Sache ein wenig klarer zu machen. Hmm.

DYNABLASTER/BOMBERMAN

CHEAT-MODUS

Wir alle wissen, daß nichts mehr Spaß macht als durch ein Labyrinth zu rennen und seine Kumpels in die Luft zu blasen. Das ist es, worum es bei Bomberman geht. Wenn du gerade keine Freunde zum Spielen hast, findest du vielleicht den folgenden Cheat für ein One-Player-Game nützlich (er funktioniert nicht im Multiplayer-Modus). Gebe auf dem Titelscreen einfach „BOMBERMAN“ ein und aktiviere mit den folgenden Tasten die gewünschten Cheats.

Delete Bombenabwehr

F1 - F8Levelauswahl

F9 Endsequenz

HELP Bombenschild abschalten

1 - 8 Sublevel-Auswahl

F10 Durch die Levels springen.

CHARLIE J COOL

CHEAT-CODES

Es gibt nichts Schlimmeres, als eine Woche lang gezwungen zu werden, dieses Game in einem abgedunkelten Zimmer zu spielen. Wenn dies auf dich auch zutrifft, dann hab ich ein paar Cheat-Codes für dich, so daß du den Alptraum möglichst schnell hinter dich bringen kannst. Pausiere im Spiel und gebe folgendes ein:

CURRY AND RICE 20 Leben

BAD BOY Levels überspringen

WAIT DA MAM Unendlich viele Leben

DREAMZONE Unbesiegbarkeit

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

CHEAT-CODES

Angeichts der Europameisterschaft dachten wir, wir könnten euch mal die Cheats zu FIFA International Soccer unterjubeln. Gebt die Codes in der Optionen-Liste ein, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

YYYYAAAB Unsichtbare Wände

XABYYBAX Verrückter Ball

BARBYL Ball anschneiden

BABBBBBBBB Super-Kick

AAAAAYYYY Super-Torwart

AABBYXX Dream Team

LLLLRL Super-Verteidigung

SMILERULEZ Spieler 2 kann den Ball nicht kicken

FLY HARDER

LEVELCODES

Was für ein dümmlicher Titel für ein Spiel. Ich meine Fly Harder, der um Himmels willen soll man härter fliegen? Genug der Sinfragen und weiter zu den Levelcodes:

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

MEGA-LO-MANIA

LEVELCODES

Dies ist das Spiel für die Göttlichen unter euch, denen es Spaß macht, in einem Game über das Schicksal anderer Leute zu entscheiden. Das Spiel für die Machthungrigen. Ich liebe solche Games!

Egal, weiter zu den Codes...

BNYABDUNBY	KUUCIOP19HV
COVCPMFVEBL	PEHAFBPKZAQ
WKCCHIEVUKNI	GYJDJHPNFHN
EMODOXXHOJ	TJLBVSNN19D
WWKD9PXDZ	

K240

EXTRA-GEGNER

K240 ist inzwischen schon ein wenig betagt, aber immer noch top. Ich kann mir vorstellen, daß du inzwischen alle Aliens erledigt hast, wenn du dir das Spiel damals gekauft hast, als es auf den Markt kam. Wenn nicht, bist du ein hoffnungsloser Fall. Für diejenigen, für die noch nicht Hoffen und Müll verloren ist, haben wir ein paar Cheats. Wenn du einen völlig neuen Gegner haben willst, dann lädst du einen Spielstand, läßt jedoch die zweite K240-Diskette im Laufwerk. Nun kannst du die Position „Babylon 5“ laden, die dir einen extraschweren Gegner vor die Nase setzt.

LIBERATION

EXTRA-CREDITS

Wenn man so darüber nachdenkt, war Liberation der erste id-Clone, der für den Amiga auf den Markt kam. Ich weiß, daß es schon vorher eine ganze Reihe 1st-Person-Spiele gegeben hat, aber Liberation war das einzige, in dem wirklich Action geboten wurde. Es ist immer noch ein Top-Spiel, wenn man das nötige Durchhaltevermögen hat. Da es so extrem schwer ist, kannst du sicher eine ganze Menge Cash brauchen, mit dem du ein bißchen leichter vorankommst. Wir sagen dir, wie du an das Geld rankommst.

Klicke auf einen Powerpoint an der Wand, um wiederaufzuladen. Während du angestöpselt bist, tust du folgendes: Drehe dich schnell von der Wand weg und wähle eine Cred Card aus einem beliebigen Back-Pack. Mit Hilfe der Maus schaust du jetzt nach unten auf den Boden, und während du weiterhin nach unten hältst, benutzt du

die Credit Card. ohne nach oben zu schauen (dafür hältst du die linke Maustaste auf dem Pfeil nach unten, hältst die rechte Maustaste, während du die linke löst und wiederholt klickst). Nach circa 10 Klicks kannst du alles wieder loslassen. Schau nach oben und warte, bis der Strom nicht mehr fließt. Nun nimmst du die Kredit-Karte vor dir auf und wirst bemerken, daß diese immer noch herumliegt. So kannst du die Karte immer wieder aufheben, und dein Geldbetrag wird weiter ansteigen, bis er den Betrag der ursprünglichen Karte erreicht hat. Tip: wenn du diesen Cheat mit einer Karte mit hohem Kreditbetrag startest, so kannst du natürlich mehr dazuverdienen. Und auch wenn dieser Cheat recht schwer ist, so ist er die Mühe in jedem Falle wert.

SABRE TEAM

FREE MOVEMENT CHEAT

Sabre Team ist eines jener Strategie-Spiele, wo du pro Zug nur eine bestimmte Anzahl an Bewegungen hast. Was würdest du zu einem Cheat sagen, der unendlich viele Bewegungen ermöglicht? Es würde das Spiel bestimmt einfacher machen. Nun, dafür sind wir ja hier. Geh in den Blueprint-Bildschirm und schau dir das Bild mit den Soldaten an. Stell dir vor, die Bilder sind nummeriert von eins (oben) bis vier (unten). Jetzt klick die Soldaten in dieser Reihenfolge an: 3412 und 2413. Laß jetzt den Computer seinen Zug machen, und wenn du wieder an der Reihe bist, hast du unendlich viele Bewegungen und kannst deine Männer überall plazieren.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

GAME BUG

Wir sind bei Sensible World of Soccer über einen ziemlich interessanten Bug gestolpert. Wenn du eine Auswechslung gemacht hast und dann einen Spieler hinausschickst, siehst du einen Mann im Feld stehen, der weiter nichts macht als zusehen, wie der Ball an ihm vorbeirollt. Das heißt, daß der ausgewechselte Spieler im nächsten Spiel weiterspielt, anstatt auf der Bank zu sitzen. Das Motto hier heißt also, so früh wie möglich auswechseln, falls einige deiner Spieler hinausgeschickt werden.

SIMCITY 2000

EXTRA CASH

Obwohl wir diesen Monat in unseren Leser-Tips einen Mini-Führer durch SimCity 2000 haben, dachten wir, daß es an der Zeit sei, den Extra-Geld-Cheat für SimCity 2000 hier abzdrukken. Dies wird wohl nur für höchstens zwei Leute im ganzen Land von Nutzen sein, da wir uns nicht vorstellen können, daß es mehr Leute gibt, die einen Amiga besitzen, der schnell genug ist für dieses Spiel. Trotzdem, für die wenigen (besonders reichen), die dieses Spiel und einen Spitzenklasse-Amiga besitzen, hier ist es! Starte ein neues Spiel in irgendeinem Jahr und einem schwierigen Level. Jetzt tippe „FUND“ in Großbuchstaben, bis dein Geld \$ 60,000 erreicht hat. Du mußt auf alle Fragen mit Ja antworten. Jetzt geh in dein Finanzmenü und dort in Darlehensrückzahlung und klick auf die Rückzahl-Taste. Antworte mit Ja auf alle Fragen und zahl das Darlehen mit 3 % zurück. Jetzt bekommst du jedes Jahr freie \$ 50,000.

UFO

WAFFEN-CHEAT

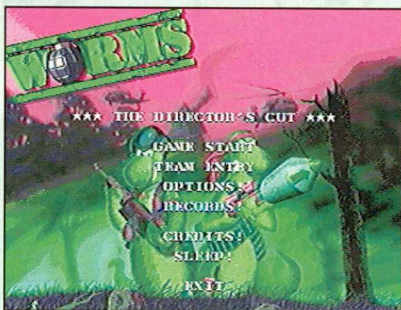
Ich bin sicher, es gibt eine Menge Leute, die an MicroPoses teuflisch verzwickten Spielen Spaß haben. Je verzwickter,

um so besser sage ich, aber UFO, Feind unbekannt ist noch ein bißchen verzwickter als das verzwickteste von ihnen. Das ist der Grund, warum wir uns entschlossen haben, diesen Tip abzdrukken, der das Spiel für euch etwas einfacher machen soll. Um deine Bewaffnung zu verdoppeln, wenn du angegriffen wirst, drücke die „Umschalttaste“. Das Problem dabei ist, daß auch die Bewaffnung des Feindes verdoppelt wird, gehe also sicher, daß die Taste ausgeschaltet ist, wenn du angreifst.

DER MEISTER

EXTRA-CASH

Dies wird dir jede Menge Geld bringen und betrifft, wie immer, die Transferliste. Wenn du also Geld brauchst und ein paar Spieler auf der Transferliste hast, dann wechsele auf die Liste auf die FAX-Maschine. Auf dem Bildschirm erscheint ein markierter Bereich ohne Namen darin. Geh zurück zur Schnell-Verkaufs-Option und verkaufe so oft du willst und streiche bei jedem Verkauf extra Geld ein.



WORMS

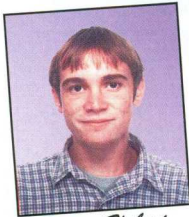
ACHT-MANN-TEAM

Dies ist kein richtiger Cheat, aber ganz nützlich, wenn du mit 8 Mann im Team spielen willst. Such dir grundsätzlich wie für ein 4-Mann-Spiel vier Teams aus und wähle dann zwei davon noch einmal. Statt einem Stern erscheint nun daneben ein schwarzer Punkt, was bedeutet, daß du jetzt zwei Teams mit acht Würmern hast.



EXPERTENTIPS

CompuTec Verlag GmbH
 Amiga Games
 Kennwort: Expertentips
 Istarstraße 32-34
 90451 Nürnberg



Tomas Hubert

Ich glaube, die Helpline ist mir wohl einer der liebsten Abschnitte dieses Magazins. Ich liebe es, mich jeden Monat durch Simon the Sorcerer oder Monkey Island hindurchzuspielen. Aber eventuell könntet ihr ja trotzdem ein paar neue Spiele für mich finden, zu denen ihr Fragen habt.

CRUISE FOR A CORPSE

Liebe Amiga Games-Redaktion,

könnt ihr mir bitte beim Beenden von „Cruise for a Corpse“ helfen? Ich spiele es jetzt schon seit geraumer Zeit und befinde mich kurz vor dem Ende. Doch nun hänge ich (was auch sonst) und brauche eure Hilfe. Ich kann Karaboudjan im geheimen Raum nicht besiegen. Es ist gerade 5:50 pm, und dies bedeutet, daß ich nur noch zehn Minuten vom Ende entfernt bin. Der benötigte Code ist 23C! Dann muß ich noch mit Hector in seiner Kabine sprechen und darf nicht mit Dick reden. Doch das kann ich aus zwei Gründen nicht tun. Zunächst ist die Türe zu Hectors Kabine verschlossen und zweitens starb Hector ja schon im Verlaufe des Spiels. Das kopier ich nicht! Könnt ihr mir helfen?

Herbert Steinhauer

A. Wir haben natürlich eine Antwort für dich! Um alle nötigen Informationen herauszufinden, mußt du wirklich mit jedem einzelnen Charakter sprechen und jede Textzeile anwählen. 23C bedeutet, daß du in das Studierzimmer gehen mußt. Die geheime Passage öffnet sich. Wirf hier die Seife aus der Toilette rein oder kämpfe gegen den Typen, den du in der Passage findest. Gehe in den Geheimraum und untersuche die Puppe und suche nach dem Mafioso. Nun nimmst du die Puppe und zeigst sie Daphne und löst dann das ganze Rätsel.

Hallo AG!

Ich schreibe euch, weil ich Hilfe zu Dungeon Master 2 benötige! Da alle wissen, wie schwer dieses Spiel ist, brauche ich mich wohl auch nicht zu schämen, daß ich euch schreiben muß. Ich habe bereits alle Clan-Abschnitte und bin auch durch die „Keep“-Türe hindurch. Doch sobald ich im Eingang bin, kann ich eigentlich keinen Weg mehr durch die drei Tore, die mir den Weg versperren finden. Ich habe auch schon die drei Schalter in der Nische ausprobiert, doch das lief irgendwie auch nicht richtig. Tja, nun stehe ich da - wißt ihr, wie es weitergeht?

Martin Feldmann

A. Wir haben doch erst kürzlich eine Komplettlösung zu Dungeon Master 2 gebracht, die mußt du wohl verpaßt haben! Aber egal, die Lösung ist recht einfach. Du mußt jedoch deine Gruppe zu nächst einmal so leicht wie möglich machen und alle schweren Gegenstände ablegen. Du mußt nämlich rückwärts durch das Tor laufen. Und das ist mit einem riesigen Marschgepäck nun einmal nicht so einfach, oder? Als Alternative kannst du ja auch einen „Agility“-Spruch (OH IR RO5) sprechen und deine Sachen alle bei dir behalten. Um nun durch das Tor zu kommen, mußt du in Richtung auf die drei Schalter schauen. Dann drückst du die Schalter schnell in dieser Reihenfolge: links, rechts, Mitte. Jetzt nur noch zügig rückwärts durch das Tor gerannt und dein Problem sollte gelöst sein!

DUNGEON MASTER 2

Ich bin auch einer von diesen nervenden Typen, die eine Frage zu Monkey Island haben. Doch an wen soll ich mich sonst wenden? Mein Problem besteht nun darin, daß ich die Bananen nicht vom Baum herunterholen kann. Dessen muß ich nämlich dem Affen geben und schaffe es einfach nicht. Habt hier da no Idee.

Michael Fistmeister

A. Keine Sorge, hier kommt schon die Antwort zu deinem Problem. Du besorgst dir einen Stein und legst diesen an den Rand der Klippen. Nun gehst du zu dem kleinen verändert. Diese Bananen und die aus der Obstschale im Dorf sollten dir dann absolut ausreichen.

MONKEY ISLAND

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

SIERRA SOCCER

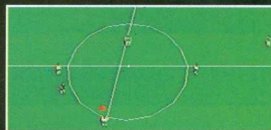
Diesen Monat gehen wir mal ein paar Jahre zurück und zeigen euch ein paar Tricks zu dem Sensible Soccer-Nachbau namens Sierra Soccer.



Der Hauptunterschied zu allen anderen Fußballspielen liegt bei Sierra Soccer wohl in der Art der Darstellung bei Standardsituationen. Bei einem Freistoß sieht man nämlich eine Linie für den Winkel, die Höhe und die Entfernung des Schusses. So kannst du den Ball recht gut direkt zu einem bestimmten Spieler spielen.



Bekommst du einen direkten Freistoß und bist in der Nähe des Tores, so kannst du eventuell ein Tor erzielen, wenn du den Schuß richtig platzierst und dem Ball noch Elftm gibt. Versuche die Linie auf eine der oberen Ecken auszurichten, so daß der Ball vor dem Torwart herunterkommt. Wenn du nun deinen Schuß ein wenig in Richtung der anderen Ecke ziehst, dann sollte der Ball hinter dem Torwart ins Tor gehen.



Auch bei einem Freistoß im Mittelfeld gibt es gute Torchancen für dich. Dazu schießt du einen weiten Schuß auf die Flügel und schneidest den Ball so an, daß dieser nach außen rollt. Während der Ball in der Luft ist, postierst du deinen Spieler dort, wo der Ball landet und schießt ihn dann direkt und ohne zu zögern ins Tor.

MONKEY ISLAND 2

Hallo Amiga Games,

Ich habe mir erst kürzlich einen Amiga gekauft und festgestellt, wie unterhaltsam Adventure-Spiele sein können. Mir gefällt Beneath a Steel Sky und Dreamweb, aber zur Zeit steh ich total auf Monkey Island 2. Mein Problem besteht darin, daß ich eigentlich Konsolenspiele gewöhnt bin und dieses Game nun ziemlich tough finde. Folglich hab ich ein paar Fragen zu Monkey Island 2, von denen ich hoffe, daß ihr sie beantwortet könnt.

- 1.) Wie finde ich den Near-Grog-Drink auf Booty Island?
 - 2.) Wie bekomme ich den Schlüssel in Le Chucks Festung?
 - 3.) Wo bringe ich Guy dazu, den Sarg zu öffnen, um an ein weiteres Stück der Karte heranzukommen?
- So, das waren meine Fragen, viel Spaß beim Beantworten.
Euer Walter Schmitzbichler

Walter, ich beglückwünsche dich zu deiner Entscheidung, die Konsole gegen einen Amiga einzutauschen. Nur um dir einmal zu zeigen, daß die Amiga-Gemeinde freundlich und hilfsbereit ist, hab ich die Antworten auf deine Fragen parat. Um den Trinkwettbewerb zu gewinnen, mußt du warten, bis dich der Pirat mit deinem Drink allein läßt. Dann benutzt du den Drink mit dem Baum und den Near-Grog mit dem leeren Becher. Begib dich zuerst auf Booty Island und in Stanley Bestattungsinstitut. Sprich mit ihm und sperr ihn dann mit Hammer und Nägeln in den Sarg. Nimm den Schlüssel zur Krypta und begib dich zu der Krypta auf dem Friedhof auf Scabb Island. Nimm nun das Buch von den Piratenzitate, um herauszufinden, welcher Sarg zu Rapp Scallion gehört. Dann kannst du den Sarg öffnen und die Asche herausnehmen. Es ist nun an der Zeit, der Voodoo-Lady einen Besuch abzustatten. Den Weg zum Schlüssel in Le Chucks Festung findet man, indem man die Anweisungen in dem Song der Skelette befolgt. Du gehst erst durch den hinteren rechten Tunnel. Die erste Tür ist der erste Ausgang. Ich hoffe, daß ich dir damit ein Stückchen weiterhelfen konnte.

Hallo AG-Team,

Ich bin ganz verrückt nach Bloodnet, obwohl es ein wenig zu blutrünstig für meinen Geschmack ist. Ich frage mich, wie ich ohne Blutvergießen an den Multikanal-Transmitter in dem Studio des Ikonenräubers komme.
Kevin Gottsmann

Wenn du es unbedingt ohne Blutvergießen spielen willst, mußt du folgendes machen. Zuerst benutzt du den Somnavapor. Dann durchsuchst du den Raum und nimmst den Holocam, die Holoflame und den Transmitter.

BLOODNET

OPERATION STEALTH

Liebe Tips & Tricksler,

Ich schreibe, weil ich hoffe, daß ihr mir bei Operation Stealth, dem klassischen Adventure von Delphine, unter die Arme greifen könnt. Mein Problem dreht sich um die rote Nelke und die Parkbank. Ich weiß, daß ich mir die rote Nelke besorgen und mich auf die Parkbank setzen muß, so daß ich meine Kontaktperson treffen kann, aber ich komm nicht drauf, was ich tun muß, um die Nelke zu bekommen. Habt ihr eine Idee?
Andreas Reitz

Nun, Andreas, der erste Teil des Spiels ist eigentlich gar nicht so schwer. Gehe in die Bank und benutze die Geldscheine mit dem Kassierer (X2). Verlasse die Bank und gehe zweimal nach Osten. Betrete den Blumenladen und benutze die Münzen mit dem Verkäufer. Nun nimmst du die Nelke und benutzt sie mit John. Gehe nach oben, zweimal nach Westen und sichere an dieser Stelle deinen Spielstand. Setze dich auf die Bank, und wenn der Agent erschossen wird, nimmst du den Schlüssel und die Karte und schaut, daß du dich schnellstmöglich aus dem Staub machst.

CRUISE FOR A CORPSE

Hallo Amiga Games,

Ich weiß, das ist ein uraltes Spiel, trotzdem muß ich euch um Hilfe bitten, denn ich stecke total fest. Ich komme bei 12:00 nicht mehr weiter, ihr seht also, daß ich noch ein ganzes Stück vor mir habe. In meinem Inventory habe ich eine Dankeschön-Notiz, einen Schlüssel, eine Cartier-Quittung, ein Rezept, eine Einladung zu einer Verlobungsfeier, eine Flasche Whisky und ein Glas. Was um alles in der Welt soll ich nun tun?
Stefan Lahnstein

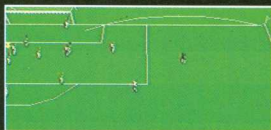
Du bist nun schon der zweite, der diesen Monat bei Cruise for a Corpse um Hilfe ruft, deshalb kann ich eigentlich nicht anders, als euch ein paar Tips zukommen zu lassen. Ihr solltet inzwischen bis zur Wäscherei vorgedrungen sein und den Korb durchsucht haben, in dem sich der Bademantel mit dem Halskettchen in der Tasche befindet. Öffne das Halskettchen und schau dir das Bild an. Du solltest Suzanne einen Drink geben und mit ihr sprechen. Ich denke, das ist der geeignete Zeitpunkt, um euch darüber aufzuklären, daß das Spiel eine Menge Bugs enthält. Das Schlimmste ist die Option, auf der Karte von einem Ort zum anderen zu springen. Benutzt sie lieber nicht, denn sie vermässelt euch das Spiel, und ihr müßt wieder von vorn anfangen.

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

SIERRA SOCCER Fortsetzung...



In den meisten Fußballspielen stehen die Chancen bei einem Eckball 90:10. In Sierra Soccer hingegen lassen sich Ecken sehr präzise ausführen. Wenn du die Linie so platzierst, daß der Ball bei einem deiner Spieler vor dem Tor landet, kannst du ihn in den meisten Fällen mit einem Druck auf den Feuerknopf ins Netz köpfen.



Als Alternative kannst du auch versuchen den Ball anzuschneiden. Lege die Länge des Schusses so fest, daß der Ball in der Nähe des Tors landet. Unmittelbar nach dem Kick läßt du einen leichten Aftertoucher folgen. Das ist nicht so leicht, wie den Ball zu köpfen, aber wenn du präzise vorgehst, bringst du den Ball auch so ins Tor.



In Sierra Soccer gibt es eigentlich nur einen Weg dem Gegner den Ball abzunehmen, und das ist ein Sliding Tackle. Das Gute dabei ist, daß sich dein Spieler sehr schnell wieder erholt und den Ball sofort annehmen kann. Denke daran, den Joystick für den Bruchteil einer Sekunde in die Richtung des Tacklings zu drücken.

SIMON THE SORCERER

Hallo Amiga Games, Ich mach "s kurz. Könntet ihr mir verraten, wie ich in Simon the Sorcerer an das Sousaphon herankomme? Wie wecke ich den schlafenden Riesen? Und wie komme ich über das wacklige Brett unter dem Haus des Samplings? Bitte beantwortet meine Fragen, sonst entsage ich dem zivilisierten Leben und ziehe mit als Eremit in eine Höhle in den Bergen zurück.
David Herrich

Du faßt dich kurz, ja? Na ja, wir sind ja hier, um dir zu helfen. Nachdem du das Wasser auf die Bohnen des Narren geschüttet hast, kannst du die Bohnen aus der Pflanze aufheben. Nun trägst du die Bohnen zu dem Komposthaufen hinter dem Haus des Zauberers, und wenn du sie dort einpflanzt, bekommst du die Antwort auf deine Sousaphon-Frage. Die Sache mit dem lockeren Brett ist ganz einfach, wenn man darüber nachdenkt. Du mußt nur in dem Laden einen Hammer kaufen, und du bekommst dazu einen Nagel gratis. Das Geld für den Laden erhältst du von dem Mann auf dem Dorfplatz gegen einen Edelstein. Wenn du keinen Edelstein hast, solltest du mit den Zwergen in die Mine gehen.

Liebe T&T-Redaktion,
Ich bin ein 15 Jahre alter Amiga-Freak aus Dresden. Keiner meiner Kumpels hat eine Freundin zuhause, ich kann also niemanden fragen, wenn ich ein Problem mit einem Spiel habe. Deshalb wende ich mich an euch. Vor einem Monat hab ich mir Ruff 'n' Tumble gekauft und bekomme damit nicht klar. Habt ihr vielleicht ein paar Levelcodes oder Cheats, denn mir geht die ganze Sache langsam furchtbar auf den Keks.
Maik Rössler

Du hast dir gerade erst Ruff 'n' Tumble gekauft? Das Spiel hat doch schon ein paar Jährchen auf dem Buckel, oder? Trotzdem haben wir ein paar Levelcodes für dich, aber ich bin sicher, es wäre besser, wenn du nicht so schnell aufgeben würdest.

WELT 2	6581
WELT 3	3178
WELT 4	8392

RUFF 'N' TUMBLE

Hallo Amiga Games, Seit Wochen komm ich in Monkey Island 2 nicht mehr weiter. Es ist gerade 10 Uhr abends, und ich habe mich gerade entschlossen, auch ein kleines Briefchen zu schreiben. Normalerweise brauche ich bei Adventures keine Hilfe, aber diesmal bin ich wirklich verrätzt, wenn ihr mir nicht ein paar Tips geben könnt. Bitte versucht es wenigstens einmal. Ich bin gerade dabei, mir von dem Mann im Antiquitäten-Laden das dritte Stück der Karte zu holen. Ich glaube, man muß den Spuckwettbewerb gewinnen, um Geld für Kate Capsize zu bekommen, so daß man sich das Boot mit dem Glasboden mieten kann. Das Boot braucht man wohl, um den Kopf des irren Affen zu finden, den man gegen die Karte eintauschen kann. So weit alles richtig? Mein Problem ist, daß ich beim Flaggentausch und mit dem grünen Drink immer nur den zweiten Platz erreiche, aber nie den ersten.
Frank Warnecke

OK, Frank, fangen wir nochmal von vorne an. Begib dich in die Bücherei auf Phatt Island. Dort erfährst du, was du brauchst, um auf Scabb Island in der Bar einen Drink zu bekommen. Bestelle einen Blue Whale und ein Yellowbeards Baby und mische die beiden zu einer dicken, grünen Flüssigkeit zusammen, so daß man die Spuckfähigkeiten steigert. Dann kehrt du auf Booty Island zurück und kaufst dir in dem Laden das Schiffhorn. Blase beim Spuckwettbewerb hinein, um den Schiedsrichter abzulenken, und während er weg ist, hebst du die Flaggen auf und tauschst sie aus. Anschließend nimmst du mit einem verrückten Strohhalm einen Schluck von der grünen Flüssigkeit zu und nimmst deinen Platz an der Linie ein. Warte, bis der Wind in den Schal der Frau zur Rechten bläst, und spucke dann. Nun wirst du Erster und bekommst die Trophäe. Verkaufe die Trophäe in dem Laden, um an das notwendige Geld heranzukommen.

EYE OF THE BEHOLDER TWO

Hallihallo, AG-Team, Ich hätte eine Frage zu dem Adventure-Klassiker Eye of the Beholder 2. Es handelt sich nur um ein kleines, aber sehr nerviges Problem. Ich brauche fünf Steine aus dem Tauschladen, aber ich finde den Laden einfach nicht. Könnt ihr für mich dieses Geheimnis lüften? Ich wäre euch sehr dankbar dafür, ehrlich!
Kevin Schmidt

Du suchst also den Tauschladen? Du findest ihn hinter einer unsichtbaren Wand im linken Gang, der zu dem sterbenden Geistlichen (gegenüber vom Alkoven) führt. Um die Steine zu bekommen, legst du fünf Items, die du nicht brauchst, in die Nische. Die Steine mußt du nun in den offenen Mund werfen, und dann kannst du weitermachen.

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



Passen funktioniert wie in Sensible Soccer, d. h. ein Knopfdruck schießt den Ball zum nächsten Spieler. Wenn der Ball nicht ganz genau auf den nächsten Spieler zurollt, solltest du ihn genau beobachten, denn du mußt den Spieler zu dem Ball hinsteuern.



Da Sierra Soccer so schnell ist, wirst du feststellen, daß es extrem schwer ist, mit einem einzigen Spieler vorzupressen. Du mußt ständig passen, denn wenn du den Ball zu lang behältst, fällt du früher oder später einem gegnerischen Tackling zum Opfer.



Wenn du in der Defensive bist, solltest du deine Hälfte des Spielfelds mit dem Ball nicht verlassen. Sobald du an den Ball herankommst, solltest du ihn so weit wie möglich das Feld hinaufschießen, um aus der Klemme rauszukommen. Versuche nicht, mit dem Ball aus dem Bereich rauszukommen, denn sonst wirst du in einer extrem gefährlichen Situation angegriffen.

LESER TIPS... →

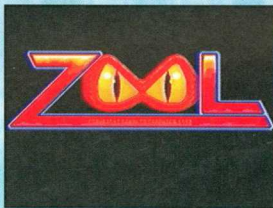
Willkommen bei den Leser-Tips. Diesen Monat haben wir einen sehr guten Führer durch SimCity 2000 für alle „Power-Amiga“-Besitzer da draußen. Vielen Dank an Alex Schweiger, der dafür viel geleistet hat. Wir haben auch einen coolen Cheat für Populous 2, und danke an Johann Sacher, der uns einen ganzen Eimer voll mit Cheats für verschiedene klassische Plattform-Spiele geschickt hat. Bis nächsten Monat!

CompuTec Verlag GmbH
Amiga Games
Kennwort: Lesertips
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Liebe Amiga Games!

Hallo zusammen! Ich bin ein großer Fan von Plattform-Spielen, aber mir ist aufgefallen, daß in letzter Zeit kein großartiges Plattform-Spiel mehr für den Amiga herausgenommen ist. Was mich dazu brachte, einige der Klassiker wieder zu spielen. Meine Favoriten sind in Moment Zeal, Prince of Persia und Tobit. Ich bin ein gut organisierter Junge und für alle meine Spiele auch die Cheats aufgeschrieben, also dachte ich mir, ich schicke sie mal an euch für die Leute, die diese Spiele noch spielen. Also läßt uns mit Zeal anfangen. Wenn du den Cheat anfragen willst, tippe in dem kleinen Schirm ganz einfach „GOLDFISH“. F1 bis F6 erlauben dir nun, zwischen den Welten zu springen. 1 besichert dir Unsichtbarkeit und 2 überspringt Levels, 3 erlaubt dir, in den gleichen Level der nächsten Welt zu springen, und 4 läßt Zeal Selbstmord begehen. Jetzt zu Prince of Persia. Um Levels zu überspringen, drück die Umschalttaste, und die Nummer 2 springt zwischen den Levels 1 bis 4. Zum Schluß noch die Levelwahl für Tobit. Drücke die „R“-Taste, und der Bildschirm steht auf dem Kopf. Dies aktiviert die Funktionstasten als Levelwahlstasten. Jetzt kannst du den Bildschirm wieder drehen, indem du die „N“-Taste drückst. Wenn du während des Spiels „KILLER“ eingibt, kannst du die Funktionstasten als Levelwahl nutzen. Nun, das war 's! Ich hoffe, daß ihr dies verzeihlich findet, denn es hat mich Jahre gekostet, das alles rauszubekommen. Johann Sacher

A. Ich glaube, Johann gefällt sich mit dieser kleinen Auswahl in der Rolle des „Pro-tipsters“.
Nette Leistung!



ZOOL
PRINCE OF PERSIA
TOBIT

Liebe Amiga Games!

Hallo! Wie geht's? Dies ist das erste Mal, daß ich an ein Magazin schreibe, aber ich dachte, ich sollte es tun, da ich einen Cheat gefunden habe, den wahrscheinlich nicht jeder kennt. Das Spiel ist eines der klassischen „GOTT“-Spiele, Populous 2. Der Cheat ist extrem nützlich, da es dich aus den wirklich verzwickten Levels rauskittelt. Um dies zu tun, wähle die Erhebung, in der du bestgefahren bist und finde die Stelle mit dem ersten Haus deines Feindes. Präge dir die Stelle genau ein auf der großen Weltkarte, dann verlasse das Spiel und geh zurück ins Hauptmenü. Wähle wieder Erhebung und spiele irgendeines davon, indem du den Spruch für Feuerregen besitzt. Für den Cheat ist es äußerst wichtig, daß du diesen Spruch besitzt. Einmal in dem alten Spiel begibst du dich zu der Stelle der Karte, an der sich in dem anderen Spiel das erste Haus des Feindes befindet, und benutze den Feuerregenspruch. Sobald das Feuer erscheint, verläßt du das Spiel, gehst zurück ins Hauptmenü und lädst das vorherige Spiel wieder. Wenn das Spiel jetzt startet, brennt der Feuerregen das erste Haus des Feindes nieder, und der Level gehört dir. Es hört sich etwas kompliziert an, ist aber ziemlich einfach, wenn du es ein paar mal gemacht hast. Gib ihm eine Chance, wenn du immer noch Populous spielst, weil ich gern möchte, daß noch andere davon profitieren.

Chris Sektüler

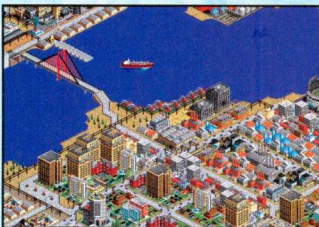
A. Das ist ein guter Cheat, Chris. Danke für die Idee, ihn uns zu schicken, auch wenn das Spiel schon etwas veraltet ist.

POPULOUS 2

SIM CITY
2000

Hallo Amiga Games,

Ich habe das Gefühl, ich muß euch einmal schreiben, um den Besitzern von leistungsstärkeren Amigas einen kleinen Gefallen zu tun. Ich selber neune einen beschleunigten A1200 mit massenweise RAM mein eigen und gehöre



deskalt zu den wenigen Glücklichen, die in der Lage sind, SimCity 2000 zu spielen. Ich liebe dieses Game und schätze mich selbst als einen recht erfolgreichen Städtebauer und Bürgermeister ein. Langer Rede kurzer Sinn: ich habe für das Spiel einen Mini-Guide zusammengestellt, in der Hoffnung, daß ihr ihn auch veröffentlicht. Bitte, bitte druckt ihn ab, denn ihr würdet mir eine Riesenhilfe damit machen, wenn ich mein Werk in der besten Amiga-Zeitschrift Deutschlands veröffentlicht sehen würde!

1. Am Anfang des Spiels gehst du vom Budget-Fenster aus in das Verordnungen-Menü und klickst die vier Kästchen oben links an. Auf diese Weise bekommst du sofort Extra-Einnahmequellen, ohne einen Pfennig

investieren zu müssen. Die anderen Kästchen kosten dich Geld, deshalb solltest du sie ignorieren, bis du auf der Bank ein solches Sümchen angehäuft hast.

2. Die Ratgeber können ganz nützlich sein, aber du mußt ihnen nicht folgen, denn sie haben nicht immer recht. Der Steuerberater beispielsweise rät dir, bereits früh im Spiel die Steuern zu erhöhen, aber du stellst fest, daß deine Bürger dann die Stadt verlassen und sich woanders ansiedeln. Wenn dir der Berater allerdings sagt, du sollst die Steuern senken, hat er im allgemeinen damit recht.

3. Wenn du am Anfang deine verschiedenen Zonen festlegst, solltest die kommerziellen Zonen ungeföhrt halb so groß sein wie der Rest.

4. Wenn du eine Zone ausbauen willst, mußt im Umkreis von drei Quadraten eine Straße verhanden sein. Beim Festlegen der Zonen solltest du also zuerst eine Straße bauen und dann vier Blöcke weiter parallel dazu eine zweite.

5. Behalte immer die Wünsche deiner Bevölkerung im Auge, aber denke daran, daß es eine Weile dauert, bis die Leute registrieren, daß du ihnen neue Einrichtungen zur Verfügung gestellt hast.

6. Leih dir kein Geld, bevor deine Stadt nicht richtig „in Gang gekommen“ ist. Die Zinsen für einen Kredit für eine Kleinstadt sind so hoch, daß sie dich in den Bankrott führen und deine Stadt völlig ruinieren.

7. Die Sims bewegen sich auf einmal immer nur über 24 Quadrate und dabei immer nur in andere Zonen. D. h. man sollte seine Zonen nie länger als 24 Quadrate werden lassen, sonst kann sich kein Sim in die nächste Zone bewegen.

8. Du kannst Buslinien in einem Radius von 10 Quadraten festlegen, denn sie reduzieren das Verkehrsaufkommen. Außerdem bieten sich Züge und U-Bahnen an, aber vergiß die Stationen nicht, an denen die Sims aussteigen können. Es kann recht schwierig sein, ein U-Bahn-Netz anzulegen, deshalb solltest du vor dem Projekt unbedingt deinen Spielstand sichern.

9. Wenn deine Stadt sich gut entwickelt, ist es an der Zeit, eine Schule und ein College zu errichten. Das ist sehr wichtig, denn es hebt die Intelligenz deiner Einwohner. Deine Industrieanlagen erreichen bei einem höheren IQ deiner Bürger auch einen höheren technischen Standard, und das bringt mehr Geld in deine Kassen.

10. Denke daran, daß Kraftwerke nach 50 Jahren ersetzt werden müssen und halte für diesen Zeitpunkt genügend Geld in Reserve.

11. Nur ein technischer Tip: wie sein Gegenstück Theme Park ist auch SimCity sehr langsam. Du kannst aber etwas an Tempo zulegen, wenn du Musik und Soundeffekte abschaltest, die ja eigentlich gar nicht benötigt werden. Außerdem kannst du das Stadt-Fenster verkleinern und alle unnötigen Fenster schließen, um noch mehr Geschwindigkeit zu gewinnen.

12. Du solltest auch die Pause-Funktion zu deinem Vorteil nutzen. Auch im Pausen-Modus kannst du an deiner Stadt weiterarbeiten, aber es vergeht keine Zeit dabei. Wenn du eine komplexe Wasserstraße oder eine Bahnlösse anlegen willst, solltest du auf jeden Fall Gebrauch von der Pausen-Funktion machen. Auch wenn die Bürger deine Stadt verlassen, kannst du pausieren, um dann in Ruhe nach den Gründen zu forschen.

Alex Schweiger

Nun, Alex, hier ist dein Mini-Guide. Wir finden, du hast es dir also redlich verdient, daß dein exzellentes Werk seinen Platz in den Lesertips findet. Danke für deine gute Arbeit!

Denk daran: wenn irgend jemand unter euch Guides dieser Art zu bieten hat, drucken wir sie ab - vorausgesetzt, die Qualität stimmt...und unsere Ansprüche sind sehr hoch.

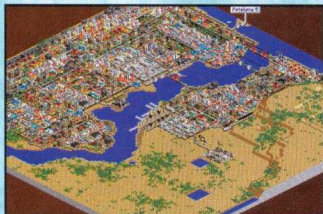


CHART-TIPS

Naja, leider hat sich in den Charts wieder nicht so viel getan! Doch mit Sicherheit bekommen wir in nächster Zeit ein paar gute neue Spiele zu sehen, Daumen drücken! Als Trostpflaster gibt es dafür Cheats zu Colonization und Ultimate Soccer Manager für euch!

AMIGA 500/1200

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1 WORMS | 6 FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN |
| 2 SUPER SKIDMARKS | 7 SENSIBLE WORLD OF SOCCER |
| 3 FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 8 DER MEISTER |
| 4 SOCCER STARS 96 | 9 COLONIZATION |
| 5 PREMIER MANAGER 3 | 10 COMBAT CLASSICS 3 |

DER MEISTER

Der Meister befindet sich immer noch in den Charts und deswegen gibt es auch gleich noch einen Cheat zu diesem Top-Fußball-Manager. Wenn du zum Eingeben deines Namens aufgefordert wirst, dann tippst du einfach „MAKE BELIEVE“ ein. Nun kannst du mit einer der nachfolgenden Tasten die Cheats aktivieren.

- | | | | | | |
|---|---|---|-----------------|---|-----------------|
| G | Du erzielst zu jeder Zeit einen Treffer | 1 | Du gewinnst 1:0 | 3 | Du gewinnst 3:0 |
| M | Du erhältst 100.000 dazu | 2 | Du gewinnst 2:0 | | |

Wenn man Esc drückt, beendet man die Halbzeit mit dem aktuellen Spielstand.

CD 32

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1 SUPER SKIDMARKS | 6 PINBALL FANTASIES |
| 2 IMPOSSIBLE MISSION | 7 ROADKILL |
| 3 SUBWAR 2050 | 8 GLOOM |
| 4 POWERDRIVE | 9 PINBALL PRELUDE |
| 5 SPEEDBALL 2 | 10 RISE OF THE ROBOTS |

COLONISATION

Colonization befindet sich ebenfalls immer noch in den Charts, obwohl es doch nun schon circa ein Jahr auf dem Markt ist. Das muß ein Zeichen für ein gutes Spiel sein, oder? Du mußt dich hier als Führer einer neuen Siedlung im gerade eben erst so richtig entdeckten Amerika behaupten. Dazu sollte deine Siedlung zur stärksten und fortschrittlichsten werden, um so die anderen Siedlungen im Umkreis sowie sich die Indianer untertan machen zu können. Diese Aufgabe ist extrem schwer und langwierig zu bewältigen. Doch um die ganzen Probleme dabei ein wenig zu erleichtern, haben wir einen Cheat für euch parat. Damit bekommst du zusätzlich 50.000 Dollar und kannst die komplette Karte einsehen (was ein ungeheurer Vorteil ist). Im Grunde genommen mußt du dazu deine allererste Siedlung nur „Charlotte“ nennen, und schon wird dir die Macht und der Ruhm des mächtigsten Gouverneurs zur Verfügung stehen.

TIPS & TRICKS - E-G

Herzlich willkommen bei unserer unendlichen Fortsetzungsgeschichte mit klassischen Tips & Tricks. Diesen Monat nehmen wir uns die Buchstaben E - G vor; wenn ihr also Spiele zuhause habt, die in diese Kategorie fallen, braucht ihr nicht länger nach Hilfe zu suchen...

E

ECO

Um den genetischen Code in „ECO“ zu ändern, hältst du einfach irgendwann mitten im Spiel „ALT“ und „S“.

EDD THE DUCK

In diesem Spiel um die putzige Fernseh-Ente kommst du in den nächsten Level, indem du die linke Maustaste drückst.

EDD THE DUCK 2

Mit dem Cheat für den Nachfolger kann man ebenfalls Levels überspringen, aber diesmal gibt man „IANWANTSOCHEAT“ und dann einen „m“. Mit der HELP-Taste kann man sich nun durch die Levels bewegen.

ELF

Um ein paar Extra-Zaubertränke zu bekommen, gehst du zu der Fee im ersten Level und tippst „CHEAT“ ein. Danach gibst du „CHOROPOO“ ein, die Antwort der Fee. Nun kommst du mit „W“ den Wolf-Zaubertrank und mit „H“ den Hardman-Trank bekommen.

ENCHANTED LANDS

Gib auf dem Titelscreen „TCB RULES FOREVER“ ein. Der Bildschirm blinkt auf, wenn der Cheat korrekt eingegeben wurde. Wenn du nun „F3“ drückst, kommst du in einen Editor. Mit „F2“, gefolgt von der Space-Taste, kommst du dich zum Level-Endgegner beamen lassen.

ENDURO RACER

Gib nach dem Countdown „CHEAT“ ein und benutze anschließend die folgenden Tasten:

„T“ 10 Sekunden extra
 „S“ Rücke einen Checkpoint vor
 „F“ Turbo-Speed

EPIC

Drücke die linke SHIFT-Taste, gib „NEM YDID EHT“ ein und drücke RETURN. Achte darauf, den Code langsam einzutippen, sonst funktioniert er nicht richtig. Wenn alles funktioniert, hörst du ein Geräusch. Dann drückst du „C“, um die aktuelle Mission zu beenden. Drücke den Joystick nach unten und nach rechts und drücke anschließend „ENTER“, um alle Schilde und Waffen zu bekommen.

Die Levelcodes für Epic lauten folgendermaßen:

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

EVIL GARDEN

Im Credits-Screen hältst du die „HELP“-Taste und „A“ gedrückt, nachdem die Credits vorbeigescrollt sind. Laß die Tasten los, und der Optionen-Bildschirm erscheint. Wähle deine Optionen und starte das Spiel. Du stellst fest, daß du nun unendlich viele Leben hast.

EXECUTIVE LEADERBOARD

Um beim siebten Loch ein Hole in One zu erzielen, benutzt du einen Six Iron beim Tee Off. So bekommst du jedesmal ein Hole in One.

EXOLON

Um unendlich viele Leben zu bekommen, gibst du in der Highscore-Tabelle „AD ASTRA“ ein.

EXTREME VIOLENCE

Am Titelscreen gibst du einen der folgenden Codes ein und drückst RETURN:

DUNE Magischer Laser, Speed-Boots und Karte
 (HELP drücken)
 TERMINATOR .ECM für beide Spieler
 LAWNMOWER Springende Geschöße und Speed Boots
 Du hörst eine Stimme „Bingo!“ sagen, wenn der Cheat korrekt eingegeben wurde.

EYES OF HURUS

Gib „SPAM“ ein, statt nach dem Kopierschutz-Screen den Feuerknopf zu drücken. Nun beginnt das Spiel mit unendlich vielen Leben, und außerdem brauchst du keine Schlüssel.

F

F-16 COMBAT PILOT

Wenn dir das Landen schwerfällt, probierst du einfach mal folgenden aus: Wirf all deinen Treibstoff und alle Waffen ab und steige auf eine Höhe von 65.000 Fuß. Warte, bis dir der Treibstoff ausgeht, tauche ab Richtung Boden, und wenn du die Höhe von 11.000 Fuß erreichst, bremsst du stark ab. Du steigst noch einmal ca. 400 Fuß und gleitest dann nach unten. Wenn du auf dem Boden aufkommst, hast du deine Mission sicher beendet.

F17 CHALLENGE

Wenn du dich in einem Tunnel befindest, krochst du in die linke Mauer und bleibst dort, bis der Schaden 100 % erreicht hat. Nun hältst du den Feuerknopf gedrückt, bis der Schaden 700 % erreicht und sich anschließend selbst auf 0 zurückstellt. Dies lohnt sich nur, wenn man zum Zeitpunkt des Cheaten ohnehin schon ein sehr beschädigtes Fahrzeug hat. Außerdem sollte man sichergehen, daß man die Mauer bereits am Anfang des Tunnels antewert, sonst verißelt man den Tunnel schon wieder, ohne den Cheat beendet zu haben.

F-117 STEALTH FIGHTER

Wenn du eine Strike Mission fliegen willst, solltest du deinen Flieger nicht mit Luft-Boden-Waffen ausstatten. Wenn du nun auf

eine Bodenziel trifft, drückst du einfach „T“ und „U“ gleichzeitig, um es ohne Zielen und Schießen in die Luft zu jagen.

F-29 RETALIATOR

Gib „CIARAN“ auf dem Enrolment-Screen als deinen Namen an und lade anschließend das Pilotenlogbuch. Dein Name sollte dort nun „OCEAN OK“ lauten, und du kommst jede beliebige Mission mit unbegrenzter Menge an Kanonen und Missiles fliegen. Wenn die Autopiloten-Landung haben willst, gibst du deinen Namen als „THE DIDDY MEN“ an, wählst das Icon an und drückst RETURN. Nimm eine Mission an, bevor du eine auswählst, dann gehst du zurück und wählst eine Mission aus. Starte das Spiel und beginne ganz normal. Wenn du die Mission beendet hast, drückst du die ENTER-Taste, um das Flugzeug automatisch landen zu lassen.

FALCON

Wenn dir während des Spiels die Munition knapp wird, drückst du „Ctrl“ und „X“, für weitere 500 Runden und neun Sideviewer. Eine perfekte Landung legst du hin, wenn du 10 oder 20 Fuß über dem Boden die HELP-Taste gedrückt hältst. Wenn du viel Schaden erlitten hast, solltest du heimmiflegen. Drücke und halte HELP und „+“ auf der Tastatur. Dein Flugzeug wird im Gleichgewicht bleiben, aber langsam an Höhe verlieren. Nun schaltest du in den Tracking-Modus und in die Seitenansicht um. Vor der Landung ziehst du die Nase ein wenig nach oben und kannst so jedesmal eine perfekte Landung hinflegen. Wenn du nun „End Mission“ anwählst, wirst du auch dann gerettet, wenn du dich im Gebiet des Feindes aufhältst.

FANTASTIC VOYAGE

Drücke im Titelscreen Feuer, um das Spiel zu starten. Wenn du gebeten wirst, die zweite Diskette einzulegen, tust du dies und wartest, bis das Laufwerk zu arbeiten aufhört. Wenn das Laufwerkslämpchen ausgeht, drückst du schnell die linke und rechte Maustaste, den Feuerknopf und die Space-Taste. Du hältst sie, bis das Laufwerkslämpchen wieder ausgeht. Dann solltest du dich in einem Kontrollraum befinden. Drücke Feuer, um zu starten, und du hast 99 Leben.

FANTASY WORLD DIZZY

Gib in der Highscore-Tabelle „IMMORTAL“ als deinen Namen an, um unbegrenzt zu werden. Mit „FLOATING“ kannst du Dizzy auf dem Screen überall hinbewegen, wenn du RETURN drückst.

FAST LANE

Obwohl sie im Handbuch nicht erwähnt wird, gibt es in dem Spiel eine Automatikschaltung. Drücke „G“, und du kommst zwischen Automatik- und normalem Getriebe hin- und herschalten. Um jedesmal die Pole Position zu erreichen, pausierst du mit „F1“ mitten in der Qualifikation und drückst die Space-Taste, um fortzufahren. Deine Zeit bleibt an der Stelle eingefroren, an der du pausierst hast.

FIGHTER BOMBER

Gib „448944895554“ als Pilotennamen ein. Damit hast du Zugriff auf alle Missionen. Drücke außerdem „D“, um sofort zum nächsten Ziel zu kommen.



FIGHTING SOCCER

Bei einem Ein-Spieler-Spiel kannst du ein Tor erzielen, wenn du den Torpfosten diagonal anspielst. Bei einem Zwei-Spieler-Spiel langt es, wenn du die Pfosten direkt anspielst.

FINAL BLOW BOXING

Um deinen Gegner völlig hilflos aussuchen zu lassen, mußt du das Spiel anhalten und F10 sechsmaal drücken.

FINAL FIGHT

Schau dir das Intro an. Wenn dann Hagar dazu aufgefordert wird, den Fernseher anzuschalten, dann drückst du fünfmal „HELP“ und der Cheat ist aktiviert. Treffer des Gegners machen dir nun nichts mehr aus, und mit „K“ kommst du ihm verschwinden lassen. Wenn du das Spiel anhältst und „SHERRIF FATMAN“ einträgst, erhältst du unendlich viele Leben.

FIREFORCE

Starte dein Spiel wie immer. Nimm nur eine Bazooka-Munition mit. Dann läßt du die Waffe und drückst und hältst nun den Feuerknopf. Drückst du dann „ESC“, so kommst du ins Waffenlager, wo du deine Raketen loswerden kannst. Die nächste Mission beginnst du nun mit unendlich vielen Bazooka-Einheiten. Der Trick funktioniert auch mit allen anderen Waffen.

FIRST SAMURAI

Halte das Spiel an und gib „DIPUTS“ ein. Über die Zahlen 0-9 kann du nun durch die Level teleportieren. Nach dem Laden von Disk 1 erscheint das Wort „GOONIES“. Mit den folgenden Tasten kommst du, wenn du sie jetzt drückst, einiges bewirken.

F1	unendliche Energie und Waffen
F2	unendliche Energie
F3	unendliche Leben

FLY HARDER

Im Titelschirm tippst du „MECHANICA“ ein und hast nun unendliche Leben. Tipst du statt dessen „BIGBAND“ ein, so kommst du gleich zum Ende des Spiels. Und hier noch die Levelcodes:

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

FLY HARDER CD 32

Die Levelcodes für die CD 32-Version sind ein wenig anders, deshalb hier nochmal:

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

FLYING SHARK

Start deiner Initialen gibst du eine der folgenden Buchstabenkombinationen ein und hast dann gewisse Vorteile:

KDJ	unendliche Leben
PJA	unendlich Smart-Bomben
RLH	Säure-Männer

JGL	volle Feuerkraft
RAB	Unbesiegbarkheit
HSC	macht den Schirm schwarz

Du mußt allerdings erst zwei Buchstaben eingeben, dann die 5 auf der Zehntastatur halten und dann erst den dritten Buchstaben eingeben.

FORGOTTEN WORLDS

Tippe beim Titelschirm „ARC“ ein und drücke die „Help“-Taste. Nun kommst du mit „S“ zum nächsten Shop und mit „W“ zum nächsten Level. Den Levelsprung kann man allerdings nur im Zwei-Spieler-Modus benutzen.

FOUNDATION WASTE

Halte das Spiel mit „P“ an und drücke dann so schnell du kannst „077202997“. Hast du was falsch gemacht, dann drücke „F“ zum Weiterspielen und wieder „P“ zum Anhalten. Hast du alles richtig gemacht, dann blitzt der Schirm kurz auf, und du bist von nun an unbesiegt.

FRANKENSTEIN

Gib als Namen in der Highscore-Liste „J4Z“ ein, und du wirst unbesiegt.

FRUIT SALAD

Gib hier in der Highscore-Liste deinen Namen als „FRUIT“ ein. Eine Meldung erscheint, daß der Cheat funktioniert hat. Du verfügst nun über 50 Leben und kommst mit der linken Maustaste einen Level weiter können.

FULL CONTACT

Tippe beim Ein-Spieler-Modus „QAZWXCDFVGTBYHNUJM“ ein. So wird dein Computergegner zur Aufgabe gezwungen.

FUSION

Tippe in der Highscore-Liste „SWAMP THING“ ein und drücke dann „E“. Nun kommst du mit „+“ und „-“ die Levels auswählen. Zu einem Editor kommst du, wenn du den Stick nach links oben drückst und die Feueraste und „E“ drückst. Oder beginne das Spiel doch einmal wie immer, schnappe dir das Schiff und fliege bis zum äußersten linken Rand. Steige aus dem Schiff aus und fahre deinen Buggy in die Ecke und tippe „STONKER“ ein. Nun zurück ins Schiff. Mit „D“ kommst du alle Waffen auswählen und mit „C“ alle Levels. Machst du das gleiche im zweiten Level, so kommst du sogar durch Wände fliegen und mit „F“ über Schalter hinwegschweben und diese mitnehmen.

FUZZBALL

Wenn du in den späteren, schwereren Levels irgendwie gefangen bist, dann warte einfach, bis die Zeit abläuft. Nach einiger Zeit erscheint ein Schwarm Bienen, von denen du möglichst viele abschießen solltest. Sind die Bienen dann weg, so ist der Level von nun an frei von jeglichem Feind und leicht zu beenden.

G**GALACTOID**

Wenn du „WELCOMETOHEXTELEVEL“ beim Titelscreen eingibst, so erhältst du zwei Extra-Credits. Dies kannst du bis 99 treiben.

GALAXY FORCE II

Du kommst jederzeit bei Galaxy Force II „DONKEY“ eingeben und hast so die Möglichkeit, mit F3 bis zum Ende des Levels zu kommen.

GAMMA ZONE

Drücke während des Spieles „Space“, um es anzuhalten und tippe dann „DINO“ ein. Nun erscheint ein Bild und danach die Meldung „CHEATMODE ACTIVATED“. Jetzt spielst du mit Space weiter und hältst dann gleich wieder damit an und probierst einen der folgenden Codes:

ZASTER	400 Münzen
KNIGHTRIDER	Schild und Extras
MAGIC	gibt dir Magie
FOREVER YOUNG	die Zeit wird bis auf 600 gestellt
STEFFI	gibt dir Energie
IMWALKING	gibt dir Treibstoff
WINNER	beendet den Level

Die Levelcodes für Gamma Zone:

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

GAUNTLET

Wenn du während des Spiels die „SHIFT“-Taste drückst, dann kommst du durch Wände gehen. Außerdem kommst du, wenn du zu Beginn deine Spieler nicht bewegst, mit der Option 1 den Level auswählen.

GAUNTLET II

Wenn du eine Schatztruhe öffnest, dann drücke dabei die „HELP“-Taste und bei der nächsten Truhe dann die „INSERT“-Taste. Nun müßte ein goldenes Kreuz erscheinen, welches, sobald du es mitgenommen hast, deine Gesundheitspunkte bis auf 50.000 steigert. Zudem gibt es Super-Schüsse für den Rest des Levels. Ist dir ein Level zu schwer, dann halte das Spiel an, warte ca. drei Minuten und drücke dann die Feueraste. Nach einiger Zeit werden die Wände alle zu Ausgängen. Dies geht auch ohne Pause, jedoch verlierst du so wenigstens keine Energie.

GEMINI WING

Lade das Spiel und drücke dann „P“ für den Fußwort-Bildschirm. Jetzt gibst du einen der folgenden Codes ein:

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

Solltest du während des Spiels gerade zum vierten Mal vom Gegner besiegt werden, so drückst du die linke Maustaste, um Spieler 2 ins Spiel zu bringen. Zudem drückst du weiter Feuer, bis du erledigt worden bist. Nun erscheinst du am unteren Ende des Screens wieder.

GHOST 'N' GOBLINS

Wenn du bei den Credits „DELBOW“ eingibst, dann wirst du unverwundbar. Das gleiche geht, wenn du deinen Namen als „I“ oder „H“, eingibst.

GHOSTBUSTERS II

Wenn du während des Activision-Logos die Tasten „ALT“, „CTRL“, „S“ und „U“ gedrückt hältst, dann bekommst du, außer für Level 3, unendlich viele Leben. Außerdem brechen die Kabel im ersten Level so nicht mehr durch.

Einfach (aber) fesselnd!

Push 'n' Pull

Viele jammern, daß die neuen Ideen schon alle verbraucht und bekannte Genres restlos ausgelutscht sind. Auch Push 'n' Pull von F1 Licenceware ist so ein altbackenes Game - der Spielspaß kommt deshalb jedoch noch lange nicht zu kurz.

Hauptakteure des Spiels sind der Hase Push und das Eichhörnchen Pull, die die geistreiche Aufgabe haben, allen Monstern, die aus den einzelnen Leveln verteilten Kanaldeckeln kriechen, den Garas zu machen. Dies geschieht ganz einfach, indem man den quadratischen Steinen, welche die Stages in kleine Irrgärten verwandeln, einen kleinen Schubs gibt, wodurch diese bis zum nächsten Hindernis gleiten und etwaige, im Weg stehende

Lebewesen plattmachen. Befindet sich ein Block bereits dicht an einem anderen, so wird er auf Wunsch zerbröseln, wobei nicht selten verschiedene Bonus-Items zum Vorschein kommen. Hier erfreuen uns dann zum Beispiel Extra-Leben, Speed-Ups, Mixturen, die uns mehr Kraft verleihen, oder auch unverwundbar machende Amulette. Die Grafik ist, vergleichbar mit Dynablaster, schlicht und zweckmäßig gehalten, wobei uns eine ähnlich düdelige Musik zu immer neuen Punkte-Rekorden anspornt. Im Rahmen von zahllosen Aufstellungen begegnet man zehn verschiedenen Knuddelkreaturen, die an Glanzzeiten alter Arcade-Hits wie Bubble Bobble oder Dig Dug erinnern; natürlich ist die grafische Präsentation um einiges fortschrittlicher. Zwar fehlt der Team-Modus, wel-



PL1: 0000000 L1: 3 M:04 L2: 0 PL2: 0000000

Spezielle Bonusgegenstände findest Du in den Blöcken, die mit Herzen oder Sternen gekennzeichnet sind.

cher Dynablaster seinerzeit zum Suchtspiel werden ließ, aber es können zumindest auch hier zwei Gegner abwechselnd ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Insgesamt gesehen ist Push 'n' Pull also kein Spiel, das man als besonders geistreich einstufen

könnte. Als kleiner Muntermacher für zwischendurch fordert es jedoch stets viel Geschick, schnelle Reaktionen und weckt somit Deine volle Aufmerksamkeit. Für die paar Kröten kein schlechter Griff.

■ Oliver Preißner



Die Bomben haben eine durchschlagende Wirkung...



Wenn Du zu lange am selben Fleck stehenbleibst, siehst Du Dich nicht selten ausgeweglos von Monstern umringt.

COMMENT

Inhaltlich bietet Push 'n' Pull nichts, was man nicht irgendwo schon einmal gesehen hätte. Durch das hektisch schnelle Gameplay und die düdelige Musikuntermauerung erreicht es jedoch ein spielerisches Niveau, das dem Solo-Modus von Dynablaster gleichkommt.



FACTS

Hersteller: F1 Licenceware ■ Spieler: 1-2 ■ Disks: 1 Preis: ca. DM 20,- ■ Englisch nötig: nein ■ Festplatte: nicht unterstützt ■ 2. Laufwerk: nicht unterstützt ■ Steuerung: Joystick ■

- + dynamisches Gameplay
- abwechslungsarm

GAMEPLAY	50%
GRAFIK	56%
SOUND	54%
MOTIVATION	66%
GESAMT	60%



A 1200 und Erweiterungen

Amiga 1200 Magic 3.1, 170 MB-2.5" HD 859,-
Amiga 1200 Magic 3.1, 1.27 GB-3.5" 10 ms 999,-
 A 1200 Surfer 260 MB-2.5", 14.4 Modem 999,-
 Tower-Gehäuse (z.B. Gold Design) ab 299,-
 Infnitiv-Tower-Gehäuse (Micronik) 399,-
4 MB RAM-Karte, Uhr, Coprocessor-Option 179,-
 Squirrel SCSI-Interface für Scanner, CD-LW 129,-
 Surf Squirrel SCSI-Interface (PCMCIA) 199,-
 zusätzl. Highspeed serielle Schnittstelle (für z.B. Modem)
 400 % schneller als die orig. A 1200 serielle Schnittstelle

A 500 / A 600 Erweiterungen

A 500 Tower-Gehäuse (z.B. Gold Design) 328,-
 512 kB-RAM-Karte, Uhr/Akku, 2 Spiele 59,-
 2 MB-Karte mit Uhr, REV. 3-8a, A 500 179,-
2 MB Mini-Chip-RAM-Modul, inkl. 8375 239,-
 nur 4 x 5 cm, 1 cm hoch, nicht für REV. 8a u. A 500Plus
 A 500Plus: 1 MB-RAM-Karte, 2 Spiele 69,-
 A 500 / A 500Plus Expansion-Adapter 39,-
 A 600: 1 MB-RAM-Karte, ohne Uhr 69,-

2.5 Harddisk A 600 / A 1200 / SX-32/SX-1

130 MB Maxtor 159,- / 540 MB Hitachi 349,-
 810 MB Quantum 479,- / **1.0 GB Quantum** 519,-
 Install-Software, HD-Kabel, Schrauben usw. 15,-

Nützliches Zubehör

A 520 HF-Modulator für Amiga an TV-Gerät 79,-
2.1 Workbench dtsch., Handbuch, 5 Disk. 29,-
 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, schwarz o. weiß, 400 dpi 35,-
 AMIGA-Trackball mit Microschalter 49,-
 Mini-Hand-Trackball inklusive Tasche 29,-
 Crystal Trackball, leuchtende Kugel 79,-
 Joystick, z.B. Multi-Cruiser, sw. o. color 29,-
Technosound Turbo-II Prof., inkl. Software 149,-
 3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück 59,-

Mailbox

Tel.: 02852 / 9140-16
 order@vesalia.domino.de

A 2000 - A 4000 und Erweiterungen

Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt. 219,-
 730 MB SCSI-HD inkl. Oktagon-Controller 497,-
GVP-SCSI-Controller, A 2000 / 3000 / 4000 189,-
 1,08 GB SCSI-HD inkl. GVP-Controller 648,-
 AT-2008 AT-Controller für HD u. CD-LW 129,-
 540-HD inkl. AT-2008 AT/CD-Controller 408,-
IDEFIX u. 4-f. Adapter für CD-LW an AT2008 99,-
 Multi Face Card III, Multi I / O-Karte 139,-
GVP I/O Extender 2 serielle, 1 par. Schnitt. 189,-
 A 2000 Tower-Gehäuse (z.B. Rubin Design) 348,-
 A 3000 Tower-Gehäuse (z.B. Titan Design) 348,-
 A 4000 Tower-Gehäuse (z.B. Diamond Des.) 298,-
A 2000: 2/4 o. 8 MB-RAM-Karte 109,-/138,-/198,-
 A 2000: 2 MB Chip-RAM inkl. 2 MB Agnus 239,-

300 W Stereo-Aktivboxen (3 D Sound) 99,-
240 / 80 Watt Stereo-Aktivboxen 89,-/59,-

Drucker-Scanner

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar. 299,-
 240 Z/sec., Einzelblatt-Einzug, Amiga-Treiber Color-Option 69,-
Canon BJC-210 Tintenstrahldrucker ab 389,-
 720x360 dpi, Einzelblatt-Einzug, 3.5 S./Min. Amiga-Treiber, 3 J. Gar.
BJC-4100 Color-Tintenstrahldrucker 549,-
 720x360 dpi, Farbe u. echtes Schwarz, 5 S./Min. A-Treiber, 3 J. Gar.
 WINNER-Handy-Scanner Parallel 139,-
 400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software
ARTEC 6000 A4 Flachbett-Color-Scanner 579,-
 SCSI-II, 24 Bit, hohe Auflösung, inkl. Amiga und PC-Software



CD-ROM - LW für A 500 - A 4000

4/6-fach CD-LW für Alfa-Power-Contr. 188,-/238,-
 8/10-fa. CD-LW für Alfa-Power-Contr. 298,-/419,-
 Metallgehäuse, Softw., alle Kabel, 2 CD's, Aminet 8 u. 10
A 600: 4/6-fach CD-LW, inkl. Controller 219,-/269,-
 A 600: 8/10-fa. CD-LW, inkl. Controller 339,-/479,-
 Metallgehäuse, Softw., alle Kabel, 2 CD's, Aminet 8 u. 10
A 1200: 4-fach CD-LW mit CD 1200+, *2 CD's 219,-
 A 1200: 6-fach CD-LW mit CD 1200+, *2 CD's 269,-
 A 1200: 8-fach CD-LW mit CD 1200+, *2 CD's 339,-
 A 1200: 10-fa. CD-LW mit CD 1200+, *2 CD's 479,-
 kompl. mit CD-32 Emulator, Audio-Set, * Syndikate, A.Chicken
A 2000: 4-fach CD-LW für AT-2008-Controller 89,-
 A 2000: 6/8/10-fach CD-LW dito 129,-/219,-/339,-
 4-fa. Adapter u. IDEFIX f. CD-LW an AT 2008 99,-
 A 4000: 4/6-fach CD-LW f. int. At-Contr. 89,-/129,-
 A 4000: 8/10-fa. CD-LW für int. At-Contr. 219,-/339,-
 A 3000: 4/6/8-fach SCSI-CD-LW 199,-/299,-/ a. A.
 A 4000: 4/6/8-fach SCSI-CD-LW 199,-/299,-/ a. A.

ab 299,-

CD-32 Console und Zubehör

SX-32/II, Coprocessor-Option bis 50 MHz 339,-
 SX-32 Pro 68030/50 MHz, bis 64 MB-RAM a. 8/96
 CD-32 MPEG Modul für Video-CD's 449,-
 CD-32 mit Joypad, TV-HF-Kabel, 6 CD's 279,-
SX-1 Modul 299,- / CD-32 Shuttle 449,-
 SX-32/II inkl. 130 MB HD, 2 MB-Fast-RAM 528,-

SX-32/II Expansion-Modul



nur 339,-

CD-32 Tastatur sw 99,- / SX-32 Joystick sw 29,-
Amiga Technologies-Maus sw u. Mauspad 39,-
 CD-32-Power-Netzteil 3.0A 59,- / Joypad 35,-
 3.1 Set 6 Disk, WB-, AReex-, DOS-Handb. 99,-

Ersatzteil-Service

ROM 1.3 39,- / ROM 2.04 39,- / ROM 2.05 49,-
 IC Ramseye 07 49,- ROM 3.1 A1200/A4000 79,-
 IC 8520 CIA 39,- IC 5719 Gary 39,-
 IC 8362 Denice 39,- IC 8373 H-Denise 59,-
 IC 8364 Paula 39,- 8372 A 1 MB F. Ag. 49,-
 IC SCSI WD 08 59,- IC Buster 11 59,-
 Chip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen! 10,-
 Coprocessor 16-50 MHz (Quarz 10,-) 19,- bis 179,-
 Coprocessor 50 MHz (PGA) z.B. für Blizzard 199,-
2 MB PS/2 Modul 70ns 30,-/4 MB PS/2 60ns 59,-
 8 MB PS/2 Modul 60ns 119,-/16 MB PS/2 60ns 229,-
 2 MB ZIP- RAM (514400), für z.B. Oktagon 139,-
 Netzteil 4.3 - 4.5 A für A 500 / A 600 / A 1200 99,-
 Amiga 2000 169,- / AMIGA 3000 Netzteil 169,-
 A 3000 T-Netzteil 269,- / A 4000 Netzteil 199,-
 Amiga 3000 Tower Gehäuse org. Commo. 169,-
 Amiga 500 Tastatur int. (Tasten auswechselself.) 49,-
 Amiga 600 Tastatur int. (Tasten auswechselself.) 39,-
Amiga 1200 Tastatur, deutsch 79,-
 Amiga 2000 / A3000 / A4000Tastatur, dtsch. 149,-
 4-Spieler-Adapter für Parallel-Port 19,-
 2.5 - 3.5 Harddisk-Kit für A 600 / A 1200 39,-
autom. Maus-Joystick-Umschalter 19,-
 Switch-Box: Drucker/Scanner m. Drucker 39,-
 Scart-Kabel für Amiga an TV-Gerät 19,-
 M14/15/38S-Adapter für Grafikkarte u. PC 29,-
 Parnet-Kabel 19,- CD-32 Sernet-Kabel 59,-
 Nullmodemkabel 25,- Druckerkabel 15,-
 Farbband sw MPS 1230 / 15000 je 10 Stück 30,-
 Tintenpatrone für MPS 1270 29,-

CDTV und A 570 Zubehör

CDTV orig. Infrarot-(Drahtlose-) Maus sw 49,-
 CDTV original Commodore Genlock 99,-
 CDTV Fernbedienung (auch als Reserve?) 19,-
 CDTV orig. Commo. 64 kB Memory-Modul 49,-
 CDTV original Tastatur, schwarz 99,-
CDTV: AMIGA-Maus-Joystick-Umschalter 39,-
 CDTV Scart-TV-Modul inkl. Scartkabel 19,-
 CDTV: automatisches Maus-Joystick-Set 99,-
 Maus-Joystick-Adapter, Maus sw, Joystick sw, Mauspad
 Caddy für A 570, CDTV, ... 1/10 Stück 9,-/70,-

SCSI-CD-Writer-Laufwerk

Yamaha CDR 102, 2 x schreiben / 4 x lesen 999,-
 Philips CDD 2000-int. / ext. 2 x / 4 x 999,- / 1118,-
 Yamaha CDR 100, 4 x schreiben / 4 x lesen 1599,-
 Yamaha CDR 102/100-extern je Plus 119,-
 MasterISO Brennersoftware für Amiga 329,-
 CD-Rohling, 74 min. z. B. TDK, Sony 10 Stck. 199,-

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
 Tel./Fax: 03901 / 33766

A 4000-Tower



Please ohne Monitor

A 4000-Tower

- A 4000-Tower 68040/25 MHz, 6 MB, o.HD 3299,-
- A 4000-Tower 68040/25 18 MB, ohne HD 3476,-
- A 4000-Tower 68040/25 6 MB, 1 GB-HD 3699,-
- A 4000-Tower 68040/40 6 MB, 1 GB-HD 3778,-
- A 4000-Tower 68060/50 6 MB, 1 GB-HD 4498,-
- Einbau eines 8-f. AT-CD-LW inkl. Softw. plus 279,-
- Einbau eines 8-fach SCSI-CD-ROM-LW plus a.A.
- Einbau eines 1,76 MB HD-LW f. DD-LW plus 80,-

GRAFFITI Video-karte 149,-

256 Farben gleichzeitig darstellbar, 18 Bit-Schneller Grafikauflöser durch Chunky Organisation der Grafikdaten. IFF/GIFF/JPEG Bildbetrachter, inkl. Treiber für MAC-Emulator Shapeshifter u. AVI Video Player.

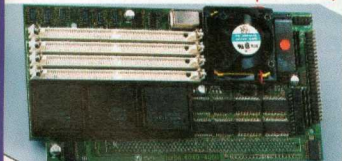
Nemac IV (Vollversion) 35,- Sonderpreis nur beim Kauf der Graffiti-Karte

Disk-Software allgemein

- ASIM 3.5, u.1 CD 115,- Final Writer V4.0 dtsch. 98,-
- 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-/159,-
- CD-Write 69,- Personal Write dtsch. 49,-
- Deluxe Paint V AGA 149,- Siegfried Copy 1.9 59,-
- Diavolo Backup 89,- Siegfried AntiVirus 1.5 49,-
- Final Data 98,- Siegfried ALFPA 69,-
- Final Calc 298,- Turbo Print Prof. 4.1 119,-
- AMOS- the Creator 39,- GP Fax, deutsch 89,-

Turbo-Karten und Turboboards

- A 500: 4 MB T-Karte (68020) inkl. Coproz. 258,-
- A 600: 2/4 MB T-Karte (68020-25 MHz) 240,-/269,-
- A 1200: 4 MB A 1220-25 MHz inkl. Coproz. 248,-



- A 1200: Blizzard 1230 IV, 50 MHz, b. 128 MB 349,-
- A 1200: 2/4 MB M-TEC 1230/28 MHz 229,-/258,-
- A 1200: 2/4 MB M-TEC 1230/43 MHz 329,-/358,-
- 4/8 MB Blizzard 1230 IV, 50 MHz 408,-/468,-
- A 1200: 2/4 MB 1240/25 MHz T-Karte 599,-/628,-
- A 1200: 2/4 MB 1240/40 MHz T-Karte 829,-/858,-
- A 2000: 2/4 MB 2030 25 MHz T-Karte 469,-/498,-
- A 2000: 2/4 MB 2030 50 MHz T-Karte 659,-/688,-
- A 2000: 2/4 MB 2040 40 MHz T-Karte 929,-/958,-
- A 3000/T: 0/8 MB 3040/40 Turboboard 999,-/1138,-
- A 3000/T: 0/8 MB 3060/50 T-Board 1299,-/1418,-
- A 4000/T: 0/8 MB 4040/40 T-Board 999,-/1118,-
- A 4000: 0/8 MB 4060/50 T-Board 1299,-/1418,-

CD's für A 570, CDTV, CD-32/SX-32, A 500 - A 4000

- | | | | |
|----------------------------|---------|--------------------------|---------|
| 1785 Weird Textures | 39,- | Epic Collection | 39,- |
| 3 D GFX | 45,- | Fanta Seas | 51,- |
| 3 D Images | 24,- | Fresh Fish 10 | 29,- |
| Amiga Developer V.1.1 | 20,- | Frozen Fish 95 | 30,- |
| Amiga Games 8-Spiele CD | 9,- | Gateway | 16,- |
| Amiga Magazin 1-3/4 | je 7,- | The Global A. Experience | 27,- |
| Amiga Plus 2 u. 3/4/95 | je 19,- | GiF's Galore | 32,- |
| Amiga Pl. 5/6/95 u. 2/96 | je 19,- | Giga Grafik 4 CD's | 39,- |
| Amiga Pl. 3/96 | 19,- | Giga-PD 3.0 dt. 3 CD's | 19,- |
| Amiga Pl. Extra 2 u. 3/96 | je 19,- | Gold Fish III | 30,- |
| Amiga Tools 2 9-/3 u.4 | je 25,- | Illusions in 3D | 20,- |
| Amiga Utilities 2 | 29,- | Imagine Enhancer | 51,- |
| Aminet 3 Gold | 21,- | Light ROM I | 51,- |
| Aminet 6-12 | je 19,- | Light ROM III, 3 CD's | 79,- |
| Aminet Set 1 u. 2 | je 49,- | Light Works | 30,- |
| Aminet Set 3 | 49,- | Lightware Enhancer | 42,- |
| Amos PD Release 2 | 45,- | LSD Compendium Del. 3 | 42,- |
| Aminet Set 2, 4 CD's | 49,- | Maxon Cinema 4 D Clas. | 66,- |
| Animatic | 9,- | Maxon Raytrace Pro CD | 65,- |
| Animationen (TGV) | 14,- | Meeting Pearls III | 15,- |
| Animations Double CD | 39,- | Megahits 3 & 4 | je 27,- |
| Anime Babes | 39,- | Megahits 5 | 27,- |
| Animania Vol.1 | 23,- | Megahits 7 | 29,- |
| Amiga PD Inside | 19,- | Network CD Volume 2 | 39,- |
| Arkas Edition Vol. 1 | 16,- | Nordpol CD | 39,- |
| Artworks | 20,- | Octamed 6.0 | 49,- |
| Audio R. Library | 27,- | RHS Color-Collection | 26,- |
| The Beauty of Chaos | 19,- | RHS DTP-Collection | 15,- |
| Best of Blanker Collection | 21,- | Saar / Amok II | 8,- |
| Brokstenen CD | 29,- | Sci-Fi Sensation | 42,- |
| C 64 Sensations Vol. 1 | 29,- | Sound FX | 29,- |
| Cinema Studio | 33,- | Sound Library/Graphic | 39,- |
| Clip Art (W.S.) | 37,- | Sound & Version | 30,- |
| Clip Art GIG Prof. (W.S.) | 33,- | Spectrum Emulator 2 | 26,- |
| Clip Art PCX Prof. | 33,- | Spectral Effects Vol. 1 | 84,- |
| Clptomania | 58,- | Stare Optx | 33,- |
| Comugraphics Phase 1 | 45,- | Steuer Profi '95 | 45,- |
| Da Capo Vol.1 | 36,- | Terra Sound | 35,- |
| Demomania 1 | 20,- | The Color Library Vol. 1 | 13,- |
| Desktop. Edition 2 | 17,- | Tiebreak | 13,- |
| Demos are Forever | 13,- | Texture Gallery | 69,- |
| Do it! | 10,- | Textikon | 56,- |
| Desktop Video Dreams | 69,- | TurboCalc 2.1 | 15,- |
| E.M. Computergraf. 1/2/3 | je 43,- | Utilities Experience | 39,- |
| E.M. Computergrafik 4 | 69,- | UPD Gold 4 CD's | 49,- |
| Emulators Unlimited | 39,- | Visions | 25,- |
| Encounters | 29,- | Workbench Add on | 30,- |
| Eric Schwartz CD | 35,- | Workbench Designer | 27,- |



M 1538S Autocan 629,-

- M 1438S Autocan-Monitor, A-Kabel 499,-
- M 1764 Autocan-Monitor, A-Kabel 1479,-
- A 1084 ST Monitor inkl. Amiga-Kabel 333,-
- Philips TV-Monitor mit Amiga-Kabel 359,-

TIPS DES MONATS

- Amiga 1200 Magic OS 3.1, 1.27 GB-HD 999,-
- A 1084 ST Stereo-Monitor, inkl. A-Kabel 333,-
- CD-Brenner Yamaha CDR 100 999,-
- 3.5 Laufwerk-extern (Techno-Plus) 69,-
- A 500: 4 MB A 520i Turbokarte inkl. Coproz. 258,-
- A 600: 2 MB A 620-Turbokarte (25 MHz) 240,-
- A 600: 4-fach CD-LW inkl. Contr. 2 CD's 219,-
- A 1200: 4 MB RAM-Karte, Copro.-Option 179,-
- A 1200: 4 MB 1220/25 MHz-Karte u. Copro. 239,-
- A 1200: 6-fach CD-LW inkl. Contr., 2 CD's 269,-
- GVP I/O Extender, 2x seriell, 1x parallel 169,-
- A 2000: 2/4/8 MB RAM-Karte 109,-/138,-/198,-
- A 2000: 730 MB-SCSI-inkl. GVP-Contr. 488,-

Finanzierungen ab 500 DM

"WINNER Floppy-Changer" 29,-
 Die A 1200-Floppy-Lösung.
 Nun gibt es keine Probleme mehr mit X-Copy, Fears, Aladdin usw. Einfach den A 1200 (die erste Serie von AT) öffnen und unseren Floppy-Changer einsetzen.
 Kein Löten, nur 8 Schrauben lösen.
 Komplette Umbauzeit ca. 3 Minuten.

AMIGA - Laufwerke

- 3.5 LW Techno-Plus alle Amiga-extern 69,-
- 3.5 Alfa Data-LW extern, u. Siegfried Copy 99,-
- 3.5 Color-LW, rot, blau, gelb, grün, Siegfried Copy 79,-
- 3.5 DELL HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy 148,-
- 3.5 HD-LW-int., A 500 / A 600 / A 1200 je 119,-
- 3.5 HD-LW-int., A 2000 / A 3000 / A 4000 je 119,-
- A 500 - A 4000-int., inkl. Zubehör 69,-
- ZIP-Drive-int./extern u. 100 MB Medium je 369,-
- Jaz-Drive-extern inkl. 1 GB Medium 949,-
- ZIP-Medium 29,- / EZ-135 Medium 45,-

3.5 AT-Harddisk 3.5 SCSI-Harddisk

- 540 MB Conner 279,-
- 1.27 GB Seag. 10ms 359,-
- 1.7 GB Quantum 419,-
- 9.0 GB SCSI 3130,-
- 730 MB NEC 11ms 299,-
- 1.3 GB NEC 10ms 369,-
- 4.2 GB IBM 7ms 1599,-
- 4.5 GB IBM 8ms 1299,-

CD's für CD-32/SX-32, Amiga 1200 und Amiga 4000

- | | | | |
|--------------------------------------|--------|--------------------------|------|
| Alfred Chicken | 9,- | Guardian | 45,- |
| Alien Breed 3D | 57,- | Heimdall 2 | 29,- |
| Base Jumpers | 29,- | Humans Evolution | 54,- |
| Battletoads | 15,- | Myth | 15,- |
| Black Viper | 66,- | Nemac IV | 49,- |
| Bump n' Burn | 9,- | Out to Lunch | 15,- |
| Cetric | 66,- | Overkill / Lunar C | 15,- |
| Def. of the Crown 2 | 33,- | Paws of Fury | 12,- |
| D-Generation | 15,- | Pinball Illusions | 48,- |
| Erben der Erde | 51,- | Photo Lite | 39,- |
| Elite II dtsch. | 23,- | Project-X / F17 | 49,- |
| Exile | 33,- | James Pond 2 | 9,- |
| Fears | 69,- | Sensible Soccer | 9,- |
| Fields of Glory | 13,- | Sleepwalker | 15,- |
| Fury of the Furies | 9,- | Speris Legacy | 59,- |
| Game Cover CD 13-21 | je 7,- | Super Skidmarks | 33,- |
| Gamers' Delight 2 | 27,- | Syndicate / Afr. Chicken | 29,- |
| Gloom | 33,- | Video Creator | 23,- |
| Grand Slam 3-er Set | 25,- | Worms | 57,- |
| Living Commander / Dangerous Streets | | | 29,- |

COMPUTER VESALIA

Industriestraße 25
 Im Industriegebiet A2
 (Fragen Sie nach Hochtief!)
 46 499 Hamminkeln

- Bestellannahme: 0 28 52 - 91 40 - 10 / -11/ -14
- Bestellannahme und Direktverkauf Hamminkeln
- Mo.-Fr. 9.00-13.00 / 14.00-18.30 Uhr Sa. 9.00-13.00 Uhr
- Autobahn A3
- Oberhausen-Arnheim
- Fax: 02852 / 1802

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

CHART

Ermittelt im Juni '96 von Joysoft.

A 500

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(3)	Sensible Euro '96 Soccer	85%	5
2.	(2)	Pinball Prelude	80%	2
3.	(7)	Soccer Super Stars '96	84%	4
4.	(Neu)	Hillsea Lido	86%	1
5.	(Neu)	Nemac IV	90%	1
6.	(Neu)	Total Football	72%	1
7.	(Neu)	Timekeepers	84%	1
8.	(5)	Worms	94%	8
9.	(-)	Obsession	72%	3
10.	(6)	Colonization	88%	13

A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(2)	Slam Tilt!	90%	2
2.	(Neu)	Pinball Prelude	80%	1
3.	(7)	Xtreme Racing	80%	4
4.	(3)	Star Crusader	82%	4
5.	(Neu)	Humans 3	76%	1
6.	(5)	Breathless	82%	5
7.	(1)	Mag!	86%	3
8.	(Neu)	Watchtower	82%	1
9.	(8)	Coala	80%	6
10.	(6)	Speris Legacy	87%	4

CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(-)	Fears	87%	4
2.	(5)	Erben der Erde	92%	6
3.	(4)	Worms	94%	6
4.	(7)	Gloom	90%	8
5.	(Neu)	Star Crusader	82%	1
6.	(8)	Super Street Fighter II	38%	4
7.	(2)	Alien Breed 3D	84%	6
8.	(Neu)	Humans 3	76%	1
9.	(1)	Speris Legacy	87%	5
10.	(3)	Mag!	86%	3

LESERCHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Mag!	86%	3
2.	(4)	Worms	94%	5
3.	(Neu)	Slamtilt!	90%	1
4.	(8)	Die Siedler	94%	5
5.	(14)	Theme Park	88%	5
6.	(6)	Colonization	88%	5
7.	(2)	Sensible Euro '96 Soccer	89%	5
8.	(-)	Civilization	80%	2
9.	(7)	Amazon Queen	92%	5
10.	(16)	Hollywood Pictures	80%	5
11.	(Neu)	Caribbean Disaster	81%	1
12.	(12)	Bundesliga Manager Hatrick	91%	5
13.	(5)	Dune II	86%	4
14.	(10)	Anstoß	91%	5
15.	(13)	Oldtimer	84%	4
16.	(3)	Zeewolf 2	93%	5
17.	(9)	Biing!	87%	5
18.	(23)	Star Crusader	82%	3
19.	(18)	Alien Breed 3D	84%	4
20.	(25)	Fears	87%	5
21.	(Neu)	Gloom Deluxe	84%	1
22.	(Neu)	Nemac IV	90%	1
23.	(15)	Pinball Illusions	81%	5
24.	(21)	UFO	74%	4
25.	(17)	Mad News	85%	5

Was geht ab?

An der Spitze konnte Greenwood mit dem erstklassigen Mag! seine Führung deutlich ausbauen, der ehemalige Dauerbrenner und Langzeit-Spitzenreiter Biing! befindet sich mittlerweile im andauernden Sinkflug. Worms, das meistverkaufte Amiga-Spiel des letzten Jahres, konnte sich immerhin einen respektablen zweiten Platz zurückerobern. Außerdem gab es gleich vier Neueinsteige! Auf einem sensationellen dritten Platz finden wir Slam Tilt! von 21st Century, knapp an den Top 10 vorbeigerascht ist der Strategiehitt Caribbean Disaster, und die beiden 3D-Shooter Gloom Deluxe und Nemac IV finden sich ziemlich am Ende des Feldes.

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!

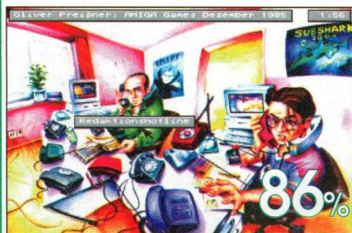
Computec Verlag, AMIGA Games, Kennwort: Amiga-Charts, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

AMIGA GAMES EMPFIEHLT



**FLIPPER
SLAMTILT**

Zusammen mit Pinball Prelude beherrscht der neue Pinball-Knaller von 21st Century derzeit die Flippercharts. Unbedingt holen!



**WISIM
MAG!**

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



**SPORT
SAMBA PARTIE**

Eine exzellente Mischung aus Actionspiel und Fußball-Manager ist den Neulingen von Sayonara gelungen! (Bezug über Jo Seitz: 06187-26498)



**ARCADE
KARGON**

Eine fesselnde Mixtur aus Dungeon Master und Bomberman lieferte APC & TCP ab. Besonders interessant: Vier-Spieler-Modus! (Bezug über Andreas Magerl: 08642-899953)

Wiral

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (081 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

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

ODIN Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 Fax: 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus:
DM : €5 = DM x 8

AMIGA

4320 AIRBUS VOL. 2

English Version

Die realistische Flugsimulation

HUGO KOMPL. DT. € 59,90

AMIGA Sonderposten

DUNE II - BATTLE OF ARAKIS -	35,90
ELITE PLUS DT. ANL.	19,90
ELITE 2 - FRONTIER	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	9,90
EMPIRE SOCCER 94 KOMPL. DT.	9,90
EPIC	19,90
F20 RETALIATOR	19,90
FFA INTERNATIONAL SOCCER 1 MB	29,90
FLIGHTSIMULATOR I KOMPL. DT.	19,90
FOOTBALL GLORY	19,90
F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION DT. ANL.	24,90
GENESIS	24,90
GRAHAM GOOCH CRICKET	19,90
GUARDIAN	24,90
GUNSHIP 2000 1 MB	29,90
HEMIDALL 2	19,90
HOYLE'S PACK OF GAMES 3 DT. ANL.	19,90
HUMANS JURASSIC LEVELS KOMPL. DT.	9,90
INDIANAPOLIS 500	29,90
INTERNATIONAL KARATE + DT. ANL.	9,90
JACK NICLAUS GOLF DT. ANL.	9,90
JOHN WARDEN FOOTBALL	19,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	19,90
KICK OFF	19,90
LEMMINGS 1 DT. ANL.	19,90
LEMMINGS 2 DT. ANL.	19,90
LOMBARDI'S PACK OF GAMES 3 DT. ANL.	19,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	9,90
MANCHESTER UNITED EUROPE PLC DT. ANL.	24,90
MEGA TRAVELLER 1 DT. ANL.	19,90
MEGA TRAVELLER 2	19,90
MICROPROSE GOLF DT. ANL.	19,90
OVER THE NET	19,90
PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	19,90
PGA TOUR GOLF PLUS	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS DT. ANL.	9,90
POPULOUS 2 DT. ANL.	19,90
POWERMONSTER INCL. WW DATA DISK	29,90
PREMIERS MANAGERS 3 1 MB	29,90
PRINCE OF PERSIA DT. ANL.	9,90
RM TRAINER KOMPL. DT.	29,90
RICK DANAGERPOUS 1	9,90
ROADKILL	24,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL.	24,90
ROAD RASH 1 MB	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	19,90
SIERRA SOCCER	19,90
SM ANT KOMPL. DT.	9,90
SOCCER STARS WORLD CUP	19,90
SPACE QUEST 3 DT. ANL.	19,90
SUPER STREETFIGHTER 2	29,90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	9,90
SYNDICATE 1 MB	29,90
TACTICAL MANAGER	19,90
TEAM YANKEE DT. ANL.	24,90
TOP GEAR 2	19,90
TORNADO DT. ANL.	24,90
TRIPLE FUN COLLECTION INCL. TERMINATOR 2	29,90
TRIVIAL PURSUIT KOMPL. DT.	9,90
TURBO TRAK	19,90
URIDIUM II DT. ANL.	19,90
VIRCOOP DT. ANL.	19,90
WAR IN HEAVEN DT. ANL.	24,90
WHEN TWO WORLDS WAR	19,90
WEST WEST WORLD KOMPL. DT. 1 MB	19,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL.	24,90
ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT.	24,90
ZOO 2 DT. ANL.	19,90

AMIGA Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KID 2.0 KOMPL. DT.	19,90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	19,90
APPROACH TRAINER (ARBUS) KOMPL. DT.	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	9,90
B O K ID	19,90
BEASTLORD DT. ANL.	19,90
BENHORN IRON DATE DT. HANDBUCH	19,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	24,90
BIONIC COMMANDO	24,90
BLACK CRYPIT	29,90
BLTZKRIEGS 1 MB	9,90
BLOCKHUNDT DT. ANL.	9,90
CAMPAIN DT. ANL.	24,90
CAMPAIN 2 DT. ANL.	24,90
CARRIER COMMANDO	24,90

COLONIZATION 29,90

DAKSEED DEUTSCHE ANL.	24,90
DEATHMAK	19,90
DER FREEDER KOMPL. DT.	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	19,90
DESERT STRIK	19,90
DUNGEON KOMPL. DT.	9,90
DRAGON STONE DT. ANL.	19,90
DUNE 1	19,90

AMIGA 1200

ALADDIN	29,90
BRING I KOMPL. DT.	29,90
CHAOS ENGINE II DT. ANL. *	54,90
DER FREEDER KOMPL. DT.	29,90
DER SEELENTURM KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON MASTER II KOMPL. DT.	75,90
FEARS	29,90
HANSE DE LUKE KOMPL. DT.	45,90
LION KING (KONIG D. LOEWEN)	45,90
MAGI KOMPL. DT.	75,90
PRIMAL RAGE DT. ANL.	59,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	29,90
SLAM TILT DT. ANL.	49,90
SPRINK LEGACY DT. ANL.	54,90
VIRCOOP DT. ANL.	19,90
VIRTUAL KARTING	49,90
WATCHTOWER DT. ANL.	45,90
WEMBLEY SOCCER	29,90
XTRME PACING	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten:
Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00;
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse inland nur Eurocheck!
Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

MITMACHEN & GEWINNEN!

AMIGA GAMES BRAUCHT DEINE MEINUNG!

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

● Hattest Du in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation 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

● Hattest 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

KARGON

Ein exklusives Spezial-Demo des Multiplayer-Hits von ATP & TCP wartet auf der aktuellen Coverdisk auf Euch! Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig durch die 3D-Dungeons sausen!

Laden des Demos

Schalte Deinen Amiga für wenige Sekunden aus und lege die Amiga Games-Coverdiskette in das Laufwerk df0:. Schalte den Amiga nun wieder ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

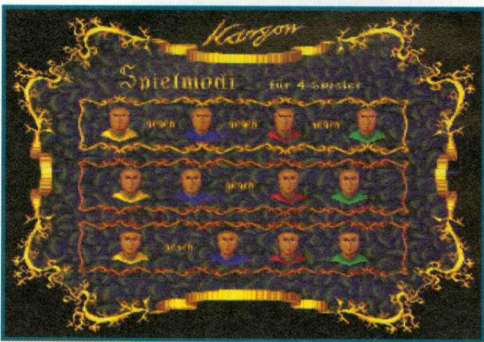
So geht's!

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Man muß länger als die Konkurrenz überleben! Bis zu vier Spieler dürfen entweder einzeln oder in Teams gegeneinander antreten. Jeder Spieler wird zu Beginn an einem anderen Punkt des 3D-Dungeons abgesetzt. Das Ziel lautet, einen Mitspieler zu finden und ihn auszuschalten. Dazu bewegt man sich mög-

lich vorsichtig durch die Dungeons, was entweder per Tastatur oder mit dem Joystick geschieht. Die Anzahl der Spieler und Steuerungsvarianten kann in diversen Menüs vor dem Spielstart eingestellt werden. Den Sinn der diversen Extras solltet Ihr auf eigene Faust herausfinden. Diese exklusive Demo bietet mehr Levels und eine längere Spielzeit als andere Demo-Varianten! Viel Spaß!



Die Hatz durch die Dungeons garantiert actionreichen Spielspaß!



Bis zu vier Spieler dürfen in drei Modi gegeneinander spielen.

Die Disketten unterliegen einer ständigen Qualitätsprüfung. Die Lauffähigkeit des Programms wird für die angegebenen Systeme garantiert. Sollte nun bei Euch etwas nicht laufen, so prüft bitte vor der Reklamation, ob Ihr alles richtig gemacht habt. 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 8/96
 Umhersch 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.

AMIGA
 Games
 Bitte
 ausreichend
 frankieren

ASTAT MEDIA GmbH

Reklamationen Amiga
 Am Steinacher Kreuz 22

90427 Nürnberg

Projekt Nr. HTI 9410-004 / Haiti

Frauen-Leiden

Am Rande der großen Politik: US-Zulieferbetriebe reagierten in Port-au-Prince rasch und konsequent. 98 Prozent aller Arbeiterinnen wurden 1991 beim Militärschlag auf einen Schlag arbeitslos. Sie verloren nicht nur ihr Einkommen, sondern auch noch die einzige medizinische Versorgungsmöglichkeit. Doch Spenden – auch von „Brot für die Welt“ – ermöglichen seither die Arbeit eines eigenen Gesundheitszentrums. Hier können sich die arbeitslosen (oft alleinerziehenden) Frauen beraten und behandeln lassen. Hier sind Krebs, Aids, Geschlechtskrankheiten, Familienplanung, Kinder- und Müttersterblichkeit keine Tabu-Themen. Der Wunsch: Die Ausbildung von 40 Gesundheitshelferinnen für die umliegenden Elendsviertel.

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

Brot für die Welt

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

!! Der TIP !!

für User in Sachsen-Anhalt

Grothe's Gameshop

Telefon: 0345-6903075 Fax: 0345-6903076

Rennbahngang 34 Halle (Saale)

Spiele für 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



DATA HOUSE

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

Versand + Laden
Mo. - Fr. 9h-18h
Sa. 9h-13h

AMIGA SPIELE

ECS = A500 AGA = A1200

Black Viper (Mitarbeiter)	DA	59,90
Caribbean Disaster	DV	49,90
Coala (Hubschraubersim.)	DA	49,90
Colonization	DA	69,90
Der Seelenturm AGA	DV	29,90
Erben der Erde ECS / AGA	je	DV 49,90
Evolution - Humans 3 AGA	DA	49,90
Gloom Deluxe AGA	EV	49,90
Hattrick! (Fußballmanager)	DV	69,90
Hillsea Lido NEUI	DV	39,90
Jimmys Fantastic Journey	DA	22,00
Legends (Weltraum) AGA	EV	39,90
MAG III ECS / AGA	je	DV 69,90
NEMAC IV AGA (2MB+HD)	DA	49,90
Obsession (4 Fliperische)	DA	49,90
Pinball Prelude ECS / AGA	je	EV 59,90
Pole Position ECS / AGA *	je	DV 79,90
Primal Rage AGA	DA	59,90
Samba Partie AGA NEUI	DA	69,90
Sensible World of Soccer 95/96	DA	49,90
Sensible W.o.S. - Euro Edition	DA	49,90
SLAM TILT (Flipper) AGA	DA	49,90
Soccer Stars 96 (FIFA Anstoß.)	DV	59,90
Speris Legacy (Adv.) AGA	DA	59,90
Super Skidmarks (Sim.)	EV	39,90
Super Skidmarks Data Disk (Erw.)	25,00	
Super Tennis Champs	DA	39,90
Super Tennis Data Disk (Erw.)	25,00	
Timekeepers (Geschicht.)	DV	39,90
Timekeepers Data Disk (Erw.)	DV	25,00
Total Football NEUI	EV	59,90
Worms - Wurmerschlacht	DV	59,90
Worms - Reinforcements *	DV	a Anfr.
Xtreme Racing AGA	DA	49,90
Xtreme Racing Data Disk (Erw.)	EV	25,00
Zeeewolf 2 (Hubschrauber)	DA	59,90

PREISHITS

Aufschwung Ost (Sim.)	DV	19,90
Behind the Iron Gate (Action)	DA	19,90
Budokan (Karate)	DA	19,90
Creatures 1 (Jump'n'Run)	DA	10,00
Dennis (Jump'n'Run) AGA	DA	19,90
Dreamweb (Adv.) AGA	DV	19,90
Embryo (Jagdlieger)	DA	10,00
Fatman (Jump'n'Run)	DA	10,00
Indiana Jones 3 (Jump'n'Run)	DA	10,00
Jack Nicklaus Golf (Sim.)	DA	19,90
Microprose Soccer (Sport)	DA	10,00
Morpho (Plattform) ECS / AGA	DA	19,90
Odyssey (Plattform-Action)	DA	29,90
Populous + Promised Lands	DA	19,90
Rick Dangerous 1 oder 2	je	DA 10,00
Soccer Kid (Fußball) AGA	DA	19,90
Streifjäger/Stunt Car Racer	je	DA 10,00
Summer Camp/Winter Camp	je	DA 10,00
Super Space Invaders (Action)	DA	19,90
Zool 2 (Jump'n'Run) ECS	DA	19,90

CD32 / Amiga CD / Zub.

CD32 Bump'n'Burn	10,00	
CD32 Chuck Rock 1 oder 2	je	19,90
CD32 Evolution - Humans 3	49,90	
CD32 Gamers Delight 2	29,00	
CD32 Last Ninja 3	19,90	
CD32 Sensible Soccer	15,00	
CD32 Spieleliste 2 - Games	39,00	
ZUB Amiga-Joypad (Tecno Plus)	19,00	
ZUB Amiga-Joystick (Tecno Plus)	25,00	

Kostenlosen Katalog anfordern!
Wir bitten Sie angeben, Wir liefern auch Bitte für PC + C64 + Konsolen!
LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15,- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplet Deutsch * = noch nicht da, Vorbestellung möglich
Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl. aller NN-Gebühren).
Ausland: nur Vorkasse (Bar / Eurocheck / Postanweisung) + 20,- DM.
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

BRANDHEISS!

Games

Allen Breed 3D - Killing Grounds (AGA) *	69,90
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Breathless (nur AGA)	59,90
Caribbean Disaster	49,90
Colonization (dt.)	79,95
Dungeon Master 2 (nur AGA)	79,95
Erben der Erde	59,95
Extreme Racing (nur AGA)	49,99
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick! (Karion)	69,99
Jakkar - Der Elfenstein (dt.)	49,99
Mad News (dt.)	79,95
Mag! (dt.)	79,99
Nemac IV	49,99
Obsession	49,99
Pole Position (dt.) *	89,99
Primal Rage (nur AGA)	59,99
Samba Partie (nur AGA)	69,99
Slam Tilt (nur AGA)	49,99
Soccer Stars 96, FIFA Soccer, Kick Off 3, Anstoss, Premier Manager 3	69,99
Super Street Fighter 2	59,95
Tiny Troops *	59,99
Virtual Karling (nur AGA)	49,99
Worms (dt.)	59,99
Worms - Wurmerschlacht	59,99

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Aufschwung Ost (dt.)	9,99
Behind the Iron Gate	19,99
Crystal Dragon	9,99
Der Reeder (dt., A500)	AKTIONSPREIS 29,99
Der Seelenturm (nur AGA)	29,99
Dune 2 (engl.)	29,95
Grand Prix	39,95
Killer Mantis	9,99
rantTrainer (dt.)	29,99
Road Rash	29,99
Sensible World of Soccer Euro Edition	39,99
Sin Ami Classic (dt.)	39,95
Space Hulk	29,99
Super Tennis Champs	39,99
Syndicate (engl.)	29,95
Turbo Trax	9,99
Zeppelin (dt.)	29,99

Disketten

3,5" MF 2DD (10er Pack) 5,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
QuickJoy	7,95
QuickJoy Supercharger	19,95


Unser Tip des Monats:

Hattrick!

- Karion -

Führen Sie Ihren Fußballverein aus dem Amateurbereich in die Spitze des europäischen Fußballs! Das finanzielle und sportliche Wohl des Teams hängt allein von Ihrem Geschick ab.

A500-Version
69,99



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111

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

Autom. Ansgedient für aktuelle Angebote: (030) 822 85 28
BTX - Bestell-, Neuhenten- und Infoservice unter Media Point!

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 9,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr - ab 250,- 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>Media Point</p> <p>Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn: B Lenestraße Bus 144</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn: 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182</p>	<p>Media Point</p> <p>Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 Tel.: (030) 453 96 05 U-Bahn: 3 Hoheluthbrücke Bus 35, 102</p>	<p>Media Point</p> <p>Bremen Hansentorhof 9 Fußgängerz./im Lloydhof am Parkhaus Am Brill Straßenbahn 2,3 Am Brill</p>
<p>Media Point</p> <p>Berlin - Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 422 37 11 U-Bahn: 5 Br. Friedr.h. Tram 20,21 Biersapinplatz</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn: 7 Rohrdamm Bus 127, 204</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 453 96 05 U-Bahn: 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p>Media Point</p> <p>Koblenz RizzasträÙe 4 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnhöuse KEVAG-Bus 9, 10</p>

DIE COVER-CD 8/96

Die aktuelle Cover-CD bietet einmal mehr die aktuellste Amiga-Software weit und breit! Diesmal gibt es 1 Vollversion, 11 spielbare Demos, 45 PD-Spiele, 2 Anwenderdemos, 96 PD-Utilities, das NoCover-Diskmagazin Nr. 28, Werke von 18 Lesern, 150 Bilder, 225 Musikstücke und Screenshots!

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 doppelst mit der linken Maustaste anklickst, erscheinen mehrere Schublade 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 Lese-gadget, 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:

■ Damit die Programme direkt von CD-ROM gestartet werden können, mußt Du mit der linken Maustaste doppelst auf das Assign-Gadget 'Klick_Me' klicken. Dann ist es möglich, die Daten direkt von der CD-ROM zu nutzen! Achtung, vie-

le 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 doppelst mit der linken Maustaste auf das Archiv-Icon klickt. Dabei ist zu beachten, daß LJHA- und LZX-Archive in das RAM und DMS-Archive auf eine Leerdiskette im Laufwerk DFO: entpackt werden.
 ■ Lies immer erst die jeweiligen Hilfetexte, die sich auf der CD-ROM befinden, um eine Fehlbedienung zu vermeiden.

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.
 ■ Die CD wird mit aktuellen Virenkillern auf bekannte Viren getestet. Sollte sich dennoch ein Virus auf der CD befinden, so war er zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht erkennbar.
 ■ Sollten Probleme bei AGA-Rechnern oder Erweiterungen auftauchen, so empfiehlt sich folgende Vorgehensweise: Beim Einschalten beide Maustasten gedrückt halten, wodurch das Boot-Menü erscheint. Im zweiten Menü sollte man das Cache ausschalten, während man die AGA-Chips und Erweiterungen in zwei Stufen deaktiviert.

■ 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.

Garantie AMIGA GAMES 8/96
 Umbruch defekter CD-ROMs 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 _____

Das Cover-CD-Forum

Wir veröffentlichen alle Grafiken, Demos, Spiele, Musikstücke, Spielstände und sonstige Werke, 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 folgende Adresse:

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

Vorname, Name _____
 Straße, Hausnummer _____
 PLZ, Ort _____

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.

Ort, Datum, Unterschrift _____

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.



ASTAT MEDIA GmbH
 Reklamationen Amiga Games
 Am Steinacher Kreuz 22
 90427 Nürnberg

VOLLVERSIONEN:

- Escape from Tharkan

DEMOVERSIONEN:

- Kargon
- Fightin' Spirit
- Jimmys Fantastic Jour.
- SlamTilt
- Extreme Racing
- Black Viper
- Spherical Worlds
- Zeewolf 2
- Whale's Voyage 2
- Mag!
- FOB

LESER-FORUM:

- Dominique Uhe
- 2 Loose Music
- Matthias Neubauer
- Andreas Faltenhahn
- Marcel Brennick
- Jürgen Schulle
- Markus Enskat
- Peter Buch
- Aco Maan
- Dink Oberhag
- Christian Dahl
- Florian Öhler
- Christian Görgen
- Christian Schmid
- Karsten Danielozyk
- Jan Brodsky
- Daniel Volke
- Markus Barch

MULTIMEDIA:

- NoCover-Mag 28
- 150 Bilder
- 225 Soundmodule
- PD-Listen

PD-SPIELE:

- AmiCross
- Animal Cards
- Backgammon
- Battle Duel
- Battle Ship
- Blox Face
- Capital Punishment.v5
- Casino
- CCS Wheels
- Chip
- cquest
- Crazy Balls
- Cursed Kingdoms
- CyberSpC
- D-stroy
- Daniel Gallery
- Diamond Cave
- Eldritch
- Femton
- Fireflies
- GlenWorm
- Graal
- HillClimb
- Inner_Demons
- Fitter
- Jigsaw
- u. v. a.

- Jim Worm
- Landscape Cards
- Lodawn
- Logical Stones
- Marathon
- Mind
- Mini-Arcanoid
- Normal Cards
- Noughts&Crosses
- Piles'o'Tiles
- Romanik Quiz
- Skid Enter
- Spel
- SRun
- Steel Fortress
- Szenarion
- Targets
- Warhost
- Worms extra 2
- Worm Wars

ANWENDER-DEMOS:

- Fabio B. A1200 Hom.
- Video Backup

USERBOX:

- BAH!
- BeSel
- BlitzDMS
- BlizzMagic
- BlocNotes
- BootPicture
- cbscan1_96
- cedrexx_scripts
- CenterWin
- Cheat
- Cheater_v10
- ClassAction
- CLMUIRequest
- ConvCalc
- Cookies
- CutLhA
- CyberShow
- dailybackup241
- DArc_v15b
- DeCruncherFace
- diary_pd
- Diseur
- dmsguj
- Dominator
- DpfZk
- DreamTerm
- DrumEd
- DrumEd
- DTPref
- Dutch
- EasyVideo
- EasyWB
- English_Chronos
- FaselLuna
- FastExec
- Fiasco_1.2
- file&disk
- FileCutter
- FilesToolsV1.0
- FinalTable
- FindItGui
- Fitter
- Jigsaw
- u. v. a.

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

Amiga Games CD-ROM 08/96

Amiga Games CD-ROM

INHALT

Logical Stones

Marathon

Mind

Mini-Arcanoid

Normal Cards

Noughts & Crosses

Piles'o'Tiles

Romanik Quiz

Skid Enter

Spel

SRun

Steel Fortress

Szenarion

Targets

Warhost

Worms extra 2

Worm Wars

ANWENDER-DEMOS:

Fabio Bizzetti's A1200 Hom-

mage

Video Backup

USERBOX:

BAH!

BeSel

BlitzDMS

BlizzMagic

BlocNotes

BootPicture

cbscan1_96

cedrexx_scripts

CenterWin

Cheater_v10

ClassAction

CLMUIRequest

ConvCalc

Cookies

CutLhA

CyberShow

Amiga Games CD-ROM 08/96



Escape from Tharkan



Fightin' Spirit



Kargon



Jimmy's Fant. Journey



SlamTilt

EXTRA DAS GROSSE AMIGA-SPIELE-MAGAZIN

12,90 €
8,96 €

JETZT IM TEST!

Capital Punishment?

Kick Off '96

Kargon

FIGHTIN' SPIRIT

Die neue Beta-Team-Up-Referenz im Riesentest!

COVER-CD-ROM

Entwickelt für die Amiga 500/500+
Für eine leere CD-Hülle
Backgammon, Chess, Draughts
AmiCross, Animal Cards, Backgammon, Battle Duel, Battle Ship, Blox Face, Capital Punishment.v5, Casino, CCS Wheels, Chip, cquest, Crazy Balls, Cursed Kingdoms, CyberSpC, D-stroy, Daniel Gallery, Diamond Cave, Eldritch, Femton, Fireflies, GlenWorm, Graal, HillClimb, Inner_Demons, Jigsaw, u. v. a.

Amiga Games CD-ROM
08/96

BIETE HARDWARE

Verkaufe CD 32 + SX32 mit externem 3,5 Zoll-Laufwerk + Software VHB DM 600,-, Tel. 04121/87218, nicht vor 18 Uhr

A1200, 130 HD, 4fach-CD-ROM, 2 LW, Kick 3.0-1.3 Drucker, 25 Top CD 32, 250 Disk., viel Zubehör, DM 999,-, Tel./Fax 04731/89302

Turbokarte 1230: mit 4 MB, Uhr, Copro, MMU, neu mit Garantie VB DM 270,-, Tel. 05531/916518

Amiga 1200 + 1084S Monitor + 2 LW + 80 MB HD + viel Zubehör + Disketten + orig. Spiele DM 1.000,-, Tel. 07306/921115

Philips TV-Tuner mit 12 Programmspeicher mit dt. Anleitung für nur DM 120,-, Tel. 0621/757743

CD 32 mit 9 CDs z. B. Banshee, Pinball Fantasies, Preis DM 240,-, Tel. 036961/40411

A2000, 5 MB RAM, 200 MB HD, Big Tower, Turbokarte 68030, 2x CD-ROM, Farbmonitor, Drucker, SW, VB DM 1.000,-, Tel. 04191/72635

A1200 mit Festplatte 200 MB, DoubleSpeed-CD-ROM, viele Spiele, Joypad, -sticks DM 900,-, Tel. 09837/419 Michael

Verk. Amiga 500+ mit 1 MB RAM, Kick 2.04, 2 Joysticks und Spielen, ohne Monitor, Tel. 05461/62170 Preis DM 300,-

Verk. A500, Kick 1.3, 1 MB, Orig.-Spiele DM 250,-, RGB-Monitor DM 250,-, A1200, Kick 3.0, mit verschiedenen Erweiterungen ab DM 500,-, Tel. 09727/5487

Verk. CD 32 + 2 Joypads + Prey + Bumb 'n' Burn + Street Fighter 2 Turbo + Alien Breed 3D, Preis DM 400,-, Tel. 03531/700170

Verk. PC286 mit Farbmonitor, 60 MB FP + Windows 3.1 für DM 150,-, Tel. 0391/7392852 ab 16 Uhr

Laufwerk extern 3,5" für DM 60,- zu verkaufen, Tel. 0172/7415160

Verk. A600 1 MB (kaum gebraucht) + Monitor + 2 Joys. + Maus + Spiele für DM 600,-, Tel. 0621/334931

A1200 Tower 28 MHz, 6 MB, OS 1.3 + 3.1, 1 GB HD, 2 LW, 2x CD-ROM + CD 32 Emul., A1438 Monitor, 10 Original-Prg., 10 CD + Joy. auch ohne HD VB DM 1.999,-, Tel. 08803/4275

Verk. Amiga 600 Umschaltplatine WB 1.3/2.0, Monitor, 2. Laufwerk, 250 Disks, 2 Joysticks, Maus DM 1.250,-, Tel. 04478/1895

A500, 2,3 MB, OS1.3/2.0, TV-Tuner, Drucker, Act. Repl. MK3, 2LW uvvm. VB DM 700,-, Tel. 03726/710460

A1200, 2 MB, 429 HD, 2. LW, Monitor 1084S, Maus, 8 Joysticks, div. Originale, ca. 500 Disks, Preis DM 850,-, Tel. 04961/74904

CD 32 DM 150,-, Communicator III DM 90,-, Ambermoon DM 25,-, Kick Off III DM 15,-, D/Generation DM 15,-, Tel. 0821/518247

Verk. A500 Kickstart 1.3, 1 MB RAM, DM 250,-, Tel. 040/4903764 Anrufbeantworter, nach Rico fragen!

A500, 1 MB, TV Mod. + 1 ext. LW, Drucker Star LC10, Joys., Maus, 200 Disk + Orig. Spiele, DM 600,-, Tel. 04821/83471

A500 + 1 MB + Mouse + Joystick + TV Modul + Software (auch Spiele) für nur DM 200,-, Tel. 09122/15353 ab 13 Uhr

A1200 030/50, 6 MB, 540 HD, CD 4-fach, 2 LW, Modem, Mon.14", Mouse, Joysticks, orig. Software nur DM 2.000,-, Tel. 07173/5912

Verkaufe A500 Turbokarte 1 MB, 068020i + Copro für DM 180,- (100% OK) Tel. 0373/209875 André ab 19 Uhr

A1200, 2 MB, 1438S, 170 MB HD, 3 Mon. alt, Garantie! NP DM 1.500,- VP DM 1.200,-, Tel. 0351/2011880 Andreas

Verk. A1200 Turbokarte M-Tec 68030, 42 MHz, Coproz. 4 Copro für DM 180, -, Tel. 0441/84716

Verk. A1200 60 MB + Philips Monitor + Drucker Brother M1009 + 2 Joysticks + Maus + Spiele + Literatur DM 1.000,- Tel. 0841/483843

CD 32, 2 Joypads, 7 Spiele wie z. B. Worms, Alien Breed 3D, Alles neuerwertig für DM 350,-, Tel. 05664/6118

A500 Plus, 2 MB Monitor (def.) WB1.3, TV-Kabel, div. Spiele + Programme, Literatur zus. für DM 450,-, Tel. 030/4826529

CD 32 + 15 Top Games u. a. Pirates, Gunship 2000, Subwar 2050, PGA Tour, Little Divil etc. zus. f. DM 300,- VB, Tel. 030/2415348

A1200 + 1 GB HD + 2 LW + CD-ROM + Joyst. + MIDI-Interf. + 5 orig. Sp. + 6 CDs + 120 Disks (Demos + PD) VK DM 1.600,-, Tel. 035795/42654

A1200 + 130 MB FP, 6 MB RAM, 1084S, Monitor + 24 ND. jede Menge

Software-Originale + CD-ROM-Laufwerk, Preis DM 1.200,- VB, Tel. 0621/633826

Amiga 600, 1 MB, fast 100 Disketten, mit Maus, Joystick und Farb-TV VB, DM 350,-, Tel. 08274/1013

Verk. A1200 540 HD + 6 MB + Bildschirm + 4x CD-ROM + Drucker + 2 Laufwerke, Opti Mouse, HP 550C, Spiele + Software VB DM 1.400,-, Frank Puerkenauer, Raiffeisenstr. 8, 93354 Biburg

A1200, 20 MB SCSI, Final Writer, 2 Laufwerke, Opti Mouse, HP 550C, Spiele + Software VB DM 1.200,-, auch einzeln Tel. 0201/743248

A500 1 MB mit 80 MB Festplatte und Spielen, Preis DM 400,-, Tel. 03521/451341

A1200 + 2 LW + Joypad + 70 Disks + 2 MB komplett DM 650,-, Tel. 03834/821910

Blizzard 1230-3, 50 MHz, 68030 CPU, MMU, SCSI-Kit + Disk, Bedienungsanl., VB DM 250,-, Tel. 06898/63651

A1200, 68030 28 MHz, 4 MB RAM, 540 MB HD, Monitor, OS3.1, viel Software ca. 200 Disks VB DM 1.300,-, Tel. 02590/1440

A500, Festplatte 33 MB, 2,5 MB RAM, Philips Mon., Maus, Joyst., Handb., v. Softw. nur DM 600,-, MHL 03601/443499

A1200, 540 MB HD, CD-ROM Quad, 2 LW, Amiga Games-CDs, 200 Disks, Mouse, Joysticks, FW4, DM 900,-, Tel. 07173/5912

Verkaufe CD32 mit Maus, Joypad, 20 Amiga Zeitschr., 12 CDs u. anderem Zubehör, VB DM 300,-, Tel. 04243/3493

SUCHE HARDWARE

Amiga 1200 gesucht im Tausch gegen 10 aktuelle Originalspiele oder Originalprogramme, Tel. 0172/7415160

Suche Hardware auch defekt, Tel. 04285/1636

Verk. versch. Amiga-Spiele für ca. DM 40,-/Stück, wie z. B. Ambermoon, Bloodstone, Tel. 07232/8599 Ingo Rammé

Maxon C++ Dev3 DM 300,-, Mega Cheat Disk (Tips zu ca. 1.500 Games) DM 10,-, Thomas Kager, Altretteregg 8, A-8151 Hitzendorf, Aust., 0043/ 31372096

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!

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Private Kleinanzeigen in


Datum _____ Ort _____ Unterschrift _____

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:
COMPUTECC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

- JA, ich will das AG-Abo mit Diskette.
(DM 79,-/ Jahr (= DM 6,58/ Ausgabe); Ausland 103,-/ Jahr)
- JA, ich will das AG-Abo mit CD-ROM.
(DM 139,-/ Jahr; Ausland 163,-/ Jahr)
- JA, ich will das AF-Abo mit Diskette.
(DM 17,-/Ausgabe)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTECC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung
 Bequem per Bankkinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

3310

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.

BIETE SOFTWARE

Verk. Fußball Total Sfr 30,-, Worms Sfr 30,-, Worldcup USA 94 Sfr 30,-, Syndicate Sfr 25,-, Manuel Buesch CH 4493 Wenslingen

Über 100 Originale z. verk. für DM 3,- bis DM 30,-, Liste geg. Freiumschlag bei R. Boenk, Breitscheid Str. 34, 23968 Wismar

NEU NEU: Beneath a Steel Sky DM 24,-, Dreamweb DM 24,-, (Second Hand: Global Gladiators, Sleepwalker, Push Over usw. je DM 19,-), Vorkasse + DM 6,-, Nachnahme + DM 12,-, Tel. 09628/8459

Verk. Hanse AGA DM 30,-, Body Blows DM 30,-, F1 World Championship DM 20,-, Shadow Fighter DM 30,-, Shaq Fu DM 10,-, F1 Grand Prix DM 30,-, Tel. 05341/229208

AGA-Spiele: Alien Breed 2, AB Tower Ass., Anst., Bansh., Body Bl. Gall., Burn, Rubber, Burnt., Dennis, Diggers, Jun. Str., Jur. Park, Kick Off 3 und weitere 100 Spiele zu verkaufen, alles Originale, Tel. 0172/7415160

CD 32-Spiele: Sleepwalker, Frontier, Heimdall 2, Diggers, Oscar, Dragonstone, Jetstrike, UFO, Microcosm (limited Ed.) usw. zu verkaufen, Tel. 0172/7415160

Biete aktuelle Amiga Software, call 0177/2487773

A1200: Reeder, Bliing, Hanse, Theme Park, Rüsselshem usw., Preis VS, kompl. Liste gg. RP, auch Tausch, Tel. 030/5102971

Verk. Reeder, S. Street Fighter 2 je DM 40,-, B17 Flying Fort. DM 30,-, Wing Comm., Silent Service 2 je DM 20,- usw. Tel. 04478/1895

Verkaufe Original-Spiele z. B. Rüsselshem, Bliing, Gloom, Imp. Mission 2025 und viele Spiele mehr, Tel. 02166/619369

Verk. UFO (AGA), AWCE (AGA), Oldtimer (AGA), Civ (AGA), X-Copy, Star Crusader CD je DM 35,-, Tel. 07173/5912 ab 18 Uhr

A500: 50 PD-Sp. = DM 100,- (z. B. VL d. Spiele, Erbe 1+2, Outpost, Pioniers), 14 Anwender = DM 50,- (Synthes u. a.) Tel. 03682/42932 Enrico

A500: Tausch/VK DM 5,- bis DM 15,- (z. B. Reunion, Universe, Auf. Ost, Budokan, Delphine Coll.), 34 Sp. = DM 230,- Tel. 03682/42932 Enrico

Verkaufe Worms für nur DM 30,-! Original im Top-Zustand! Tobias Kaatz, Finkenberg 5, 21339 Lüneburg

F. CD 32: Gloom, Worms, Rise o. t. Robots, Body Blows, tausche auch (CD 32, AGA), Tel. 06692/6256 Matthias

Verk. CD-ROM, Controller, neu mit Garantie, 40 Spiele, Preis VHS Tel. 04478/1232

Verkaufe für CD 32: Banshee, Gunship, Pirates Gold, Top Gear 2, Microcosm, alles für DM 20,-, Tel. 02732/6557 Torsten

Tausche Fields of Glory u. Dawn Patrol geg. Senc. Soccer 95/96 o. Gloom o. Nemac IV o. Star Crusader Tel. 03581/85131

Ca. 200 Spiele z. B. Worms, Mad News, Space Max, SSI u. a., alte Rollenspiele, SQ4, CSB, CD 32 Games, TP, Tel. 02661/8137

Verk. 18 Games usw. DM 250,- o. einzeln u. a. Rise, Clou, KGB, Info unter Tel. 0351/2022873, 17-20 Uhr

Tausche Mag, Flamingo Tours, A-Train oder SimEarth gegen Colonization oder Reeder, Tel. 035751/2158

Verk. CD 32-Spiele: Elite 2, Jungle Str., Microcosm, Alien Breed 3D usw. DM 100,- o. Tausch, Tel. 033204/33923

Verk. AGA Tornado DM 30,-, Subwar DM 20,-, GS2000 DM 20,-, Seelenturm DM 25,-, Nemac 4 DM 30,-, A500 Dawn Patrol DM 20,-, Mo-Fr 18-19 Uhr, Tel. 07262/8917

A500 Soccer Stars 96 DM 40,-, Mag DM 50,-, Toddlers DM 20,-, Black Gold DM 20,-, TV Sports Baseball DM 20,-, Tel. 03771/722761

Biete für Death or Glory, Caribbean Disaster, Lords of the Realms je DM 30,-, Tel. 05426/2316 Thomas

Suche für A500 alle Star Trek-Games, Manuel Schmidt, 38871 Ilsenburg, Breitscheidstr. 18, Tel. 039452/86498

Suche dringend Kaiser I + II mit Editor, sowie Street Rod I + II und Gunship im Tausch od. bis DM 30,-, Tel. 0421/6363994 od. 04292/3263

Suche ständig f. A500 Wisim-, Strategie- und Rollenspiele, kompl. D. auch ältere, natürlich preiswert, Tel. 034328/38719

Suche UFO, Indy 4 für A500, biete FIFA Inter. Soccer u. Traps n Treasures, Tel. 02295/5992

Suche Flashback, Der Clou, Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Olaf Tel. 034296/43351 ab 18 Uhr

Suche für A500: Zeewolf 2, biete bis DM 35,-, Tel. 02203/64468

Suche Tauschpartner A1200 oder Kontakt zu Clubs, H. Schäfer, Küffaltstr. 22, 31093 Lüdbrechtsen

Suche f. A500 Lüstresch + Data D. DV, Hannibal, Transarctica, Kingmaker, Burntime und andere Str.-Sp., Tel. 02051/68682

Suche dringend Advantage Tennis für Amiga 500, Mathias Köhler, Soltau-erstr. 3, 71385 Amelinghausen

Suche dringend Workbench 3.0, Anleitung zu Fields of Glory AGA, tausche auch Spiele, Tel. 040/3666493

Suche Spiele E.S.S., Combat Airpatrol, Imperium für Amiga, Tel. 0851/30650 ab 18 Uhr

Suche Anleitung von Might & Magic 3 sowie King's Quest VI, zahle gut, Tel. 0375/529879 Michael Pohl

Suche Full Contact und andere Karate- oder Kickbox-Spiele, suche Cheat-Code-Liste für Siedler, Tel. 05341/229208 ab 19 Uhr

Suche dringend Patrizier von Ascon für A500, 1 MB, billigst, Tel. 09232/4984 ab 2 Uhr

Suche Lords of the Realm für Amiga 500, Tel. 02943/1482 ab 15 Uhr, nach Manuel fragen

DIVERSES

Verk. über 666 Lösungen, Sonderan-gebote je DM 5,-: Monkey 2, Indy 3,

Sam & Max, Maniac Ma.1, Kyrandia 3 (nur Vorauskasse) von Mo-Fr ab 9-19 Uhr, Tel. 09628/8459

Verk. über 666 Lösungen, Sonderan-gebote je DM 5,-: Monkey 2, Indy 3, Sam & Max, Maniac Ma.1, Kyrandia 3 (nur Vorauskasse) von Mo-Fr ab 9-19 Uhr, Tel. 09628/8459

Suche 3,5-Laufwerk f. A500+ Demo Games f. DM 100,-, wer versch. Spiele bis 1 MB u. ältere Amiga-Zeitungen + Literatur! Eilt! M. Roßmann, Otto-Worms-Str. 33, 07549 Gera

Lösungen Zak, Indy, V. Loomes, Bifi 2 für je DM 5,-, nur Vorausk., Enrico Weidlich, Hauptstr. 40, 01723 Limbach

Wiesbaden - Achtung! Die Amiga UG Wiesbaden sucht nach Mitgliedern! Keine Kosten! Tel. 0611/569340

Verk. Amiga Games 7/93 - 9/95 & ande. Amiga Mag., Liste anfordern. J. Nitz, Poststr. 27, 06862 Roßlau, Tel. 034901/66751

Neuheit Xitron DM 45,-. Der ultimative Softwareumschalter zw. OS3.0-OS3.1. Nur für A1200 mit Bizzard 1230.4 + RAM Tel. 040/4395630

Orig. DPaint 4.5 für A1200 u. A4000, mit Handbuch DM 50,-, Ori. Softwarepack mit 5 Pr. DM 80,-, Tel. 040/4395630

Suche deutsche Anleitung zu Transarctica + 4 CD ROM LW für A1200, H. Schäfer, Küffaltstr. 22, 31093 Lüdbrechtsen

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

Die Nr.1 für unbegrenzten Amiga – Spaß



MAGNA MEDIA

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin

AMIGA

MAGAZIN

10/95 Das Computer-Magazin für

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

- CD³²-Erweiterung: Modul SX-32
- Präsentation: MaxonMULTIMEDIA
- Videobetitelung: MonumentDesigner
- Faxprogramm: MultiFax 4

Comuserve 9 600 bps
Datex-J/Btx 14 400 bps
Internet 28 800 bps

DM 7,80

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.

MAILBOX



Immer wieder kann ich mich über zauberhafte Satzschöpfungen in Gebrauchsanweisungen ergötzen. Gebrauchsanweisung für eine Luftmatratze: „Wenn das Wetter kalt ist, wird die Puff Unterlage sich langsam puffen. Entrollen die Puff Unterlage und liegen auf ihr, dann wird sie von der Waerme sich Inflationen bekommen.“ Auch gut fand ich: „Setzen Sie das Stereo in Kopffon Wagenwinde ein, die Macht ist an, sonst ist die Macht ab.“ Es wird manchmal sogar mystisch! „1. Machen Radio an. 2. Dehnen Antenn voellig aus. 3. Einstellen eine Woohe rund AM 1400 KHz. 4. Durch den Kassette Deckel, ordnen sorgfaeltig Antenne Besatznaherin mit Schraube Ramme an wie unten (Siehe Figur 5).“ Auch der Amiga bleibt davon nicht verschont. „Bevor das Laufwerk oder irgendeines Periferiegerät an zu schliessen oder ab zu trennen, ist es wichtig das AMIGA System und die angeschlossene Periferiegeräte aus zu schalten. Installieren Sie den 23-pin Tau an der Rueckseite der „Diskettenlaufwerk“ Geraetesteckdose der Komputer. Spanne die Schrauben der Anschluss an. Dieses Laufwerk wird durch das Komputersystem „DF1“ genannt. Das zweite Laufwerk wird angeschlossen an das Rad-foermige Geraetesteckdose des ersten Laufwerks. Es wird angewiesen als „DF2“. Wegen des geringen Stromverbrauchs duerfen Sie zwei Aus-sen-Laufweken mit der Komputer anschliessen. Sie koennen dieses Laufwerk ein- oder ausschalten mit dem Ein-/Aus-schalter auf die Rueckseite des Laufwerks. **AUFMERKUNG:** Druucken Sie nicht auf den Ausstoss-Knopf wenn das rote LED-Licht auf die Vorderseite noch brennt. Entfernen Sie die Diskette nur wenn das LED-Licht nich mehr aufleuchtet.“ Ich hoffe, daß wir uns deutlicher ausdrücken.

I'll be back: Rainer Rosshirt

TRAUM

Hi Rossi!

Ist das nicht eine verrückte Welt? Erst ersteigert sich Escom die Rechte am Amiga, gründet die Tochterfirma Amiga Technologies und investiert Millionen in die Entwicklung, um dann alles an VIScorp zu verkaufen. Okay, Escom hatte ein schlechtes Jahr und ist finanziell völlig am Boden. Jetzt heißt die Devise: Nicht mehr an die üble Vergangenheit denken, sondern in die Zu-

kunft schauen! Und da blüht uns Amiga-Usern etwas Wunderbares - interaktives Fernsehen heißt das Schlagwort! Wäre es nicht wunderbar: Am Amiga spielen, arbeiten und interaktives Fernsehen schauen. Was für ein Gedanke! Ich denke, viele User würden sich so ein Gerät zulegen, wenn es im finanziellen Rahmen bleiben würde. Die Amiga-Technologie wäre genau richtig dafür. So schwer dürfte es doch nicht sein, wo auch noch so viele ehe-

malige Amiga-Entwickler bei VIScorp arbeiten. Mit Hoffnung auf Realisierung:

Sascha

Ach Bub... einen wirklich schönen Traum hast Du da. Leider wird er noch für lange Zeit nur ein Traum bleiben. Interaktives TV ist zwar ein nettes Schlagwort, doch bis zu dessen Realisierung wird noch viel Zeit vergehen. Bisher gibt es einfach noch keine bezahlbare Technik, die dafür leistungsfähig genug wäre. Das fängt bei den TV-Geräten an

(wenn schon interaktiv, dann doch bitte auch digital!), und hört bei den Rechnern, die einfach noch nicht die Leistung bringen, noch lange nicht auf. Zudem müßte sich auch an unseren Telefonnetzen etwas ändern, da interaktives TV auch voraussetzt, daß der Rechner (Settop Box oder was auch immer) ständig via Telefon mit der Sendezentrale in Verbindung steht. Das einzige, was inzwischen schon in dieser Richtung möglich ist, sind „Homeshopping“ (Einkaufen vor der Mattscheibe und auch bestellen), popelige Shows, in die (sehr eingeschränkt) eingegriffen werden kann und Pay TV (Film für Kohle). Hier kann ich nur Herberts Frau zitieren: „Das soll schon alles gewesen sein?“ Es gibt viel zu tun - warten wir's ab.

BRÜDERLICHKEIT

Habe die Ehre, Rossi-Brother!

1. Wie gefällt Dir Dein neuer Name? Eine Anspielung auf Deine Brille!
2. Die Beantwortung der Leserbriefe machst Du echt lustig. Bist Du auch sonst so lustig? Rede Dich aber nicht wieder raus, daß das in die Sparte „Privatsache“ fällt.
3. Die neue Version der Tips & Tricks finde ich einfach „würig“. Die alte hatte bessere Farben.
4. Welcher Computer ist besser, Amiga oder PC?
5. Warum reden alle PC-User so schlecht vom Amiga?
6. Wie heißt Dein Lieblingsspiel? Meines ist ein selbstgemachtes und nennt sich „nimm Rossi die Brille ab“. Jeder, der es geschafft hat, ist nun blind.

Don Juan del Marco

1. Gefällt mir gar nicht, weil zu lang und ich von niemandem der Bruder bin! Aber wenigstens siehst Du die richtigen Filme.
2. Das ist nun aber wirklich meine Privatsache!
3. Hatte bessere Farben? Die Farben, die jetzt verwendet

werden, sind mindestens genauso gut. Auch die Auswahl der Farben halten wir eigentlich für gelungen. Ich empfehle in diesem Fall das Buch „Schöner Leben für Farbenblinde“, das Dir eine echte Hilfe sein wird.

4. Besser wofür? Was ist ein PC? Ein 286er mit 1 MB oder ein 166 MHz Pentium mit 32 MB? Was ist ein Amiga? Ein A500 mit 512 KB und Schluß, oder ein A4000 mit allen Schikanen? Merkst Du was? Ist nicht so klar zu beantworten.

5. Weil sie sich wahrscheinlich nie die Mühe gemacht haben, sich den Amiga näher anzusehen. Allerdings halte ich es für ein böse Unterstellung, daß ALLE PC-User schlecht vom Amiga reden.

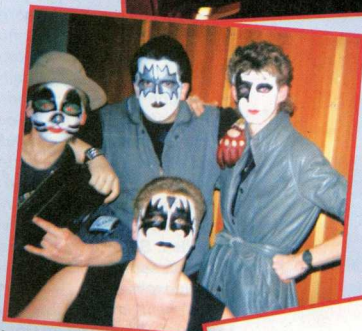
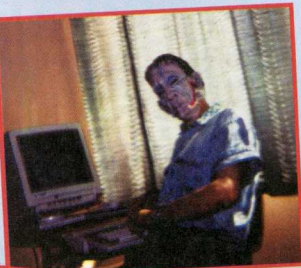
6. Mein Lieblingsspiel nenne ich „hau den kleinen Frechdachs auf die Glocke, wenn er Deine Brille anrührt!“ Jeder, der es mit mir gespielt hat, hatte hinterher ein blaues Auge.

GEWISSENSFRAGE

Hallo Rossi (schnief), was habe ich getan? Mit Tränen in den Augen sah ich die paar kümmerlichen Leserbriefe in der Amiga Games 6/96, als mir schlagartig etwas klar wurde. Jeden Monat habe ich mir die Amiga Games gekauft. Jeden Monat las ich zuerst die Mailbox. Jeden Monat verfluchte ich alle, die keinen Leserbrief geschrieben haben, denn die Anzahl der Briefe war entschieden zu klein. Nie bemerkte ich, daß auch ich unsäglicher Esel dazu beitrug, Deinen Job als Leserbrieffonkel und unseren Spaß an der Mailbox langsam, aber sicher zu eliminieren. Verflucht sei ich wegen meiner geistigen Blindheit. Ich hoffe inständig, daß noch nicht aller Tage Abend ist. Meine Einsicht traf mich zwar spät, aber dafür mit der Wucht von 42 Tonnen (geschätzt). Nur durch das Schreiben dieses Leserbriefes gelang es mir, mein abgrundtief

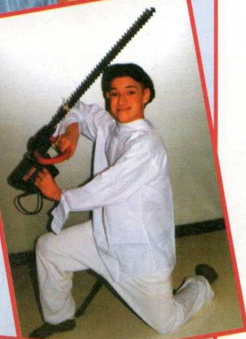
ROSSI'S JAILHOUSE

Horrorkabinett 1: Auch Monster müssen sich weiterbilden.



Horrorkabinett 2: Ausflug einer Transvestitengruppe oder „Kiss“-Imitat?

Horrorkabinett 3: Mortal Julian aus Rottach



Horrorkabinett 4: Erich aus Stuttgart ergatterte ein Foto aus den Redaktionsdungeons.



ROSSI'S MAILBOX

HELMi

schlechtes Gewissen wenigstens auf einen erträglichen Level zu heben. So, nachdem mein über 21 Jahre lang gesammelter Tränenvorrat nun erschöpft ist, versuche ich noch, eine halbwegs intelligente Frage zu stellen. Kannst Du mit den Begriffen 42, Handtuch und „Keine Panik“ etwas anfangen? Auf bald:

Steel/ID

Da ich ein gutmütiger Mensch bin (wehe jetzt lacht einer!), verzeihe ich Dir noch einmal. Hoffentlich nehmen es sich auch die anderen Leser zu Herzen und versorgen mich mit schriftlichem. Auch wenn es manche zu glauben scheinen: Briefe schreiben tut nicht weh - im Gegenteil! Es befreit Hirn und Seele! Wenn Du nun noch ein richtiges Thema gefunden hättest, würde ich Dir den (gerade erfundenen) Titel „Leserbriefschreiber des Monats“ verleihen. So bist Du nur knapp an dieser Auszeichnung vorbeigeschrammt. Allerdings nur ganz knapp. Obwohl ich keinen Babelfisch im Ohr habe, kann ich mit Deinen Begriffen durchaus etwas anfangen. Hab ich nun was gewonnen?

QUERBEET

Hey Rossi!

Wäre es nicht angebracht, diesen arroganten PC-

Usern das Mundwerk zu stopfen? Einige sind ja ganz ok, aber ich kenne einen, dem kann man schon gar nicht mehr zuhören. Wenn ich ihm manchmal die AG zeige und er sich die Grafiken anguckt, dann meint er nur höhnisch, daß sein PC das schon lange kann. Wenn ich ihm die Vorteile des Amigas erkläre, lenkt er ab. So welchen sollte man das Mundwerk stopfen (wir beginnen uns zu wiederholen! Anm. v. RR). Nun noch einige Fragen:

1. Kann man mit dem CD 32 Musik-CDs abspielen?
2. Beschädigt das CD 32 die Fernsehbildröhre?
3. Kann man das CD 32 auch mit dem Monitor betreiben?

Bis zum nächsten Brief:

Arne Schmidt

Ich kann Dir versichern, daß längst nicht alle PC-User so sind wie Dein Kumpel. Gib ihm doch einfach recht! Natürlich kann sein PC alles auch, was Dein Amiga kann - manches sogar besser. Na und? Das Auto von Hans ist auch viel schneller als meine lahme Kiste. Da kann ich prima mit leben. Allerdings hat er für sein Auto mehr bezahlt als ich bisher in meinem (langen) Leben für Autos ausgegeben habe. (Also, für die jährlichen Spritkosten Deines Autos bekommst Du meinen Wagen! Anm. von Hans!) Mit Dir und Deinem Kumpel ist es ähnlich. Dein Amiga hat ziem-

lich sicher nur einen Bruchteil des ach so wundervollen PCs gekostet. Gönn ihm den Triumph und kichere leise. Nun zu Deinen Fragen:

1. Ja.
 2. Ja, wenn es mit mehr als 140 km/h darauf auftritt.
 3. Ja, wenn Du nicht schwerer als 83 kg bist. Ansonsten solltest Du Dir einen anderen Sitzplatz suchen.
- Solltest Du die Fragen jedoch ernstgemeint haben, hier noch zusätzlich eine ganz und gar ernsthafte Antwort: natürlich kann man mit dem CD 32 auch Musik-CDs abspielen. Mir wäre kein Grund bekannt, warum das CD 32 durch normalen Gebrauch das Fernsehgerät beschädigen könnte. Das CD 32 kann man an einem RGB-Monitor (wie sie z. B. an Amigas Verwendung finden) natürlich auch anschließen.

BLINDENHUND

Hallo Rainer, dies ist mein erster Brief an Dich und bestimmt nicht mein letzter (immer diese leeren Versprechungen. Anm. v. RR), auch wenn Du ihn nicht abdrucken solltest. Ich finde, daß Dein Schreibstil ein wenig an Bissigkeit verloren hat. Haben sie Dir die Zähne ausgeschlagen? Tschuldigung, war nur ein Scherz. Aber alle Menschen werden ja mit dem Alter ruhiger und reifer. Aber dennoch bist Du der beste Leserbriefbeantworter der Amiga Games (haha). Ich habe ein paar Fragen an Dich (so zur Abwechslung mal):

1. Wo sind die Leserbilder hin? Ich (und bestimmt viele andere) vermisse sie, da so etwas in jedes Mag gehört.
2. Ich habe vor drei Monaten jede Menge Registrierkarten von Spielen verschickt. Wie lange dauert es, bis man von den Softwarefirmen Antwort bekommt? Denn mein „Sensible World of Soccer“ ist im Ar... ahem... kaputt.



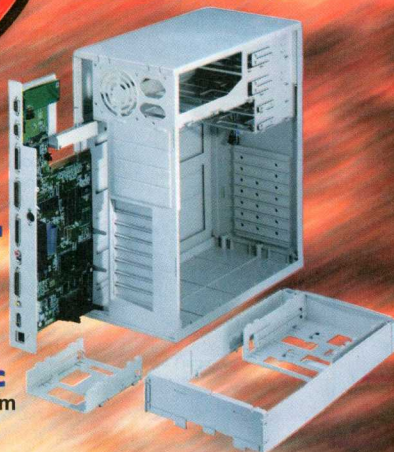
Amiga 1300 infinitiv - Tower



*Tastatur Wahlweise lieferbar!



ab **999,-**



ab **399,-**

infinitiv® Towergehäuse
zum Einbau eines
A1200 Desktop-Computers
Anschluß aller gängigen
Amiga- und PC-Tastaturen*

infinitiv® 1300 Magic
infinitiv® Tower mit eingebautem
Amiga1200, interface für den
Anschluß aller gängigen
Amiga- und PC-Tastaturen*,
inklusive Magic-Software-Paket

A 1200 Zubehör

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



19,-

Tastaturgehäuse, leer, für A-1200 die
Original-Tastatur (infinitiv-Design)



79,-

Originaltastatur A 1200

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



49,-

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

V.3.1 für 1200 inklusive Handbüchern

39,-/49,-/99,-

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

69,-

Full Pull Power-Netzteil
externes Powernetzteil für Amiga 500 /
600 / 1200, mit Ori-ginalstecker, ersetzt
das Original-Netzteil und bietet zusätzliche
Vorteile: Stromversorgungsanschlüsse
für zwei weitere 5,25
sowie zwei 3,5 Geräte! Das Netzgerät
verfügt über einen
ein-gebauten Lüfter
sowie Ein/Aus -
Schalter.
Ausgangsleistung
23 A / 5V.



TOP HIT 129,-

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 akkugepufferte 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 - Doppel - Adapter für A-600/
1200, 2,5 auf 2,5 und 3,5, inkl. Stromkabel

25,-

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

15,-

A1200 Erweiterungen

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

TOP HIT 99,-

SIMM/PS/2 Module mit 4/8/16 MB Tagespreis!

Blizzard 1230 IV Turboboard, 50MHz o. Copro. 359,-

TOP HIT PC-Tastatur-Interface
für A-4000/2000,

49,-

Top new



MG-10 Einsteigergerät
mit Stufenloses Fading,
Standby-, Key-Modus **499,-**

MG-25 bietet zusätzlich
Alphachannel und Bypass **599,-**



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.

Micronik®
Computer Service
Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9^h-13^h und 14^h-18^h; Sa. 10^h-14^h An der A3 Ausf. Opladen

Tel. 02171 / 72 45 - 0
Fax 02171 / 72 45 - 90

ROSSI'S WALKER HELM



3. Da Du offensichtlich rauchst, wollte ich Dich fragen, welche Marke Du denn bevorzugst. Ich hätte nämlich vor, Dir mit dem nächsten Brief eine Packung zu schicken (ehrllich!).
4. Ißt Du gerne Kinderschokolade (schick ich auch!)?
So, das war's vorerst. Ich hoffe, ich habe Dich nicht genervt.

Marcel Seipel

1. Also, entweder brauchst Du einen Blindenhund oder ich leide unter Delirium Tremens im fortgeschrittenen Stadium. Die finden sich nach wie vor vierfach auf der zweiten Seite der Leserbriefe. Oder verstehe ich die Frage ganz und gar quer?
2. Das mit den Registrierkarten ist so eine Sache... da kann man keinen allgemein verbindlichen Hinweis geben. Bei den meiningen kam die schnellste Reaktion nach drei Wochen (MicroProse) - auf manche warte ich nun schon seit ein paar Jahren (vermutlich werde ich nie etwas von denen hören). Irgendwo dazwischen werden die Zeiten auch bei Dir liegen. Ist mir schon klar, daß diese Antwort nicht sonderlich hilfreich ist, aber so ist das Leben! Allerdings könntest Du Dein Game auch bei dem Händler, bei dem Du es gekauft hast, reklamieren! Ist wahrscheinlich der schnellere Weg.
3. Zuvor sollte man sich fragen, warum ich rauche. Manchmal aus Wut (dann ist

es grüner Rauch aus den geblähten Nüstern), manchmal aus Genuß (na ja, eigentlich ist es die pure Sucht - das klingt aber so grausam), dann sind es blaue Packungen, die mit einem „Gaul“ anfangen. Offensichtlich machen sich da bei mir verwandtschaftliche Regungen breit.
4. Ich hasse Kinderschokolade - bin mir nun aber plötzlich im klaren darüber, daß jetzt erst recht hunderte Packungen eingehen. Nein.... bitte nicht... Gnade....

ledrings hat das nix mit der Verteilung irgendwelcher Preise zu tun. Spiele gibt es bei mir momentan eh nur gegen ein veröffentlichtes Leserfoto - und da sind die Mädels aber hoffnungslos unterrepräsentiert!
2. Meine Gehaltsliste geht Dich gar nix an, aber ich kann Dir versichern, daß ich sie einer Maus ins linke Ohr schreiben könnte.

WALKER

UNTERSTELLUNG

Hey Rainer!
Aufgrund Deiner beständigen Neigung zum Nichtabdrucken meiner Briefe habe ich letzten Monat geschmolzt. Warum? Du fragst warum (Tue ich doch gar nicht. Anm. v. RR)? Tu doch nicht so unschuldig! Ich kann Dein häßliches Lachen bis hierher vernehmen! Ist ja auch wirklich schlimm mit Dir. Du läßt mein hochwertiges Material auf Deinem Feuerholzstapel liegen. Du machst das absichtlich! Du verbannt meine Briefe in den Müll und druckst andere ab, nur um mich niederzumachen. Du bist gemein! Manchmal, wenn ich eine Deiner ultrahochdreisadistischen (die Kerls haben es aber auch verdient) Antworten lese, zweifle ich daran, daß sie von einem Menschen geschrieben wurden. Vor meinem geistigen Auge entstehen schmierige Tentakel, die widerlich schleimend über eine säurezerfressene Tastatur kriechen, ein abscheulicher Haufen ineinander verknorpelter, rotglühender, pulsierender Augen, vor denen die letzten Reste einer Sonnenbrille ihr erbärmliches Dasein fristen. An dieser Stelle geht die Phantasie mit mir durch (Komisch - genauso beschreibt mich Hans immer. Anm. v. RR). Aber eigentlich suche ich Hilfe, weil ich mir einen neuen Computer zulegen möchte. Ich habe einen

Gegrübet seist Du mir, Rainer!

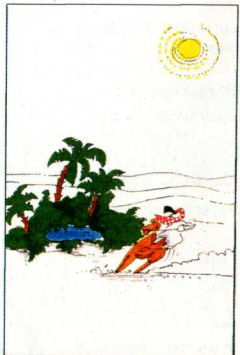
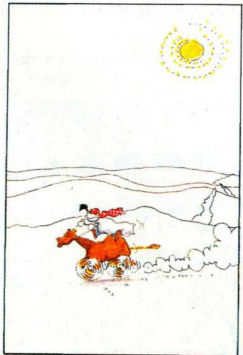
Natürlich habe auch ich nur Fragen (allerdings wenige).

1. Warum bekommen meist nur weibliche Leser einen Preis von Dir, wenn es um Bildwettbewerbe oder ähnliches geht? Hast Du etwa eine gewisse Vorliebe in der Hölle entwickelt?
2. Ist es möglich, daß an dieser Stelle mal Deine Gehaltsliste veröffentlicht wird, die bestimmt endlos ist?

Mit den besten Grüßen an Deinen koreanischen Finanzguru:

Frank Eggert

1. Ich gebe ja zu, daß ich seit der Pubertät eine gewisse Vorliebe für die weibliche Hälfte der Menschheit entwickelt habe. Wäre es Dir andersherum angenehmer? Al-



Inserentenverzeichnis

Bachler	85
Bühler	25
Computec	77, 89, 97, 100
Cross	7
Data House	73
Grothe	73
HK Computer	21
Ikarion	2
ICP	99
Joysoff	15
Magna Media	79
Media Point	73
Micronik	83
MLC	16, 17
Pawlowski	86, 87
PXE	7
PPE	89
Verko	89
Vesalia	68, 69
VOB	91
Wial	71

DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version
 V.m.ö. = Vorbestellung möglich



Aquatic Games DA	19,95
Aufschwung Ost DV	29,95
Bard vs the world DA	24,95
Biing! (2 MB + Festplatte) DV	77,95
Black Viper DV	64,95
Bomb Mania DV	36,95
Bundesliga Manager Hattrick DV	52,95
Cannon Fodder 2 DA	57,95
Caribbean Disaster DV	69,95
Cedric DV	62,95
Chaos Engine 2 DA	69,95
Civilization DV	39,95
Crash Dummies DA	24,95
Colonization DV	74,95
Combat Air Patrol DA	39,95
Der Boss DV	39,95
Der Produzent DV	74,95
Der Reeder (1,5 MB) DV	46,95
Desert Strike EV	29,95
Dune 2 EV	28,95
Erben der Erde DV	52,95
F-117A Nighthawk DA	39,95
Fields of Glory DV	39,95
Flight of the Amazon Queen DA	67,95
Formula 1 Grand Prix DA	39,95
Formula 1 World	
Champ. Edition (1,5 MB) DA	56,95
Gloom Deluxe DA	V.m.ö.
Gunship 2000 DA	39,95
Hanse - Die Expedition DV	41,95
Hatrick DV	69,95
Hillsea Lido DV	V.m.ö.
Jaktar - Der Elfenstein DV	49,95
Kampf um die Krone DV	74,95
Lollypop DA	39,95
Lothar Matthäus DA	19,95
Lothar Matthäus Super Soccer DV	24,95
Mad News (1,5 MB + Festplatte) DV	48,95
Mad News Extrablatt DV	*34,95
MAG!!! DV	74,95
Megarts Hockey DV	36,95
Nemac IV (2 MB) DV	44,95
Odyssey EV	29,95
PGA Tour Golf Plus EV	29,95
Piracy on the High Seas EV	29,95
Pole Position - F1 Teamchef DV	82,95
Red Baron DA	28,95
Road Rash DA	29,95
Samba Partie DV	77,95
Sensible World of Soccer 95/96 DA	44,95
Shadow Fighter DA	46,95
Sim Classics	
(Sim Ant, City & Earth) DV	71,95
Soccer Stars	
(Anstoss, FIFA Soccer, Kick Off 3) DV	59,95
Spherical Worlds DV	82,95
Super Skidmarks EV	53,95
Super Tennis Champs DA	V.m.ö.
Syndicate EV	28,95
UFO DV	39,95
Whale's Voyage 2 DV	65,95
Wheelspin DA	57,95
Worms DA	56,95
Worms Reinforcements DA	V.m.ö.
Zeewolf 2 DA	V.m.ö.
Zeppelin DV	29,95

- 1 MB-Erweiterung für Amiga 500 59,95
 - 2 MB-Erweiterung für Amiga 500 179,00
 2. Laufwerk 3,5" 99,95
- Amiga Control Pad 22,95
 Amiga Joystick 29,95
 Amiga Maus 24,95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31
 18 30 88
 18 06 37 • 18 54 43
 FAX 0 28 71 / 86 31

Amiga 1200

Alien Breed 3D DA	56,95
Alien Breed 3D II - The Killing Grounds DA	69,95
Biing! (3 MB + Festplatte) DV	82,95
Bundesliga Manager Hattrick DV	74,95
Chaos Engine 2 DA	69,95
Coala DA	49,95
Der Produzent DV	74,95
Der Reeder (2 MB) DV	46,95
Der Seelenturm DV	32,95
Dungeon Master 2 (2 MB) DV	76,95
Erben der Erde DV	37,95
Fears DA	69,95
Hanse - Die Expedition (2 MB) DV	41,95
Kampf um die Krone DV	74,95
MAG!!! DV	74,95
Pinball Illusions DA	59,95
Pinball Prelude DA	V.m.ö.
Primal Rage DA	56,95
Roadkill EV	49,95
Sim City 2000 DV	71,95
Siam Tilt DA	44,95
Speris Legacy DA	56,95
Super Street Fighter 2 Turbo DA	39,95

CD 32

Alien Breed 3D DA	56,95
Erben der Erde DV	49,95
Fears DA	69,95
Speris Legacy DA	56,95
Worms DA	56,95

MEGA - HITS

Alien Breed 3D Teil 2 DA	69,-
Bundesliga M. Hattrick DV	53,-
MAG!!! DV	75,-
Nemac IV DV	45,-
Pole Position DV	83,-
Primal Rage DA	57,-
Samba Partie DV	78,-
Siam Tilt DA	45,-
Worms DA	57,-

Hardware & Zubehör

Amiga-Power-

ROSSI'S WALKER



A500 mit zwei Laufwerken, der hoffnungslos veraltet ist. Bleibt also nur noch, einen neuen Computer zu kaufen. Da wäre zum einen der A1200HD, der für 1.400 DM recht gute Ausstattung bietet. Allerdings ist er einem PC nicht gewachsen. Gehen wir weiter zum A4000. Der wäre die Lösung, ist aber viel zu teuer. Sein Preis ist niemals gerechtfertigt - dafür kriege ich bessere PCs. Diesen Amiga weise ich weit von mir. Weiter geht es mit dem Neuen mit dem coolen Design - dem Walker. Ich denke, seine Leistung wird irgendwo zwischen A1200 und A4000 liegen. Man munkelt von 1.500 DM?! Oder sollte ich abwarten, was noch kommt? Gib doch mal Deine Meinung ab - wenn es geht, ohne Scherze.

Bye: Henning

Wenn ich Dir ehrlich raten soll, dann kann ich nur sagen: „abwarten.“ V!Scorp hat noch viel mit dem Amiga vor. Es werden neue, preiswerte Produkte angekündigt, die Dich aber wahrscheinlich nicht interessieren. Für 1997 haben sie einen neuen Rechner angekündigt, der mit den 300 MHz (!!!!) Alpha Chip ausgerüstet ist. Das könnte der PC-Schrecken schlechthin werden. Warte noch ein wenig und lies die Amiga Games. Wir werden Dich auf dem laufenden halten.

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 EmeraldMines-Umsetzung	6,50
1302	Jinx	tolles Puzzelspiel mit Spitzen 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“ Spitzenspiel aus der Rubrik "Prügelgames"	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	Panzerspiel mit sehr guten Ton- und Grafikeffekten	6,50
1309	Deluxe PacMan AGA	Supernuove Umsetzung eines der beliebtesten Spiele	6,50
1010	Malediction 3.0	Super-3D-Dungeon-Spiel in exzellenter Ausführung mit hohen Anforderungen: FastIRAM 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	Kick-1.3-Emulator	Degradier "degradiert" Ihren A1200/4000 zum A500 Kick 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 Verdoppelung ihrer Festplattenkapazität (auch Disketten). Beim Schreiben auf ein mit EPU installiertes Laufwerk werden die Daten komprimiert und beim Lesen automatisch dekomprimiert, ohne daß es der Anwender bemerkt.	10,00
-----	-----------------	---	-------

H29	Reorg	organisiert und optimiert Ihre Festplatte	6,50
H30	Disk Salvage	kann gelöschte 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, AlienBreed 2, Assassin, Bodyblows, Bubble & Squeak, Elfmania, Goal, Ishaer2, JungleStrike, Rise of Robots, Ruff & Tumble, Stardus, Superfrog, Zool 2	6,50
H33	Security	Sichert Ihre Festplatte gegen Fremzugriffe (z.B. Kinder)	6,50
H34	Multiluser	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 Maus zu bedienende Info-Texte auf Diskette sowie gedruckte Handbücher). Hier ein kleiner Auszug aus dem Komplettpaket (die Programme wurden unter Kickstart 1.32 v3.0 getestet):
DaVinci erstklassiges Malprogramm, Diskett Diskettenverwaltung, Diskett Etikettendruck, Diskette Diskettenretter, Universaldatei mit Adressdatei, Musikdatei, Bücherdatei, Videodatei zum Verwalten von Daten aller Art, Biorthyrium erstellt persönliche Blokuren, Verkehrsteat hilft bei der Führerscheinprüfung, Haushaltsbuchführung bringt Ordnung in die Haushaltskasse, Textverarbeitung für Ihren Schriftverkehr, Glücksrad 2.0 Variante eines bekannten Spiels, Mensch 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, Videopoker Pokerspiel, Domino! 1 Brettspiel, Printstudio Druckprogramm. Enthalten sind ferner ein Erdkunde-Lernspiel, ein Englisch-Vokabeltrainer, ein Anti-Virus-Programm sowie weitere 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 Amigas getestet (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



MEHR RAM DANK VECTOR!

Ab sofort ist das Vector RAM-Board für den Amiga 1200 lieferbar. Die autokonfigurierende Speicher-Erweiterung wird einfach nur in den Erweiterungsslot des Amiga 1200 eingesteckt und verfügt über eine Echtzeituhr mit Datumsfunktion. Ein Sockel für den mathematischen Coprozessor bis 50 MHz (PGA) ist auf der Erweiterung bereits vorhanden. Der Speicher wird durch Standard-PS/2-Simms erweitert.



Das neue RAM-Board von HK Computer überzeugt durch einen sehr guten Preis!

INFO:

Bezugsquelle:

HK-Computer
Höninger Weg 220
50969 Köln

Tel.: 0221/369062

Fax: 0221/369065

Preis: ohne RAM DM 89,-
mit 4 MB RAM DM 179,-
mit 8 MB RAM DM 299,-

NEUE CD - SERIE

Diese CD-ROM ist die Erstausgabe einer neuen CD-ROM-Serie.

In Abständen von drei Monaten sollen auf dieser CD-ROM alle News-Gruppen aus dem Usenet und anderen Netzen veröffentlicht werden, die sich irgendwie mit dem Amiga beschäftigen. Auf dieser CD-ROM befinden sich ungefähr 226.000 Artikel, die für jeden Amiga-User interessant sein sollten. Eine preiswerte Alternative für alle User, die kein Modem besitzen oder auf das Usenet nicht zugreifen können. Aber auch für Modem-User handelt es sich hier um ein sehr nützliches Archivierungs- und Nachschlagewerk für den Amiga. Zusätzlich zu den vielen Texten befindet sich noch eine Spezialversion von GRn auf dieser CD-ROM, mit der die Daten komfortabel gelesen werden. Allerdings benötigt das Programm mindestens 2 MByte RAM und 30 MByte Festplatte. Sollte man dies nicht zur Verfügung haben oder das Programm nicht benutzen wollen, dann bleibt einem nichts anderes übrig, als die Texte mit einem eigenen Textviewer zu lesen.

INFO:

Bezugsquelle:

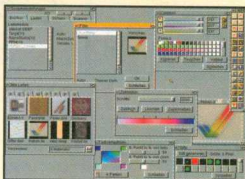
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Veronikastraße 33
45131 Essen
Tel.: 0201/788778
Fax: 0201/798447
Preis: DM 19,80

URTEIL: SEHR GUT



MALEN WIE PICASSO

Wer ein günstiges und vor allem gutes 24-Bit-Malprogramm für den Amiga auf CD-ROM sucht, ist bei Xi-Paint genau an der richtigen Adresse. Mit diesem leistungsstarken Malprogramm können ohne Probleme Bilder mit 16,8 Millionen Farben erstellt, bearbeitet und gespeichert werden. Mit einem eingebauten Mini-Raytracer können zum Beispiel einfache Objekte wie Kugeln, Quadrate, Zylinder und ähnliches erstellt werden. Natürlich unterstützt das Programm auch andere Programme wie Turbo-



Print oder ScanQuix3. Grafikkarten werden genauso unterstützt wie die verschiedensten Drucker. Zusätzlich befindet sich im Lieferumfang noch 60 Texturen, 50 Landschaften und diverse Bilder und Zeichensätze.

Xi-Paint überzeugt durch reichhaltige Ausstattung.

INFO:

Bezugsquelle:

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Veronikastraße 33
45131 Essen
Tel.: 0201/788778
Fax: 0201/798447

Preis: Neupreis DM 99,- Update von Version 3.2 DM 49,-
Update von Aminet-CD-ROM 11 oder PowerDisk DM 69,-
Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x und 2 MByte RAM.
Festplatte und Grafikkarte werden empfohlen.

URTEIL: SEHR GUT

Mit Brief und Siegel



Deutsches
Zentralinstitut
für Soziale
Fragen/DZI

Das Vertrauen unserer
Spenderrinnen und
Spenderr verpflichtet
uns schon immer zur
korrekten Planung,
Durchführung, Abrech-
nung und Kontrolle
der Projektarbeit. Das
DZI bestätigt dies mit
Brief und (Güte-)Siegel.

Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500
(BLZ 370 100 50)
Postfach 10 11 42
70010 Stuttgart

PPE PERFORMANCE PERIPHERALS EUROPE T. 02227/912097 F. 02227/3221

VideoBackupSystem
zuverlässig, schnell, sicher
Datensicherung auf Videoband
DM 99,-

easy CD-ROM A1200
Die CD-ROM Lösung für den A1200 PCMCIA Port
entworfene Mediaplätze, Netware, Telextronics, Compaq/DFP
CD Auto-Player, CD32 Emulation. Für jedes ATAPI CD-ROM Laufwerk
Sommeraktion:
easy CD-ROM & 4x Speed Laufwerk **DM 299,-**

PPE DFÜ Komplett-Sets
Ausstattung:
• 1000 mit 8227 Controller, 1000 mit 8227, 2 Mbit/sec
& DFÜ Software, 1000 mit 8227, 2 Mbit/sec
& BTX Software, 1000 mit 8227, 2 Mbit/sec
& 80 GB Controller, 1000 mit 8227, 2 Mbit/sec
1. Online

Ihre kostenlose Anmeldung zu
T-Online
Gutschein anfordern!
Finanzkauf ab DM 500,-

14.000 Baud DM 199,- **28.000 Baud DM 299,-**

AMIGA shopper
der kostenlose
Gesamtkatalog

K 240 Top Gear 2	DV DA	je 26,50	VERKOSOFT Steinbecker Str. 81g, 21244 Buchholz	Tel. 04181-8892 Fax. 04181-97868
A 500	Marbelous DV 25,00	A 1200	Spiele-Hits	
ATR-All Terrain Rac. DA 46,50	Naughty Ones DA 17,50	Banshee World Cup E. DV 29,90	A 500	
Aufschwung Ost DV 24,00	NO 2 Collection DV 35,00	Civilization DV 21,00	Black Viper DV 69,00	
Behind the Iron Gate DA 9,50	(Black Gold, Space Max, Winger)	Coala DA 24,50	Jaktar DV 46,50	
Bing! DV 83,00	Prince of Persia DV 32,50	Dennis DA 17,00	Nemac IV DA 42,00	
Cedric DV 69,00	Rally Championship DV 32,00	Der Seelenturm DV 63,50	Odyssee EV 39,00	
Der Trainer DV 25,00	Rings of Medusa GoldDV 28,00	Dreamweb DV 30,00	Soccer Star 96 DV 64,50	
Doofus DA 20,00	Sensible Golf DA 59,95	Dungeon Master 2 DV 78,00	Worms DA 64,50	
Elite 2 - Frontier DV 28,50	Super Space InvadersDA 19,00	Erben der Erde DV 63,50	A 1200	
F 117 A Nighthawk DA 29,90	The Box Vol. 1 DV 37,00	Fatman DA 14,50	Der Produzent DV 74,00	
Fifa Soccer DV 34,50	(Burntime/Dynatech/Whale's Voyage)	Fields of Glory DV 29,90	Evolution (Humans 3)DA 39,90	
Flight of Amazon Q. DA 67,95	Theme Park DV 34,50	Heimdall 2 DV 25,00	Primal Rage DA 66,00	
Heimdall 2 DV 20,00	Triples Fun DV 28,50	Impossible Mia.2025 DV 29,00	Slam Tilt DA 53,00	
Hollywood Pictures DV 71,00	(Die Siedler, T2, + 1 Spiel)	Sim Life DV 25,00	Star Crusader DA 39,90	
Kaiser DV 39,50	Turbo Trax DA 9,50	Soccer Kid DV 24,50		
Lords of Time DA 19,50	Whale's Voyage 2 DV 67,95			
	Wing Commander 1 DV 26,00			

Bestellannahme: tägl. 11:00 - 20:00 Uhr Versandkosten: Vorkasse/Scheck 3,- DM Nachnahme 10,- DM + Zahlkarte 3,- DM, Angebote solange Vorrat reicht, Preisrisikoträger vob.
Bei Annahmeverweigerung werden DM 20,- Gebühr berechnet! ACHTUNG!!! BEI UNS SIND ALLE SPIELE VOLLVERSIONEN!!!

T
Jetzt die Knaller

Z
der letzten

F
3 Monate

E
nachbestellen!

L

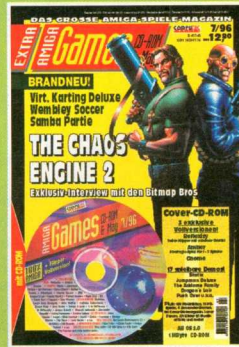
NACHBESTELLEN!



05/96



06/96



07/96

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 GAMES 05/96 mit Diskette	DM 7.50
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 05/96 mit CD-ROM	DM 12.80
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 06/96 mit Diskette	DM 7.50
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 06/96 mit CD-ROM	DM 12.80
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 07/96 mit Diskette	DM 7.50
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 07/96 mit CD-ROM	DM 12.80
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	

DM 3,-

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC

SCHNELL, SCHNELLER, SPEED UP!

Das Speed Up-System HD aus dem Hause VOB ist ein Treibersystem, welches den Original Amiga Harddisk-Treiber durch eine neue, weiterentwickelte Version ersetzt. Durch das Speed Up-Treibersystem wird einerseits die IDE-Kompatibilität des Systems erhöht und ein beträchtlicher Geschwindigkeitszuwachs erzielt. Die Installation des Speed Up-Systems ist dabei sehr einfach und kann auch von Einsteigern problemlos durchgeführt werden, da die Software komplett über ein Installations-Script installiert wird. Da man ja meist nicht nur eine Festplatte an seinem Rechner nutzt, sondern auch oft ein CD-ROM-Laufwerk besitzt, gibt es natürlich auch ein Speed Up-System für CD-ROM-Laufwerke. Es handelt sich hierbei um eine Softwarelösung wie bei dem Speed Up-System für Festplatten, wobei jedoch hier auch noch eine Hardware-Erweiterung im Lieferumfang enthalten ist. Mit dieser Hardware-Erweiterung kann der Anwender bis zu vier Geräte wie CD-ROMs oder Festplatten parallel betreiben. Durch das Buffering der Zugriffsleitungen

sind jetzt sogar Kabellängen bis zu drei Meter möglich, und natürlich ist das System multiseSSIONsfähig. Das heißt, daß auch digitale Audio- und Photo-CD-ROMs eingelesen werden können. Damit es keine Probleme im Betrieb mit Turbokarten gibt, wird der normale AT/IDE-Kontrolller genutzt, wobei der I/O Space in 8 MByte-Bereich frei bleibt. Mit der Professional-Version vom Speed Up-System können sogar Streamer angeschlossen werden. Durch das Staffelpreis-System von VOB ist es auch jederzeit möglich, auf eine andere Version vom Speed Up-System zu wechseln.



Dank der Hardware-Erweiterung kann man bis zu vier Geräte parallel betreiben.

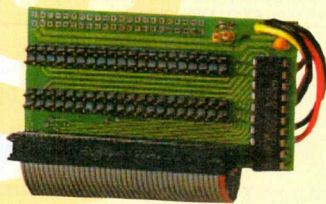
INFO:

Bezugsquelle:

VOB
Postfach 104243
44042 Dortmund
Tel.: 0231/9610280
Fax: 0231/96102888

Preis: Speed Up-System HD DM 49,-, Speed Up-System CD (inkl. Hardware) DM 148,-, Speed Up-System Professional DM 199,-
Benötigt Amiga 600, Amiga 1200 oder Amiga 4000.

URTEIL: SEHR GUT



Der Anschluß von Speed Up ist denkbar einfach.

MEHR DURCHBLICK!

Der Amiga ist ein wunderbarer Computer. Aber was hilft einem der schönste Computer, wenn man dazu nicht auch einen guten Monitor sein eigen nennt. Der Betrieb des Amigas an einem Fernseher oder einem minderwertigen Monitor kann einem den Spaß mit dem Rechner ganz schön vermiesen, und für die Augen ist es auch nicht unbedingt das Gesundeste. VOB bietet hier nun eine sehr gute Lösung des Problems in Form eines Multiscan-Monitors mit dem klingenden Namen VOB AM1792STV an. Dieser Monitor mit einer 17 Zoll Philips Bildröhre besitzt eine Abtastfrequenz von 15 kHz und 30 kHz bis 64 kHz in der Horizontalen. In der Vertikalen ist die Synchronisation von 48 Hz bis 100 Hz. Die Auflösung beträgt dabei maximal 1.024 x 768 Pixel, und das Emissionsniveau TCO-92 wird natürlich eingehalten. Der Audioausgang des Amigas kann direkt mit dem Monitor verbunden werden, so daß man sich zu einem gestochen scharfen Bild auch noch an einem wunderbaren Sound erfreuen kann. Falls einem die Audio-Leistung der zwei eingebauten Stereolautsprecher nicht ausreicht, kann man mit einem Klinkstecker den Monitor mit externen Aktiv-Boxen oder auch mit einer Stereo-Anlage verbinden. Ein besonderes Leistungsmerkmal ist der eingebaute

TV- und Teletext-Tuner, die mittels der mitgelieferten Fernbedienung aktiviert werden können. Auf insgesamt 59 Programmplätzen kann man sich über das aktuelle Fernsehprogramm oder über einem Videofilm freuen. Vorausgesetzt ist natürlich, man hat den Monitor an einem Antennenkabel bzw. an einem Videorecorder angeschlossen. Die Bedienungsanleitung ist komplett in deutsch und übersichtlich gehalten worden. Im Lieferumfang ist enthalten: VOB AM1792STV Grundgerät, zwei integrierte Stereoboxen, integrierter TV- und Teletext-Tuner, VGA-Kabel, Powerkabel, Fernbedienung, Amiga-VGA-Adapter und natürlich die Anleitung.

INFO:

Bezugsquelle:

VOB
Postfach 104243
44042 Dortmund
Tel.: 0231/9610280
Fax: 0231/96102888

Preis: DM 1799,-

URTEIL: SEHR GUT



Wer auf der Suche nach einem erstklassigen Monitor ist, ist mit dem AM 1792 STV von VOB bestens beraten.

GAMES FÜR WENIG GELD!



Gute Spiele müssen nicht teuer sein. Dies beweist uns wieder einmal die bekannte Spiele-Serie Nordlicht-Spiele, wo jede Diskette nur DM 4,- kostet. Diese Serie ist erhältlich bei Nordlicht-EDV-Service, Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden, Tel. 04931/167222.

NL-Spiele 71-3

Brainstorm

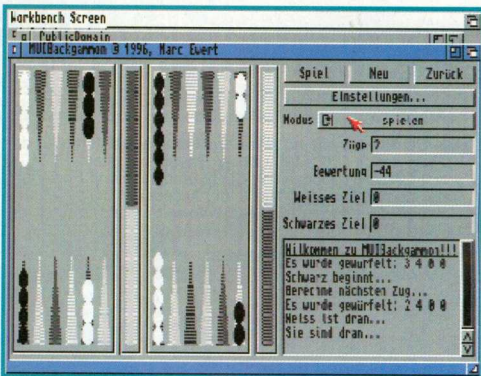
Hier müssen verschiedenfarbige Kugeln auf unterschiedliche Platten geschoben werden. Das wäre eigentlich ganz einfach, wenn nicht bei jedem Zug die Kugel ihre Farbe wechseln würde. Zu allem Überflus hat der Spieler auch nur eine begrenzte Anzahl an Zugmöglichkeiten. Hier kann nur der Spieler gewinnen, der vorher genau überlegt und jeden Spielzug plant.



Brainstorm ist ein kniffliges Geschicklichkeitsspiel mit bunten Kugeln.

NL-Spiele 69-3

Backgammon



Diese Back Gammon-Umsetzung überzeugt mit hervorragender Grafik.

Schon oft wurde dieses bekannte Brettspiel auf dem Amiga umgesetzt. Wieder einmal hat es ein Programmierer geschafft, einen neuen Rekord bei der Qualität der Umsetzung aufzustellen. Das Spiel zeichnet sich durch eine exzellente Grafik und sehr gute Computergegner aus. Auch die Animationen der einzelnen Spielzüge sind flüssig und schnell gelungen. Schade ist nur, daß keine Sound-FX vorhanden sind. Wäre dies der Fall gewesen, hätte man das Spiel ohne Bedenken auf Platz 1 der Umsetzungen plazieren können.

NL-Spiele 70-7

Argus

Argus ist ein wunderbares Ballerspiel, das für jede Altersgruppe geeignet ist. Man steuert ein Raumschiff über eine Planetenoberfläche und muß sich gegen einige ziemlich schießwütige Gegner behaupten. Dabei werden dem Spieler wunderbare Grafiken und gute Soundeffekte präsentiert. Eine große Anzahl an verschiedenen Gegnern sorgt dafür, daß das Spiel nicht zu schnell langweilig wird. Einziges Handicap bei diesem Spielchen ist die Steuerung, die leider ziemlich langsam auf die Bewegungen des Users reagiert. Damit es keine Probleme beim Starten des Spiels gibt, sollte man Amiga-OS 2.x sowie 1 MByte ChipRAM besitzen.



Gut gemachte Shoot'em Up-Kost darf man von Argus erwarten.

Gut gemachte Shoot'em Up-Kost darf man von Argus erwarten. Eine große Anzahl an verschiedenen Gegnern sorgt dafür, daß das Spiel nicht zu schnell langweilig wird. Einziges Handicap bei diesem Spielchen ist die Steuerung, die leider ziemlich langsam auf die Bewegungen des Users reagiert. Damit es keine Probleme beim Starten des Spiels gibt, sollte man Amiga-OS 2.x sowie 1 MByte ChipRAM besitzen.

NL-Spiele 73-1

Piles 'o' Tiles



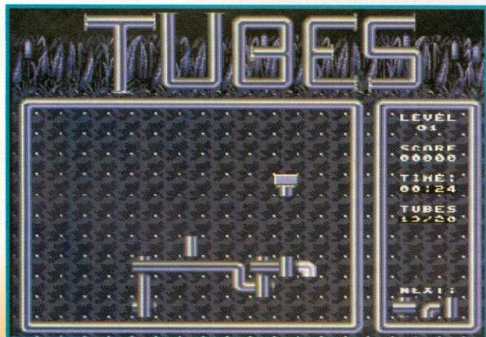
Piles 'o' Tiles ist ein süchtigmachender Shanghai-Clone.

In der Shareware-Demoversion dieser Shanghai-Variante können bis zu 16 verschiedene Bretttaufbauten einzeln angewählt werden. In der Vollversion, die nur direkt beim Autor erhältlich ist, können noch 26 weitere Bretttaufbauten genutzt werden. Die Grafiken sind dem Programmierer sehr gut gelungen, und viele kleine Effekte lockern das Spiel erheblich auf.

NL-Spiele 67-4

Tubes

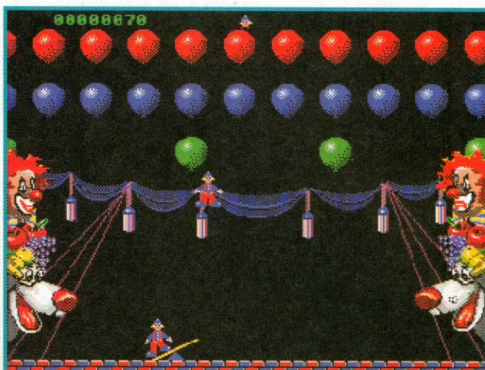
Wer Spaß am Rohrverlegen hat, sollte einmal dieses Spiel auf seinem Amiga starten. Gleich zu Beginn kann der Spieler entscheiden, ob er Wasser-, Öl- oder Milchrohre verlegen will. Jetzt muß man dann in alter Pipeline-Manier unter Zeitdruck die Rohre so plazieren, daß die gesamte Flüssigkeit in sie hineinpaßt. Wahlweise kann der Spieler das Game mit der Maus, dem Joystick oder mit der Tastatur bedienen. Damit man nicht den Überblick verliert, ist natürlich auch eine Highscore-Liste in das Game eingebaut worden. Das Spiel benötigt mindestens Amiga-OS 2.x sowie 1 MByte ChipRAM.



Wer sich noch an den Klassiker Loopz erinnern kann, weiß, worum es in Tubes geht.

NL-Spiele 70-5

Circus



Einmal im Zirkus auftreten? Circus macht es möglich!

Kinderträume werden wahr! Wer wollte nicht schon einmal als Clown in einem Zirkus auftreten? Mit diesem Spiel ist es nun endlich möglich. Hier steuert man mit der Maus einen Clown, an dessen Fuß ein Sprungbrett befestigt ist. Mit einem Druck auf die linke Taste der Maus kommt nun ein zweiter Clown ins Spiel, der genau auf diesem Sprungbrett landen muß, um verschiedene Luftballons, die im Zirkus herumfliegen, zum Platzen zu bringen. In einigen der Luftballons sind sehr nützliche Extras, wie zum Beispiel ein Blumenstrauß zum Aktivieren des Trapezes und vieles mehr. Damit man das Spiel allerdings auf seinem Rechner starten kann, benötigt man mindestens 1 MByte ChipRAM.

NL-Spiele 66-2

Duck Dogers



Exzellente wurde die Grafik von Duck Dogers gestaltet.

Ein wunderschönes Geschicklichkeits-Spiel mit wunderbaren Grafiken. Man muß versuchen, diverse Gegenspieler in große Töpfe zu schubsen. Um dies zu schaffen, muß man sie erst einmal mit einer Lähmungspistole zu Eis erstarren lassen, um sie dann mit gezielten Fußtrittern in den Topf zu befördern. Wenn man noch zusätzlich etwas Punkte sammeln will, sollte man alle Früchte und Extras einsammeln. Dieses Spiel benötigt auch Amiga-OS 2.x und 1 MByte ChipRAM.



Der Sommer hat einen seiner Höhepunkte erreicht, ein wunderbares Wetter wird uns ab und zu beschert, aber trotzdem gehen die Fragen nicht aus. Von einer Sommerpause kann hier bei der Helpline nicht im geringsten die Rede sein. Damit wir auch weiterhin genügend Fragen zu beantworten haben, müßt Ihr nur einfach Eure Fragen an folgende Adresse schicken.

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

AMIGA 500 aufrüsten?

Ich möchte meinen Amiga 500 aufrüsten, und dazu hätte ich ein paar Fragen an Euch:

- 1) Wenn ich eine Festplatte hätte und ein CD-ROM, wo müßte ich eine Turbokarte anschließen?
- 2) Was haltet Ihr von einer 1 GByte-Festplatte inkl. Controller mit RAM-Option für 8 MByte und einem Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk,

das in einer Anzeige bei Euch angeboten wird?

- 3) Braucht man unbedingt Treibersoftware für eine Festplatte oder ein CD-ROM, oder ist die auf der Workbench 1.3 oder einer anderen Workbench dabei?
- 4) Ich habe von einem Amiga 1300 gehört. Ist da was dran?
- 5) Hat der Amiga 500 überhaupt noch eine Überlebenschance?
- 6) Ich bin kurz davor, mir Amiga-OS 3.1 zu kaufen. Wo

wird das Kickstart 3.1 eingebaut?

- 7) Braucht man, um ein CD-ROM betreiben zu können, auch einen Controller, oder kann man es über den Festplatten-Controller benutzen?
- 8) Was ist eine Festplatten-Partition?
- 9) Mit welchen Namen muß man eine Festplatte formatieren, oder ist das egal?
- 10) Ich habe mal bei Pizza Connection auf Install gedrückt, und da wollte der Computer von mir wissen, unter welchem Pfad er das Spiel ablegen soll. Was hat das zu bedeuten?

auch noch Zusatzsoftware benötigt. Ein idealer Grund, um endlich auf ein aktuelles Amiga-OS zu wechseln. Es gibt natürlich noch Filesysteme, die besser als die mitgelieferten von Amiga Technologies sind, jedoch ist so etwas nicht zwingend nötig. Einige Hersteller von Controllern liefern gleich ein Filesystem mit.

4) Das ist ein reiner Fantasiename. Daß es einen neuen Amiga geben wird, sieht man ja beim „Walker“. Wie jedoch dann endgültig der Name sein wird, ist wieder eine andere Sache.

5) Meiner Meinung nach hat der „Standard-Amiga 500“ auf Dauer keine Überlebenschance. Bei einem hochgerüsteten Amiga schaut die Sache natürlich wieder ganz anders aus.

6) Hier kannst Du eigentlich nichts falsch machen. Das Kickstart befindet sich direkt auf dem Motherboard des Rechners. Leider habe ich keinen Amiga 500 hier zur Verfügung und kann deswegen nicht nachschauen, wo es sich genau befindet. Allerdings kannst Du es auch nicht übersehen, da es der einzige Chip in dieser Form und Größe ist.

7) Ja, man benötigt dazu einen Controller. Wenn Dein Festplatten-Controller dazu geeignet ist, auch CD-ROMs verwalten zu können, kannst Du aber auch das CD-ROM-Laufwerk an Deinen Festplatten-Controller anschließen.

8) Man kann eine Festplatte mit der Controller-Software in einzelne Bereiche aufteilen.

Dennis Dörne, 14513 Teltow

1) Die Turbokarte wird auch am Expansion-Port vom Amiga 500 angeschlossen. Du mußt dabei nur darauf achten, daß Du eine Turbokarte kaufst, die einen „durchgeschliffenen Port“ besitzt. Das heißt, daß die Turbokarte einen Anschluß hat, der identisch mit dem Expansion-Port vom Amiga 500 ist, damit man dort den Festplatten-Controller und andere Erweiterungen anschließen kann.

2) Generell können wir nur Hardware bewerten, die wir auch besitzen bzw. einmal getestet haben. Da wir nicht alles haben können und uns ungern auf die Aussagen Dritter verlassen, kann ich Dir hierzu keine Antwort geben.

3) Nein, ab der Workbench 2.x ist das alles kein Problem. Unter Amiga-OS 1.3 ist das Installieren ziemlich umständlich, und teilweise wird

BITS UND BYTES

Ich lese seit ungefähr zwei Jahren regelmäßig Eure Zeitschrift und natürlich besonders aufmerksam Eure Helpline. Trotzdem habe ich noch ein paar Fragen an Euch:

- 1) Was ist der Unterschied zwischen Fast- und ChipRAM?
- 2) Wenn ich mir einen 2 MByte Fat-Agnus einbaue, habe ich dann mehr ChipRAM?
- 3) Wo schließe ich eine Turbokarte am Amiga 500 an?
- 4) Was ist der Unterschied zwischen Bytes und Bit?

Michael Krüger, 84378 Nöham

1) Das ChipRAM wird vom Amiga für Grafiken und Sounds benötigt. Da aber diese Art von Speicher relativ langsam ist, gibt es noch das FastRAM, welches um einiges schneller

ist, jedoch nicht für Grafik und Musik geeignet ist. Es handelt sich dabei nicht um verschiedene Speicher-ROMs, sondern lediglich um verschiedene Arten der Speicherverwaltung über den Agnus.

2) Ja, dann hast Du 2 MByte ChipRAM zur Verfügung. Natürlich nur, wenn auch das RAM, also FastRAM, vorhanden war. Das FastRAM wird dann natürlich um die Menge weniger, um die sich das ChipRAM erhöht.

3) Eine Turbokarte wird am Expansion-Port an der linken Seite des Amiga 500 angeschlossen.

4) Das kann man mit den Maßen Zentimeter und Meter vergleichen: 8 Bits sind 1 Byte, 1.024 Bytes sind 1 KByte, 1.024 KByte sind 1 MByte und 1.024 MByte sind 1 GByte.

Dies hat den Sinn, daß die Datensicherheit erhöht wird und man einen besseren Überblick erhalten kann. Jede einzelne Partition wird dann wie ein eigenes Laufwerk behandelt.

9) Welchen Namen Du dabei verwendest, ist völlig egal. Natürlich darfst Du dabei nicht zweimal den gleichen Namen verwenden. Du solltest dabei logische und kurze Namen benutzen.

10) Das Programm fragt hier nach dem Pfad, wo das Spiel installiert werden soll. Dies ist praktisch der Platz auf der Festplatte, wo Du das Spiel haben willst, zum Beispiel: DH0:Spiele/Pizza.

CD-ROM-LAUFWERK

Ich besitze einen Amiga 2000 mit 1 MByte RAM, Festplatte, AT-Controller und möchte mir ein CD-ROM-Laufwerk kaufen. Dazu habe ich einige Fragen:

- 1) Wieviel KByte RAM benötige ich für ein CD-ROM-Laufwerk?
- 2) Ich besitze Kickstart 2.1. Welches Kickstart benötige ich für den Betrieb eines CD-ROM-Laufwerks?
- 3) Kann ich an meinem Controller ein CD-ROM-Laufwerk anschließen?
- 4) Brauche ich eine Turbokarte?

Christian MaBalsky,
06128 Halle

1) Das kommt ganz darauf an, welchen Controller Du benutzt bzw. wie er konfiguriert ist. Normalerweise kann man so um die 50 KByte für ein CD-ROM-Laufwerk rechnen, wobei dieser Wert jetzt nur geschätzt ist.

2) Ich bezweifle, daß Du Kickstart 2.1 besitzt. Vermutlich Kickstart 2.0x und die Workbench 2.1. Damit gibt es keine Probleme mit einem CD-ROM-Laufwerk.

3) Das kann ich Dir leider weder bestätigen noch verneinen. Im Handbuch des Controllers solltest Du hierzu detaillierte Informationen fin-

AMIGA 2000

Lieber Andreas, ich erfreue mich nun schon seit mehr als einem Jahr an der Userbox und habe auch schon sehr viele Informationen verwerten können. Nun komme ich zu meinen Fragen: Ich besitze einen Amiga 2000 mit Amiga-OS 3.1, SCSI-Controller, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, 1 MByte ChipRAM, 4 MByte FastRAM, FlickerFixer, Grafikkarte und einen Monitor.

- 1) Meine Grafikkarte funktioniert leider nicht. Das gleiche Problem habe ich mit meinem FlickerFixer. Woran kann das liegen?
- 2) Wenn ich die Zeitschriften so durchblättere, dann sehe ich immer wieder Turbokarten, die von Amiga 500-Besitzern angeboten werden. Kann ich eine solche Turbokarte in meinen Rechner einbauen?
- 3) Da ich nur neuere Spiele besitze, aber auch gerne einmal ältere Spiele spielen möchte, frage ich mich, wie das mit den Kickstart-Umschaltplatinen funktioniert?
- 4) Ich betreibe sehr viel Textverarbeitung. Dabei binde ich auch Grafiken ein. Hier kommt es oft vor, daß mir der Speicher ausgeht. Wie kann ich mein System möglichst billig mit RAM aufrüsten?

Markus Knoll, 91460 Baudenbach

Hallo, Du bist der erste User in der Helpline, der mich mit Namen anspricht.

1) So wie Du Dein Problem geschildert hast, muß ich wirklich nur raten. Rufe einmal beim

Hersteller der Grafikkarte an und frage nach, ob es mit Deinem Monitor Probleme geben kann. Eventuell ist auch das von Dir benutzte Monitorkabel nicht ganz in Ordnung. Bei einem solchen Problem muß Du schon sehr genau beschreiben, was los ist, also was Du gemacht hast, welche Fehlermeldungen erscheinen und so weiter.

2) Nein, das ist leider nicht möglich.

3) Im Grunde funktioniert das ganz einfach. Du steckst die Umschaltplatine an der Stelle am Computer ein, wo sich normalerweise das ROM befindet. Das alte und das neue ROM wird dann auf die Umschaltplatine gesteckt. Wenn nun der Computer ausgeschaltet ist, kannst Du mit einem Umschalter zwischen den einzelnen Kickstarts wählen. Dazu benötigst Du natürlich auch die jeweilige Workbench-Version.

4) Vielleicht hast Du auf Deinem Controller eine RAM-Option. Hier kannst Du relativ günstig Dein RAM erweitern. Ansonsten kannst Du eigentlich nichts anderes machen, als Dir eine RAM-Erweiterung zu kaufen. Willst Du Dir jedoch eine Turbokarte zulegen, solltest Du dann gleich den Speicher AUF der Turbokarte installiert haben.



den. Im Zweifelsfall beim Kauf des CD-ROM-Laufwerks noch einmal beim Händler nachfragen.

4) Eine Turbokarte schadet eigentlich nie. Aber zum Betrieb eines CD-ROM-Laufwerks benötigst Du auf jeden Fall keine Turbokarte.

NEUES INTERESSE

Ich besitze seit ca. 3 Jahren einen Amiga 1200. Vor ungefähr einem Jahr verlor ich mein Interesse an ihm und wollte mir einen PC kaufen. Vor einem halben Jahr blättere ich meine alten Ausgaben der Amiga Games durch und bekam neues Interesse an meinem Amiga. Nun habe

ich einige Fragen an Euch:

- 1) Lohnt es sich, den Amiga 1200 aufzurüsten, oder sollte ich lieber auf den Amiga 1300 warten?
- 2) Benötigt man für ein CD-ROM-Laufwerk bestimmte Treiber oder Programme?
- 3) Kann ich ein CD-ROM-Laufwerk selber installieren?
- 4) Ich habe mal etwas von einem Scart-Kabel vom Amiga zum Fernseher gehört. Was kann man damit alles machen?
- 5) Wie teuer wäre es ungefähr, den Amiga 1200 und einen Tower umzubauen?

Unbekannt

1) Was sollen wir dazu sagen? Der Amiga 1200 läßt sich ganz gut und auch noch einigermaßen günstig aufrüsten. Der

Amiga 1300, oder wie er auch immer heißen wird, ist noch nicht erhältlich und keiner kann sagen, welche Ausstattung er nun endgültig haben wird und welche Kosten auf den User zukommen.

- 2) Nein, beim Amiga 1200 benötigst man hier nichts, um das CD-ROM-Laufwerk ganz normal nutzen zu können.
- 3) Ja, ein Kabel anstecken dürfte wohl für niemanden ein Problem sein.
- 4) Eigentlich so ziemlich alles, was man halt mit einem Scart-Kabel machen kann. Du kannst zum Beispiel einen Videorecorder oder einen Fernseher an den Amiga anschließen.
- 5) Das kommt ganz darauf an, welche Art von Tower mit welchen Features Du kaufen

willst. Du kannst davon ausgehen, daß ein gutes Towergehäuse um die DM 400,-kosten wird.

AUFRÜSTEN!

Ich bin Besitzer eines Amiga 1200 mit Festplatte und Amiga-OS 3.1.

- 1) Kann man ein CD-ROM-Laufwerk, das für einen Amiga 4000 gebaut worden ist, auch am Amiga 1200 anschließen?
- 2) Welches CD-ROM-Laufwerk würdet Ihr mir empfehlen? AT oder SCSI?
- 3) Im Devs/DOS—Drivers-Verzeichnis meiner Workbench befinden sich zwei Icons mit den Namen PC0 und PC1. Was ist das? Sind das PC-Emulatoren?
- 4) Kann ich ein externes bzw. internes HD-Disketten-Laufwerk an meinen Amiga anschließen?
- 5) Kann man den Amiga 1200 mit einer Power-PC-Karte aufrüsten?
- 6) Woher bekomme ich den MAC-Emulator ShapeShifter?

Christopher Peterwerth,
63762 Großostheim

1) Ja, man benötigt dann allerdings ein externes Gehäuse, wo man das Laufwerk einbauen kann. Eventuell ist dazu auch noch ein externes Netzteil nötig.

2) SCSI-CD-ROM-Laufwerke sind wesentlich teurer als AT-Laufwerke, haben jedoch den Vorteil, daß sie etwas schneller sind. Allerdings gibt es mittlerweile schon einige sehr schnelle AT-CD-ROM-Laufwerke. Hier mußt Du halt entscheiden, ob Dir die Geschwindigkeit oder der Kaufpreis wichtiger ist.

3) Nein, das sind sogenannte Mount-Icons, mit denen es möglich ist, PC-Disketten in den Laufwerken DF0 (PC0) und DF1 (PC1) zu lesen.

4) Nein.

5) Ja, wobei natürlich nicht jede Karte dafür geeignet ist. Die meisten Karten sind jedoch nur über einen Zorro-Slot an dem Amiga anschließbar.

6) ShapeShifter ist direkt beim

Fragen zum Amiga 500

Da ich auf dem Amiga 500-Sektor total neu bin, habe ich jetzt ein paar Fragen an Euch:

- 1) Wie kann ich eine Floppy 1541 an den Amiga 500 anschließen? Ich möchte nämlich nun auch C64-Spiele über einen Emulator laufen lassen.
- 2) Was ist denn eigentlich ein Checksum-Error? Ich habe schon mal im englischen Lexikon nachgeschlagen und habe dort die Übersetzung Prüfsummen-Fehler gefunden. Was heißt das nun im Klartext?
- 3) Wofür sind der Agnus, Fat Agnus und Big Fat Agnus da?
- 4) Wird der Amiga 500 weiterhin hergestellt oder wird die Produktion eingestellt?
- 5) Welche Kopierprogramme könnt Ihr mir empfehlen?
- 6) Da ich ein riesengroßer Fan von Freddie Mercury bin, habe ich da eine Frage zu den Musik-Programmen: Könnte ich eigentlich einen normalen CD-Player an den Amiga anschließen, um dann Freddie Stimme auf dem Computer nachzubearbeiten?
- 7) Lohnt es sich, ein CD-ROM-Laufwerk für den Amiga 500 zu kaufen?
- 8) Was würde passieren, wenn man aus Versehen den Amiga 500 sieben Tage nicht ausschaltet, sondern durchgehend laufen läßt?

Mirco Geldermann, 46325 Borken

1) Dazu benötigt man einen speziellen Adapter bzw. ein Kabel, das allerdings nicht im Fachhandel erhältlich ist. Bei den meisten Emulatoren ist in der Anleitung eine Bauanleitung beigelegt oder eine Adresse, wo man diesen Adapter bestellen kann.

2) Beim Schreiben einer Datei auf ein Medium werden immer Prüfsummen vom Amiga-OS geschrieben, um zu gewährleisten, daß auch alle Daten wirklich korrekt gespeichert worden sind. Sollte nun beim Schreiben dieser Daten irgendein Fehler auftreten, so wird

eine falsche Prüfzahl geschrieben, und sobald man wieder an diese Stelle der Festplatte gelangt, erscheint dann dieser Checksum-Error, der aber mit Programmen wie DiskSalv jederzeit beseitigt werden kann. Solche Fehler können erzeugt werden, wenn man den Computer ausschaltet, während er noch versucht, etwas auf eine Diskette oder Festplatte zu schreiben.

3) Der Agnus ist für die Speicherverwaltung des Amigas zuständig. Je nachdem, welcher Agnus eingebaut ist, kann mehr oder weniger ChipRAM im Amiga genutzt werden.

4) Der Amiga 500 wird schon lange nicht mehr hergestellt. Zur Zeit werden nur Amiga 1200 und Amiga 4000 produziert.

5) Eines der besten Programme dieser Art ist SuperDuper, das überall im PD-Handel erhältlich ist. Bei den kommerziellen Programmen ist meiner Meinung nach das beste Programm eindeutig Siegfried-Copy.

6) Nein, das geht auf jeden Fall nicht. Aber man könnte ein passendes CD-ROM-Laufwerk anschließen und mit der entsprechenden Software die Audiodaten in den Amiga einlesen und nachbearbeiten. Oder man verwendet einen Digitizer und nimmt per Mikro die Stimme auf, um sie anschließend zu bearbeiten.

7) Ja, achte aber darauf, daß Du dieses CD-ROM-Laufwerk auch an andere Rechner anschließen kannst, falls Du einmal auf ein höheres Amiga-Modell umsteigen solltest.

8) Es gibt zwar keine Garantie dafür, aber im Normalfall dürfte der Rechner deswegen keinen Schaden erleiden.

Autor erhältlich. Die Adresse kann man der Demoversion des Programms entnehmen.

SCREENSHOTS!

Als noch ein Amiga 500 das Beste und das Betriebssystem 1.3 der letzte Stand war, konnte man mit einem Freezer-Modul wie Action Replay problemlos jede Art von Screenshots machen. Ab Amiga-OS 2.x versagte das Action Replay und war nicht mehr kompatibel. Heute verwende ich Turbo

Print 4.0, welches laut Beschreibung diese Funktion zum Erstellen der Screenshots ebenfalls beherrscht. Leider ist es mir aber noch nicht oft gelungen, aus Spielen Bilder zu machen. Ist Euch ein Programm bekannt, das besser dazu geeignet ist?

Peter Grossauer, 3062 Kirchstetten, Österreich

Also wir hatten hier ein Action Replay an einem Amiga 2000 mit Amiga-OS 2.04 angeschlossen und keine

Probleme damit. Das Problem bei allen Software-Lösungen ist, daß die guten Spiele die Tastaturabfrage sperren oder selbst belegen. Das gleiche Problem existiert auch bei der Maus- und Joystick-Abfrage. Deshalb ist es meist nicht möglich, Screenshots mit Softwarelösungen zu machen. Es gibt eine Vielzahl an Programmen für diesen Zweck im PD-Bereich. Allerdings haben diese Programme alle genau das gleiche Problem wie TurboPrint.

AMIGA 500 AUFRÜSTEN, TEIL 7/98

Ich bin seit acht Jahren stolzer Besitzer eines Amiga 500 mit 1 MByte Speicher, Amiga-OS 1.3 und einem zweiten Laufwerk. Nun habe ich vor, mir eine Festplatte und ein CD-ROM-Laufwerk zuzulegen und hätte dazu einige Fragen:

- 1) Lohnt es sich, eine Festplatte bzw. ein CD-ROM-Laufwerk zu kaufen?
- 2) Wird das CD-ROM-Laufwerk an demselben Controller angeschlossen wie eine Festplatte?
- 3) Kann man an einem Controller auch noch andere Hardware anschließen?
- 4) Ist es sinnvoll, eine höhere Amiga-OS-Version zu benutzen?

Marc Walters, 92268 Lehendorf

- 1) Eine Festplatte kann man eigentlich immer brauchen.

Ich kenne keinen User, der seine Festplatte wieder hergeben würde, um in Zukunft wieder ausschließlich mit Disketten arbeiten zu müssen. CD-ROMs sind mit Sicherheit das Medium der Zukunft. Spiele und Anwendungen werden immer komplexer und benötigen einfach mehr Platz auf den Speicher-Medien als eine Diskette bieten kann.

2) Wenn der Controller dazu technisch in der Lage ist, kannst Du auch eine Festplatte und ein CD-ROM-Laufwerk sowie andere Geräte gleichzeitig anschließen.

3) Ja, zum Beispiel einen Streamer und viele andere Geräte.

4) Also wenn Du noch Amiga-OS 1.3 besitzt, lohnt es sich. Ab Amiga-OS 2.x fängt das Leben erst einmal an, und ab Amiga-OS 3.x wird das Leben richtig komfortabel.

FESTPLATTE

Ich besitze einen Amiga 600HD mit einer 40 MByte-Festplatte und hätte ein paar Fragen an Euch:

- 1) Lohnt es sich, ein CD-ROM-Laufwerk zu kaufen?
- 2) Wie bekomme ich Spiele mit mehreren Disketten auf eine Festplatte?
- 3) Ich möchte mir eine 1 GByte-Festplatte zulegen. Soll ich mir lieber eine interne oder externe Festplatte kaufen? Was ist besser?
- 4) Wäre eine 1 GByte-Festplatte zu viel oder zu wenig für meinen Amiga?

David Schlossdrek,
22111 Hamburg

- 1) Ja, immer mehr Spiele erscheinen mittlerweile auf CD-ROM. Man erspart sich das lästige Diskettenwechsellern, und mittlerweile gibt es auch schon eine riesige Auswahl an diversen CD-ROMs für den Amiga.
- 2) Im Normalfall erstellt Du

eine Schublade auf der Festplatte, wo Du den Inhalt aller Disketten reinkopierst. Dann mußt Du oft noch ein Assign von Diskettenamen auf das Verzeichnis aktivieren. Wie Du den Inhalt von Disketten kopierst und wie Du ein Assign erstellst, ist sehr genau im Handbuch des Amiga beschrieben.

3) Wenn Du noch genügend Platz im Rechner hast, kannst Du natürlich eine interne Festplatte einbauen. Von der Qualität, Sicherheit und anderen Kriterien gibt es keinen Unterschied, ob eine Festplatte intern oder extern angeschlossen ist. Eine interne Festplatte wird Dich aber günstiger kommen, da Du kein zusätzliches Gehäuse für die Festplatte benötigst.

4) Zu viel Festplattenplatz kann man eigentlich nie zur Verfügung haben. 1 GByte ist eine ganz gute Entscheidung.

NACHBESTELLEN!

Ausgabe 08/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!



06/96



07/96



08/96

Bitte beachten:
AMIGA FUN beinhaltet neben den Disketten der Vollversion auch die AMIGA GAMES der gleichen Ausgabe!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

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

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> Amiga Fun 06/96 „MAD TV“	zu DM 19,80
<input type="checkbox"/> Amiga Fun 07/96 „Tiebreak“	zu DM 19,80
<input type="checkbox"/> Amiga Fun 08/96 „Zak McCracken“	zu DM 19,80
	zugüglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM 3,-
GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



HATRICK

Hatr trick im Härte test oder Wiederholungstat des Vorschau autors?

Endlich! Nach monatelangen Verzögerungen hat Ikarion nun endlich Hatr trick fertig gestellt! Ob der Fußball-Manager Bundesliga Manager Hatr trick vom Thron verdrängt, verraten wir im Riesentest in der nächsten Ausgabe!



ALIEN BREED 3D 2

Dritte vergebliche Testankündigung oder neuer Testhöhenflug?

Unglaublich! Seit drei Monaten wird Alien Breed 3D 2 im englischen Branchenblatt CTW mit ganzseitigen Vierfarbanzeigen als 'Sofort verfügbar' beworben, doch eine Testversion ist weit und breit nicht zu sehen! Klappt's diesmal?



THE CHAOS ENGINE 2

Bitmap Bros. im Actionrausch oder altbackene Dampfbaden-Ballerei?

Das Gerücht, daß Chaos Engine 2 nicht in Deutschland erscheint, stimmt nicht! Deshalb freuen wir uns um so mehr auf das neue Meisterwerk der Bitmap Brothers! Wir bringen den Megatest!

Computer Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computer Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "AMIGA Games"
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Gellenpoth (cg)

Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christoph Holowaty (ch)

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

CompuServe-ID: 100.443.1115

Textkorrektur:

Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:

Richard Schöller (rs)

Redaktion:

Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,

Leserbriefe: Rainer Rosshirt (rr),

Userbox: Andreas Magerl (am),

Assistenz: Michael Erlwein (me), Alexander Gellenpoth (ag)

LAYOUT:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgörg Hafner,

Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Grafisches Konzept:

Stefanie Gellenpoth, Sylvia Stengllein

Freier Mitarbeiter:

Oliver Preißner (op)

Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Gellenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

Computer Verlagbüro 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 Szameitot -19)

Media-Beratung: Wolfgang Menne -43)

Disposition: Tanja Kaiser -32)

Verantwortlich: Thorsten Szameitot

Anzeigenverkauf:

VECTOR Medienmarketing GmbH

Folkstraße 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 Anzeigentel:

Thomas Kammer, Thorsten Szameitot

Anzeigenpreise:

Es gilt die Anzeigenpreislise Nr. 8, gültig ab Januar 1996

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:

Amiga Games & Extra: Fightin' Spirit © Neo

Amiga Fun: Zak McKracken © LucasArts, Softgold

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,-

Abobbetreuung: Tel.: 09 11-5 32 51 79

Diese Telefonnummer gilt nur für abonententechnische

Fragen. Fragen zu Spielen können unter dieser Nummer

leider nicht beantwortet werden.

Urheberrecht:

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 die

keite enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthalte-

nen Programme stellen keine Erfindung des Verlages dar, sondern

sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der

Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Teilaufgaben dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firmen Silver Daten-

technic und Computer Verlag bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

FIGHTING SPIRIT
Exklusive Coverdisk

SAMBA PARTIE
Brandneues Demo!

CAPITAL PUNISHMENT
Preview und Demo!

MULTIMEDIA

Alles rund um Multimedia und CD-ROMs für den Amiga!

Lernen Sie in unseren Workshops, wie Sie selbst Multimedia-Anwendungen erzeugen, und probieren Sie alles gleich aus. Auf der Heft-CD finden Sie die notwendigen Programme, Hintergrundbilder, Icons und Musikdateien. Dazu gibt's alles über die aktuellen Amiga-CD-ROMs inklusive einer großen Übersicht, was der Markt alles bietet. Und natürlich ist unsere CD-ROM randvoll mit über 600 MByte!



19,-⁸⁰

mit CD!

Ab 7. August am Kiosk, oder gleich bestellen ...

Systemvoraussetzungen:

Commodore Amiga mit CD-ROM-Laufwerk und OS2.0. Einzelne Programme können eine höhere OS-Version erfordern. Für CD32 wird eine Boot-CD benötigt. Empfehlung: Konfiguration: OS3.0, Festplatte und 2 MByte RAM oder mehr.



ICP ist Mitveranstalter der größten Amiga-Messe der Welt. 15.-17.11.96

AMIGA PLUS SONDERHEFT »CD & MULTIMEDIA«

Auf 47 Seiten gefüllt mit ausführlichen Workshops zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt wie Sie aus Ihrem Amiga lupenreine Multimedia-Anwendungen herstellen, von der PCs nur träumen können. Mit der beigelegten Heft-CD-ROM benötigen Sie weiter keine Programme mehr, um alles gleich auszuprobieren. Verblüffen Sie Ihre Freunde mit »Multimedia Amiga-gemacht«! Außerdem finden Sie alle Informationen über CD-ROMs für den Amiga inklusive einer supersaurechnen Marktübersicht praktisch aller heute erhältlichen Amiga-CDs.



(Bestellnr. 500 0048)

BESTELLCOUPON

Ich bestelle:
..... Stück AMIGA PLUS SONDERHEFT »CD & MULTIMEDIA« zum Stückpreis von DM 19,80

Der Preis enthält bereits Porto und Verpackung. Lieferung nur gegen Vorkasse, Eurocheck oder Bargeld.

Meine Adresse:

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Unterschrift:

Telefon:

Lieferung solange Vorrat reicht. Irrtümer vorbehalten.



Bitte Coupon ausschneiden und einsenden an:
ICP Verlag
Bestellservice AMIGA PLUS
Innere-Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

über 600 Mega Byte Amiga-Software!

Ein Muß für jeden Amiga-Profi!

★ 2 Vollversionen!

- BOMBMANIA - Bombenspaß für 1-2 Spieler mit Leveleditor
- HOLLYWOOD PICTURES - Die Cinema - Wirtschaftssimulation von Starbyte!

★ Außerdem:

- 45 Animationen
- 550 Grafiken
- 150 Musikmodule
- 105 nützliche PD-Utilities
- 8 Anwenderdemos
- und vieles mehr!

★ für nur DM 19,80



Bestellschein

Hiermit bestelle ich die AMIGA GAMES CD ROM, Sonderausgabe 03/96 zu DM 19,80 inkl. Versandkosten (Ausland: plus DM 10,-).
 Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

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.

Jetzt im Handel erhältlich!