

**9/96 DM 7,50****COMPUTEC  
VERLAG****AMIGA Games Disc  
GAMES****NEU & GUT!**

**Double Agent**  
**Alien Breed 3D II**  
**Formula 1 Masters**  
**Capital Punishment**

**HATTRICK****Ikarions Fußball Manager endlich im Riesentest!**

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

Für den Umtausch defekter Disketten  
verwenden Sie den  
Coupon des vorherigen  
Ausgangs und schicken  
ihn an:

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



**NEOS BEAT'EM UP-KNÜLLER**  
**FIGHTIN' SPIRIT**  
 Spielbares Demo für 1-2 Spieler!  
 Für alle Amigas ab 1 MB!





## DIE BLOCK-BUSTER SIND DA!

**Endlich dürfen sich die Amiga-User wieder über echte Blockbuster freuen, denen ein Spitzensatz in den Charts sicher ist. Ein heißer Spieleherbst ist damit gesichert!**

Die Tage werden wieder kürzer, die Grillparties enden aufgrund ungemein wendernder Außen-temperatur im Wohnzimmer, und die Softwarehäuser veröffentlichten ihre Schmuckstücke pünktlich zum Beginn der Spielesaison. Gleich zwei Megahits können wir in dieser Ausgabe präsentieren, die in ihren Genres neue Maßstäbe setzen können.

Nachdem seit Bundesliga Manager Hattrick eigentlich kein einziges wirklich ernstzunehmendes Manager-Programm mehr erschien ist, dürfte die Freude über das seit zwei Jahren angekündigte und immer wieder verschobene Hattrick umso größer sein. Ikarion hielt Wort und liefert ein technisch und spielerisch äußerst ausgereiftes Produkt ab, das die Verkaufsscharts in den nächsten Monaten beherrschen dürfte.

Wer weniger auf Manager-Spielen steht, darf sich über den Release von Alien Breed 3D 2: Killing Grounds freuen. Nie zuvor

gab es ein grafisch ausgereiftes 3D-Actionspiel für den Amiga. Titel wie Gloom oder Nemac IV haben ihren Meister gefunden.

Kaum weniger actionreich geht es in unserem großen Work In Progress-Bericht zu. Hier durchleuchten wir Capital Punishment von clickBOOM aus Kanada, das mit riesigem Werbeaufwand das Beat'em Up-Genre auf dem Amiga durcheinanderwirbeln soll. Die technische Qualität spricht für sich, wieso es zum Hit werden soll, verraten die Programmierer im Exklusiv-Interview.

Daß der Software-Reigen für den Amiga damit jedoch nicht am Ende steht, beweisen wir einmal mehr in unseren neuen Check-Up-Rubriken, in der wir Monat für Monat die aktuellsten News zu allen Top-Entwicklungen verraten. Wer in Zukunft auch zum Spieleanfang beitragen will, augenblicklich jedoch noch bar jeder Programmierer-Kenntnis ist, sollte einen Blick auf unser Literatur-Special werfen, in dem wir aktuelle Bücher zum Thema 'Programmieren auf dem Amiga' vorstellen.

**Nun bleibt mir nur noch, Euch viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe zu wünschen, bevor wir nächsten Monat unser großes vierjähriges Jubiläum mit einem großen Sonder-Special feiern. Übrigens, Amiga-Fans aus Franken sollten am 19. und 20. Oktober die 8. Coburger Amiga Tage besuchen! (Tel. 09565-3248, Frank Eisenwiener)**

Hans Ippisch

Leiter Redakteur

## COVERDISK

### FIGHTIN' SPIRIT

Neo hat den Kampfgeist! Nach zwei weniger überragenden Spielen legen sie mit Fightin' Spirit ein grandioses Comeback hin, das grafisch allen anderen Beat'em Ups die Schau stiehlt. Wir haben ein spielbares Demo für alle Amigas ab 1 MB auf der Disk! **Weitere Infos auf Seite 67!**



Ein oder zwei Spieler dürfen einen Probefight bestreiten!



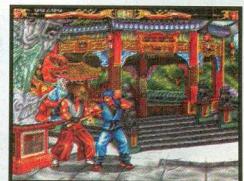
Selten gab es schöneren Grafiken zu bewundern.

## COVER CD-ROM

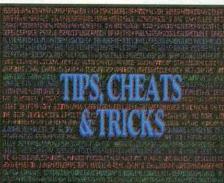
Ein rundum gelungenes Angebot können wir auf der aktuellen Cover-CD-ROM präsentieren. Ein brandneues Demo und ein Saison-Update mit den Original-Spielernamen zum Fußballhit 'Samba Partie', ein ECS-Demo von Fightin' Spirit, das Demo zu Hattrick und Hunderte Demos, PD-Utilities, PD-Games und vieles mehr warten auf euch! **Der komplette Inhalt ab Seite 68!**



Samba Partie & Update



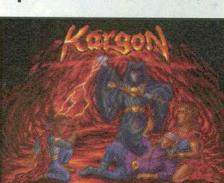
Fightin' Spirit (ECS)



Tips & Cheats-Demo



Poing



Kargon



Hattrick

# INHALT

Endlich! Nach fast zwei Jahren Wartezeit hat Ikarion sein ambitioniertes Fußball-Manager-Projekt fertiggestellt. Wir nehmen die AGA und die ECS-Version von Hattrick auf vier Seiten genauestens unter die Lupe und verraten, ob Titel wie Bundesliga Manager Hattrick oder Anstoß um ihre Tabellenführung zittern müssen.



# HATTRICK

# 20

## INHALT 9/96

### RUBRIKEN

Impressum .....	.98
Infotorial .....	3
Inserentenverzeichnis .....	.79
Vorschau 10/96 .....	.98

### SERVICE

Coverdisk .....	.67
Cover-CD .....	.68
Kleinanzeigen .....	.74

### CHARTS

Joysoft-Bestseller .....	.72
Leser-Charts .....	.73

### LESERBRIEFE

Helpline .....	.94
Rossi's Mailbox .....	.76

### USERBOX

Die aktuellen News .....	.86
Programmier-Literatur .....	.90

### SPECIALS

<b>CAPITAL PUNISHMENT</b> .....	.6
Exklusiv-Interview & Preview	

<b>CHECK UP</b> .....	.18
-----------------------	-----

Alle aktuellen Projekte

<b>DOUBLE AGENT</b> .....	.14
Spy vs. Spy geht weiter!	

<b>NEW GENERATION</b> .....	.12
Neues aus Deutschland!	

## GAMES

### A500 & A1200

Alien Breed 3D II	26
Atrophy	18
Bograts	18
Capital Punishment	6
Cliff Danger	12
Double Agent	14
Gloom 2	18
Enigma	16
Football Masters	18
Formula 1 Masters	32
Hattrick	20
Jimmy's Journey	34
NBA Jam T.E.	18
Pole Position	18
Street Racer	18
The Chaos Engine 2	19
Trapped	6
Virtual Karting Deluxe	19
Virtual Rally	19
Virtual Soccer	19
Worms Sequel	19

### CD-ROM

Alien Breed 3D II	26
The Chaos Engine 2	19
Worms Sequel	19

## SPIELETIPS

### TIPS & TRICKS

Codes	311
Charts-Tips	317
Expertentips	312
Lesertips	315
Tips & Tricks ABC	318

### KOMPLETTLÖSUNG

Kick Off '96	309
Magic Boy	302
Speris Legacy	290
Tin Toy Adventures	297

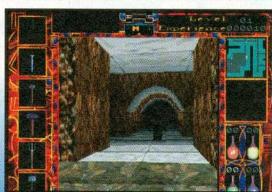
## CAPITAL PUNISHMENT



Wie versprochen liefern wir ein ausführliches Special zum neuesten Beat'em Up-Spiel für den Amiga. Im Exklusiv-Interview äußern sich die Programmierer des neuen Labels click-BOOM über ihre Pläne und die Zukunft des Amigas.

6

## TRAPPED & CO



Erfreuliches tut sich in der deutschen Programmierszene! Die Entwickler des PC-Hits Chewy haben die Firma New Generation Software gegründet und mit dem 3D-Rollenspiel Trapped und dem Jump & Run Cliff Danger zwei Amiga-Spiele in der Mache!

12

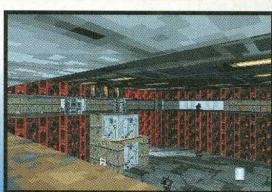
## DOUBLE AGENT



Die legendäre Spy vs. Spy-Reihe des amerikanischen Kultcomics Mad diente schon zwei Top-C64-Spielen als Grundlage. Flair Software will mit seinem vorläufig letzten Amiga-Projekt an dieses Konzept anknüpfen und lieferte uns die erste spielbare Version!

14

## ALIEN BREED 3D II



Gloom & Co. müssen sich schon einmal warm anziehen, denn Andy Clitheroe hat endlich den zweiten Teil seiner 3D-Saga fertiggestellt. Oliver Preißner liefert auf fünf Seiten alle wichtigen Infos zur neuen 3D-Action-Referenz.

26

## FORMULA 1 MASTERS



Die andauernde Verzögerung von Ascons Pole Position nutzt das englische Softwarehaus ESP für sein eigenes Formel-1-Manager-Game. Wir haben uns auf die 16 Rennstrecken begeben und liefern einen ausführlichen Test!

32

**Die Entwickler im Exklusiv-Interview**

# Capital Punishment

Dieses mit großem Werbeaufwand angekündigte Beat 'em Up-Spiel soll die Action-Sensation des Jahres für den Amiga werden. Wir unterhielten uns exklusiv mit Alexander Petrovic, dem Producer von Capital Punishment, über das erste click-BOOM-Projekt!

Von Hans Ippisch

**C**apital Punishment soll ganz neue Maßstäbe setzen, was Beat 'em Ups angeht. Noch bevor Ihr Euch im nächsten Monat anhand einer exklusiven Coverdisk von der Qualität des Spiels überzeugen könnt, treffen wir uns mit clickBOOM-Gründer Alexander Petrovic zum Interview!

**AG:** Wie bist Du in das Computerspiele-Business gekommen?

**AP:** Ich war schon immer ein großer Fan von Computerspielen. In den guten alten Zeiten hatte ich einen ZX Spectrum, auf dem mich besonders Manic Miner, Jet Pac und die anderen Hits der 8-Bit-Tage faszinierten. Schon bald programmierte ich in Basic einfache Spiele. Anschließend lernte ich Assembler, was ich sehr gut beherrschte. Einmal wäre ein Spiel beinahe von Mastertronic veröffentlicht worden. In diesen Tagen konnte sich noch eine einzige Person um das Programm, die Grafik und die Musik kümmern, was aber in den heutigen Zeiten nicht mehr möglich ist. Als ich click-

BOOM gründete, wußte ich, daß ich eine Menge fleißiger Leute brauche, um ein sehr gutes Amiga-Spiel zu produzieren. Dies war Mitte 1994. Seitdem war es meine Aufgabe, neue Ideen und Problemlösungen zu entwickeln und die Qualität des Spiels unter jedem Aspekt sicherzustellen.

**AG:** Habt Ihr vor Capital Punishment andere Spiele entwickelt?

**AP:** Die Antwort ist einfach: Nein! clickBOOM wurde mit der Absicht gegründet, die besten Spiele zu veröffentlichen. Wir werden auf dem Amiga mit neuer Software und Umsetzungen von anderen Systemen noch eine Menge Arbeit haben. Die neun Leute von clickBOOM werden im Moment nicht reichen. Des-

halb möchten wir, daß uns andere Amiga-Enthusiasten kontaktieren, und zwar unter der Telefonnummer 001-4168686388. Wir sind für eine Zusammenarbeit über weite Entfernungen sehr gut eingestrichtet.

**AG:** Wie lange habt Ihr an diesem Titel gearbeitet?

**AP:** Über eineinhalb Jahre haben wir daran gearbeitet; dabei haben wir besonders darauf geachtet, daß er spielerisch und lang motivierend wird.

**AG:** Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, ein Kampfspiel zu produzieren?

**AP:** Ein Menge Leute wissen gar nicht, daß unser Spiel

eigentlich ganz anders werden sollte. Klar war am Anfang nur, daß wir ein schnelles Action-Spiel machen, aber ein Fighting Game stand nicht auf unserer Liste. Ich dachte über ein 3D-Spiel nach, in dem der Spieler eine Truppe Soldaten durch den Dschungel dirigiert. Sie sollten alle verschiedenen Moves haben und am Ende die Kriminellen und Drogenbosse gefangennehmen. Nachdem ich das anfängliche Konzept präsentiert hatte, sagten meine Kollegen, daß dieses Spiel wohl nicht genug Action bieten würde. Sie hatten recht! Wir machten einige Grafiken und Programm-Tests, die einen ordentlichen Eindruck machten, aber mir wurde klar, daß dies nicht unser erstes Spiel sein würde. Am Ende entschlossen wir uns dazu, ganz einfach das beste Beat 'em Up-Spiel zu machen. Auf jeder Maschine gibt es ein sehr gutes Fighting Game, und das verkauft sich immer sehr gut. Wir wollen mit Capital Punishment den anderen Systemen Konkurrenz machen. Wenn wir die anderen Konsole und ihre High Quality-Spiele betrachten, fällt auf,



**Ich bin überzeugt davon, daß dieses Spiel als einziges mit den Hits der wesentlich stärkeren Maschinen verglichen werden kann. Wir Amiga-User hatten häufig die schlechtesten Spiele eines Genres, doch nun ist es Zeit, dies zu ändern.**

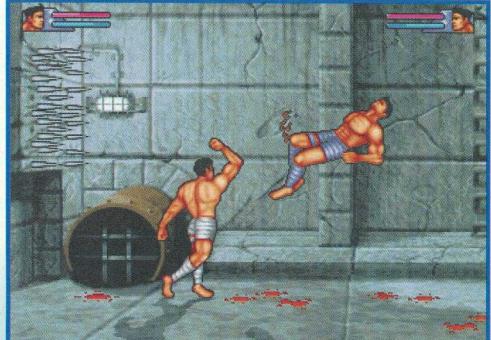


Der realistische Schattenwurf verleiht Capital Punishment ein edles Aussehen.

daß dies eine Menge mit den technischen Daten der Maschine zu tun hat. Noch wichtiger ist aber die Tatsache, daß diese Spiele gut produziert wurden und das Maximum aus der Maschine holen. Wir waren der Ansicht, daß auch der Amiga ein Kampfspiel braucht, das seine Stärken zeigt. Amiga-User können PC-, Saturn- und Playstation-Besitzern mit Capital Punishment die Stärke ihres Systems demonstrieren. Kein anderes Spiel nutzt das AGA-Chipset so gut wie Capital Punishment.

**AG:** Wieso ist Capital Punishment besser als andere Prügelspiele?

**AP:** Zwei Mitglieder unseres Teams beherrschen Kickboxen, was uns wohl zum stärksten Team der Welt macht, oder? (Lacht!) Scherz



Nicht unrealistische Special Moves, sondern echtes Kampfverhalten steht im Mittelpunkt von Capital Punishment.

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 Arbeitnehmerinnen wurden 1991 beim Militärputsch auf einen Schlag arbeitslos. Sie verloren nicht nur ihr Einkommen, sondern auch noch die einzige medizinische Versorgungsmöglichkeit. Doch Spendend - 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, 7001 Stuttgart

!!Der TIP!!

für User in  
Sachsen-Anhalt

## Grothe's Gameshop

Telefon: 0345-6903075 Fax: 0345-6903076

Rennbahnring 34  
Halle (Saale)

Spiele für  
Amiga  
Amiga 1200  
PC  
CD-ROM

Hardware & Zubehör

jetzt auch Finanzierung möglich

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

# DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich  
Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel

Telefon: 0561-68012 Fax: 68405

Versand  
+ Laden  
Mo. - Fr.  
9:00-18:00  
Sa. 9:00-13:00

## AMIGA SPIELE

ECS = A500 AGA = A1200

Alien Breed 3D2 Killing Gr.AGA DA	59.90	je DA 10.00
Black Viper (Motorrad) DA	59.90	Aufschwung Ost (Sim.) DV 19.90
Caribbean Disaster DV	49.90	Behind the Iron Gate (Action) DA 19.90
Civilization (Sim.) DV	39.90	Budokan (Karate) DA 19.90
Coala (Hubschraubersim.) DV	49.90	Creatures 1 (Jump'n'Run) DA 10.00
Colonization (Sim.) DV	69.90	Dennis (Jump'n'Run) AGA DA 19.90
Der Produzent ECS / AGA *	je DV 69.90	Der Seelenturm AGA DV 29.90
Erben der Erde ECS / AGA *	je DV 49.90	Dreamweb (Adv.) AGA DV 19.90
Evolution - Humans 3 AGA DV	49.90	Embryo (Jagdflieger) DA 10.00
Gloom Deluxe AGA EV	49.90	Indiana Jones 3 (Jump'n'Run) DA 10.00
Hattrick! (Fußballman 1.5MB) DV	59.90	Jack Nicklaus Golf (Sim.) DA 19.90
Hillssea Lido NEU!	39.90	Microprose Soccer (Sport) DA 10.00
Jimmys Fantastic Journey DV	22.00	Morph (Plattform-) ECS / AGA DA 19.90
Legends AGA NEU! EV	39.90	Odyssey (Platform-Action) DA 29.90
MAG III ECS / AGA je DV 69.90		Populous + Promised Lands DA 19.90
NEMAC IV AGA (2MB+HD) DV	49.90	Rick Dangerous 1 oder 2 je DA 10.00
Pinball Prelude ECS / AGA je DV	59.90	Soccer Kid (Fußball) AGA DA 19.90
Pole Position ECS / AGA *	je DV 79.90	Streetfighter, Stunt Car Racer je DA 10.00
Primal Rage AGA DV	59.90	Summer Camp, Winter Camp je DA 10.00
Samba Party AGA NEU! DV	69.90	Zool 2 (Jump'n'Run) AGA DA 19.90
Sensible World of Soccer 95/96 DA	49.90	
Sensible W.o.S. - Euro Edition DA	39.90	
SLAM TILT (Flipper) AGA DV	49.90	
Soccer Stars 96 (FIFA, Anstoß...) DV	59.90	
Super Skidmarks (Sim.) EV	39.90	
Super Skidmarks DataDisk (Erw.) DV	25.00	
Super Tennis Champs (Sim.) DV	39.90	
Super Tennis Data Disk (Erw.) DV	25.00	
Timekeepers (Geschick) DV	39.90	
Timekeepers Data Disk (Erw.) DV	25.00	
Total Football NEU! DV	59.90	
Worms - Wurmschlacht DV	59.90	
Worms Reinforcements * DV a.Anfr.		
Xtreme Racing AGA DV	49.90	
Xtreme Racing Data Disk (Erw.) DV	25.00	
Zeewolf 2 (Hubsschrauber) DV	59.90	

## CD32 / Amiga CD / Zub.

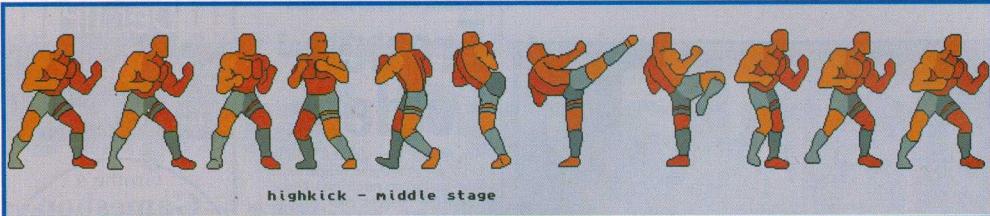
CD32 Bump 'n' Burn	10.00
CD32 Defender of the Crown 2	19.90
CD32 Gamers Delight 2	29.00
CD32 Heimdal 2, Last Ninja 3	je 19.90
CD32 Legends NEU!	39.90
CD32 Oh Yes... More Worms (Erw.)	25.00
CD32 Sensible Soccer	10.00
ZUB Amiga-Joystick (Techno Plus)	19.00
ZUB Amiga-Joystick (Techno Plus)	25.00

Kostenlosen Katalog anfordern!  
Bitte System angeben. Wir liefern auch  
Spiele für PC + C64 + Konsolen!

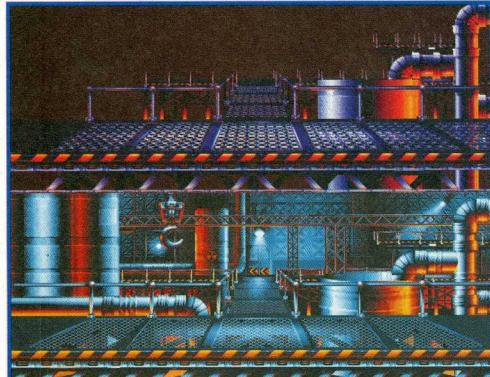
LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15,-  
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplett Deutsch \* = noch nicht da, Vorbestellung möglich  
Versandkosten: Vorräste plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (Incl aller NN-Gebühren).

Ausland: nur Vorräste (bar / Euroscheck / Postanweisung) + 20,- DM.  
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.



Es werden sehr viele Animationsstufen einprogrammiert: So vollführt der Spieler einen vorbildlichen High Kick.



Angesichts solcher Hintergründe (oben Level 1, unten Level 2) dürften Besitzer eines AGA-Amigas begeistert sein!

fühlt sich gar nicht als Bestandteil des Szenarios. Genau hier wirken unsere Special Effects. Die Charaktere wurden nicht digitalisiert, darum sehen sie sauber und nicht so pixelig aus. 25 Frames pro Sekunde zu malen ist wirklich

eine Menge Arbeit, aber nun kann man jederzeit das Spiel in Zeitlupe ablaufen lassen, und es sieht immer noch perfekt aus. Die Konkurrenz von den Konsolen ist natürlich sehr groß. Bei den meisten Spielen handelt es sich um Umsetzun-

gen der Arcade-Hits, welche die Leute bereits kennen und mögen. Amiga-Spieler werden mit Freude feststellen, daß kein einziges anderes 2D-Beat 'em Up mit Horizontalscrolling diese Effekte bietet. Sich verformende Schatten, Lichteffekte, verschiedene Fallen in den unterschiedlichen Levels, Blut auf dem Boden, Scrolling bei Bewegung, handgezeichnete Animationen für jeden Frame, Stamina und Ermüdung - dies alles haben wir schon im Demo, zusätzliche Effekte werden im fertigen Spiel enthalten sein.

Auf den anderen Maschinen gibt es außerdem ziemlich kuroiose Dinge. Im bekanntesten Brutal-Beat 'em Up wird mitten während des Spiels eine siebensekündige Nachlade-Pause eingelegt; bei Capital Punishment gibt es nicht die geringste Verzögerung! Unabhängig von den technischen Spezifikationen

ist die Spielbarkeit jedoch der wichtigste Bestandteil. Wir wollen, daß die User bisherige Fighting-Spiele vergessen und jetzt lernen, wie man in Kampfspielen wirklich vor-

**Wir waren der Ansicht, daß auch der Amiga ein Kampfspiel braucht, das seine Stärken zeigt. Amiga-User können PC-, Saturn- und Playstation-Besitzern mit Capital Punishment die Stärke ihres System demonstrieren.**

geht. Vergeßt Babalities und andere komische Dinge, bei Capital Punishment geht es um die Kunst des Kämpfens. Du mußt Dich hinsetzen und Deine Reflexe trainieren. In anderen Fighting Games kontrolliert man die Fighter nicht 100%; wenn Du Dich beispielsweise vom Gegner entfernst und er Dich treff will, blockt Dein Charakter den Schlag, obwohl er gar nicht getroffen werden kann. In unserem Spiel kann man tun, was man will, das Programm steht dem Spieler nicht im Weg. Davon abgesehen bin ich überzeugt davon, daß dieses Spiel als einziges mit den Hits der wesentlich stärkeren Maschinen verglichen werden kann. Wir Amiga-User hatten sehr häufig die schlechtesten Spiele, doch nun wird es Zeit, dies zu ändern.

**AG:** Das Spiel ist offensichtlich nicht sehr friedlich! Wenn es einen Altersfreigabe-Sticker haben müßte, wie gewalttätig würdet Ihr es machen?



Die aufreizende Lady ist nicht zu unterschätzen. Sie beherrscht gefährliche Moves.

# CROSS

## CD 32 CD's

Base Jumpers  
Black Viper  
Bump'n Burn  
Chambers of Shaolin  
Defender of the Crown 2  
Diggers & Oscar  
Erben der Erde  
Elite 2  
Fears  
Fightin' Spirit  
Gloom  
Grandslam Gold Collection  
Jet Strike, N.Faldo's Golf, Bump & Burn  
Guardian  
Humans  
Humans 3 Evolution  
Last Ninja 3  
Legends  
Mag!  
Nemac IV (Amiga)  
Pinball Illusion  
Roadkill  
Sensible Soccer  
Seven Gates of Jambala  
Spherical Worlds  
Thomas the Tank Engine  
Worms  
Worms Level CD (Amiga)

## Amiga Spiele

Airbus A320 2  
Alien Breed 3D 2 AGA  
Biing  
Biing AGA  
Breathless AGA  
Chaos Engine 2\* AGA/ECS  
Civilization  
Colonization  
Der Reeder AGA/ECS  
Der Produzent AGA/ECS  
Der Seelenturm AGA  
Disney's Aladdin  
Embryo  
Extreme Racing  
Extreme Racing Data  
Fears AGA  
Fightin' Spirit AGA/ECS  
Flight o.t. Amazon Queen  
Gloom deluxe AGA  
Great Courts 2  
Hanse AGA/ECS  
Hattrick!  
Hillside Lido  
Hugo  
Jaktar - Der Elfenstein  
Kargon  
MAG! AGA/ECS  
Marbleous  
Megarts Hockey  
Monkey Island 2

## Amiga Spiele

19.- Nemac 4 2MB RAM  
59.- Obsession Pinball  
14.- Pinball Illusion AGA  
19.- Pole Position \* AGA  
19.- Primal Rage AGA  
15.- Ran Trainer  
49.- Samba Partie AGA  
29.- Samba Partie 1.5MB  
69.- Sensible W.o.S. Euro 96  
69.- Sim City 2000 AGA  
39.- Sim Classic Compilation  
19.- Sim City, Sim Ant, Sim Earth  
Slamtilt  
49.- Soccer Stars '96  
15.- - Anstoss, Premier Manager 3, Kick Off 3  
49.- - FIFA Soccer  
19.- Spherical Worlds  
39.- Star Crusader AGA  
74.- Star Trek 25th Ann. AGA  
49.- Time Keepers  
49.- Triple Fun  
29.- - Die Siedler, T2, + 1 weiteres Spiel  
15.- U.F.O.  
14.- Valhalla 3  
65.- Virtual Karting AGA  
33.- Willi Lembkes Fuß. Man.  
59.- Worms  
29.- Zeewolf  
Zeewolf 2

## Preishits 3.5"

49.- Action Fighter  
59.- Atomino  
72.- Aufschwung Ost deutsch  
79.- BiFi Werbespiel  
59.- Blob!  
55.- Bob's Bad Day  
39.- Body Blows AGA  
79.- Carrier Command  
39.- Captain Planet  
69.- Carver  
69.- Champion of the Raj ECS  
29.- Compilation Eins ECS  
(Stunt Car Racer, Leaderboard Golf, Italy 1990)  
49.- Dragonstone  
15.- Dreamweb AGA deutsch  
49.- Embryo  
29.- Enchanted Lands ECS  
59.- Fields of Glory  
69.- Globdule  
69.- Ghostbusters  
49.- Great Courts 2  
49.- Jimmi Connors Tennis für Amiga !!  
Heimdall 2  
19.- Hits for Six 1  
44.- F19,Titus Fox,Grand Prix Master,Satan, Starglobe  
59.- Hits for Six 2  
49.- F15 II,Blues Broth.,Hammer Boy, Highway Patrol 2  
69.- International Open Golf AGA  
39.- Menace  
45.- Microprose Soccer  
69.- Moonfall ECS  
25.- Outrun  
25.- Populous & Promised Lands  
33.- Populus 2  
33.- Puggy ECS  
59.- Rick Dangerous 1 oder 2 je

## Schnellversand

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

## Preishits 3.5"

49.- Sierra Soccer  
39.- Slim Ant Classics  
39.- Slim Life Classic AGA deutsch  
59.- Star Trek 25 Anniversary  
79.- The Oath  
59.- Thunderhawk deutsch  
29.- Top Banana  
69.- Trex Warrior ECS  
69.- Trivial Pursuit  
55.- Whizz  
39.- Zurück in die Zukunft 3 ECS  
69.-  
29.-  
Sehr geehrte Kunden,  
Wir führen auch PC Spiele, Sony Playstation,  
Sega Saturn und CD-i. Unsere **Gesamt-  
kataloge** erhalten Sie automatisch mit Ihrer  
Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie  
bitte telefonisch.  
**Ihr CROSS Team**  
Händleranfragen erwünscht !

Tel. 0231 - 53 11 334

Fax. - 53 11 333

Bestellannahme von 10-18.30 Uhr

## Adventure-Time

**Monkey Island 2** 59.-  
Die Neuauflage des LucasArts-Klassikers ! Ab OS 1.3 + 1 MB Ram komplett deutsch !

**Indiana Jones 4** 59.-  
Bestellen Sie Indi's Abenteuer ! Ab OS 2.0 + 1 MB Ram komplett deutsch !

**Flight o.t. Amazon Queen**  
Ein Spitzen-Adventure ! 2. LW + 1.5 MB Ram 69.-  
Anleitung deutsch !

**Lucas Classic Adventures**  
Maniac Mansion, Loom, Zak McKracken, Monkey Island 1 Indiana Jones 3 komplett deutsch ! 59.-

## Jetzt bestellen:

<b>Alien Breed 3D 2</b>	59.-
<b>Chaos Engine 2*</b>	55.-
<b>Der Produzent</b>	69.-
<b>Hugo *</b>	69.-
<b>Kargon*</b>	49.-
<b>Samba Partie AGA</b>	69.-

**Fightin' Spirit\***  
Für AGA, ECS und CD32 !!

1 MB Ram  
Anleitung  
deutsch

**nur 69.-**

## CD-ROM A1200

- Externes Metallgehäuse mit Netzteil !	
- CD 32 Emulation	
4-fach	6-fach
<b>259.-</b>	<b>299.-</b>

Wer jetzt ein CD-ROM LW bestellt, erhält 2 Monate lang ein Freibao der **Amiga Games CD !**

## Zubehör

Blizzard 1230/50	349,-
Blizzard SCSI 1230/4	199,-
Blizzard 1260/50	1199,-
9.-	
Aktivboxen 300 Watt	89,-
Aktivboxen 240 Watt	69,-
Aktivboxen 80 Watt	49,-
19.-	
Alfa Data Mouse 400 DPI	29,-
Alfa Data Chrystal TB	69,-
19.-	
Honeybee Joypad CD32	35,-
19.-	
Competition Pro 5000	19,-
Quickshot Turbo 2	19,-
9.-	
Mouse/Joystick Umsch.	19,-
19.-	
Graffity Videokarte	179,-
Externes Laufwerk	89,-

**CROSS**

Computersystems GmbH  
Körnebachstr. 95  
44143 Dortmund

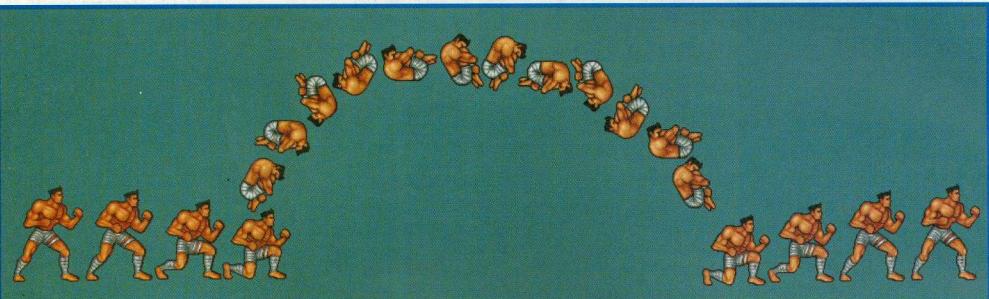
## Ladenverkauf

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

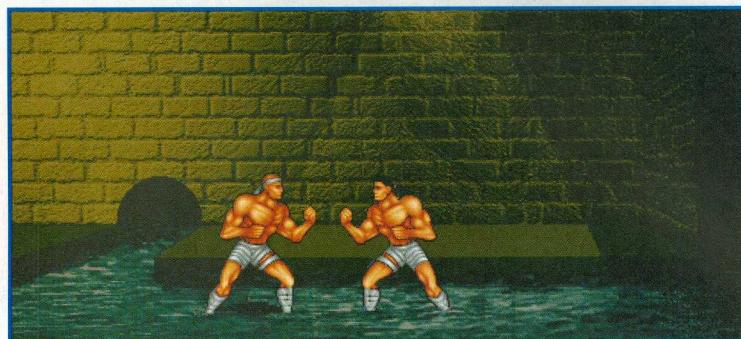
**Dortmund** Körnebachstr. 95  
44143 Dortmund  
Tel. 0231 - 5311334  
Mo-Fr 11.00 - 18.30  
Sa 11.00 - 14.00

## Händleranfragen erwünscht

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



Hier kann man die kompletten 20 Animationsstufen eines Backflips aus dem Spiel bewundern.



Selbst im hervorragend animierten Wasser treten die Streithähne an.

**AP:** Ich denke, es sollte einen solchen Sticker tragen, denn das Spiel wird brutaler sein, als man im Demo sehen kann. Wir wollen nicht, daß Kids dieses Spiel kaufen. Es ist für Erwachsene gedacht.

**Vor zwei Jahren dachten Nicht-Amiga-Fans, daß diese Maschine kein einziges Jahr ohne Commodore überleben wird. Nun sind wir im Jahre 1996, und es hat sich herausgestellt, daß dieses Urteil falsch war.**

**AG:** Wie beurteilt Ihr die augenblickliche Situation des Amiga, und wie wird es in Zukunft aussehen, besonders, wenn man VISCorp in Betracht zieht?

**AP:** Vor zwei Jahren dachten Nicht-Amiga-Fans, daß diese

Maschine kein einziges Jahr ohne Commodore überleben wird. Nun sind wir im Jahre 1996, und es hat sich herausgestellt, daß dieses Urteil falsch war. Der Amiga lebt und die User mögen ihn noch immer, und nun haben wir das beste Beat 'em Up aller Zeiten! Als wir mit unserem Projekt begannen, ignorierten wir die Skepsis einfach und konzentrierten uns nur auf unsere Arbeit. Wir waren davon überzeugt, daß der Amiga nicht sterben wird. Das einzige Problem ist meiner Meinung nach die Tatsache, daß es eine Menge Amiga 500/2000-Besitzer gibt, die nicht auf die AGA-Amigas umsteigen. Für die

alten Maschinen wird es nicht mehr viele Spiele geben, und ich denke, es wird Zeit, umzusteigen.

Es gab sehr viele Gespräche, wie der nächste Amiga sein soll, insbesondere, welchen Prozessor er haben soll; es ist jedoch sehr riskant, diese Entscheidung innerhalb kürzester Zeit zu treffen. Es gibt bereits einen sehr schnellen Prozessor für den Amiga, aber er ist nicht sehr weit verbreitet - natürlich meine ich den Motorola 68060. Neulich habe ich VISCorp einen sehr einfachen Vorschlag gemacht. Bringt eine sehr, sehr, sehr günstige 68060-Karte auf den Markt, wenn Amiga User diese

kaufen, haben sie eine exzellente Maschine. VISCorp würde eine Menge davon verkaufen und einen akzeptablen Hardwarestandard haben, noch bevor die Leute Power Amigas kaufen. Außerdem würden sie ein oder zwei Jahre Zeit haben, um einen wirklich neuen Amiga zu entwickeln, über den die Leute sagen: 'Klassel! Den will ich haben!', wie sie es 1985 taten.

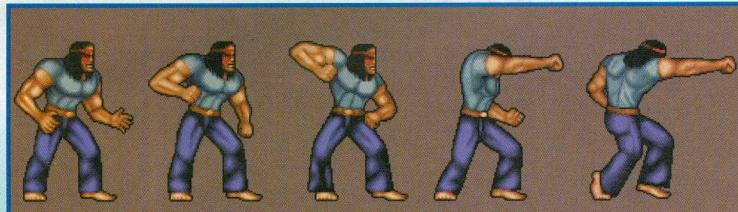
**AG:** Welche Amiga-Spiele gefallen Dir am besten?

**AP:** Auf dem Amiga gibt es eine Menge großartiger Spiele! Am meisten haben uns legendäre Hits wie Shadow Of The Beast, The Chaos Engine, Another World, Flashback, Silkworm, Speedball 2 oder Syndicate beeinflußt.

**AG:** Was kommt als nächstes?

**AP:** Wir haben noch einen weiteren Mega-Hit in Vorbereitung, der Anfang nächsten Jahres erscheinen wird! Doch darüber halten wir Euch auf dem laufenden!

**AG:** Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg!



Hals und Beinbruch! Dieser Jawbreaker erfreut den arbeitslosen Kieferorthopäden.



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

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

"Es ist imposant. Schneller als alle Kampfspielen 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 / clickROOM  
1270 Finch Avenue West / unit 13  
M3J 2G4 Toronto, CANADA

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



Bis zu sechs verschiedene Gegenstände sind über die linke Leiste jederzeit abrufbar.



Die detaillierten Texturen wirken auch aus der Nähe nicht grobpixelig.

**Die Newcomer aus Neuenkirchen**

# New Generation



Vom PC zum Amiga!

Diesen ungewöhnlichen Weg geht das neue deutsche Softwarehaus

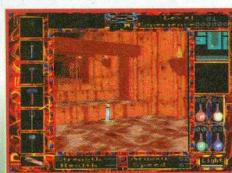
New Generation, das nach seinem für Blue Byte produzierten PC-Hit Chewy zwei Amiga-Spiele unter Eigenregie veröffentlichen

wird! Wir haben die ersten Infos!

Die Leute hinter New Generation Software sind beiläufige keine Unbekannten. Auf ihr Konto gehen beispielsweise Big Sea und Rings Of Medusa Gold für Starbyte, das preisgekrönte PC-Adventure Chewy-ESC from F5 für Blue Byte und das putzige PC-Jump & Run Cliff Danger. Um die Lorbeer künftig selbst ernten zu können, entschloß sich das Entwickler-Trio nun zur Gründung eines eigenen Softwarehauses, das am 1.6.96 unter dem Namen New Generation Software ins Leben gerufen wurde. Grafiker-Genius Carsten Wieland ist der Art Director, Helmut Theuerkauf überwacht die Programmierung und Carsten Korte kümmert sich um die Geschäftsführung. Außerdem beschäftigen sie 14 freie Mitarbeiter für die zahlreichen Projekte, die ab dem 3.



Im rechten, oberen Kasten sieht man die Automapping-Funktion.



Die einzelnen Szenarios wurden allesamt unterschiedlich gestaltet.



Trapped überzeugt mit tollen Lichteffekten. Ein Monster schleicht sich im Hintergrund an.

Quartal per Direktmailing auf den Markt gebracht werden. Selbstverständlich ist dieses Trio jederzeit an vielversprechenden Amiga-Projekten interessiert. Wer glaubt, einen Hit in der Mache zu haben, ruft unter der Nummer 05465-2921 am besten gleich an!

### Was kommt?

Derzeit sind zwei Amiga-Projekte in der Mache, die noch dieses Jahr erscheinen sollen. Die größten Verkaufschancen dürfte das exzellent aussehende 3D-Rollenspiel Trapped haben, das auf AGA-Rechnern und Amigas mit 68020-Prozessor laufen wird.

Über Spielinhalt und Komplexität können wir im Augenblick noch gar nichts sagen; wenn alles klappt, dürfen wir jedoch in der Ausgabe 10/96 ein umfassendes Preview präsentieren. Alle User, die an Amberstar und Ambermoon Gefallen gefunden haben, dürfen sich schon einmal erwartungsvoll die Hände reiben.

Für Amiga-Verhältnisse weit weniger ungewöhnlich ist das farbenprächtige Jump & Run Cliff Danger (siehe Aufmacher!), das auf dem in Sachen Plattformspiele schlecht bedienten PC-Markt durchaus für Aufsehen sorgte. Die ausschließlich für AGA-Amigas geplante Umsetzung soll Anfang 1997 erscheinen.

### Eine neue Ära?

Die letzten zwei Jahre waren für Amiga-User relativ frustrierend. Der Abgang namhafter Companies wie Blue Byte, Electronic Arts oder zuletzt MicroProse schlug sich nämlich durchaus in der Qualität der Software nieder, neue Labels waren Mangelware. Doch seit VISCorp am Ruder ist, entscheiden sich wieder mehr und mehr Entwickler für den Amiga!

Ob man nun clickBOOM aus Kanada betrachtet, die ehrgeizigen Projekte von Fabio Bizzeti bewundert oder New Generation auf dem Software-Markt begrüßt, Amiga-User können wieder optimistischer in Zukunft blicken. Wir bleiben am Ball und hoffen auf eine prallgefüllte Jubiläumsausgabe im nächsten Monat!

■ Hans Ippisch



Dieses Logo sollte man sich schon einmal einprägen.

Projekt Nr. UGA 9406-003 / Uganda

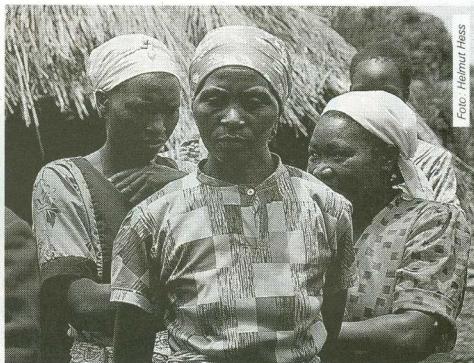


Foto: Helmut Hass

## Bäuerinnen-Weisheit

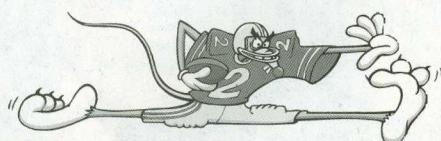
Despotie und jahrelanger Bürgerkrieg hinterließen in Uganda weitgehend „verbrannte Erde“. Doch der Überlebenswill, gerade der Frauen, ist ungebrochen. Sie sind es, die hier für die Ernährung der Familien verantwortlich tragen. Sie sind es auch, die nach sensiblen standortgerechten Anbaumethoden fragen, um den durch Abholzung und Raubbau geschädigten Böden eine Zukunft abzusichern. „Brot für die Welt“ hilft einer unabhängigen Frauenorganisation (NAWÖU), landesweit Seminare durchzuführen: Erhaltung der Umwelt, Schutz von

Wasser und Boden, Förderung alternativer Technologien und Verbesserungen in der Landwirtschaft.

## Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500  
(BLZ 370 100 50)  
Vorgedruckte Zahlscheine bei  
Banken/Sparkassen.  
Postfach 10 1142, 70010 Stuttgart

Der schnellste Weg  
Monat für Monat  
an eine  
**AMIGA GAMES**  
zu kommen?



Hol Dir das Abo - Einfach  
Abocoupon im Heft ausfüllen!

## Spy vs. Spy 3?

# Double

Nach zahlreichen, teils recht hübschen Releases stellt Flair Software derzeit sein vermutlich letztes Amiga-Spiel fertig. Erfreulicherweise handelt es sich dabei um ein echtes Highlight, das allen Fans des mittlerweile eingestellten Kultcomics Mad gefallen dürfte. Wir testeten die Beta-Version an!

In der Tradition der alten Spy vs. Spy-Spiele auf dem C64 lässt auch Flair Software die Trenchcoat tragenden Spione wieder aktiv werden. Wie kaum anders zu erwarten war, dürfen dank Split-Screen auch hier bis zu zwei Spieler gleichzeitig an dem geschickt gestalteten Adventure teilnehmen. Tritt man alleine an, bleibt der Split-screen bestehen, wobei man dann die Aktivitäten des Computer-Gegners verfolgen kann.

## Was ist zu tun?

Das Ziel des Spiels besteht darin, die zahlreichen Gebiete nach versteckten Ausrüstungsgegenständen abzusuchen und vorgegebene Aufgaben zu erledigen. Hat man das Briefing zu Beginn jedes Levels hinter sich gebracht, sollte man die Mission am besten schneller erfüllen als der Konkurrent, wenn man nicht verlieren will. Das Gameplay wäre noch nicht besonders herausfordernd, wenn es nur darauf beschränkt wäre, deshalb haben die Programmierer eine Reihe von Fällen, Tricks und Waffen im Spiel versteckt, die den Spieldauer deutlich erhöhen.

Auf der Suche

nach den vorgegebenen Objekten (zum Beispiel Pflanzen, Feuerlöscher, Schubladen, Toiletten) findet man Waffen und Gegenstände wie beispielsweise eine Kamera, welche das Erreichen des Spielziels einfacher machen. Die Fallen kann man gemeinerweise

**Double Agent** schließt nahtlos an die Spy vs. Spy-Klassiker vom C64 an. Knifflige 2-Spieler-Unterhaltung mit hübscher Grafik!

auch in den Schubladen oder an anderen günstigen Plätzen verstecken, wo der Gegner suchen wird. Trifft der Konkurrenz-Spion auf eine Falle, wird er entweder verletzt, für kurze Zeit festgehalten oder er muß gar vorzeitig die Segel streichen. Solange keiner alle Gegenstände gefunden hat, geht das Spiel normal weiter. Dieses klassische Spielprinzip garantiert vor allem ein spannendes Duell unter Freunden, während die Intelligenz des Computer-Gegners noch ein bißchen zu wünschen übrig ließ. Laut Flair soll dieses Manöko bis zum Release jedoch noch behoben werden!

## Schön gemacht!

Grafisch hält sich Double Agent exakt an das Comic-Vorbild, wo gerenderte Kulissen fehl am Platz wären. Dafür gibt es in wunderschönen Pastell-Farben gehaltene Szenarios mit zahlreichen Details zu bewundern,

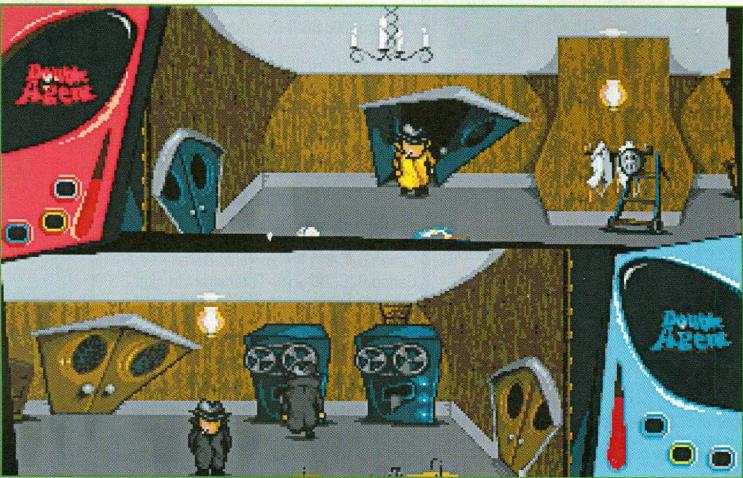
# Agent



Wenn man eine Pflanze durchsucht, kann es schon einmal passieren, daß man gebissen wird.



Nicht alle Missionen finden in einem Gebäude statt, ab und zu treibt man sich auch auf einem Schiff herum.



durch und durch sauber inszeniertes Game, das beste Verkaufschancen besitzt.

## Für welche Systeme?

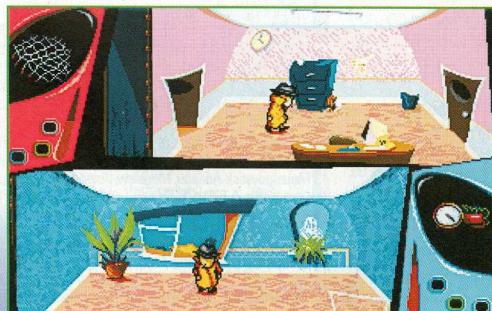
Double Agent wird im September in speziellen Versionen für AGA und ECS-Rechner erscheinen. Die Steuerung per Joystick oder Tastatur ist über-

raschend anwenderfreundlich geworden, wenn man die Komplexität des Spiels bedenkt. Die Levels sind jeweils ziemlich groß und umfassen mehrere Räume, die man oftmals per Aufzug erreicht. In jedem Raum gibt es außerdem eine Vielzahl an zu durchsuchenden Objekten und Gegenständen. Teils sind die Levels auch so umfangreich, daß man die Orientierung verliert; dem Konku-

Die Grafiken machen einen hervorragenden Eindruck.

renten wird es jedoch vermutlich nicht anders ergehen. Insgesamt gesehen macht das Spiel schon jetzt einen hervorragenden Eindruck, und wenn Flair-Software bis zum Release die paar Schwachpunkte noch behebt, könnte sogar ein Amiga Games-Award drin sein.

■ Jon Eves



Es ist zwar ganz praktisch, daß man sehen kann, was der Gegner macht, nur weiß der auch, was man selber unternimmt.



Sollte man dem anderen Spion begegnen, empfiehlt sich der Einsatz des Gewehrs.

# COMPUTER Vesalia



## A 1200 und Erweiterungen

Amiga 1200 Magic 3.1, 170 MB-2,5" HD	859,-
<b>Amiga 1200 Magic 3.1, 1,27 GB-3,5" 10 ms</b>	<b>999,-</b>
Amiga 1200 Magic 3.1, 1,08 GB-2,5" HD	1069,-
A 1200 Surfer 260 MB-2,5", 14.4 Modem	959,-
umfangreiche Anwender-Software u. *T-Online Software	
<b>4 MB RAM-Karte, Uhr, Coprozessor-Option</b>	<b>169,-</b>
4 MB A 1220/25 MHz-Karte inkl. Coproz.	218,-
Squirrel SCSI-Interface für Scanner, CD-LV 129,-	
Für CD-LW, HD, Scanner, ZIP-/DAT-Drive, Wechselpinne	
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

512 kB RAM-Karte, Uhr/Akku, 2 Spiele	59,-
2 MB-Karte mit Uhr, REV. 3-8a, A 500	159,-
<b>2 MB Mini-Chip-RAM-Modul, inkl. 8375</b>	<b>239,-</b>
nur 4x5 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

<b>130 MB Maxtor</b>	<b>149,-</b>
/ 170 MB Seagate	199,-
250 MB Conner	249,-
810 MB Quantum	429,-
Install-Software, HD-Kabel, Schrauben usw.	15,-

## Nützliches Zubehör

A 520 HF-Modulator für Amiga an TV-Gerät	79,-
<b>2.1 Workbench dt sch., Handbuch, 5 Disk</b>	<b>29,-</b>
2.0 ROM mit 2-f. Umschaltung, A 500/A 2000	99,-
f. zusätzl. 13 o. 31 ROM, mit WAB 2.1 Handb. dt sch., 5 Disk	
OS 3.1 Set dt sch.: A 500 / A 600 / A 2000 je 169,-	
OS 3.1 Set dt sch.: A 1200 / A 3000 / A 4000 je 199,-	
<b>Mega Maus (Alfa-Data) mit Maus-Pad</b>	<b>29,-</b>
<b>Amiga-(Technologies) Maus sw, Maus-Pad</b>	<b>39,-</b>
AMIGA-Trackball mit Microschalter	49,-
Crystal Trackball, leuchtende Kugel	79,-
Joystick, z.B. Multi-Cruiser, sw o. color	29,-
<b>Technosound Turbo-II Prof., inkl. Software</b>	<b>149,-</b>
3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück	59,-

## Mailbox

Tel.: 02852 / 91 40-16  
order@vesalia.domino.de

## A 2000 - A 4000 und Erweiterungen

Spider, 8-fach High-Speed serielle Karte	449,-
A 2000 - A 4000(T), 57600 Baud auf alle Kanälen	
conneXion, 10MBit Ethernetkarte	249,-
A 2000 - A 4000: 16 Bit-Zorro-Bus Design, 32 Kbyte 16-Bit-Cache-Speicher, 100% A 2065 kompatibel, AVI-Anschluß	
Cyber Vision 64/3 D Grafikkarte, Zorro II/III a. A. Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt. 219,-	
<b>IDEFIX u. 4-f. Adapter für CD-LW an AT2008</b>	<b>99,-</b>
Multi Face Card III, Multi I/O-Karte	139,-
A 2/3/4000 T-Gehäuse (z.B. Diamond)	ab 298,-
<b>A 2000: 2/4 o. 8 MB-RAM-Karte</b>	<b>99,- / 129,- / 179,-</b>
A 2000: 2 MB Chip-RAM inkl. 2 MB Agnus	239,-

<b>300 W Stereo-Aktivboxen (3D Sound)</b>	<b>99,-</b>
<b>240/400 Watt Stereo-Aktivboxen</b>	<b>89,- / 59,-</b>

## Drucker-Scanner

WINNER-Handy-Scanner Parallel	139,-
400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software	
<b>Canon BJC-210 Tintenstrahldrucker</b>	<b>319,-</b>
Canon BJC-210 Color-Tintenstrahldrucker	379,-
720x360 dpi, Einzelblatt-Einzug, 3.5 S./Min. Amiga-Treiber, 3 J. Gar.	
<b>BJC-4100 Color-Tintenstrahldrucker</b>	<b>499,-</b>
720x360 dpi, Farbe u. echtes Schwarz, 5.5 S./Min. A-Treiber, 3 J. Gar.	
Canon BJC 6100 Color-Tintenstrahldrucker	779,-
720x720, 64 Düsen, Farbe u. echtes Schwarz, 300 Zeichen/s	
EPSON Stylus 500	679,-
/ Stylos Color IIs	329,-
HP Deskjet 400	399,-
HP Deskjet 660 Color	589,-

PREIS OHNE MONITOR	
<b>Citizen ABC</b>	<b>ab 299,-</b>

## CD-ROM - LW für A 500 - A 4000

2/4-fach CD-LW für Alfa-Power-Contr.	148,-/188,-
6/8-fa. CD-LW für Alfa-Power-Contr.	239,-/298,-
Metalgehäuse, Softw., alle Kabel, 2 CD's, Amine 8 u. 10	
<b>A 600: 2/4-fach CD-LW, inkl. Controller</b>	<b>178,-/219,-</b>
A 600: 6/8-fa. CD-LW, inkl. Controller	269,-/339,-
Metalgehäuse, Softw., Kabel, 2 CD's, Amine 8 u. 10	
<b>A 1200: 2-fach CD-LW, mit CD 1200+, *4 CD's</b>	<b>179,-</b>
A 1200: 4-fach CD-LW mit CD 1200+, *4 CD's	219,-
A 1200: 6-fach CD-LW mit CD 1200+, *4 CD's	269,-
A 1200: 8-fach CD-LW mit CD 1200+, *4 CD's	339,-
CD-32 Emulator, * Syndikate, A.Chicken, 2 M. Media CD's	

## AT und SCSI-CD-ROM-Laufwerke

4-fach Hitachi	89,- / 6-fach Mitsumi	139,-
8-fach Samsung	199,- / 10-fach Octec	289,-
Adapter u. CD-Installsoftw. f. AT 2008 / A4000	99,-	
zum Anschluß von 3/2 Harddisk und 1/2 CD-ROM-LW.		
2-fach SCSI Sony	99,- / 4-fach Toshiba	229,-
6-fach SCSI TEAC	289,- / 8-fach Toshiba	399,-

## CD-32 Console und Zubehör

CD-32 MPEG Modul für Video-CD's	429,-
SX-32/II, Coprocessor-Option bis 40 MHz	339,-
SX-32 Pro 68030/25 MHz, bis 64 MB-RAM	599,-
SX-32 Pro 68030/50 MHz, bis 64 MB-RAM	699,-
Beim Kauf des SX-32Pro, Rücknahme eines SX-1/SX-32!	
CD-32 mit Joypad, TV-HF-Kabel, 6 CD's	299,-

## SX-32/II Expansion-Modul

	num 339,-
SX-32/II mit 250 MB HD, 4 MB-RAM, 4CD's	599,-
CD-32 Tastatur sw	99,- / SX-32 Joystick sw
Amiga Technologies-Maus sw	39,-
CD-32 Power-Netzteil 3.0A	59,- / Joypad
3.1 Set: 6 Disk, WB-, ARexx-, DOS-Handb.	99,-

## Ersatzteil-Service

ROM 1.3	39,- / ROM 2.04	39,- / ROM 2.05	49,-
IC Ramsey 07	49,-	49,- / ROM 3.1 A1200	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,-)	-	bis 179,-	
Coprocessor 50 MHz (PGA) z.B. für Blizzard	199,-		
<b>GVP 4 MB-Modul</b>	<b>159,- / 16 MB-Modul</b>	<b>299,-</b>	
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 auswechselbar)	49,-		
Amiga 600 Tastatur int. (Tasten auswechselbar)	39,-		
<b>Amiga 1200 Tastatur, deutsch</b>	<b>79,-</b>		
Amiga 2000 / A3000 / A4000 Tastatur, dt sch.	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. Druckerk.	39,-		
Scart-Kabel für Amiga an TV-Gerät	19,-		
M14/15/38S-Adapter für Grafikkarte u. PC	29,-		
Parnet-Kabel	19,-	CD-32 Serien-Kabel	59,-
Nullmodemkabel	25,-	Druckerkabel	15,-
Farbband sw MPS 1230 / 1500C je 10 Stück	30,-		
Tintenpatrone für MPS 1270			

## CDTV und A 570 Zubehör

CDTV orig. Infrarot-(Drahtlose-) Maus sw	49,-
CDTV orig. Infrarot-(Drahtloser-) Trackball	99,-
CDTV original Commodore Genlock	99,-
CDTV Fernbedienung (auch als Reserve?)	19,-
CDTV orig. Commco, 64 kB Memory-Modul	49,-
CDTV original Tastatur schwarz	99,-
<b>CDTV: AMIGA-Maus-Joystick-Umschalter</b>	<b>39,-</b>
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, ...	10 / 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,-
CDT 1000 4x, 4x schreiben / 4x 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. 179,-	

## Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69  
Tel./Fax: 03901 / 33766

**A 4000-Tower****A 4000-Tower**

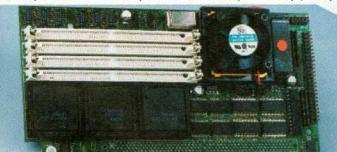
A 4000-Tower 68040/25 MHz, 6 MB, o.HD 3299,-  
 A 4000-Tower 68040/25 18 MB, ohne HD 3476,-  
**A 4000-Tower 68040/25 6 MB, 1 GB-HD 3699,-**  
 A 4000-Tower 68040/40 66 MB, ohne HD 4549,-  
 A 4000-Tower 68060/50 6 MB, 1 GB-HD 4498,-  
 Einbau eines 8-f. AT-CD-LW inkl. Softw. plus 279,-  
 Einbau eines 8-fach SCSI-CD-ROM-LW plus 399,-  
 Einbau eines 1,76 MB HD-LW f. DD-LW plus 80,-

**ARTEC 6000C Color-Scanner****539,-****Disk-Software allgemein**

ASIM 3.5, u.1 CD 115,- Final Writer V4.0 dtscb. 198,-  
 Brilliance V2.0 129,- Final Copy II dtscb. 69,-  
 CD Boot 55,- IDE-Fix CDFS 89,-  
 CD-ROM Starterkit 99,- PC Task 2.03 / 3.1 39,-/159,-  
 CD-Write 69,- Personal Write dtscb. 49,-  
**Deluxe Paint V VGA 145,- Siegfried Copy 1.9 59,-**  
 Diavolo Backup 89,- Siegfried AntiVirus 1.5 49,-  
 Final Data 98,- Siegfried ALPFA 69,-  
 Final Calc 249,- Turbo Print Prof. 4.1 119,-  
 AMOS - the Creator 39,- GP Fax, deutsch 89,-

**Turbo-Karten und Turboboards**

4 MB T-Karte (68020) für A 500/A 500 Plus 248,-  
**0/2 MB T-Karte (68020-25 MHz) 193,-/229,-**  
 4/8 MB T-Karte (68020-25 MHz) 258,-/295,-  
 4/8 MB T-Karte (68030-25 MHz) 298,-/379,-  
 4/8 MB T-Karte (68030-40 MHz) 339,-/449,-



Blizzard 1230 IV, 50 MHz, b. 128 MB 299,-  
 2/4 MB M-TEC 1230/28 MHz 189,-/219,-  
 2/4 MB M-TEC 1230/42 MHz 228,-/258,-  
 4/8 MB Apollo 1240/25 MHz 518,-/555,-  
 Blizzard 1240T/ERC für A 1200 Tower 549,-  
 Apollo 1240/40 MHz 549,-/A 1260/50 1099,-  
**2 MB PS/2 Modul 70ns 30,-/4 MB 60ns 59,-**  
**8 MB PS/2 Modul 60ns 36,-/16 MB 60ns 216,-**  
 Apollo 2030/25 MHz 430,-/A 2040/25 MHz 639,-  
 Blizzard 2040/ERC 699,-/A 2040/40 MHz 728,-  
 Cyberstorm 68040/40 749,-/68060/50 1299,-

A 1200

A 24000

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

1078 Weird Textures 39,- Epic Collection 39,-  
 17 Bit 5th Dimension 33,- Fanta Seas 51,-  
 3 D GFX 45,- Fresh Fish 10 29,-  
 3 D Images 24,- Frozen Fish 95 30,-  
 Amiga Developer V 1.0 20,- Gateway 16,-  
 Amiga Games 8-Spiele CD 9,- The Global A. Experience 27,-  
 A. Magazin 3/4, 5/6, 7 je 7,- Gif's Galore 32,-  
 Amiga Plus 2 u. 3/4/95 je 19,- Giga Grafik 4 CD's 19,-  
 Amiga PL 5/6/95 u. 2/96 je 19,- Giga-PD 3.0 dt. 3 CD's 19,-  
 Amiga Plus 3/96 19,- Gold Fish III 30,-  
 Amiga PL Extra 2 u. 3/96 je 19,- Illusions in 3D 20,-  
 Amiga Tools 2,-/3 u.4 je 25,- Imagine Enhancer 51,-  
 Amiga Utilities 2 49,- Light ROM II 51,-  
 Aminet 6,- 9, 11, 12 je 19,- Light ROM III, 3 CD's 79,-  
**Aminet 13 19,-**  
 Aminet Set 1 u. 2 je 49,- Light Works 30,-  
**Aminet Set 3 49,-** Lightwave Enhancer 42,-  
 LSD Compendum Del. 3 42,-  
 Amos PD Release 2 45,- Maxon 4D Clas. 66,-  
 Aninet Set 2, 4 CD's 49,- Maxon Raytrace Pro CD 65,-  
 Animatic 9,- Meeting Pearls III 15,-  
 Animationen (TGV) 14,- Megahits 3 & 4 15,-  
 Animations Double CD 39,- Megahits 5, 1 CD je 27,-  
 Anime Babes 39,- Megahits 6 27,-  
 Animania Vol.1 23,- Megahits 7 29,-  
 Amiga FD Inside 19,- Network CD Volume 2 30,-  
 Artkiss Edition Vol. 1 16,- Nordpol CD 39,-  
 Artworks 20,- Octamed 6.0 45,-  
 Audio R. Library 27,- RHS Color-Collection 26,-  
 The Beauty of Chaos 19,- RHS DTP-Collection 15,-  
 Best of Blanker Collection 21,- Saa / Amrok II 8,-  
 Brotkasten CD 29,- Sci-Fi Sensation 42,-  
 C 64 Sensations Vol. 1 23,- Sound FX 29,-  
 Cinema Studio 33,- Sound Library/Graphic 39,-  
 Clip Art (W.S.) 27,- Sound & Version 30,-  
 Clip Art GIF Prof. (WS) 33,- Spectrum Emulator 2 26,-  
 Clip Art PCX Prof. 33,- Special Effects Vol. 1 26,-  
 Clipmania 58,- Stare Opt. 33,-  
 Comugraphics Phase 1 45,- Steuer Prof' 95 45,-  
 Da Capo Vol.1 36,- Terra Sound 13,-  
 Demomania I 20,- The Color Library Vol. 1 35,-  
 Deutsch. Edition 2 13,- Tiebreak 13,-  
 Demos are Forever 17,- Texture Gallery 65,-  
 Do it! 30,- Texikon 56,-  
 Desktop Video Dreams 69,- TurboCalc 2.1 15,-  
 E.M. Computergr. 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 Autoscan 629,-**

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

**Artec Viewstation A 4 Flachbettscanner 539,-**

Canon BJC 210 Tintenstrahldrucker ab 319,-  
 BJC 4100 Color-Tintenstrahldrucker 499,-  
 Amiga 1200 Magic OS 3.1, 1.27 GB-HD 999,-  
**3.5 HD-Laufwerk alle Amiga intern ab 129,-**  
 250 MB-2.5 Conner Harddisk 259,-  
**A 1084 ST Stereo-Monitor mit A-Kabel 333,-**  
**A 500: 4 MB A 520! Turbokarte inkl. Coproz. 248,-**  
**A 500: 2-fach-CD-LW inkl. für Alfa-Power 148,-**  
**A 600: 4 MB A 630/40 MHz-Turbokarte 339,-**  
**A 600: 2-fach CD-LW inkl. Contr. 2 CD's 178,-**  
**A 1200: 4 MB M-TEC 1230/42 MHz T-Karte 258,-**  
**A 1200: 4-fach CD-LW inkl. Contr. 4 CD's 219,-**

**Finanzierungen ab 500 DM**

**"WINNER Floppy-Changer"** 29,-  
 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.

**AMIGA - Laufwerke**

**3.5 LW Techno-Plus alle Amiga-extern 69,-**  
 3.5 Alfa LW-extern, u. Siegfried Copy 99,-  
 3.5 Color-LW, rot, blau, gelb, grün, Siegf. Copy 79,-  
 3.5 LW A 500 - A 4000-int., inkl. Zubehör 79,-  
 3.5 DELHD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy 158,-  
 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 HD/DD-LW-A 357-intern, mit Zubehör**

A 500/A 600 / A 1200 Commodore 129,-  
 A 1200T-Umbau / A 4000 / A 4000T Commo. 119,-  
 A 1200 / A 1200T-Umbau (A-Tech). Viscorp 135,-  
 A 2000 / A 3000 / A 3000-Tower, Commodore 139,-

**3.5 AT - Harddisk**

540 MB Conner 279,- **1.2 GB Quantum 549,-**  
**1.27 GB Seag. 10ms 369,-** 2.1 GB NEC 599,-  
 1.7 GB Quatum 419,- 4.3 GB Q. Atlas 1649,-

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

Alfred Chicken 9,- Guardian 45,-  
 Alien Breed 3D 57,- Heimland 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,-  
 Cetic 66,- Overkill / Lunar C 15,-  
**D-Generation 15,-** Pinball Illusions 48,-  
 Erben der Erde 33,- Paws of Fury 12,-  
 Elite II dtscb. 51,- Photo Lite 39,-  
 Exile 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 Furries 9,-** Spens Legacy 59,-  
 Gamer Cover CD 13-21 66,- Super Skidmarks 33,-  
 Gamers' Delight 2 27,- Syndicate / Alfr. Chicken 29,-  
 Gloom 33,- Video Creator 23,-  
 Grand Slam 3-er Set 25,- Worms 57,-  
 Wing Commander / Dangerous Streets 29,-

**3.5 SCSI-Harddisk**

**540 MB Conner 279,-** **1.2 GB Quantum 549,-**  
**1.27 GB Seag. 10ms 369,-** 2.1 GB NEC 599,-  
 1.7 GB Quatum 419,- 4.3 GB Q. Atlas 1649,-

# 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**

## Hits im Überblick

# Check Up

Welche Hits sind in der Entwicklung? Wann kommen sie? Welche Klassiker sollte man sich noch besorgen? Welche Spiele wurden in den letzten zwölf Monaten getestet? Auf dieser Doppelseite verraten wir Euch alles, was man als Amiga-Zocker wissen muß!

## WELCHE HITS KOMMEN?

### ATROPHY



Obwohl mittlerweile nicht mehr OTM für den Vertrieb verantwortlich ist, werkelt Programmierer Trevor Mensah weiter voller Eifer an seinem AGA-Shoot 'em Up-Projekt, das Hits wie Katakis übertreffen soll.

- GENRE: Shoot 'em Up • SPIELER: 1
- RELEASE: Oktober • HERSTELLER: tba.

### BOGRATS



Nach den beiden Hits Timekeepers und Hillsea Lido arbeiten die Entwickler von Vulcan Software nun an einer vielversprechenden Adventure-Puzzlespiel mit über 60 Levels. Nächste Ausgabe liefern wir ein umfassendes Special!

- GENRE: Puzzle • SPIELER: 1
- RELEASE: Oktober • HERSTELLER: Vulcan

### GLOOM 2



Können die Black Magic-Entwickler mit ihrem dritten Corridor-Shooter das geniale Alien Breed 3D Killing Grounds übertrumpfen? Wünschenswert wäre es, wahrscheinlich ist es aber nicht! Wir über schon einmal mit Gloom Deluxe!

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

### FOOTBALL MASTERS



Neben dem auf den Seiten 32 und 33 vorgestellten Manager-Game Formula 1 Masters wollen die Neulinge von ESP mit drei weiteren Wirtschaftssimulationen für Furore sorgen. Nächsten Monat stellen wir die Fußball-Ausgabe vor!

- GENRE: Manager • SPIELER: 1
- RELEASE: September • HERSTELLER: ESP

### NBA JAM T.E.



Langsam verlieren wir den Glauben daran, daß dieses enorm erfolgreiche Basketball-Game von Williams auch seinen Weg auf den Amiga schafft. Bislang haben wir von Acclaim jedoch noch keine Absage bekommen!

- GENRE: Sport • SPIELER: 1-2
- RELEASE: Oktober • HERSTELLER: Acclaim

### POLE POSITION



Auch hier gibt es keine neuen Informationen! Ascon bekräftigt nach wie vor, daß sich eine Amiga-Umsetzung ihres PC-Bestsellers in der Aufwärmrunde befindet. Wir betteln wöchentlich um eine Beta-Version und beten weiter!

- GENRE: Manager • SPIELER: 1
- RELEASE: Oktober • HERSTELLER: Ascon

### STREET RACER



Die 16-Bit-Konsolen-Versionen werden nun schon zum Sonderpreis in den Wühlischen angeboten, Amiga-User warten nach wie vor auf den gelungenen Mario Kart-Clone für bis zu vier Spieler gleichzeitig.

- GENRE: Rennspiel • SPIELER: 1-4
- RELEASE: Oktober • HERSTELLER: UBI Soft

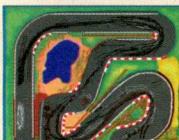
## THE CHAOS ENGINE 2



Das neue Werk der Bitmap Bros. ist eines der vielversprechendsten Amiga-Projekte überhaupt. Ihr Name bürgt für durchdachtes Spieldesign und langfristig motivierende Levels. Die Testversion wurde nochmals 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 verweisen. Verbesserte Grafik-Engine und überarbeitete Steuerung werden versprochen.

- GENRE: Rennspiel • SPIELER: 1-2
- RELEASE: September • HERSTELLER: OTM

## VIRTUAL SOCCER (ARBEITSTITEL)

**In Arbeit**

Fabio Bizetti überlässt seinen Kollegen für ein brandneues Fußballspiel seine 3D-Engine. Wer bislang die streng geheime Alpha-Version gesehen hat, war begeistert, wir hoffen auf ein Preview in einer der nächsten Ausgaben!

- GENRE: Fußballspiel • SPIELER: 1-2
- RELEASE: Dezember • 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 SEQUEL

**In Arbeit**

Team 17 hatte eine gute und eine schlechte Nachricht für uns! Die schlechte war, daß die Datendiskette Worms: Reinforcements nicht auf dem Amiga erscheinen wird, die gute war, daß ein kompletter Nachfolger kommt!

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

## SPIELNAME

## SYSTEM

## AUSGABE

## WERTUNG

Alien Breed 3D	A1200	11/95	84
Breathless	A1200	4/96	82
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
Fightin' Spirit	A500	8/96	84
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	6/96	52
Pinball Maria	A1200	12/95	68
Pinball Prelude	A1200	5/96	80
Putty Squad	A1200	6/96	72
Slam Tilt	A1200	5/96	90
Star Crusader	A1200	2/96	80
Static	A1200	4/96	78
Super Skidmarks Data	A1200	5/96	82
Super Street Fighter II Turbo	A1200	2/96	38
Trackstar Manager 2	A1200	6/96	66
Virtual Karting	A1200	1/96	82
Wheelspin	A1200	10/95	65
Xtreme Racing	A1200	5/96	80
Xtreme Racing Data	A1200	8/96	89

## AMIGA ECS

Airbus A320 Vol. 2	A500	5/96	47
Approach Trainer	A500	10/95	50
Black Viper	A500	6/96	56
Cedric	A500	2/96	70
Exile Data Disk	A500	7/96	70
Fightin' Spirit	A500	8/96	84
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
Gonks	A500	8/96	62
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 (neu Version)	A500	5/96	67
Kargon	A500	8/96	84
Kick Off '96	A500	8/96	76
Leading Lap MPV	A500	1/96	62
Legends	A500	8/96	83
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
Push'n'Pull	A500	8/96	60
Samba Partie	A500	7/96	84
Saturday Night Snooker	A500	8/96	49
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
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
Tin Toy Adventures	A500	8/96	71
Total Football	A500	7/96	72
Tracksuit Manager 2	A500	6/96	66
Valhalla - Before the War	A500	5/96	78
Valhalla 3	A500	8/96	63
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

## AMIGA CD-ROM/ CD 32

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

**Vorläufiges Endspiel um die Meisterschaft!**

# Hattrick !

Aufgrund der großartigen Vorankündigung und der langen Reifezeit von Ikarions Fußball-Manager Hattrick! warten sicherlich nicht nur wir ungeduldig auf den endgültigen Erscheinungstermin. Vermag die leider etwas trocken erscheinende Präsentation nicht so recht zu begeistern, enthält Ikarions neues Produkt doch zumindest inhaltlich so ziemlich alles, was einen guten Manager ausmacht.



Ähnelt Hattrick! inhaltlich sehr stark dem gleichnamigen Software 2000-Hit aus dem Jahre 1994, so blickt er dennoch auf eine ganz eigenständige Entwicklungsgeschichte zurück. Auch im Hinblick auf den Referenz-Titel Anstoß kämpft Ikarions Vorstellung von Fußballmanagement gegen eine harte Konkurrenz. Allein der Erscheinungszeitpunkt zählt, was Hattrick! mangels aktueller Vergleichs-Software einen Spaltenplatz in den Verkaufscharts bescheren dürfte.

## Studium des Handbuches empfehlenswert!

Ikarions Wettspiel um einen Pokalsieg arbeitet mit einem einfachen Point-&-Click-Verfahren mittels Maus. Trotz einer übersichtlichen Benutzeroberfläche, die mit zahlreichen bebilderten Funktions-Icons ausgestattet ist, empfiehlt sich angesichts der überaus komplexen Handlungsmöglichkeiten ein intensives Vor-

studium der rund 200-seitigen Anleitung. Bis zu vier menschliche Mitspieler dürfen ihr Talent und ihre Führungsqualitäten beim Auf- und Ausbau ihres Kickerclubs unter Beweis stellen. Dabei versucht man mit einem zusätzlichen Fun-Modus, dem allgemeinen Trend in Richtung humorvoll anspruchsvoller Wirtschaftssimulationen zu folgen, was im großen und ganzen auch gelingt. Die Bildschirmeinteilung wird während des gesamten Spielverlaufs von den Haupttabellen in der oberen Screenhälfte dominiert, die

---

**Die Stimmung auf dem Rasen wird stark getrübt durch das Fehlen von „echten“ Namen auf dem Spielfeld.**

---

zumeist mit verschiedentlichen Filtern wie Fitneß, Spielstärke und dergleichen sortiert werden können. Der große Menü-Switch im unteren Drittel dagegen ermöglicht uns, schnell und bequem zwischen den einzelnen Übersichten und Einstellungen zu wechseln. Natürlich dürfen die einzelnen Spielphasen jederzeit abgespeichert werden, und für Experten lassen sich sogar über einen angeschlossenen Drucker protokollieren. Hat man die Bedeutung der einzelnen Icons und Kürzel erst einmal verstanden, bewegt man sich jedoch



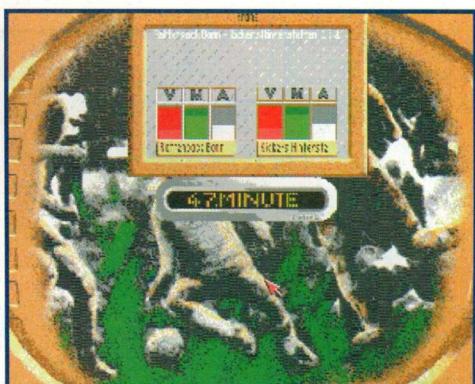
Ein guter Trainer trifft die Entscheidungen hinsichtlich der Mannschaftsaufstellung und individuellen Spielerförderung relativ selbstständig. In allen Menüs werden spielbeeinflusste Eingaben mit einer Fax-Meldung nochmals hinterfragt.

schon bald sicher durch die zahlreichen Untermenüs und kann mit den diversen Einflussnahmemöglichkeiten nach Herzenslust jonglieren.

### Features im Detail!

Eines der neben der Finanzplanung wohl wichtigsten Menüs ist die aktuelle Mannschaftsaufstellung. Hier kann man mangels eines vertrauenswürdigen Trainers die Feldformation festlegen sowie die Stärken und Schwächen jedes einzelnen Teammitgliedes ersehen. Um die Kondition, Spielstärke und Hartnäckigkeit jedes Spielers zu stärken, stehen im Trainermenü verschiedene Förderstätten, sprich Sporthotels, zur Auswahl. Auch hier bewähren sich wieder diverse Filtermöglichkeiten, die uns zeigen, wer welches Training am nötigsten hat. Nimmt ein guter Coach seine Aufgabe zumeist sehr ernst, was auch ohne manuelles Eingreifen passable Ergebnisse bringt, ist dennoch davon abzuraten, ständig die Trainer zu wechseln. Einerseits muß man für scheinbar günstige Leute oft mehr hinblättern, als sie zuletzt bezogen haben, andererseits arbeitet ein eingespieltes Team aus Trainer und Spieler oft besser zusam-

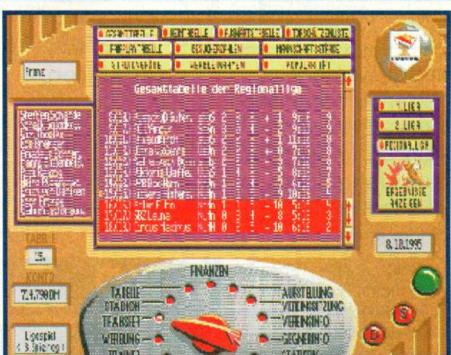
Auf dem Tummelplatz für Statistiker erfahren wir alles, was der bisherige Spielverlauf hergibt. Der Sportreporter liefert zu jedem Duell einen passenden Spielbericht.



Der Konvertierung vom PC-Vorbild fielen bei Hattrick! leider die spielbegleitenden Infotexte zum Opfer. Übergeblieben sind pulsierende Energienbalken, die den Verlauf jeder Begegnung wiederspiegeln.

men als ständig aufeinanderprallende Neueinsteiger. Einen nicht minder hohen Stellenwert nimmt die Werbung sowie der Spielertransfer ein. Vor allem in der Anfangsphase tragen die Werbeeinnahmen einen erheblichen Teil dazu bei,

### INFO Das AGA-Update



Ist im Fachhandel nur die reguläre, auch für den A500 tägliche Diskettenversion von Hattrick! erhältlich, so hat man jedoch auch an eine spezielle AGA-Version gedacht. Registrierte Hattrick!-Käufer können diese für runde 20 Taler direkt vom Hersteller beziehen. Wenn man bedenkt, daß die Gewinnspanne des Händlers hierbei gänzlich wegfällt, heißt Ikarion mit dieser auf den ersten Blick netter Idee nochmals ein kräftiges Stück vom Umsatzkuchen ab. Die zugegebene feineren Farbabstufungen und detaillierteren Grafiken sind zwar nicht von der Hand zu weisen, für ein Management, das vorwiegend nur aus verschiedenen Tabellen und Menüs besteht, erscheint diese Zusatzinvestition jedoch eher überflüssig.





Auf dem Tummelplatz für Statistiker erfahren wir alles, was der bisherige Spielverlauf hergibt. Der Sportreporter liefert zu jedem Duell einen passenden Spielbericht.

daß der Verein kostendeckend arbeitet. Werbeverträge werden stets für einen festen Zeitraum abgeschlossen. Hat man jedoch, während der Club aufsteigt, bereits alle Werbemöglichkeiten frühzeitig abgedeckt, kann es vorkommen, daß spätere, lukrative Angebote keine Berücksichtigung

**Hattrick! erscheint größtenteils wie die etwas abgespeckte Version eines bereits zwei Jahre alten Geniestreiches.**

mehr finden können. Ebenso tückisch kann der Spielertransfer werden: Zum Verkauf angebotene Mannschaftskameraden finden meist schnell einen neuen Arbeitgeber. Wird dadurch die eigene Mannschaft zu stark dezimiert, kann nach dem einen oder anderen Ausfall nicht einmal mehr ein

**Selbstverständlich darf man auch einen Stadionausbau betreiben.**

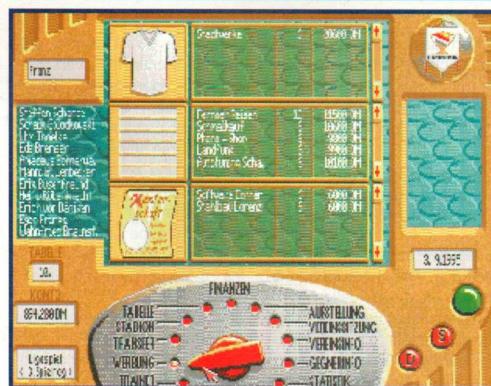


## INFO

### Fun und Fantasie



Empfindet man einerseits den speziellen Spaß-Modus, in welchem Spieler- und Mannschaftsnamen verulkert werden und Spielberichte mehr Unterhaltungswert als Informationsgehalt besitzen, als wohltuend andersartig, so ist es leider auch mit der Realitätsnähe in der regulären Spielversion nicht allzuweit her. Entgegen dem Highlight von Software 2000 haben nämlich weder die Vereine noch die Mannschaftsmitglieder etwas mit den richtigen Namen und Größen der Fußballwelt zu tun. So spielt dann eben zum Beispiel der AC Nürnberg gegen den SG Kaiserslautern; dies macht zwar rein technisch gesehen keinen Unterschied, motiviert jedoch wesentlich weniger als die Möglichkeit, seinen wirklichen Lieblingsverein betreuen zu dürfen.



Vor allem zu Beginn sollte man versuchen, die Ausgaben mit Hilfe von Trikot-, Plakat- oder Bandenwerbung abzufangen.

## INFO

### Wir lassen Vorteil gelten



Wen sich irgendwo der direkte Vergleich zu einem Referenztitel lohnt, dann wohl aus naheliegenden Gründen zu Bundesliga Manager Hattrick. Leider macht Ikarion hierbei keinen besonders guten Eindruck, zumal der Manager von Software 2000 ihm zwei Jahre voraus hat. In zehn unterschiedlichen Spielstufen durften hier rund zweieinhalftausend Original-Spieler um Pokalsiege oder gar den EM-Titel kämpfen. Die aussagekräftigeren Charakterisierungen wie zum Beispiel Schnelligkeit, Schußstärke oder auch Paßgenauigkeit ließen nicht nur ein individuelles Training zu; auch standen dem Haupttrainer mehr Trainingslager sowie weiteres Fachpersonal (Co-Trainer, Ärzte) zur Verfügung. Nicht nur der Weg durch die diversen Screens und Untermenüs wurde ansprechender und bildreicher gestaltet, sondern auch der sportliche Wettkampf auf dem Grün wurde aufwendiger in Szene gesetzt. Hier wurden nämlich nicht nur die wichtigen Spielzüge in Scrolltexten beschrieben, nein, auch die torgefährlichen Szenen wurden in vergrößert animierten Ausschnitten gezeigt.

# Amiga CD 32®

Console incl. Joypad, TV-Kabel  
+10 CD's

**DM 333,-**

Sommer Pack  
10 CD's

**DM 95,-**

Slam Tilt

AGA Pinball - Game

**DM 49,-**

Fightin' Spirit

Disk / CD

**DM 69,-**

Alien Breed

3-D II

AGA

**DM 66,-**

CFS



Conny Figge Schnellversand

## CD 32 Games

Bump n Burn	10,-
Fire & Ice	10,-
Morph	10,-
Battle Toads	15,-
Bubba n Stix	15,-
Out to lunch	15,-
Overkill / Lunar C	15,-
Chuck Rock 1 + 2	je 15,-
Sensible Soccer Intern.	19,-
Dangerous Streets/Wing Commander	20,-
D-Generation	20,-
Humans	20,-
James Pond II	15,-
Last Ninja III	20,-
Liberation	20,-
Quick the thunder rabbit pl. Lösung	20,-
Alien Breast Spec. / Qwak	20,-
Video Creator	20,-
Banshee	20,-
Grandslam Gamer Gold Coll. -3 Games-	20,-
(Jet Strike/Bump n Burn/Nick Faldo Golf)	
Impossible Mission	20,-
Premiere	20,-
Soccer Superstars	20,-
Global Effekt	25,-
Lemmings	25,-
Super methane brothers	25,-
Surf Ninja	25,-
Wild Cup Soccer	25,-
Defender of the crown 2	25,-
U.F.O. engl.	25,-
Elite II	29,-
Emerald Mines	29,-
Trolls	29,-
Heimdall 2 / Sens. Soccer Intern.	35,-
Rise of the Robots	35,-
Skeleton Crew	35,-
Gloom	39,-
Thomas the Tank Engine Pinball	39,-
Legends	49,-
Pinball Illusions	49,-
Star Crusader	49,-
Pirates Gold	50,-
Speris Legacy	55,-
Alien Breed 3 D	59,-
Erben der Erde	59,-
Super Streetfighter II TURBO	59,-
Worms	59,-
More Worms Oh yes ...	25,-
Spherical Worlds	69,-

## CD 32 Zubehör

CD 32 + SX 32 SET	555,-
Console incl. Joypad + 2 CD's	255,-
Joypad Honeybee	35,-
Maus beige	25,-
Maus schwarz	35,-
„Amiga“ Maus + „Amiga“ Pad	39,-
Mauspad DINO	5,-

## Amiga Games

Airbus A 320 II	55,-
Alien Breed 3 D AGA	59,-
Behind the Iron Gate	20,-
Biing!	75,-
Black Viper ECS/AGA	69,-
Breathless AGA	59,-
Dungeon Master 2 AGA	55,-
Erben der Erde dt. AGA	45,-
Exile	39,-
Flight of the Amazon Queen	65,-
Football Glory ECS	25,-
Fußball Total ECS/AGA	19,-
Gloom Deluxe ECS/AGA	49,-
Hillsea Lido	39,-
Kingdoms of Germany dt.	39,-
Legends	49,-
Lost Vikings	29,-
MAG !	74,-
Manchester United ECS	25,-
Megarts Ice Hockey	25,-
Myth	19,-
Nemac IV CD/Disk	49,-
Nick Faldo's Golf	15,-
Obsession	35,-
Pinball Dreams	29,-
Reunion AGA	30,-
Rings of Medus GOLD dt.	39,-
Rise of the Robots AGA	35,-
Samba Partie	69,-
Sensible World of Soccer 95/96	49,-
Soccer Stars '96	59,-
(Fifa Int. Soccer/Anstoß/Premier 3/Kick off)	
Speris Legacy AGA	65,-
Star Crusader AGA	59,-
Suburban Commando	19,-
Super Streetfighter II TURBO AGA	59,-
Timekeepers	39,-
Timekeepers DATA	25,-
Top Gear II AGA	29,-
Total Football	65,-
Trackstunt Manager ECS/AGA	45,-
Triple Fun Pack	45,-
(Die Siedler/Chaos Engine/Terminator 2)	
Turbo Trax	29,-
Virtual Karting AGA	39,-
Watchtower AGA	44,-
Whales Voyage 2 dt.	49,-
Whizz ECS	20,-
Xtreme Racing AGA	59,-
Xtreme Racing DATA	49,-
Zeewolf I	25,-
Zeewolf II	59,-
Zeppelin Gold Edition dt.	49,-
Zool II	25,-

## Joysticks

Competition Pro	29,-
Competition Pro Mini	19,-
Cruiser schwarz	25,-
Cruiser TURBO	29,-
Konix Navigator	29,-
Mindscape Powerplayers	19,-

## Anwender CD's

Aminet® 8,9,10,11,12,13	je 20,-
Aminet® Set 1; Set 2; Set 3	je 49,-
Amiga Tool 4	29,-
Amiga® CD 3; 5+6; 7/96	je 17,-
E.M. Compugraphic 4	69,-
Magix Publisher	79,-
Megahits Super Bundle (3-6)	49,-
Megahits 3 - 6	je 17,-
Workbench Add On	35,-
Workbench Designer	29,-
Xi Paint V 3.2	15,-
AGA Experience 2	29,-
Personal Suite	67,-
Octamed 6.0 CD	45,-
Nordpool CD	39,-
Zoom CD Release 2	26,-

## Hardware

Amiga® 1200 Magic	ind. Software	699,-
Amiga® 1200 Magic	incl. 175 MB HD	855,-
Amiga® 1200 Surfer	incl. 260 MB HD und externes Modem und Software	999,-
Amiga® Monitor	14385 Autoscans	505,-
Amiga® Monitor	15385 Autoscans	645,-
Blizzard 1230 IV	SOMH, 68030	299,-
Blizzard 1260	50MHz, 68060	1199,-
Blizzard 2060	50MHz, 68060 SCSI	1295,-
512 KB Speichererweiter.	ind. Uhr	49,-
CD ROM Controller	incl. 4 fach LW + 4 CDs für Amiga 1200	255,-
CD ROM Controller	incl. 6 fach LW + 4 CDs für Amiga 1200	289,-

## Disketten

3,5 " 2 DD BASF	10 er	8,-
3,5 " 2 DD MAXELL	10 er	8,-

## Superpack für Amiga 1200

5 Programme:	• Digitex Wordworth
3.0	• Digitex Print Manager
	• Deluxe Paint IV (AGA)
	• Dennis • Oscar

komplett DM 19,-

## Conny Figge Schnellversand

Sponheuer Straße 25  
45326 Essen

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

Bestellungen bis 14 Uhr werden am gleichen Tag versandt!

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten!

Polnische Zeitungen und Software auf Anfrage.

ab 01.10.96 neue Tel.-Nr. 837 9960 + 61  
neue Fax Nr. 837 9962



Mit einem geeigneten Spieler-Transfer lassen sich oft hervorragende Starspieler engagieren. Wenn einmal Ebbe in der Vereinskasse herrscht und die Bank der letzte Weg ist, kann auch mit einem guten Verkauf die Kasse wieder etwas gefüllt werden.

Beginn nur über Stehplätze unter freiem Himmel, so kann man natürlich für Sitzplätze, insbesondere aber für ein überdachtes Gelände mehr Eintritt verlangen. Parkmöglichkeiten sollten geschaffen werden, und vor allem die Sicherheit sollte in großen Städten nicht unberücksichtigt bleiben. Von der Flutlichtanlage bis hin zur Rasenheizung kann man seine Kohle im wahrsten Sinne des Wortes verheizen, und für die spielfreien Wintermonate lassen sich mitunter Konzerte zahlungskräftiger Veranstalter einplanen. Wie bei der „gewöhnlichen“ Wirtschaftssimulation geht es im Sportmanagement letztendlich um

ertragreiche oder zumindest ausgeglichene Bilanzen, die man vor der jährlichen Hauptversammlung zu verantworten hat. Hinsichtlich der gegebenen Einflussnahmемöglichkeiten lassen die übersichtlichen Statistiken und Spieldatenungen auch keinen Wunsch offen. Neben einer allgemeinen Vereinsübersicht bezüglich Siegen, Rekorden und Niederlagen gibt uns ein eigenes Statistik-Menue umfassend Auskunft über Spiele, Tore, Strafen und dergleichen mehr. Ein Sportreporter beurteilt die im letzten Match gezeigten Leistungen, und auch die Beurteilung Deiner eigenen Fähigkeit als Manager hat man tendenziell im Auge.

## INFO

### Mehr Spaß mit dem Fun-Modus



Wem die hochtrabenden Reden und Meinungen der Sportpresse zuwider sind, darf gerne zur Abwechslung das Ganze einmal mit Humor betrachten. So stehen sich Vereine wie „Barfuß Schwenningen“, „Sturm Vatikanstadt“ oder auch die „Gebirgsmarine Emden“ gegenüber. Die Zeitungsberichte beinhalten teilweise haarsträubende Geschichten über den Spielverlauf, und wird man zu einer Pressekonferenz geladen, darf man Multiple-Choice-Antworten geben, die es in sich haben.

Ikarions Hattrick! hat somit eigentlich alle Features, die einen großen Fußball-Manager auszeichnen. Der Grund, weshalb Hattrick! dennoch die Konkurrenz nicht vom Platz fegen kann, ist zum einen, daß ähnliche, sogar geringfügig umfangreichere Features bereits vor zwei Jahren genossen werden durften. Zum anderen fehlt es ganz einfach an zusätzlichen, auflockernden Grafiken und einer interessanten Spielberichterstattung (in Text, Bild und nicht

zuletzt Ton), die es auch dem Nicht-Statistiker ermöglicht, dauerhaften Spaß daran zu finden.

**Oliver Preißner**



Der Drehschalter erweist sich als äußerst praktisch.



Der Ausbau des Stadions sowie die Sicherheit auf den Tribünen sorgt für steigende Einnahmemöglichkeiten. Die Stadionansicht zeigt uns eine im Umbau befindliche Fußball-Arena.

## COMMENT



Obwohl der Amiga schon wesentlich umfangreichere Fußball-Manager zu sehen bekam, macht dem reinen Spielstrategen auch Ikarions Hattrick! eine Menge Spaß. Als Nachtrag zur EM kommt das Werk gelegen.

## FACTS

**Hersteller:** Ikaron ■ **Spieler:** 1-4 ■ **Disks:** 5 ■ **Preis:** ca. DM 90,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird dringend unterstützt ■ **2.Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, Maus, Tastatur ■

- + durchdachtes Gameplay
- sparsame Inszenierung

<b>GAMEPLAY</b>	<b>84%</b>
<b>GRAFIK</b>	<b>76%</b>
<b>SOUND</b>	<b>70%</b>
<b>MOTIVATION</b>	<b>87%</b>
<hr/>	
<b>GESAMT</b>	<b>86%</b>

# HEISSE ZEITEN!

Unser Tip des Monats:

## Alien Breed 3D The Killing Grounds

Team 17 präsentiert die actiongeladene Fortsetzung der erfolgreichen Alien Breed-Serie.

A1200-Version \*

**69,99**

### Games

Alien Breed 3D – Killing Grounds (AGA) *	69,99
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Breathless (nur AGA)	59,95
<b>Alien Breed 3D</b>	<b>49,99</b>
Colonization (dt.)	79,95
Dungeon Master 2 (nur AGA)	79,95
Erben der Erde	59,95
Extreme Raids (nur AGA)	49,95
Flight of the Amazon Queen	69,95
Han Solo – Die Expedition	39,95
Jakkar – Der Elfenstein (dt.)	49,99
Mad Newt (dt.)	59,95
Mag! (dt.)	49,99
Nemesis IV	49,99
Onslaught	49,99
<b>Pole Position (dt.) *</b>	<b>89,99</b>
Primal Rage (nur AGA)	59,99
Samba Partie (ECS-Version, dt.)	59,99
Samba Partie (AGA-Version, dt.)	69,99
Space Tim (dt.)	49,99
Soccer Stars 96, Fifa Soccer, Kick Off 3,	69,99
Anstoss, Premier Manager 3	59,99
Super Street Fighter 2	59,95
Tiny Troops *	59,99
Virtual Karting (nur AGA)	49,99
Worms (dt.)	59,99

### Preishits (solange Vorrat reicht!)

Aufschwung Ost (dt.)	9,99
Behind the Iron Gate	19,99
Der Reeder (dt., A500)	<b>AKTIONSPREIS 49,99</b>
Der Seelenturm (nur AGA)	29,99
Dune 2 (engl.)	29,95
Fields of Glory	29,99
Guns of Glory 2000 (nur AGA)	29,99
<b>Gunship 2000 (nur AGA)</b>	<b>9,99</b>
Handball – Die Expedition	29,99
Handyman (dt.)	29,99
Sensible World of Soccer Euro Edition	39,99
Space Hulk	29,99
Super Tennis Champs	39,99
Syndicate (engl.)	29,95
Turbo (dt.)	29,99
<b>UFO – Enemy Unknown</b>	<b>39,95</b>
Zeppelin (dt.)	29,99

### Disketten

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
QuickJoy 1	7,95
QuickJoy Supercharger	19,95

Wo Sie uns finden:

#### Media Point

Berlin – Neukölln  
Johannisthalstr. 28/29  
Tel.: (030) 621 60 21  
U-Bahn 8 Leinestraße  
Bus 144

#### Media Point

Berlin – Steglitz  
Bismarckstraße 63  
Tel.: (030) 794 72 131  
S-Bahn 1 Feuerbachstr.  
Bus 170, 181, 182

#### Media Point

Hamburg – Harvestehude  
Grunbergstr. 73-75  
Tel.: (040) 429 11 139  
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke  
Bus 35, 102

#### Media Point

Bremen  
Hansaplatz 9  
Fußgängerzg. / im LloydCity  
am Parkhaus Am Brill  
Straßenbaum 2, 3 Am Brill

#### Media Point

Koblenz  
Rizzastrasse 44  
Tel.: (0261) 914 10 85  
U-Bahn 6 Alt-Koblenz  
Bus 120, 125, 133, 222

**Seit 02.08.95  
einmal  
einkaufen  
in Bremen!**

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

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

Auton. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuhörer- 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 zusenden. Versandkosten: Vorkasse 8,99 DM, DHL-Paket 9,99 DM, DHL-Express 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NNT. Versandkosten: 3,- DM Bestellwert ab und versandkostenfrei – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM Kreditkarten: der einfache und bequeme Weg für Versandbestellungen! Anrufern, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



# NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!



Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

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



Hiermit bestelle ich:

<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
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 08/96 mit Diskette	DM 7.50
<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 08/96 mit CD-ROM	DM 12.80

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM 3,-

GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

**Technisch fortschrittlichstes Spiel oder höchste technische Anforderungen?**

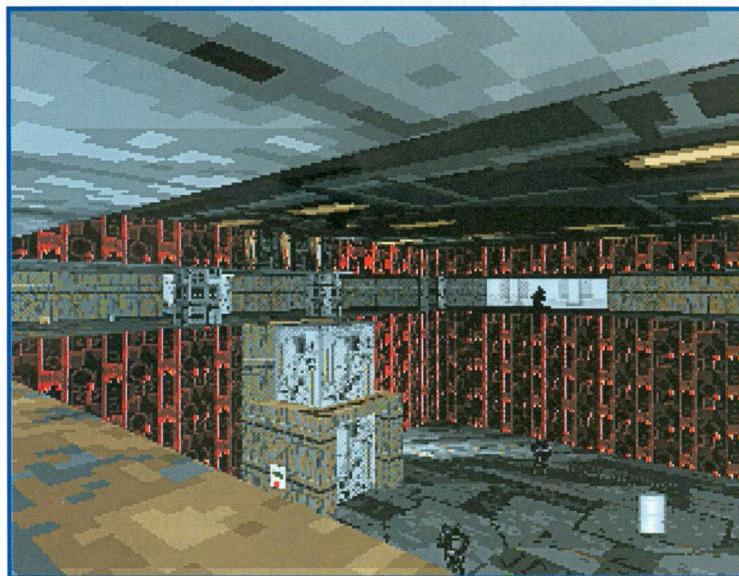
# Alien Breed 3D II - The Killing Grounds



Nachdem wir Euch schon in unserer Mai-Ausgabe mit einem großen Exklusiv-Interview auf einen neuen 3D-Action-Hammer vorbereitet haben, hat die langerwartete Fortsetzung der Alien-Legende nun endlich ihren Weg in die Ladenregale gefunden. Dank unseres abschließenden Testbericht könnt Ihr Euch nun ein Gesamtbild der neuesten 3D-Metzelei machen.

Ähnlich wie im Kinofilm "Aliens - Die Rückkehr" treibt Captain Reynolds in seinem Rettungs-Shuttle manövriert unfähig durch den Weltraum. Doch sein Notsignal wird leider nur von einem der Schlachtschiffe der Erde empfangen, und obwohl er gerettet wird, befindet er sich nach seinem Erwachen auf der Krankenstation schon gleich

Aufgrund der hohen Systemanforderungen kommen nur wenige Auserwählte bei Alien Breed 3D II in höchste grafische Genüsse!



Neben der Brut mußt Du Dich auch vor Robotern und Killerdroiden in acht nehmen.

wieder in demselben höllischen Schlamassel, aus dem er eben erst entkommen war. Für Dich jedoch, der Du in die Rolle des Captains schlüpft, beginnt ein kompromißloses 3D-Action-Abenteuer ganz im Stil von Breathless oder Gloom Deluxe.

### The Story continues...

Die neuerliche Herausforderung erstreckt sich über 16 satte Levels, die zumindest in späteren Abschnitten mit groß dimensionierten, teilweise mehrstöckigen Räumen glän-

zen können. Deine Aufgabe besteht im Grunde darin, alle Gänge und Raumschiffdecks zu durchforsten, um herauszufinden, was aus der verschwundenen Schiffsbesatzung geworden ist. Besonders hilfreich ist hierbei die einblendbare Grundrisskarte, die



Schönere Feuerbälle hatte der Amiga bislang nicht zu bieten.

### 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	75,-
Speichererw. 2MB/AMB A2000	148,-/198,-
2MB Zipp-Ram (Alfa-Contr. usw.)	148,-

### Festpl., Laufw., CD, gebraucht

Festplatte 42MB mit Contr. f. A500	248,-
Festplatte 85MB mit Contr. f. A500	298,-
Festplatte 170MB mit Contr. f. A500	359,-
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	198,-

### gebrauchte Monitore

Farbmonitore 1802 FC64/A600/1200	148,-
Farbmonitore 1081 oder baugleiche	195,-
Farbmonitore 1084 oder baugleiche	229,-
Farbmonitore 1084S oder baugleiche	248,-
Multiscan, Autoscans Monitore	ab 298,-

### gebrauchte Turbokarten

Turbo A500, 14MHz, 4MB	248,-
Turbo A200, 28MHz, 4MB/MMU	249,-
Turbo A200, 14MHz, 2MB, MMU	298,-
Supra-Turbo 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

Netz. A500/200 / 2000	59,-/69,-/119,-
Tastatur A500/A200 o. A1200	69,-/98,-
Kickumschaltplatine für A500 bis 2000	15,-
Motherboard A500, kompl. bestückt	248,-
Austauschersteine 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, komplettete Amiga Anlage bis zu 1.000,- in Zahlung!

### Neue Amigas:

Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Pak.	698,-
Amiga 1200 Magic, HD175, Pr.-Pak.	948,-
Amiga 1200 HD 260, Starfire	998,-
Amiga 1200 Turbo 28MHz, 6/175MB	1248,-
Amiga 1200 Tower	998,-
A1200 Tower, 6MB, HD 1,3GB, CD	1698,-
Monitor Autoscan 1385	549,-
Monitor Autoscan 1538	689,-

### A1200 - Aufrüstung

Festplatte 2,5" 175MB	238,-
Festplatte 2,5" 260MB	279,-
Festplatte 3,5" 1,3GB mit Einbausatz	398,-
Invirutiv-Tower A1200 mit Tastatur	398,-
CD ROM 4fach mit PCMCIA-Contr.	298,-
Amiga Q-Drive	359,-
Kickstart-ROMs 3.1 für A1200	89,-
Turbo 68030, 28 MHz, MMU	198,-
Turbo 68030, 42 MHz, MMU	298,-
Turbo 68030, 50 MHz, MMU	348,-
4MB Ram-Karte mit CoPro-Opt.	198,-
Amiga-Modem 14400 f. Internet	89,-

### Spiele und Programme

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

### Bücher-Electronic

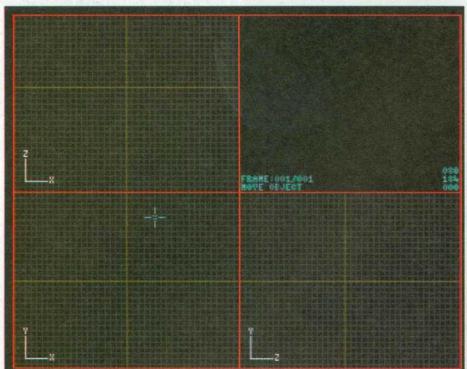
Tel.: 02624-7844, Fax: 2873

Ladenlokal in:

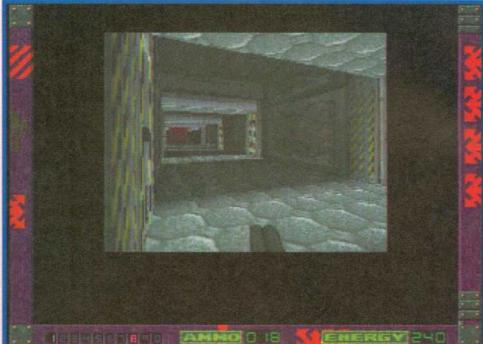
56203 Höhr-Grenzhausen, Rathausstr.135  
Versand per Nachnahme (+15,-)

**INFO**

**Grenzeloses Möglichkeit mit dem Leveleditor?**



Als besondere Zugabe hat Team 17 dieses Package mit einem eigenen Leveleditor ergänzt, der sich auf einer separaten Disk befindet. Hiermit sollen nimmersatte Alien-Killer die Möglichkeit bekommen, ihre hauseigenen Dungeons zu kreieren. Mal abgesehen von der Tatsache, daß die Mindestanforderung für derlei Experimente 4MB Chip-RAM sind, ist der Level-Baukasten wohl eher etwas für Programmier-Profis oder solche, die es werden wollen. Schweigt sich das Handbuch weitestgehend über die Handhabung und die einzelnen Funktionen dieses Utilities aus, so hat man bereits Schwierigkeiten, auch nur ein einzelnes Pixel auf den Screen zu zaubern. Wer also hinter diesem Editor ein Tool vermutet, mit dem man kinderleicht Gänge und Hallen aneinandersetzen kann, liegt hiermit völlig falsch. Bei dem nahezu unerschöpflichen Angebot an hervorragenden 3D-Dungeon-Games sollte man sich sowieso überlegen, ob sich da der tagelange Arbeitsaufwand überhaupt lohnt.



**Die eindrucksvollen Lichteffekte und die transparenten Explosionen von Alien Breed 3D II sind auf dem Amiga konkurrenzlos.**

sich entsprechend den bereits erforschten Örtlichkeiten erweitert und ein Verirren in den verwinkelten Gängen verhindert. Begegnet Du zu Beginn noch verhältnismäßig wenigen feindlichen Kreaturen, so sind diese dennoch sehr flink und können Dich, wenn Du nicht schnell genug reagierst, einen großen Teil Deiner Kraftreserven kosten. Zum Anvisieren der Widersacher gibt es weder ein Fadenkreuz noch eine im Bildschirm sichtbar gehaltene Waffe (mit Ausnahme der 4MB-Variante), was den Kampf gegen den Feind erheblich erschwert. Wie bei Breathless hat man bei

AB3D II Schwierigkeiten mit der Steuerung von Reynolds, da auch hier kleinste Drehungen und Wendungen so gut

**Als Entschädigung für eine etwas unpräzise Steuerung hat man alle wichtigen Funktionen per CD32-Controller voll im Griff.**

wie unmöglich sind. Ein weiteres Handicap im Gameplay ist, daß man Treppenstufen nur in der Vorwärtsbewegung und mit zusätzlicher Betätigung

**INFO**

**Kein Fortschritt im Standard-Bereich!**

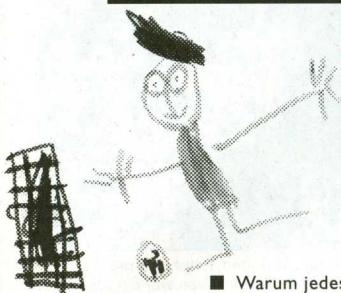


Einmal abgesehen von dem immer kleiner werdenden Prozentsatz derjenigen, die ihren A500 noch immer für das Maß aller Dinge halten, besitzt der allergrößte Teil der heutigen Amiga-User einen A1200 mit Festplatte. Turbokarten sind weitverbreitet, doch ein größerer Arbeitsspeicher zählt auch heute noch zum eher seltenen Luxus. Auch wenn Genre-Vorreiter bereits zur Genüge bewiesen haben, daß ein 2MB-Keyboard vollkommen ausreichen kann, macht AB3D II unter diesen Voraussetzungen einen sagen wir mal recht mäßigen optischen Eindruck.



Auf einem kleinen, gegenüber AB3D nicht einmal mehr besonders eingeraumten Bildschirm bekommt man eine 2x2 Pixel-Auflösung zu sehen, die an den guten alten Chunky Chopper Screen erinnert und seit Breathless eigentlich keine Verwendung mehr fand. Ein paar FX müssen genügen, da die Rechenleistung offenbar nicht ausreicht, um eine zusätzliche Soundkulisse zu ermöglichen. Eine Tatsache, die seltsam anmutet und im Vergleich zu anderen Softwareprodukten kaum verständlich ist.

»Eine der erfolgreichsten  
Computer-Messen Europas«



*ich werde  
später mal  
Fischaler*

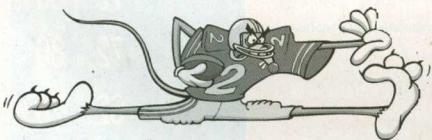
■ Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

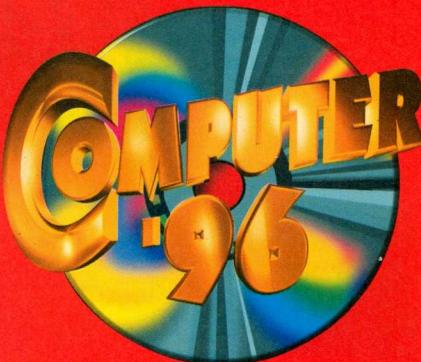
Deutsche  
KinderKrebshilfe  
Helfen. Forschen. Informieren.  
Spendenkonto - Sparkasse Bonn - BLZ 380 500 00



Der schnellste Weg Monat für Monat an eine **AMIGA GAMES** zu kommen?



Hol Dir das Abo - Einfach Abocoupon im Heft ausfüllen!



Computer  
Online  
Multimedia  
Entertainment



INFOHOTLINE

TEL: 08642/899953

[HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE](http://www.icp-verlag.de)

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG  
Fax 08 106 / 34 238



Gesellschaft für  
Veranstaltungen und  
Marketing mbH  
Fax 02 34 / 94 688-44

## KARTENSERVICE

— Karten Erwachsene	à 23 DM	DM
— Karten Schüler/Studenten	à 18 DM	DM

### GESAMTPREIS

(Versand nur gegen Vorkasse. Bitte Euroscheck beilegen.)

Name: .....

Straße: .....

Plz/Ort: .....

Unterschrift: .....

ICP, Kartenservice, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

der Sprungtaste erklimmen kann. Unter Zuhilfenahme eines CD32-Controllers geht dies relativ reibungslos, mit einem Standard-Joystick jedoch muß man bereits gleichzeitig den Stick und die Tastatur bedienen. Weshalb Stufen vorzugsweise zwischen Gängen oder Kabinen-Shots Verwendung finden, bleibt ein Geheimnis der Programmierer.

## Klangvolle Features

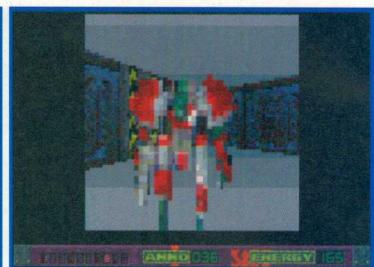
So werbewirksam die verwendeten technischen Finessen auch sein mögen, so wenig wirksam kommen sie im tatsächlichen Spielverlauf zur Geltung. Vom 8 Kanal Pseudo-Surround-Sound hört man auf einem Standard-A1200 grundsätzlich erst einmal nichts. Mit einem 4MB-Chipsatz erlebt man auch keine weltbewegenden Klänge, zumal eigentlich nur mit einer Atmo-Soundkulisse gearbeitet wird. Das vielgepriesene Light Sourcing - dies bedeutet, daß sich bewegende Lichtquellen



Die angreifenden Gegner sind teils sehr flott unterwegs, so daß das ohnehin schwierige Zielen noch unpraktischer wird.



Die 3D-Polygon-Waffe wird nur in der 4 MB-Version ständig auf dem Screen dargestellt.



Für alle Amiganer, die „nur“ über einen Standard-AGA-Rechner verfügen, lohnt sich die Anschaffung von AB3D II kaum. Neben ebenso grobpixeligen 3D-Perspektiven war die frühere Version (links) fast noch etwas liebervoller ausgearbeitet.

besondere Licht- und Schatteneffekte erzeugen - muß ebenfalls mit der Lupe gesucht werden. Dagegen gibt es bis auf eine Speicherfunktion nach bestandenem Level kaum irgendwelche Menü-Optionen, die unser Spielerleben einfacher machen oder gar verlängern. Ebenfalls unausgegoren ist die Festplatteninstallierung, die zu häufigen Systemabstürzen führt, was besonders im Editorprogramm sehr ärgerlich werden kann. Der 2MB-Amiga muß ohne Startup-Sequence gebootet werden, und legt man die immer noch erforderliche Spielstandskette nicht korrekt ein, sitzt man einmal mehr vor einem schwarzen Bildschirm. Am ärgerlichsten ist jedoch, daß man bei der Verwendung eines Amiga 1200 ohne Speichererweiterung nicht nur einige Optionen wie zum Beispiel Kartendarstellungen nicht verwenden kann, sondern daß man auch ungewöhnlich hohe Grafik-

und Soundeinbußen hinnehmen muß, die über das gewohnte Maß hinausgehen.

## Trotzdem empfehlenswert?

Kann sich der Otto-Normal-Zocker ohne Frage bereits wesentlich besseren Stoff zulegen, wird für ihn AB3D II kaum interessant sein, vor allem dann nicht, wenn er unter Umständen bereits den ersten Teil davon in seinem Repertoire hat. Alle Besitzer eines Amiga-Mercedes sollten jedoch aufhorchen, da sie wirklich einen Grafikrausch vom Allerfeinsten erleben dürfen. Solch gigantische Explo-

sionen von Haftminen oder zartrote Rauchwölkchen sich auflösender Aliens hat man selbst in Nemac IV noch nicht zu sehen bekommen. Alle Texturen sind selbst aus nächster Nähe fein detailliert, und bis auf die hakelige Steuerung sind auch sonst alle Mangelercheinungen plötzlich verschwunden. Das genretypische Gameplay hat zwar, wie gewohnt, wenig Neues zu bieten, und auch die Handlungsmöglichkeiten sind hier etwas arg begrenzt, dafür ist der Reiz der Außerirdischen, wie in der gesamten Alien Breed Serie, immer noch ungebrochen.

■ Oliver Preißner

## COMMENT



Oliver

Mit einem speichermäßig aufgebohrten Amiga und ab einem 68030-Chip kommt man tatsächlich in den Genuss von atemberaubend detaillierten Dungeons. Die präzisionsschwache Steuerung läßt verschiedene Wünsche offen, wobei Nemac IV für mich nach wie vor die bessere Wahl bleibt.

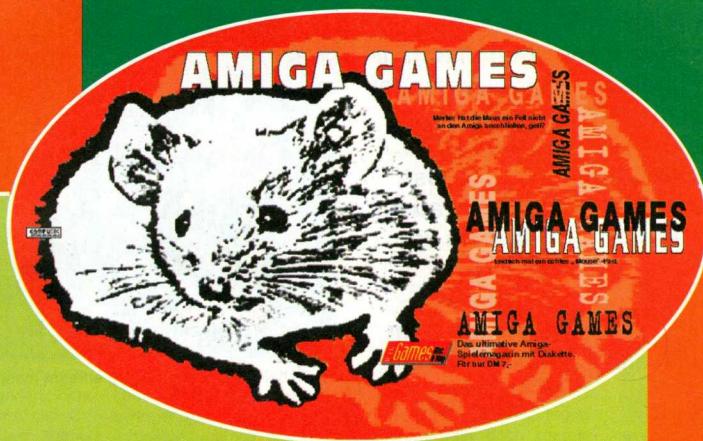
## FACTS

**Hersteller:** Team 17 ■ **Spieler:** 1-2 ■ **Disks:** 2-3 + 1 (Editor) **Preis:** ca. DM 60,- ■ **Englisch** **nötig:** nein ■ **Festplatte:** wird unterstützt ■ **2. Laufwerk:** wird unterstützt ■ **Steuerung:** Joystick, Tastatur/CD32-Pad+Tastatur

- + hervorragende Darstellung größerer Räume
- enttäuschende 2MB-Variante

	A1200 mit 2MB	4MB
<b>GAMEPLAY</b>	76%	80%
<b>GRAFIK</b>	72%	86%
<b>SOUND</b>	62%	78%
<b>MOTIVATION</b>	79%	84%
<b>GESAMT</b>	76%	84%

# AMIGA GAMES im Abo - jederzeit kündbar!



Als Dankeschön erhältst  
Du das abgebildete  
**AMIGA GAMES-Mousepad!**

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

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

Ich erhalte das AG-Abo mit Diskette oder CD-ROM, bzw. AF-Abo frei Haus - die Versand-kosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

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



Datum 1.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- Gegen Rechnung
- Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

--	--	--	--	--	--	--	--

BLZ

--	--	--	--	--	--	--	--

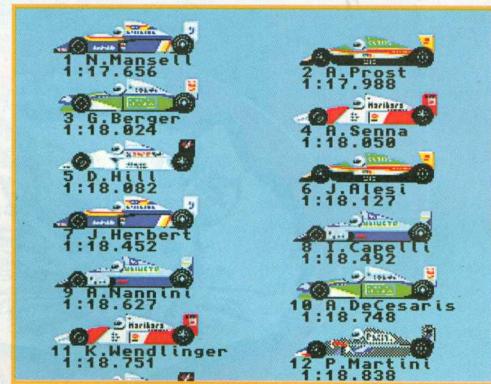
Besser als Pole Position?

# Formula 1 M

Die Formel1-Saison neigt sich dem Ende zu und Michael Schumacher fragt sich nach den enormen mechanischen und technischen Problemen bei Ferrari, wann die Pechsträhne vorbei ist. Stammtisch-Philosophen hätten seine Probleme schon längst gelöst, doch nun ist es an der Zeit, dies auch zu beweisen: Formula 1 Masters von OTM stellt einem hier alle für ein Grand Prix-Rennen relevanten Möglichkeiten zur Verfügung, so daß man sein Schicksal selbst in die Hand nehmen kann.

**B**evor jetzt aber einer auf falsche Gedanken kommt, muß erwähnt werden, daß Formula 1 Masters kein normales Rennspiel, sondern eine Management-Simulation ist, mit der man sein eigenes Team kontrollieren kann. Zu Beginn der konzeptionellen Phase wird man mit 1 Million Pfund ausgestattet, um sich alles Nötige für den Erfolg in der Formel 1 zu kaufen. Dies können natürlich bis zu vier Spieler in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen machen. Anfangs sollte man jedoch mit „Easy“ beginnen, da die Aufgabe doch nicht so einfach ist. Nach der Auswahl des

eigenen Teams muß auch noch der passende Motor gewählt werden. Schon jetzt muß man aber sein ganzes Formel 1-Wissen zusammenreißen und vor allen Dingen auch das zur Verfügung stehende Budget genau einteilen. Denn es wäre falsch, sein ganzes Geld für einen Bestandteil auszugeben, um dann für die restlichen Abschnitte des Spieles



Schon bei der Startaufstellung erkennt man, wieviel Detailliebe in diesem Spiel steckt.

nichts mehr zu haben. Doch solche und ähnliche Tips findet man über das ganze Handbuch hinweg, das man deshalb genau studieren sollte.

## Die Optik

Grafisch gesehen ist Formula 1 Masters nicht gerade ein Augenschmaus. Aufgrund

des eigentlichen Spielziels ist dies aber nicht unbedingt so wichtig, denn man muß sich auf den Aufbau eines guten Teams konzentrieren. Auch in Sachen Sound und Musik hat man nichts besonderes geschaffen, doch sollte dies kein allzu schlechtes Licht auf das Spiel werfen. Zusammen mit der Team- und Motorwahl steht das Aussuchen des richtigen Reifenfabrikats und des passenden



Grafische Hochgenüsse darf man leider nicht erwarten.

# asters



Wie bei jeder echten Meisterschaft wird auch die Konstruktoren-Meisterschaft im Programm mit berücksichtigt.

Fahrers an. Diese Elemente spiegeln dann im Verlauf des Spieles Deine Leistungsfähigkeit und Deine Erfolge wieder. Ist die richtige Wahl getroffen, so kann es schon in das Hauptmenü zum ersten Rennen der Saison gehen. Eine kleine Wetteranzeige gibt Dir die entsprechenden Witte-

**Formula 1 Masters erscheint dank der zweckmäßigen Grafiken etwas nüchtern, ist aber als Simulation sehr hoch anzusiedeln.**

rungsverhältnisse vor und zwingt dich eventuell zum Aufziehen von Regenreifen, um im Rennen nicht gleich von der Bahn zu rutschen. Dies wird bei den Wageneinstellungen zusammen mit der Spoilerausrichtung gemacht. Ein Herab- oder Heraufsetzen der Flügel bewirkt ein demen-

sprechend verändertes Verhalten in Kurven. So kann man diese schneller anfahren und sich eine gute Position im Rennen sichern.



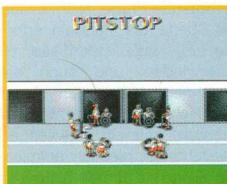
Nur wenige Zwischenbilder verbessern die karge Aufmachung.

nen Deine Schlüsse ziehen kannst. Im Moment ist dieser Text zwar noch in Englisch abgefaßt, so daß hier nur erfahrene Formel 1-Fans genau herauslesen können, was gemeint ist sicher wird sich dies aber bald ändern. Außerdem sind für alle registrierten User noch Update-Disks in Planung. Schon in den nächsten Monaten könnt Ihr Euch wahrscheinlich mittels eines Cover-Demos von der Qualität dieses Spieles überzeugen.

■ Michael Erlwein

FORMULA 1 MASTERS		
CONTRABAND	INFORMATION CENTER	OPTIONS
CONTINUE	INFORMATION CENTER	OPTIONS
END GAME	INFORMATION CENTER	OPTIONS
END OF AERODOME		

Das Hauptmenü ist zweckmäßig, und übersichtlich.



Der Boxenstop ist das einzige, was man vom eigentlichen Rennen mitbekommt.

## COMMENT



Trotz der schwachen Aufmachung verfügt das Spiel über alles, was das Herz des Formel 1-Fans erfreut. Die Daten und Statistiken sind dagegen sehr gut nachempfunden und garantieren langhaltenden Spielspaß.

## FACTS

- Hersteller: OTM
- Spieler: 1-4
- Disks: 1
- Preis: ca. DM 40,-
- Englisch nötig: ja
- Festplatte: nein
- 2.Laufwerk: nein
- Steuerung: Maus

**GAMEPLAY** 76%

**GRAFIK** 55%

**SOUND** 65%

**MOTIVATION** 79%

- + hohe Detailvielfalt, umfassende Daten
- zu wenige gute Grafiken

**GESAMT** 71%

**Auf die Luftballons, fertig... los!**

# Jimmy's Journey

Selten hatten Luftballons eine so große spielerische Bedeutung (außer in Cool Spot) wie in Jimmy's Journey. Melon Dezigns neuester Plattform-sprinter zeigt uns, daß viele spielerische Ideen noch längst nicht restlos ausgeschöpft sind.

Das satte 24 Levels umfassende Hüpfical bietet nicht nur langanhaltende Beschäftigung, sondern stellt auch die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen des Spielers auf eine ernstzunehmende Probe. Nicht selten ist überlegtes Handeln erforderlich, um Hindernisse zu überwinden, und auch die Auseinandersetzungen mit feindlich gesinnten Sprites werden schnell schwieriger. Die zumeist niedlich animierten Gegner stürmen hierbei in den unterschiedlichsten Gestalten auf uns ein. Von fliegenden Untertassen mit Kulleraugen, Silvesterraketen, kleinen Schlangen bis hin zum fliegenden Toaster ist alles vertreten. Aus dem Wege geräumt wird dieser Unrat, indem Jimmy ihn mit sich schnell aufblasenden Luftballons beschießt. Doch sich mit allen Gegnern anzulegen ist nicht gerade rat-

sam, will man auch im Kampf gegen das begrenzte Zeitlimit die Oberhand behalten. Dennoch sollte es mit den gegebenen fünf Leben möglich sein, sich durch die durchgehend bonbonfarbigen Abschnitte zu manövriren. Die in sich nochmals untergliederten Welten sind allesamt abwechslungsreich und ansprechend detailliert dargestellt, wenn auch auf zusätzlich belebende Background-animationen weitestgehend verzichtet wurde. Neben punkteträchtigen Sammelobjekten rückt das lebendig gewordene Spielzeug gelegentlich auch mal spezielle Bonus-Items heraus. Bestes Beispiel ist eine Power-Pille, die Dich für kurze Zeit unsterblich macht, wodurch Du unbeschadet über sich auflösende Plattformen hinwegbraust und auch Gegner Dir kein Leid mehr zufügen

können. Stehst Du vor Ebenen, die Du im Sprung nicht mehr erreichen kannst, bekommst die bedingte Tragfähigkeit Deiner Ballons Bedeutung. Indem Du sie geschickt plazierst und dar-aufspringst, kannst Du nämlich selbst weitere Strecken in der Luft zurücklegen.



Je weiter man kommt, desto abwechslungsreicher werden die Stages, die viel Liebe zum Detail erkennen lassen.

Auch sammelwütige Gambler kommen voll auf ihre Kosten. Hier kommt gerade ein grimiger Toaster geflogen.



Ob im Spielzimmer oder im Technozeitalter: stets stößt man auf neue niedliche Sprites.

## COMMENT



Jimmy's Fantastic Journey ist ein niedliches Jump & Run-Spiel, das seinem Preis gerecht wird. Der anspruchsvolle Levelaufbau gewährleistet, daß man auch nach mehrmaligem Scheitern wieder einen Neuversuch startet.

## FACTS

**Hersteller:** Lionheart Software ■ **Spieler:** 1 ■ **Disks:** 1 ■ **Preis:** ca. DM 80,- ■ **Englisch nötig:** nein ■ **Festplatte:** - ■ **2. Laufwerk:** - ■ **Steuerung:** Joy-stick, 2-Button-Pads ■

**GAMEPLAY** 58%

**GRAFIK** 62%

**SOUND** 41%

**MOTIVATION** 64%

+

bunte und abwechslungsreiche Levels

-

einfallsslose Musikuntermalung

**GESAMT** 60%



“

**H**erzlich willkommen zum Ende eines langen Tips & Tricks-Abschnittes! Doch keine Sorge, es ist nur das Ende von Speris Legacy und Magic Boy. Nach monatelanger Arbeit gibt es nämlich diesen Monat den jeweils letzten Teil der beiden Spiele für Euch. Dafür gibt es aber auch was Neues, und zwar die Tips zum aktuellen Plattformspiel „Tin Toy Adventure“. Dazu einige taktische und technische Tips zu „Kick Off '96“ von Auco. Und wie immer haben wir unser Bestes getan, um euch zufriedenzustellen. Ich hoffe, Ihr habt viel Freude an dieser Ausgabe. Die Codes und Cheats am Ende unserer Tips & Tricks werden wohl mit Sicherheit dazu beitragen. Also, auf geht's!

”

# AMIGA

## Tips & Tricks

DIE COMPUTEC VERLAG POWER TIPS 09/96

KOMPLETTLÖSUNG

INHALT

290 Speris Legacy

297 Tin Toy Adventure

302 Magic Boy

309 Kick Off '96

311 CODES

312 EXPERTENTIPS

315 LESER-TIPS

317 CHART-TIPS

318 TIPS & TRICKS ABC

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine SEGA Magazin-Tips bestellen:

St. HELP-Sammelordner „SEGA Magazin“ je 10,- DM \_\_\_\_\_

Gesamt \_\_\_\_\_

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) \_\_\_\_\_

Ich zahle den Gesamtbetrag von \_\_\_\_\_

bar (Geld liegt bei) \_\_\_\_\_

per V-Scheck \_\_\_\_\_

Coupon bitte schicken an:

Computeec Verlag  
Leserservice  
Postfach  
90327 Nürnberg

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ Wohnort \_\_\_\_\_

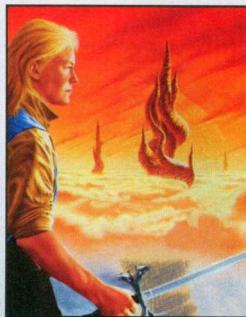
Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

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 !!!”

# The Speris Legacy



Das wär's, wir sind am Ende unserer unermesslich langen Reise angekommen. Es hat lange gedauert und es war oft schwierig, aber wir haben es dennoch geschafft. Wir hoffen, dieser Guide war hilfreich für Euch. Alles, was Ihr nun noch tun müsst, ist, den Rest zu lesen und das Spiel zu beenden.



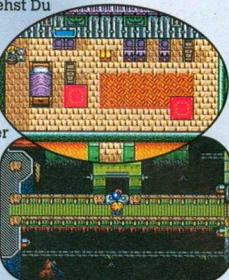
Die letzte Aufgabe im Vormonat war, den Sternenschlüssel im unterirdischen Komplex zu einzusammeln. Durchquere nun den gesamten Bereich, bevor Cho erneut das Tageslicht sieht. Die Information, wie das zu bewerkstelligen ist, findest Du genau hier.



Die Droiden, auf die Du in den verschiedenen Gegenden dieses Levels triffst, reden ziemlich wirr; trotzdem benötigst Du zwei von ihnen, die Dir bei verschiedenen Dingen helfen müssen. Mehr

davon später. Nachdem der Sternenschlüssel in Deinem Besitz ist, gilt es, noch drei weitere Schlüssel zu bekommen, damit Du im Level vorankommst. Sprenge Dich mit einer Bombe durch die Barrieren und orientiere Dich in östlicher Richtung nach oben. Du trifft einen weisen Mann, der von der bevorstehenden Explosion eines Reaktors erzählt, die Du stoppen mußt. Nach der Unterhaltung mit dem Weisen gehst Du den selben Weg zurück, den Du gekommen bist, die Stufen hinunter und nach Westen, wo Du eine Truhe hinter den Barrieren entdeckst. Sprenge die Hindernisse, gehe zur Truhe und nimm den zweiten Schlüssel.

Gehe nach unten, überquere die lange Brücke, dann findest Du eine Hütte und zwei Droiden. Du kannst mit ihnen reden, es hat jedoch nicht viel Sinn. Betritt die Hütte, dort findest Du Deinen Katzenfreund, der allerdings für einen Tip, den er Dir geben wird, zehn Edelsteine von Dir verlangt. Nun erzählt er Dir von den Hebeln, die die Richtung der Teleporter verändern. Es ist wichtig, dies zu wissen, da Du hierdurch einige Items in Deinen Besitz bringen kannst. Nimm den Schlüssel aus der Kiste in der Hütte und gehe damit zur östlichen Brücke. Auf der Hälfte ist der Torweg durch Barrieren versperrt. Wirf eine Bombe, im Reaktorraum findest Du eine weitere Bombe. Nimm sie mit und gehe wieder. Weiter östlich trifft Du einen weiteren Droiden. Gehe schnell weiter, nachdem er



die Bombe entschärft hat. Laufe nun weiter bis zu der Wand links, auf der Du die schwachen Umrisse einer Tür erkennen kannst. Durchbreche die Wand mit der Titanfaust. Gehe durch das Loch in den Raum, in dem Daythan, der Ritter, gefangen gehalten wird. Unterhalte Dich mit ihm, Du erfährst hier interessante Dinge über Gallus.



Befreie Daythan von seinen Ketten, indem Du die Metallschere des Babyritters aus der Höhle zu Hilfe nimmst. Leider erzählt Dir Daythan nach seiner Befreiung, daß Gallus ihn all' seiner Kräfte beraubt hat. Als Entschädigung händigt er Dir ein Päckchen Zaubergranulat aus, welches Dir später helfen wird.





Mache Dich mit Daythans Zauberpulver nach Osten auf und wehe nebenbei die Feinde, die hier auf Dich lauern, mit Deinem Zauberdolch ab. Laufe die Passage entlang und nach links, wenn Du oben angekommen bist. Nimm das Item aus der Kiste und suche links den Teleporter. Steige hinein und drücke danach den Hebel in dem Raum, in dem Du ankommenst. Nimm den zweiten Teleporter, um den Raum zu verlassen und danach erneut den ersten, dann landest Du in einem anderen Raum. Öffne auch hier die Kiste und nimm die Literflasche, die Du später brauchen wirst, heraus.

Gehe nun wieder nach draußen, indem Du Daythans Raum verlässt. Laufe nach rechts und benutze am Ende der Passage den Rundschlüssel, um die Holztür über Dir zu öffnen.

Folge nun dieser Passage bis zur Sackgasse mit dem Hebel an der Wand. Drücke den Hebel, drehe Dich



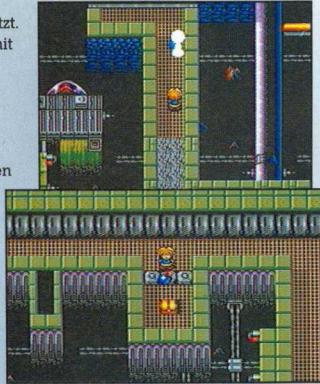
wieder um und gehe an dem Droiden vorbei, der die Bombe entschäfthat. Bevor Du die Brücke erreichst, siehst Du eine weitere Holztür. Benutze den Diamantschlüssel und gehe die Passage entlang. Vernichte den Roboter und betritt den Raum. Drücke den Hebel an der Wand, verlass die Ort und gehe zurück über die Brücke in Richtung der Hütte. Gehe von der Brücke aus südlich und nimm den Schlüssel aus der Kiste neben dem Teleporter-Pad. Laufe nun zu dem Kraftfeld und warte auf den Droiden. Treibe ihn mit Deinem Dolch auf das Kraftfeld, wo er explodiert. Nun verschwindet das Kraftfeld. Gehe in die Passage, erschieße

den Roboter und laufe weiter nach unten. Benutze dort den Schlüssel und öffne damit die Holztür. Drücke den Hebel und gehe zurück zum Teleporter.



Mit ihm gelangst Du in einen sehr schmalen Gang, wo ein Roboter auf Dich wartet. Eliminiere ihn. Ist dies vollbracht, gehe nach oben durch die Tür, indem Du den letzten Schlüssel benutzt. Du findest eine Kiste mit Schlaftabletten. Nimm die Pillen und bewege Dich nach unten und hinter den Teleporter. Gehe am Ende nach rechts und setze Deinen

Weg durch die Passage fort. Du gelangst an eine große Hütte. Rede mit dem Wächter. Er sagt, daß es auf keinen Fall einen Weg an ihm vorbei gibt. Beende Euer Gespräch, gehe zu der Hütte und hinein. Dort schlaf ein weiterer Wächter. Versuche eine Unterhaltung und gib ihm dann die Schlaftabletten, damit er betäubt bleibt. Wandere nun eine Weile herum. Jetzt stellst Du fest, daß der erste Wächter sich um seinen Kollegen kümmert und der Weg aus den Höhlen nicht mehr bewacht wird. Verlasse die Höhlen schnell.



## MAKIAH/GARTEN DES O'TALIA

Dein nächster Bestimmungsort ist Makiah und der Garten von O'Talia. Im Garten mußt Du nach rechts gehen und das lange Gebäude unten betreten. Hier triffst Du auf Deinen kleinen Katzenfreund, der Dir gegen ein kleines Entgelt einen Trick verrät. Gib ihm zehn Edelsteine, Du bekommst dafür ein Rätsel, welches zwar im Moment noch keine Bedeutung hat, das sich aber schnell aufklären wird. Verlasse das Haus und gehe zu dem Pfad am Eingang des Gartens. Wenn Du nach Norden gehst, entdeckst Du eine kleine Pflanzenwurzel in dem durch das Erdbeben entstandene Loch. Wende nun den Zaubersamen, der in Deinem Besitz ist, an der Pflanze an. Es entsteht eine Brücke über dem

Abgrund, und du kannst Makiah nun betreten.



Gehe nach Norden, bis Du zu dem Haus kommst, wo das Mädchen an der Tür steht. Halte ein Schwätzchen. Sie sagt, daß ein garstiger Biber ihre Wasserleitung zerstört hat und sie immer einen sehr langen Weg zurücklegen muß, um

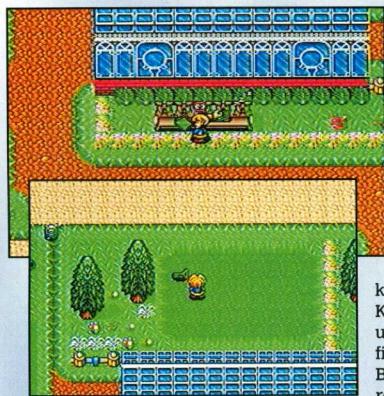
Wasser zu holen. Sie wird Dir sehr dankbar sein, wenn Du den Damm und den Biber vernichtest. Hänge nun die blauen Sachen von der Wäscheleine ab und nimm sie für später mit. Im Westen trifftst Du auf den Biber, der auf seinem Damm sitzt. Obwohl Du mit ihm sprichst, bewegt er sich nicht vom Fleck. Gehe also zuerst nach Westen, bis Du zu dem Kloster kommst. Schaue hinein, aber falle dabei nicht in das Loch am Eingang. Verlasse das Kloster wieder und laufe zu Monkian. Du findest ihn in dem Steinkreis südlich des Klosters. Betritt auf keinen Fall den

Kreis, sonst wird er böse. Er liebt jedoch Zaubereien. Nimm also den Zauberumhang und zeige ihn ihm. Dafür bekommst Du von ihm als Dank einen fliegenden Zauberspruch.



Nun mußt Du zum Kloster zurück und mit dem fliegenden Zauber Brother Yan befreien. Wähle den Zauberspruch und lasse Brother Yan über das Loch fliegen. Sprich kurz mit ihm und verlasse das Kloster für einen schnellen Spaziergang. Wenn Du zurück ins Kloster kommst, ist das Loch verschwunden, und Du kannst auf die andere Seite des Gebäudes gelangen. Schau Dich um, Du findest eine Truhe mit Karamell. Verlasse nun das Kloster zum letztenmal. Renne jetzt nach Osten und bringe den Biber mit dem Karamell dazu, seinen Wachtposten zu verlassen.





das zweite Teil von drei, die Du brauchst, um einen Hund aus einem Schacht am Ende des Levels zu befreien. Jetzt brauchst Du also nur noch das grüne Kleidungsstück, welches Du in dem großen Gewächshaus findest, neben welchem Folliok Rasen mähte. Momentan ruht er sich auf der Bank aus, und neben ihm findest Du



das grüne Kleidungsstück. Nimm es, bevor er aufwacht. Gehe nun zu der Stelle, wo Du Folliok das erste Mal getroffen hast. Ein Schlüssel taucht plötzlich auf. Nimm ihn, Du kannst nun das Gewächshaus betreten. Dort siehst du rechts einen Hebel, der den Teleporter am Ende des Levels aktiviert. Trotzdem verläßt Du Makiah an dieser Stelle noch nicht.

Verlasse das Gewächshaus und gehe nach Westen, wo Du einen Brunnen neben dem Kloster findest. Außerdem fallen

hier drei ungewöhnliche Steine auf. Auf jedem steht ein anderer Buchstabe, nämlich R, G und B, in den Farben der Kleidungsstücke in Deinem Besitz. Lege die Kleider jeweils auf den richtigen Stein und Du entdeckst den Hund. Befreie ihn. Er ist zwar erst später für Dich nützlich, nimm ihn aber trotzdem mit. Verlasse nun Makiah oben links im Level, indem Du den Teleporter vor dem Tor benutzt.



## SANDOON VERSTECK

finden kannst, um den Weg aus der Wüste zu finden. Hast Du diesen Kompaß nicht, so wirst Du andauernd im Kreis laufen und nie herausfinden. Solltest Du ihn also nicht haben (Du müßtest ihn jedoch haben, wenn Du unsere Anweisungen befolgst), dann lauf' los und hol ihn Dir.

Um die Wüste herum gibt es jede Menge Skorpione. Sie zu berühren ist tödlich. Eine Berührung genügt schon, falls Du kein Gegengift besitzt. Das Problem liegt darin, daß sich das Gegengift in Sharma am Anfang des Spieles befindet. Wenn Du dann Sandoons Versteck betrittst, so wird der Eisblock im Gebäude in Sharma-City zu schmelzen beginnen, und Du kannst so an das Gegengift darin gelangen. Du mußt also die lange Reise nach Sharma machen, bevor Du Dich in die Wüste wagst. Sobald Du das Gegengift hast und zur Wüste zurückgekehrt bist, solltest Du unbedingt abspeichern, da sonst eventuell die ganze lange Prozedur noch einmal hinter Dich bringen muß.



Du benötigst den Kompaß, den Du bei Dicks Lager auf Cowtree-Island



Nun mußt du Dir keine Sorgen mehr um die Skorpione machen. Doch trotzdem birgt eine Reise durch die Wüste noch viele Gefahren für Deine Gesundheit, vor allen Dingen, wenn du kein Wasser hast. Vernichte den Skelett-Krieger am

Eingang und gehe dann in die Oase. Wühle nun die Literflasche aus, die Du im Untergrund-Komplex gefunden hast, und fülle sie mit Wasser voll. Achte darauf, daß die Flasche auch hundertprozentig voll ist, und beginn' Dich dann nach ganz oben links in der Wüste; dort befindet sich der Ausgang. Doch mußt Du bis dahin noch sehr, sehr weit durch die öde Landschaft laufen. Dabei mußt Du auf die Skelette und die Skorpione achten. Denke immer daran, daß Du nach einer Berührung eines Skorpions das Gegenmittel einsetzt. Du stirbst nämlich nicht sofort, sondern Deine Energie nimmt langsam ab. Bei jeder Oase solltest Du zudem Deine Flasche auffüllen, da Dir sonst das Wasser ausgeht.

Wenn Du dann den Ausgang erreicht hast, siehst Du daneben eine Hütte. Gehe hinein und laufe nach rechts. Dort siehst du ein Schild. Darauf stehen Worte in einer fremden Sprache, die Du natürlich nicht verstehen kannst. Doch dein Freund O' gert kann dies. Also rufe ihn und er wird erscheinen. Sobald er da ist, wird er die Schrift lesen und dadurch Elgmore, den Wächter von Sandoons Versteck herbeirufen. Elgmore befindet sich links von diesem Gebäude. Laufe durch die ganze Hütte und nimm alles mit, was Du finden kannst. Dann gehst Du in den Hauptraum, wo Du auf Elgmore triffst. Dieser Raum befindet sich rechts, wenn Du den linken Gang in der Hütte hochläufst.



Sobald Du Elgmore erblickst, solltest Du zu ihm gehen und versuchen, mit ihm zu reden. Er schwafelt irgend etwas, aus dem Du schließt, daß er Dich vernichten will. Elgmore ist eigentlich gar kein so schwerer Gegner, solange Du nicht versuchst, ihn direkt von vorne anzugreifen. Stelle Dich auf eine Seite und schieße ein paarmal auf ihn, wenn er auf Dich zukommt. Achte dabei auch auf die Schüsse, die von der Wand her kommen, damit Du nicht ins Kreuzfeuer gerätst. Wenn Elgmore zu nahe kommt, rennst Du um ihn herum auf die andere Seite. Hier feuertest Du wieder ein paar Schüsse ab und wiederholst diesen Vorgang. Nach einiger Zeit sollte Elgmore vernichtet sein, und er wird Dir den Schlüssel zurücklassen, mit dem Du die Wüste verlassen und Dich in Richtung Gallus aufmachen kannst.

**GALLUS FESTUNG**

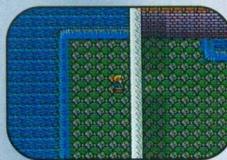
Whiskeyflasche, die Du benötigst, um am Wächter an der Tür vorbeizukommen. Verlasse nun den Raum und gehe zum Wächter. Rede mit ihm. Danach gibst du ihm die Whiskeyflasche. Er trinkt ein wenig davon und fällt dann schlafend auf den Boden. So kannst Du durch die Tür gehen, die er bewacht hat.

An dem Wächter vorbei kommst Du in eine große Halle. Erledige den Geist, gehe dann nach rechts und danach nach oben. Untersuche dabei alle Kisten, an denen Du vorbeikommst, denn es könnte eine der zehn Musiknoten darin sein. In der Truhe im Raum nach den Türen am Ende dieses Korridors sind sogar zwei Noten. Gehst Du nach rechts, siehst Du einen schlafenden Mann in der Küchentüre. Du mußt in die Küche gehen. Um den Kerl jedoch zu bewegen, benötigst Du die zehn Musiknoten. Sobald Du sie alle gefunden hast, kannst Du hierher zurückkehren. Gleich unterhalb der Küche ist eine geöffnete Tür, durch die Du gehen solltest. Hier findest du Dooprect, den Steuereintreiber. Er will gleich 1.200 Edelsteine von Dir, die Du aber gerade nicht bei dir hast. Deshalb beschließt er, Dich zusammen mit sich selbst in den Raum einzusperren, bis Du das Geld aufgetrieben hast (wie sinnvoll, wie sollst Du denn jetzt an das Geld herankommen!). Doch Du benötigst das Geld gar nicht. Lasse einfach den Hund, den du in Makiah gefangen hast, aus dem Sack frei. Der Hund läuft durch den ganzen Raum. Nach einiger Zeit bittet Dich Dooprect, den Raum zu verlassen, da er keine Hunde mag. Einfach, oder? Bevor Du gehst, öffnest Du die Truhe und nimmst die Note darin und Deinen Hund wieder mit. Nun gehst Du den Weg zurück, den Du gekommen bist, und suchst die restlichen Noten.



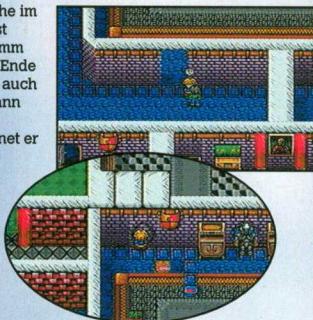
Gehe durch die Tür mit dem betrunkenen Ritter und laufe nach unten in die Halle. Oben in diesem Raum findest du in einer Truhe in der Ecke eine weitere Note. Nimm sie mit und begib dich wieder in den Hauptteil des Raumes. Rechts im Raum gibt es eine Tür, die Du jedoch aufgrund des Spieldurchbaues nicht sehen kannst. Doch da sich auf der anderen Seite der Wand kein Schatten zeigt, heißt dies wohl, daß sich hier ein Loch befindet. In der Festung gibt es eine ganze Reihe solcher Löcher. Also achte immer auf die Schatten, die die Wände werfen. Gehe durch diese Tür und dann nach unten in den nächsten Raum. Oben in diesem Raum steht eine Figur in einem braunen Gewand, die dir eine verrückte Nachricht überbringt. Es ist ein Hologramm von Jercroon. Den echten Jercroon wirst Du jedoch auch schon bald treffen. Nun solltest Du nicht mehr weiter nach unten gehen, da Du hier nur Deinen alten Katzenfreund treffen würdest, der Dir einen Tip zu den Musiknoten verkaufen will, den Du schon kennst.

Nun hast Du es bis zur Festung von Gallus geschafft. Doch Deine Reise ist beim besten Willen noch nicht zu Ende, denn es liegt noch ein weiter Weg bis zum letzten Endkampf vor Dir. Wenn Du das erste Mal in die Festung gehst, dann laufe den Korridor gerade hoch und Du wirst an zwei gelben Geistern vorbeikommen. Diese beiden Kerle sind sehr schnell. Außerdem schießen sie gleich zweimal auf Dich, was das Ausweichen recht schwer macht. Beim Angriff auf sie solltest Du genug Abstand halten, bis Du Dich sogar zurückziehen und Deine Dolche einsetzen mußt. Bis zum Hauptteil der Festung gibt es insgesamt sechs Geister, um die Du Dich kümmern mußt.



Nun gehst Du weiter nach oben; Du wirst eine weitere Note in einer Truhe finden. Am Ende des Korridors gehst Du nach links und kommst dann in ein Schlafzimmer. Hier steht wieder ein Truhe mit einer Note. Nimm sie mit und beginn Dich zurück zum Korridor mit den grauen Matten. Am Ende dieses Ganges ist ein Raum, in dem sich der echte Jecroon befindet. Um auch sicherzugehen, solltest Du einen Deiner Dolche nach ihm werfen und dann ein wenig mit ihm reden. Er wird Dir dann erzählen, daß Du den echten Jecroon gefunden hast und die anderen nur Hologramme sind. Dann öffnet er die Türe über sich für Dich. Du solltest dort hindurchgehen; dahinter befinden sich nämlich acht Truhen für Dich. Darin wirst Du mindestens eine weitere Musiknote finden können.

Sobald Du aus Jecroons Raum herausgegangen bist, läufst Du nach rechts, wo eine Maus den Weg durch eine Türe versperrt. Um hier vorbeizukommen, mußt du nur wieder einmal Deinen Hund bemühen, der sie dann verscheuchen wird. Gehe dann in den Raum und nach rechts. Hier befindet sich eine Truhe mit einer Giftflasche. Damit kannst du Gallus' Essen vergiften, sobald Du in der Küche bist. Unterhalb dieses Raumes ist noch ein weiterer Raum, in dem Du eine weitere Note finden kannst. Gehe also hinein und dann wieder zurück zur Küche mit dem schlafenden Kerl, denn Du hast nun alle Noten.



Benutze daran die Musiknoten mit dem schlafenden Typen. Er wird aufwachen und den Weg freigeben. Rede mit ihm. Nach einiger Zeit erzählt er Dir, daß sich Gallus im Schlafzimmer befindet und seine Wunden ausheilt. Beende Deine Unterhaltung und gehe in die Küche. Hier läuft die Köchin auf und ab. Rede mit ihr und nimm dann die beiden Edelsteine aus den Truhen oben mit. Ganz oben links ist ein brüchiges Wandstück, das Du mit einer Bombe sprengen solltest. Sobald Du ein Loch aufgerissen hast, öffnest Du den zweiten Abschnitt der Küche und läufst nach rechts, wo Du eine köstlich auss sehende Mahlzeit erblickst. Dies ist Gallus' Essen. Also das Gift 'raus und ins Essen geben.



Nun mußt Du ungefähr in den Abschnitt zurück, wo du den echten Jecroon gefunden hast. Dort findest Du einen Korridor mit drei grauen Matten auf dem Boden. Gehe zur mittleren Matte und laufe dann

rechter Hand an der Wand entlang. So findest Du

eine geheime Türe; diese Türe ist nur geöffnet, wenn Du Gallus Essen vergiftet hast. Gehe durch die Türe, nach unten zu einer weiteren Türe und dann in den Schlafzimmer-Korridor. Du könntest in den Schlafräumen noch Sachen einsammeln, mußt dies jedoch nicht tun, da Du fast am Ende Deiner Suche bist. Wenn Du zu dem Raum kommst, vor dem die Mahlzeit steht, gehe hinein; Du wirst dort Gallus stehen sehen, der auf Dich wartet. Rede mit ihm, und er wird Dir sagen, daß er nicht vorhat, mit Dir mitzukommen. Außerdem erzählt er Dir, daß Du im nächsten Schlafraum seinen Partner treffen kannst. Dies ist der Schlüssel zum finalen Endkampf.



Im letzten Raum gehst du zum Monster und redest mit ihm. Es wird Dich sofort angreifen. Also läufst Du nach ganz rechts unten und stellst Dich genau rechts des Schattens der Wand. Hier bist Du sicher.

Also warte, bis das Monster ankommt, und wirf dann einen Dolch nach ihm.

Zwar kann es sein, daß Du ein wenig nach links ausweichen mußt, doch ist dies wirklich der sicherste Platz. Du mußt das Monster sehr oft erwischen. Hast Du jedoch Geduld, so kommt der Erfolg schon nach einiger Zeit. Sobald es vernichtet ist, ist Deine lange Reise zu Ende. Dies war eine wirklich schwere Aufgabe für Dich. Doch nun ist sie gemeistert, und Du brauchst nur noch mit Genugtuung zusehen, wie Gallus sein Schicksal ereilt. Doch das ist eine andere Geschichte...





# TIN TOY IN THE HOUSE OF FUN ADVENTURE

**D**iesen Monat beenden wir das Spiel. Es wird nicht leicht, und Ihr müßt schon sehr clever sein, um auch den letzten Teil durchzustehen. Nun gilt es also ...

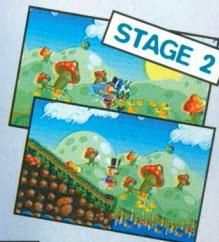
## THE ENCHANTED PATH



STAGE 1

Wie meistens ist die erste Etappe nicht so problematisch, trotzdem solltest Du insbesondere auf die braunen Blätter achten, die von den Bäumen fallen. Sie sind schwer zu erkennen und rauben Dir wertvolle Energie, wenn Sie Dich treffen. Am Start siehst Du im Boden ein stacheliges Loch mit einem Extraleben. Wende die „Inflate-Zauberformel“ an, und ein großer Hut, der sich am Boden bewegt, erscheint. Er fällt in das Loch; springe drauf und nimm das Extraleben. Sammle ebenfalls die verschiedenen Zaubersprüche ein, während Du Dich fortbewegst. Achte aufmerksam auf die kleinen Kreaturen, die nur schwer erkennbar sind. Du solltest ebenfalls die Bienen vermeiden, wenn Du auf die Plattformen springst. Auf der gelben Blumenplattform mußt Du warten, bis die grüne Kreatur vorbei ist. Nun findest Du ein Power-Up-Icon, welches Deine Waffe verstärkt, so daß Du nicht mehr soviel Kraft benötigst, um die Kreaturen zu vernichten.

Hier mußt Du eine ganze Reihe von Stacheln überwinden, um weiterzukommen. Entweder Du kannst den „Inflate-Zauberspruch“ anwenden, dann kannst Du selber fliegen. Oder Du verwendest den Käfer, um die Stacheln zu bezwingen. Nun springe auf die höchste Plattform. Paß auf die Biene auf! Gleich bei deiner „Plattformlandung“ fällt ein Blatt herunter. Weiche aus! Am Fuße des Berges wird es wieder stachelig. Wenn Du genug Energie hast, springe. Ansonsten sprich den Zauberspruch. Mit Hilfe der gelben Blumen wirst Du auch die dritte Reihe von Stacheln überwinden. Auch hier ist gutes Timing gefragt. Wenn Du den Berg hinunterrennst, kommt ein grünes Monster. Greife an, oder springe hinüber.



STAGE 2



STAGE 3

Das grüne Monster taucht quasi aus dem Nichts auf. Springe auf die Plattformen und sammle mit Hilfe der Bienen ein paar Extrapunkte. Du mußt schnell sein, die Bienen sterben, wenn Du das zweite Mal auf sie hüpfst. An der Stelle, wo sich das Power-Up-Icon befindet, kannst Du entweder den „Hatform-“ oder den „Inflate-Spell“ anwenden. Bei Ersterem mußt Du dann die kleine Plattform links benutzen. Nimm abwechselnd den Hut, den Käfer und die beweglichen

Blumenplattformen, um zu überleben. Achte ebenfalls darauf, nicht dem Monster in die Hände zu fallen. Auch das nächste Power-Up solltest Du mitnehmen, um gegen den Endlevelgegner bestehen zu können.



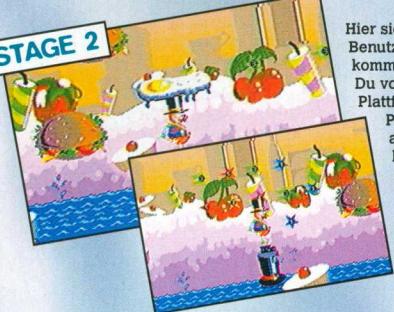
STAGE 4

Der Endlevelgegner in Gestalt einer großen Spinne ist sehr mächtig. Ganz rechts und ganz links sind die zwei Punkte, auf denen Du vor dem

Gegner sicher bist. Um den Gegner zu vernichten, mußt Du seine vier Arme zerstören. Mit Hilfe der Stümpe gelangst Du auf die Plattformen. Warte, bis der Feind auftaucht. Feuere ein paar Schüsse auf ihn ab und springe in die sichere Ecke. Wiederhole dies von beiden Seiten aus. Wenn der Gegner nur noch zwei Arme hat, mußt auch Du schneller werden, er wird nämlich rot und bewegt sich mit höherer Geschwindigkeit.

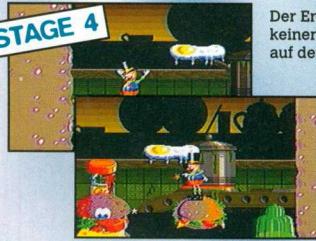
**THE MAGIC KITCHEN****STAGE 1**

Extraleben wartet. Benutze nun die unteren Burger, um den Flammen, die von den Kochplatten produziert werden, auszuweichen. Am Ende findest Du ein Power-Up. Springe über den grünen Schleim und lande auf der Karotte, damit Du nicht mit dem Monster zusammenstößt. Auf den fliegenden Plattformen gelangst Du auch unbeschadet über die restlichen Flammen. Auf dem Hügel wartet eine Konservendose, die mit zwei Bohnen schießt. Lasse Dich nicht treffen, sonst verlierst Du wertvolle Energie. Achte ebenfalls auf die Würstchen, sie schießen mit pfeilschnellen Gabeln, die Du treffen solltest.

**STAGE 2**

Hier sieht man fast nur Wasser, auf dem kleine Inseln schwimmen. Benutze die Burger und die Eier, um nach oben zu den Punkten zu kommen. Springe auf die Teetasse. Achte auf die Karotte, während Du von einer Teetasse auf die nächste springst. Hüpfen auf die Plattform in der Mitte des Wassers und sammle auch hier die Punkte ein. Die Konservendose ist ein prima Trampolin, um auch die höher gelegenen Punkte zu erreichen. Danach kannst Du wieder die Burger und die Eier in Anspruch nehmen. Nun mußt Du einen der beiden Zauber anwenden, damit Du das nun folgende Wasser bezwingen kannst. Springe auf die Dose und die Plattformen wie gehabt. Am Ende bemerkst Du einen Sternenweg, auf welchem Du unbeschadet über's Wasser gelangst. Verfehle ihn nicht!

Benutze das Ei, um über die Flammen zu gelangen. Lasse Dich danach in das Loch fallen und kümmere Dich um die Karotte. Springe am besten darauf. Du gelangst an den Rand einer Plattform und siehst einen Sternenweg nach unten. Folge ihm nicht, unten wartet ein Kochtopf. Springe auf den Plattformen über die Flammen, nun in das Loch und dann über weitere Flammen. Oben links findest Du ein Extraleben. Bewege Dich auf dem Ei über die Flammen und versuche mit Hilfe eines Sprunges von der Ketchupflasche die Konservendose unschädlich zu machen. Am Ende siehst Du wieder eine Plattform, und auch eine Konservendose taucht wieder auf. Versuche, auf der Karotte zu landen und die Bohnen zu beschließen, bevor sie Dich treffen.

**STAGE 4**

Der Endlevelgegner ist ein Riesenburger. Er ist sehr schnell und Du hast keinen sicheren Platz, um zu verweilen. Bewege Dich ständig, dann bist Du auf der sicheren Seite. Der Burger bewegt sich stufenförmig. Am besten kannst Du ihn vernichten, wenn er nach unten fällt und Du auf der Eierplattform stehst. Bewege Dich immer in entgegengesetzter Richtung zum Burger. Stelle Dich auf keinen Fall auf die Burgerplattformen, sonst erwischst Dich der Riesenburger. Lasse Dich ebenfalls nicht von den Rauchringen treffen, sie rauben wertvolle Energie.

**THE TOY PLAYROOM****STAGE 1**

Wenn Du am Start nach links gehst und auf die Bauklötzte springst, findest Du ein Extraleben. Wende Dich nach rechts und schieße auf den Dinosaurier. Springe auf den Klötzen hoch und runter und weiche dabei den Boxhandschuhen aus. Jetzt entdeckst Du aufgestellte Stifte. Weiche auch ihnen aus.

Auf dem Dominostein gelangst Du über den Abgrund. Achte auf den Heli-Kopter auf der anderen Seite der Plattform. Wenn Du bei dem Elefanten angekommen bist, nimm einen kleinen Anlauf von der Kante, so daß Du nicht auf dem Boxhandschuh landest. Nun kommen wieder die Dominosteine zum Einsatz, damit Du den Stiften ausweichen kannst. Nach dem zweiten Domino mußt Du jetzt den Elefantenrüssel benutzen, um das Power-Up-Icon oben zu erwischen. Springe hinter den Sternen auf die nächste Kante. Versuche nicht, die Sterne zu erwischen, sonst landest Du auf den Stiften.

**STAGE 2**

Nachdem Du die Spielkarte unter Dir mit Hilfe eines Luftballons, auf dem Du fliegst, zerstört hast, kannst Du das Extraleben auf der linken Seite einsammeln. Paß auf die Hubschrauber und Spielkarten auf, wenn Du nach rechts rennst. Versuche in der Nähe der Kante abzuspringen. Auf diese Weise gelangst Du unbeschadet über die Stifte. Auf einigen Plattformen schwirren Radiergummis umher. Überspringe diese. Bevor wieder zahlreiche Stifte zu bewältigen sind, lösche den Dinosaurier aus. Auf dem Elefantenrüssel kannst Du eine weitere Blockade bezwingen und dabei gleichzeitig versuchen, den Hubschrauber zu zerstören, indem Du auf ihm landest. Wenn Du Dich von der Wand herabfallen läßt, versuche, in einigem Abstand zu ihr zu landen, um so dem Radiergummi auszuweichen.

**STAGE 3**

Sammle die Punkte und den Zauber links ein, bevor Du Dich in den Level stürzt. Auf dem ersten Block befindet sich ein Radiergummi. Springe darüber. Du mußt auf jeden Fall die Spielkarte auf der anderen Seite vernichten, um ihr nicht zum Opfer zu fallen. Auf der rechten Seite siehst Du Eisenbahnschienen, auf denen ein Kohlewagen herannahrt. Lasse ihn passieren und gehe nach rechts weiter. Hier findest Du wieder Punkte auf den Plattformen. Um den nun auftauchenden Stiften zu entgehen, lasse die Kohlenlore vorbei. Auf der ersten Plattform findest Du ein Extraleben. Hole es Dir. Du mußt noch über einige weitere Kohlenkarren springen, bis Du den Levelendgegner erreichst.

**STAGE 4**

Der dritte Levelendgegner erscheint in Gestalt von zwei messerscharfen Riesenstiften. Sie stechen unkontrolliert vom Himmel herab, bleibe also in Bewegung. Schieße auf sie, wenn sie sich auf der Hälfte ihres Weges nach oben befinden. Hier gibt es keine bestimmte Taktik, außer, daß Du nie lange auf einem Fleck stehen bleiben solltest. Versuche, von oben auf die Stifte zu boxen, aber sei vorsichtig dabei.

**THE BUBBLE BATHROOM****STAGE 1**

Regenbogen am Anfang überquert hast, fällt eine Zahnbürste herunter und bewegt sich schnell in Deine Richtung. Bleibe auf Distanz, Du benötigst einige Treffer, um die Bürsten zu zerstören. Wenn Du bei der Tube mit der „fresh“-Zahnpasta angelangt bist, mußt Du auf das Stück Seife hüpfen und danach auf den Stöpsel, damit Du über den Abgrund hinweggelangst. Dahinter wartet eine weitere Zahnpasta auf einer kleinen Kante. Bevor Du Dich nach unten fallen läßt, achte auf die kleine Kreatur. Jetzt kannst Du Dir das Power-Up unter den Badestöpseln holen. Wenn Du dich auf die Plattform darunter stellst und springst, gelangst Du in einen Geheimraum. Hier findest Du ein paar Zaubersprüche und zahlreiche Punkte. Sobald Du Dich auf die Seife stellst, gelangst Du wieder in den Hauptraum. Springe auf die Seifenblase und hole das Extraleben. Springe jetzt auf die zweite Seifenplattform.

**STAGE 2**

Auch hier gilt es wieder, Bonuspunkte einzusammeln, indem Du Dich an den Stöpseln entlang bewegst. An der Zahnpastatube angelangt, findest Du ein an einem Stöpsel befestigtes Power-Up. Sammele alle weiteren Power-Ups, die Du finden kannst. Unter der Regenbogenbrücke unter den Röhren, ernnst Du ebenfalls viele Extrapunkte, indem du einen Zauber anwendest und auf die gelben Sterne über Dir springst. Lasse die Badezimmerspielzeuge hinter Dir und hängele Dich an den Stöpseln entlang. Hast Du alle Plattformen bezwungen, wartet wieder ein Extraleben auf Dich. Benutze die durchsichtige Luftblase, hole Dir die Extrapunkte und renne nach rechts zum Ende des Stages.

**STAGE 3**

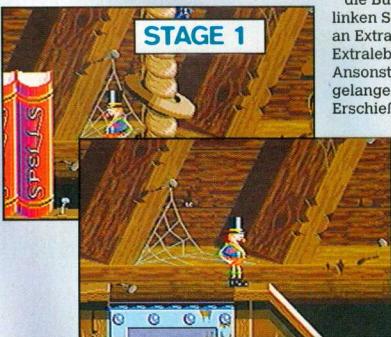
Beim ersten Stöpsel findest Du ein Power-Up, ein weiteres wartet direkt vor der Zahnpastatube, die in der Wand steckt. Überall fliegen kleine Bälle herum. Weiche ihnen und den kleinen Kreaturen aus. Hinter der nächsten Tube, direkt über den Röhren, kannst Du wieder Punkte sammeln. Wende einen „Luftspruch“ an, und Du bekommst ein Extraleben geschenkt. Verwende auf dem Weg nach rechts möglichst keine der Plattformen. Der rosa Delphin wartet mit einem Extraleben auf Dich. Jetzt kannst Du die Plattformen wieder benutzen. Achte auf die Zahnpastatübe neben der grünen Schildkröte. Springe von der Kante herunter und sammle die zwei „Hut-Sprüche“ ein. Die Blase bringt Dich zurück. Auf der Kante hinter dem rosa Delphin findest Du ein weiteres Power-Up. Versuche nun, so schnell wie möglich zum Ende des Stages zu kommen.

**STAGE 4**

Ein großer gelber Kreisel ist Dein Levelendgegner. Wende die Wirbelsprüche an und springe fortwährend auf den Gegner und in ihn hinein. Hast Du nicht genug Wirbelzauber, wird es etwas schwieriger. Dann mußt Du nämlich noch zusätzlich auf die gelben Bälle achten. Am besten, Du wartest auf einem der Stöpsel, bis der Boss erscheint, und feuern dann aus allen Rohren. Du bist zwar nie in Sicherheit und

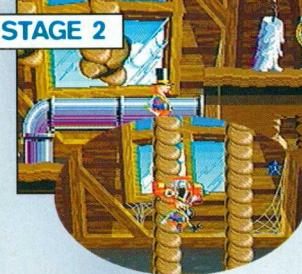
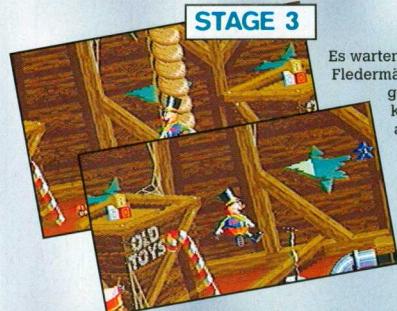


mußt durch gezielte Sprünge immer wieder ausweichen, es ist jedoch nicht so kompliziert, den Gegner unschädlich zu machen. Springe einfach immer wieder auf ihn und versuche, so wenig Energie und Leben zu verlieren, wie es geht.

**THE SPOOKY ATTIC****STAGE 1**

Direkt über den Zauberbüchern, am Anfang des ersten Stages, befindet sich der Eingang zu einem Geheimraum. Springe mit einem „Hatform-spell“ auf die Bücher, auf den Hut und erneut auf die Bücher. Um in den Geheimraum zu kommen, springe auf der linken Seite vom Bildschirm. In dem Geheimraum wartet eine Flut an Extrapunkten, einige Zaubersprüche und natürlich zwei Extraleben. Für die Extraleben benötigst Du einen „Inflate-spell“. Ansonsten springe auf die Kerze, um zu den Zauberbüchern zu gelangen. Verlass nun den Raum und bewege Dich nach rechts. Erschieße jedoch vorher die Fledermaus und die helle bewegliche Glühbirne. Springe über den am Boden stehenden Wasserbehälter. Die Holzscheiben an dem Seil bringen Dich weiter. Auf einer der Scheiben erreichst Du einen „Hatform-spell“. Hangele Dich möglichst immer von einem Hindernis zum nächsten, ohne den Boden zu berühren. Dort befinden sich nämlich Nägel, Spinnen und Zauberbücher, die Du am Boden nicht bewältigen kannst. Bewege Dich nun zum Ausgang.

Weiche dem herunterfallenden Nagel aus. Bleibe nicht unter dem Seil stehen. Benutze die Drehscheibe, um auch den anderen Nägeln auszuweichen und auf die Zauberbücher rechts zu springen. Mit Hilfe eines „Inflate- oder Hatform-spells“ gelangst Du auf die Plattform hinter den Wassertanks. Hast Du keinen Zauber zur Verfügung, warte auf das rote Flugzeug und springe dann auf. Sobald Du die Röhre siehst, springe, so weit Du kannst, damit Du nicht im Wasser landest. Geh nach rechts zu den Drehscheiben, und bewege Dich nur auf Ihnen. Direkt vor dem Zauberbuch findest Du einige Sprüche. Sammle sie ein. Benutze die Kerze als Sprungbrett, um wieder zurück und nach oben auf die Zauberbücher zu gelangen.

**STAGE 2****STAGE 3**

Es warten wieder einige bekannte Störenfriede, wie z. B. Fledermäuse, Kerzen und Glühbirnen. Alle müssen ein paarmal getroffen werden, bevor sie eliminiert sind. Ausweichen kannst Du, indem Du sie überspringst. Hangele Dich nun auf die Holzscheibe am Seil über den Wassertank. Folge den Sternen, wenn Du von der nächsten Plattform springst. Vernichte die kleine Spinne, indem Du Dich auf sie fallen lässt. Bleibe auf den Scheiben und sammle das Power-Up ein. Jetzt bist Du gerüstet, um dem Endgegner ins Auge zu schauen.

**STAGE 4**

Der böse Clown selbst ist natürlich der letzte Gegner und dementsprechend schwierig zu besiegen. Verwende zuerst die „Twirl-spells“, sie sind an dieser Stelle sehr hilfreich. Hast Du keine mehr, springe auf die Holzscheiben und beschließe den Clown, wenn er sich in Deine Richtung bewegt. Wenn er Dir zu nahe kommt, springe in eine sichere Ecke. Hast Du neuen Mut gefaßt, hüpf auf des Clowns Kopf und teile heftige Schläge aus, bis er aufgeschlagen ist. Wichtig ist hier, nicht vom Kopf des Clowns abzustürzen, das wäre fatal!



# magic Boy

## Wetworld

### STAGE 5

Schieße zuerst auf den Hai, und zwar so, daß er auf die Box mit dem Ausrufezeichen fällt. Du erhältst einen Stern. Springe nun nach rechts und fange die Krabbe am Rand. Hole Dir ebenfalls die Krabbe zu Deiner Linken und suche anschließend die blaue Krabbe unten. Wenn sie sich von Dir entfernt, lasse Dich von der Kante herabfallen und erschieße sie. Um die Fische links zu erwischen, warte, bis sie von der Sprungfeder weit entfernt sind, springe nun auf die Feder und schieß. Gehe nach rechts, lasse Dich fallen und vernichte mit Deinen Schüssen den um sich feuernnden Fisch. Achte darauf, nicht auf der Krabbe unter Dir zu landen.



Auch bei Magic Boy Guide haben wir fast das Ende erreicht. Wir gehen ohne Pause direkt in den letzten Level, und wenn Ihr uns auch diesmal auf der Reise durch dieses schwierige Plattformgame begleiten wollt, dann lest jetzt einfach weiter.



### STAGE 6

Radiere die Krabbe unter den verschwindenden Plattformen aus und bewege Dich nach oben. Erinnere Dich: Springe immer in dem Moment weiter, in dem Du landest. Starte auf der obersten linken Plattform. Vernichte die Krabbe auf der rechten Seite, indem Du den Screen verläßt. Springe auf eine verschwindende Plattform und dann auf die nächste. Nun hast Du sechs Krabben vor Dir; versuche, sie alle einzusammeln. Achte beim Springen zu einer Krabbe darauf, keine von den anderen aus Versetzen zu treffen. Auch beim Sprung von den Plattformen herunter solltest Du den Krabben ausweichen.



### STAGE 7

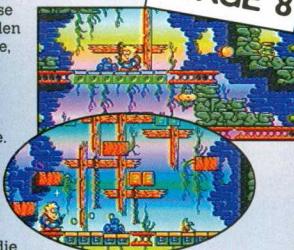
Hier in diesem Stage gibt es zwar nicht viele Kreaturen, die einzusammeln sind. Trotzdem ist es schwer, die wenigen zu fangen. Die erste findest Du auf einer Stachelplattform, Du kannst Dich darauf bewegen, aber springe nicht. Renne vorwärts, erschieße die Krabbe und laufe schnell zurück. Nun geht's nach oben auf den Sprungfedern. Oben angelangt, setze die Bombe aus der Box gegen den Hai ein. Bewege Dich nun zu der grünen Schlange. Diese ist am schwierigsten zu besiegen, und Du benötigst volle Konzentration. Lasse Dich fallen und erschieße die Schlange. Versuche, sie in der Luft zu erwischen und nicht auf die Stacheln zu fallen. Halte hierfür den Joystick nach links.





Am Start solltest Du die sich auflösenden Plattformen meiden, Du brauchst sie später. Lasse Dich durch das Loch fallen und fange den Hai. Warte, während Du Dich nach links bewegst, bis die graue Muschel sich entfernt hat, lasse Dich fallen und beschließe sie.

**STAGE 8**



Benutze die Sprungfedern nach oben und gehe nach links. Versuche zuerst, die Krabbe auf der klebrigen Plattform zu erreichen, beginn dich dann auf die verschwindenden Plattformen und vernichte nun die fliegende Kreatur über Dir. Versuche nun, die braue Krabbe über Dir zu fangen, hüpfen jedoch dabei nicht aus Versehen in die blaue Krabbe auf der stacheligen Plattform. Um diese zu erreichen, benutze die Sprungfeder zu der Plattform über der Krabbe und warte dort, bis sie in erreichbarer Nähe ist. Hüte Dich vor den stacheligen Plattformen. Bleibe auch dann in Bewegung, wenn Du das blaue Tier erwischst hast.

## Plastic Place

links und eliminiere den Vogel. Du befindest Dich in einem Bereich voller

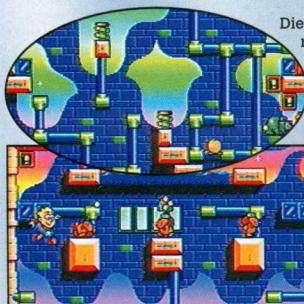


Eisblöcke, in dem Magic Boy schlecht zu steuern ist. Bevor es weitergehen kann, muß der braune Vogel sein Leben lassen. Warte auf dem Trockenen, bis der Vogel sich nach unten bewegt, springe auf die Eisblöcke und schieße, während Du hin- und herschlitterst. Hüpfen auf den nächsten Block und setze den Weg nach oben fort. Du siehst vier an einer Wand gelagerte Sprungfedern. Darunter befindet sich ein Elefant; fange ihn und warte, bis er schießt, springe nun nach rechts und auf die Sprungfeder. Weiche den Schüssen des Elefanten aus und erschieße den Elefanten kurz vor der letzten Sprungfeder. Für die letzte Kreatur brauchst Du eine Bombe.

**STAGE 1**



Sprungfedern. Darunter befindet sich ein Elefant; fange ihn und warte, bis er schießt, springe nun nach rechts und auf die Sprungfeder. Weiche den Schüssen des Elefanten aus und erschieße den Elefanten kurz vor der letzten Sprungfeder. Für die letzte Kreatur brauchst Du eine Bombe.



Diese Gegend ist reichlich mit Sprungfedern und rutschigen Panels gespickt. Über Dir befinden sich drei Hunde auf verschiedenen Plattformen. Lasse den Hund auf der linken Seite seinen Schuß abgeben und schnappe ihn Dir dann, während Du in der Luft bist. Die anderen Hunde kannst Du jeweils von der ihnen gegenüberliegenden Plattform aus vernichten. Weiter oben angekommen, trifft Du auf einen grauen Hund, den Du erschießt. Verlasse den Bildschirm. Auf der anderen Seite trifft Du auf einen neuen Bello. Wenn er sich in Bewegung nach unten setzt, eröffnest Du das Feuer. Benutze die Sprungfedern nach oben und nach links.

**STAGE 2**

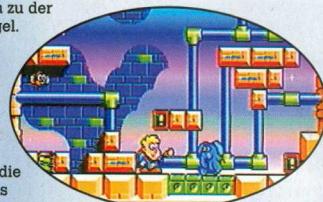


Springe und feuere gleichzeitig, dann hat auch der Piepmatz keine Chance und muß auf den Kisten am Boden notlanden.

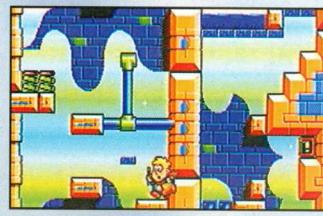
**STAGE 3**

Bewege Dich auf den Sprungfedern nach oben zu der dünnen Wand. Achte auf den schießenden Vogel.

Springe von der Wand und feuere aus der Luft. Laufe zur anderen Seite des Screens und versuche, mit Hilfe der Sprungfedern den Hund zu erwischen. Ist er vernichtet, befasse Dich mit dem Vogel und checke die Position des zweiten Vogels unter Dir. Den ersten kannst Du nur „einsammeln“, wenn sich der zweite Vogel nach rechts bewegt. Vernichte auch die übrigen Piepmäuse so rasch wie möglich, bevor Du Dich mit der Kreatur auf der klebrigen Plattform anlegst. Ist auch diese aufgesammelt, schieße auf die Box mit dem Ausrufezeichen und auf die Wand und sammle das Bonus-Raum-Icon ein. Jetzt kannst Du den Level schneller verlassen.

**STAGE 4**

Du mußt hier zuerst einen Vogel fangen, was sich als extrem schwierig entpuppt. Gehe nach links und benutze die Sprungfeder, um den kleinen Block zu erreichen. Warte, bis der Vogel auf der Nachbarplattform ein wenig nach unten fährt und schieße dann auf den Flattermann. Du benötigst ein paar Versuche an dieser Stelle. Jetzt kommt eine ziemlich glitschige Gegend.



Wenn sich der Hund nach rechts bewegt, hüpf nach links, nach oben und erschieße ihn. Verlasse die rutschigen Blöcke schnell wieder. Den Vogel fängst Du am besten rechts von den Plattformen. Nun erkennst Du zwei verschwindende Plattformen und einen braunen Vogel. Lasse einen Block aus, damit Du zurückkehren kannst, nachdem der Vogel seine Federn gelassen hat. In der Box über Dir findest Du einen weiteren Bonus, um den Level schneller zu beenden.

**STAGE 5**

Zwei Hunde feuern zu Beginn ohne Unterlaß. Warte also, bevor Du hochspringst. Hast Du den ersten erwischt, nimm Dir den zweiten vor. Verlasse den Bildschirm rechts und springe auf die nächste Plattform. Laufe nach links, springe und schieße den Vogel rechts ab. Lasse Dich herunterfallen, feuere auf die Kisten und die Wand, und Du wirst, damit der Level schneller beendet werden kann, wieder mit einem Bonus belohnt. Werde jetzt aber nicht leichtsinnig und freue Dich nicht zu früh, dies ist nur die Ruhe vor dem Sturm.

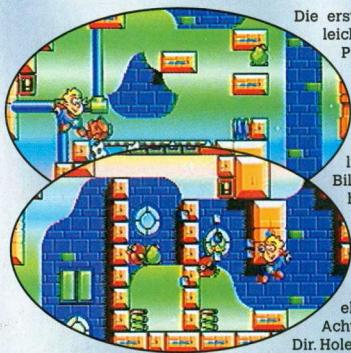




Wie gesagt, die letzten drei Level waren der ruhige Teil. Jetzt wird's kompliziert. Vier nette Hündchen warten auf Deine Aufmerksamkeit. Also: Springe auf den Pool, auf die verschwindenden Plattformen und auf die Sprungfedern. Lande auf der Plattform oberhalb, links der Sprungfeder. Erschieße den Hund unten links. Lasse Dich fallen und bewege Dich gleichzeitig nach links, damit Du nicht im Wasser landest. Fang den Hund und springe auf die Feder zurück. Hole den zweiten Hund links und hüpf dann auf die rechte Plattform. Erschieße die Biene, so daß sie auf der Plattform landet. Greife Dir nun den Hund oben rechts und kehre zur Plattform zurück. Den letzten erwischst Du, indem Du die Plattform verläßt und Dich feuern nach rechts bewegst.

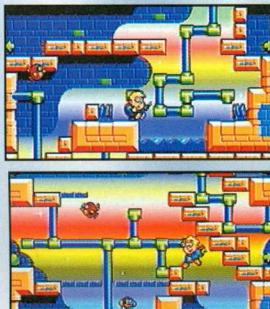
Hole den Hund und benutze die letzte Plattform als Rettungsanker über das Wasserbecken zur Sprungfeder. Benutze jetzt sämtliche verfügbaren Sprungfedern nach oben. Fang dort den Vogel; auf diese Weise erhältst Du den „Dreierschuß“, um die letzten zwei Kreaturen erwischen zu können. Sind auch diese ausgelöscht, ist dieser Teil abgeschlossen.

## STAGE 6



Die erste Aufgabe - den Vogel zu fangen - ist nicht leicht. Springe so lange zwischen den Plattformen und den Sprungfedern hin und her bzw. auf und ab, bis Du den Vogel mit Deinen Schüssen erledigt hast. Bewege Dich jetzt nach rechts, gehe am Pool vorbei, verlasse den Bildschirm und springe neben den Fahrstuhl. Der Hund darin bewegt sich rasch nach links. Feuere aus allen Rohren. Nun geht's aufwärts und nach links, um der Biene den Stachel zu rauben. Verlasse den Bildschirm und erledige den Bären auf der anderen Seite. Er hinterläßt Dir einen „Triple-Shot“, um auch die letzten Kreaturen vernichten zu können. Fang die zwei Vögel und mache Dich für den Schlussstein bereit. Weiche den Stachelpflattformen aus und eliminiere die drei Kreaturen. Achte zudem auf den Vogel über Dir. Hole Dir erst die unteren Monster und fange anschließend die oberen.

## STAGE 7



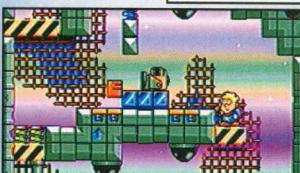
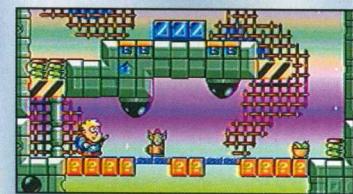
Du startest oben im Level und bewegst Dich dann nach unten. Weiche dabei dem Wasser aus, indem Du den Vogel wegfliegst läßt und dann auf die Sprungfeder hüpfst. Lasse Dich über das Wasser katapultieren, aber lande nicht auf der Sprungfeder am anderen Ufer, sonst wirst Du doch noch naß. Erledige diesen Vogel und bewege Dich weiter nach unten. Renne über die verschwindenden Plattformen auf die andere Seite und zerbrösele auch hier einen Vogel. Wenn Du auf die Box feuerst, erscheint eine Bombe. Mit der Bombe erwischst Du auch den letzten Vogel mit Leichtigkeit und kannst nun bis zur letzten Welt, Future Zone 2, vordringen.

## STAGE 8



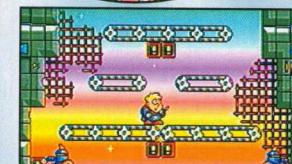
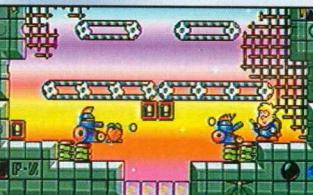
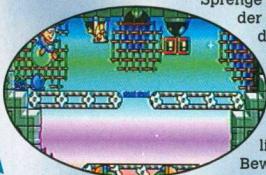
**Future Zone**

Nun warten viele Plattformen, die jedoch schon nach kürzester Zeit wieder verschwinden. Elle ist also abfeuern, damit sich die Plattformen nicht so schnell wieder auflösen. Bleibe nahe am Boden und feuere die Raketen ab. Warte, bis die Blöcke festen Boden erreicht haben und sammle sie dann ein. Damit bist Du eine Zeitlang beschäftigt. Weiche gleichzeitig den Roboter geschützen aus. Versuche, den Roboter zu erwischen, wenn er sich auf schlüpfigem Boden befindet. Verwende die Sprungfeder nach links zum nächsten Roboter, der Dir einen „Triple-Shot“ verschafft. Diesen wiederum benötigst Du für den nun auftauchenden Roboter. Erschieße ihn, wenn er sich links von den Boxen befindet.

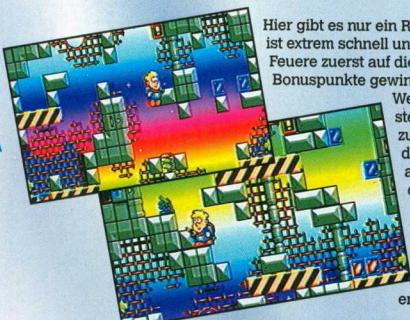
**STAGE 1**

Dieser Level startet oben, und Du mußt mit den Fahrstühlen nach unten gelangen.

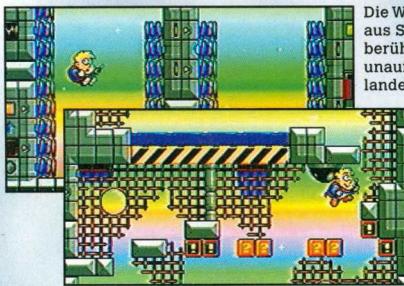
Spreng zuerst das Raumschiff. Wie immer mußt Du warten, bis der Gegner den ersten Schuß abgegeben hat. Renne über

**STAGE 2**

die Plattformen und lasse Dich nach unten, in die Mitte des Fahrstuhls, fallen. Jetzt taucht das Raumschiff auf. Sprenge es. Anschließend wartet ein weiteres Spaceship weiter links auf Deine Aufmerksamkeit. Bewege Dich nun in die Mitte und warte, bis die zwei Roboter auftauchen. Erledige zuerst den auf der rechten, dann den auf der linken Seite. Mit Hilfe der Sprungfedern gelangst Du zum zweiten Fahrstuhl. Feuere jetzt auf die Kisten mit dem Bonus-Raum-Icon. Im Bonus-Raum findest Du zahlreiche Continue-Sterne, wenn Du auf die Wände feuertest. Weiche auch hier wieder den Projektilen aus.



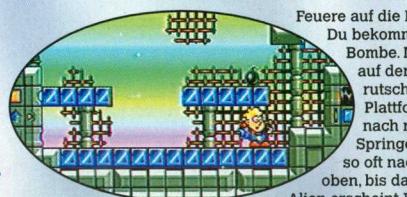
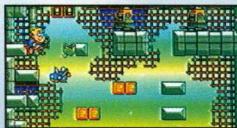
Hier gibt es nur ein Raumschiff, aber das hat es in sich. Es ist extrem schnell und trickreich in seinen Bewegungen. Feuere zuerst auf die Kisten, damit Du einige Bonuspunkte gewinnst. Wenn Du anschließend die Rakete erreichst, warte eine Weile, bis sie sich entfernt. Springe dann auf gleiche Höhe, stelle Dich auf einen Stein und warte, bis die Rakete zurückkommt. Feuere so schnell es geht. Die einzige Gefahr in diesem Level ist, aus Versehen in die Rakete zu springen, wenn diese das erstmal auf dem Bildschirm erscheint.



Die Wände bestehen in diesem Level aus Sprungfedern. Wenn Du sie einmal berührst hast, katapultieren sie Dich unaufhörlich nach oben. Versuche, oben zu landen, um das erste Spaceship zu kapern. Verwende die Sprünge, um zur anderen Seite zu gelangen. Verlasse den Bildschirm und erscheine auf der anderen Seite wieder. Hier siehst Du einen Roboter. Du kannst ihn erwischen, wenn er nach links feuerst und sich gleichzeitig nach rechts bewegt. Die Box enthält ein Unsichtbarkeits-Icon. Wenn Du nach rechts springst, achte auf den Roboter über Dir. Springe nun auf die linke Plattform und von da weiter, bis Du ein Wasserbecken unter Dir erkennst.

### STAGE 4

Vernichte die außerirdische Kreatur. Stelle Dich auf die mittlere Plattform. Von dort aus mußt Du nach oben auf die nächsten Plattformen hüpfen. Springe weiter nach links und nach oben. Jetzt kannst Du das Monster mit Leichtigkeit erledigen. Wenn Du außerdem auf die Wand feuerst, erscheint ein Bonus-Icon.



Feuere auf die Boxen mit den Ausrufezeichen, und Du bekommst ein Stückchen Obst und eine Bombe. Nimm die Bombe und begib Dich auf den rutschigen Plattformen nach rechts. Springe nun so oft nach oben, bis das Alien erscheint. Wirf die Bombe, sammle die Kreatur

### STAGE 5

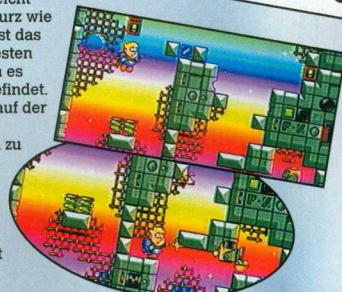
ein und gehe im Level weiter. Lasse Dich von den Sprungfedern links abprallen, so daß Du auf der rechten Seite neben den Boxen landest. Diese bescheren Dir einen gewaltigen „Long-Shot“, mit dessen Hilfe Du die Rakete oben im Level „einsammeln“ kannst. Mit Hilfe der Sprungfedern mußt Du Dich wie gesagt nach oben bewegen und dort die Rakete abschießen. Bleibe in Bewegung, damit Du nicht ins Wasser fällst.



Auf den Blöcken kommst Du über das Wasser. Wenn Du die Steine unterhalb des Raumschiffes erreicht hast, springe so kurz wie möglich. Du kannst das Raumschiff am besten beschließen, wenn es sich ganz links befindet. Es sollte danach auf der festen, unteren

### STAGE 6

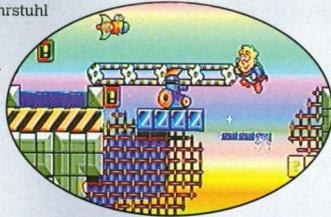
Plattform landen. Bewege Dich auf den Plattformen nach oben zu den Sprungfedern. Darüber schwebt wieder ein Raumschiff. Wenn es an der niedrigsten Stelle fliegt und Du Dich gleichzeitig weit oben befindest, ist es am leichtesten, das Schiff zu erwischen. Springe nun nach rechts und lasse Dich auf den Roboter unter Dir fallen. Das letzte Ziel befindet sich rechts über dem Roboter und ist leicht zu vernichten. Du mußt nur den Kugeln ausweichen.



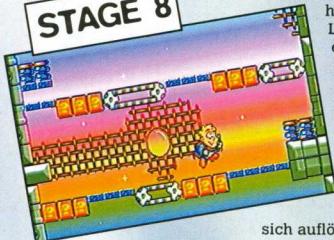
## STAGE 7



Wir nähern uns dem Ende! Die zwei Kreaturen, die hier warten, sind schwer zu fangen. Benutze die Plattform, um nach rechts und dann nach oben zu gelangen. Springe nun auf die rutschige Plattform und von dort auf die verschwindende Plattform. Nun geht es weiter nach oben. Das richtige Timing der Sprünge ist hier das A und O. Springe auf den Fahrstuhl und jage den zwei Kreaturen nach. Springe so lange hin und her, bis Du das Ende und den Ausgang erreicht hast.

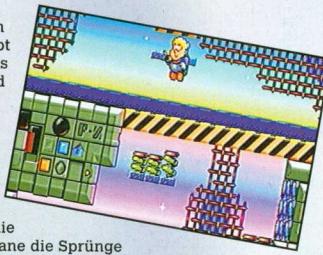


## STAGE 8



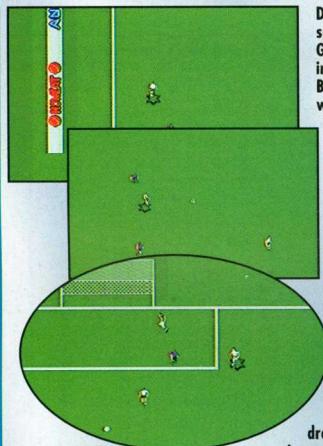
Kaum zu glauben, wir haben es bis zum letzten Level geschafft! Hier gibt es keinen Endgegner, es gibt keine Monster, und die einzige Aufgabe, die Du lösen mußt, besteht darin, nach oben zu gelangen. Benutze hierfür die Sprungfedern und Fahrstühle sowie die fahrbaren und die sich auflösenden Plattformen. Plane die Sprünge sorgfältig, sonst scheiterst Du am Ende noch kurz vor dem Ziel, indem Du ins Leere springst. Wenn Du unterhalb des Wassers angekommen bist, springe auf die erste Sprungfeder, dann auf die Rechte, so daß Du auf der linken Feder landest. Dann gehst es auf die nächste Plattform und von dort nach oben zur wiederum nächsten Plattform. Springe nun einfach ins „Blaue“ und Du landest auf einer unsichtbaren Plattform. Setze die Sprünge nach oben und rechts fort.

Springe erneut nach rechts auf eine der unsichtbaren Plattformen und dann weiter zur nächsten. Am Ende erreichst Du das Haus; damit hast Du das Spiel erfolgreich beendet.



# KICK OFF 96

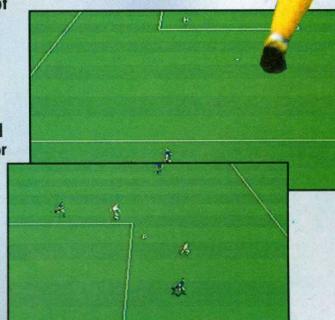
**E**s war nun wirklich Zeit, daß Anco einen Nachfolger zum guten alten Kick Off 2 gebracht hat. Das Problem ist nur, daß Kick Off 2 ein sehr gutes Spiel war. Kick Off 96 ist in jedem Fall ein gutes Fußballspiel geworden, das aber nicht ganz an den Klassiker hinreicht. Außerdem ist es recht schwer! Deshalb solltet Ihr unsere Taktik- und Technik-Hilfe durchlesen, die wir für Euch zusammengestellt haben.



**D**as erste, was Du lernen mußt, wenn Du Kick Off 96 spielt, ist das richtige Dribbeln. Auch wenn dies zur Grundtechnik in jedem Fußballspiel gehört, bleibt es auch immer sehr schwer zu erlernen. Beim Laufen mit dem Ball spielt Dein Spieler den Ball nämlich immer ein wenig von sich weg, rennt dann hinterher und kickt ihn wieder ein wenig weiter. Dies macht die Sache vor allen Dingen dann recht schwer, wenn man abbiegen will oder angegriffen wird. Am besten ist es, sich den Ball über das Feld zuzuspielen, anstatt mit ihm durchzurennen. Doch trotzdem mußt Du auch dribbeln können.

Wenn Du mit dem Ball das Feld entlang spurtest, dann versuche jedesmal, wenn Du den Ball wieder aufnimmst, die Richtung zu wechseln. So läufst Du in einem Zick-Zack-Kurs übers Feld. Dies erschwert es den Gegnern erheblich, Dich anzugreifen, da der Ball nicht so freiliegt. Für den Richtungswechsel gibt es zwei gute Techniken. Du kannst entweder komplett stoppen und Dich dann drehen. Oder Du läufst einen großen Bogen und drehest Dich jedesmal ein wenig, wenn der Ball wieder vor Deinen Füßen ist. Wenn Du versuchst, Dich zu drehen, bevor der Ball da ist, dann bleibt der Ball liegen, und Du machst nur ein paar nette Kreisbewegungen.

Mehr als einen Paß mit einem weiteren zusammen zu spielen, ist äußerst schwer. Denn Du mußt dauernd darauf achten, daß Du den Spieler, zu dem der Ball geht, nicht verlierst. Sobald Du den Ball hast, kannst Du sofort passen: Einfach in die gewünschte Richtung drehen und den Feuerknopf drücken. Achte darauf, daß Du deinen Spieler dann nicht von seinem Platz weg bewegst, da er sonst den Ball wegspielt und dann anfängt zu dribbeln.



Beim ersten Spielen von Kick Off 96 ist es sehr schwer, den Ball unter Kontrolle zu halten, denn das gegnerische Team ist äußerst schnell, auch wenn Du ein Top-Team wählst und gegen schlechte Gegner spielst. Um dies abzuschaffen, mußt Du am besten weite Bälle spielen, d. h. den Ball, sobald Du ihn hast, weit wegschießen. Mit etwas Glück kommt der Ball über dem Kopf eines Spielers an und dieser kann ihn einköpfen. Gerade Kopfbälle sind bei Kick Off 96 die Art Tore, die Dir zuerst gelingen wird, da sie recht leicht zu erzielen sind. Hast Du dann einmal die ganzen Techniken drauf, so wirst Du natürlich ein anspruchsvolleres Spiel aufziehen können.





Das Schießen ist die leichteste Disziplin der drei Grundtechniken bei Kick Off 96. Tore sind nämlich ganz einfach zu erzielen, solange Du den Ball bis in den Torraum bekommen kannst. Am besten läuft man dabei links oder rechts vom Torwart geradeaus auf das Tor zu.

Meistens fliegt dann der Ball in eine der unteren Ecken, bevor der Torwart auch nur einen Mucks gemacht hat. Die größten Erfolgsschancen hast Du hier, wenn Du auf dem halben Weg in den Sechzehn-Meter-Raum bist. Doch bis dahin mußt Du schon die Dribbel- und die Pass-Technik gut erlernt haben, sonst wirst Du vom Gegner abgefangen, bevor du hier in die Nähe kommst.

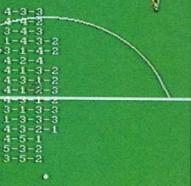
Es gibt jede Menge Formationen, die man auswählen kann. Diese Formationen kann man während des Spieles noch verändern. Wenn Du also merkst, daß Du am Verlieren bist, so kannst Du mit einem Knopfdruck auf eine Angriffsformation umstellen und das Spiel noch 'rumreißen, ohne auf die Halbzeit warten zu müssen.

Solltest du in so einer Situation sein, dann wähle eine Angriffsformation mit vier oder fünf Stürmern und benutze dann die Technik mit den weiten Schüssen, so daß du mit einem Kopfball einschießen kannst.

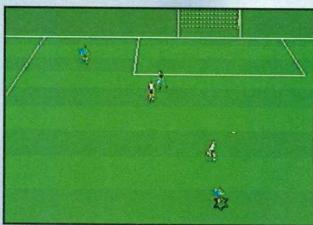
Eckstoße sind bei Kick Off 96 recht leicht zu spielen und führen oft zu einem Tor, wenn man weiß, was man tun muß. Zuerst mußt Du mit der Zieleinrichtung einstellen, wo der Ball landen soll. Dann wählt Du beim Schuß den Winkel und die generelle Schußrichtung aus. Eine gute Möglichkeit, ein Tor zu erzielen, hat man, wenn man das Ziel in einer Linie mit dem hinteren Pfosten außerhalb des Fünf-Meter-Raumes setzt. Nun schießt Du so, daß der Ball vom Tor wegfliegt und genau bei Deinem Spieler dort landet, der dann den Ball mit einem Kopfball ins Tor setzt.

Die Freistoße sind nicht gerade sehr interessant ausgeführt worden. Alles, was Du tun mußt, ist, auf das Tor zu zielen und dann zu schießen. Wenn Du gut zielen kannst, kannst Du so auch ein Tor erzielen. Hierüber gibt es nicht viel mehr zu sagen.

Zu guter Letzt kümmern wir uns um den Teil eines Fußballspiels, den die meisten vergessen, der aber wahrscheinlich der wichtigste ist: die Verteidigung. Kannst Du nicht richtig verteidigen, so wirst Du das



Spiel sogar gegen die schwächste Mannschaft verlieren. Die Haupttechnik beim Verteidigen bei Kick Off 96 ist das Reintrutschen, das Du bis zur Perfektion üben solltest. Diese Technik darfst Du aber nicht anwenden, wenn Du genau auf Deinen Gegner zuläufst, da Dich dieser dann einfach umspielt. Am besten greift Du so von schräg hinten an, daß du dann schräg vorne am Gegner vorbeirutschst. Dies ist die effektivste und vor allen Dingen in den Augen des Schiedsrichters die sicherste Methode. Du kannst auch ohne das Reintrutschen angreifen, dies ist aber nicht so effektiv. Also mein Tip: bleibe am besten beim Reintrutschen. Wenn Du in Deiner eigenen Hälfte durch das richtige Reintrutschen den Ball weggeschlagen kannst, dann solltest Du auch gleich nachsetzen und ihn Dir schnappen, da die ganze Sache sonst sinnlos war. Ist die Gegend voll mit Gegnern, dann achte darauf, daß Du den Ball in Richtung gegnerisches Tor oder ihn ins Aus spielen kannst. Ansonsten wirst Du eventuell wieder angegriffen und überrannt.



# CODES

**H**allo, seid gegrüßt bei einer weiteren Seite voll von Top-Codes und Cheats. Diesen Monat haben wir ein paar ganz vorzügliche Codes für Slamtilt, und falls Ihr schon immer 'mal wissen wolltet, wie man bei Worms die Soundfiles verändert, dann seid Ihr auf dieser Seite genau richtig.

## SUPER TENNIS CHAMPS

### SPIEL-CHEAT

Super Tennis Champs ist eine der besten Tennis-Simulationen auf dem Markt. Wir hier im Büro lieben es und haben schon manchmal mittags ein kleines Turnier ausgespielt. Und nachdem wir es jetzt schon so lange gespielt haben, haben wir auch schon ein bis zwei recht gute Strategien und Techniken entwickelt. Unser Lebendstrick beruht auf einem Bug oder Cheat, das wissen wir selbst nicht so genau. Wenn dein Gegner bei einem Doppelspiel zu deinem Partner aufschlägt, kannst du den Ball ebenfalls zurückschlagen, wenn Du auf der Seite des Partners stehst. So hast Du die doppelte Chance, den Aufschlag des Gegners zurückzubringen, und Deine Chancen auf den Sieg erhöhen sich ebenfalls. Solltest Du jedoch mit einem Computer-Mitspieler spielen, dann brauchst Du dies gar nicht zu versuchen, denn der Computer wird dann gar nichts tun.

## SLAMTILT

### CODES

Slamtilt hat sich die Krone der Flipper-Spiele auf dem Amiga geholt. Vielleicht sogar die Krone aller anderen Formate. Denn wer braucht denn schon 3D-Unsinn, wenn er so ein Gameplay hat. Sofern Ihr unsere Spielhilfe, die wir vor einigen Ausgaben gebracht haben, besitzt, werden Euch mit Sicherheit die folgenden Codes interessieren, durch die recht faszinierende Sachen hervorgerufen werden.

### LONGPLAY

Fünf anstatt nur drei Bälle

### ADIOACTIVE

Die Spielfläche verfärbt sich

### seltsam

### STONED

Du bekommst einen sehr interessanten Ball

### ARCADE ACTION

Du kannst den Video-Modus spielen

### SMILE

Lachender Ball?

### WIPEOUT

Löscht die Highscoreliste



Versuche auch mal die folgenden Namen, und Du erhältst dafür seltsame Meldungen:

### BARRY

LIQUID

### KLAUS

DANIEL

### COW

STEWART

### KOTEN

IAIN

### CHEAT

WHIPLASH

## BREATHLESS

### CHEAT/LEVEL-CODES

Hier sind noch ein paar Level-Codes für Breathless. Doch diesmal startest Du jeden Level mit voller Energie und allem Drum und Dran. Solltest Du also einen teuren Computer haben und an diesem „Turbo-Power-Beschleunigten-3D-Knoller“ verzweifeln, dann lies' hier nach:

Welt 2 181A59MBTR63F8PD

Welt 3 181A59LBTR63F8PT

Welt 4 181A59KBTR63F8SD

## ALIEN BREED 3D

### LEVEL-CHEAT

Hast Du Probleme mit einigen schwierigen Levels von Team 17s Alien-Actionspiel? Wir haben die Lösung! Achte darauf, daß Du die Nummer des Levels, in dem Du im Moment hängst, weißt. Dann gehst du zur Workbench

und nimmst eine Umbenennung in „Level\_1“ oder „Level\_2“ usw. vor. Das einzige Problem dabei ist, daß du so nicht in den Genuss der ganzen Spielstory kommst, doch das ist auch nicht so wichtig. Wenn Du außerdem gerne die volle Munition für alle Waffen (außer Shotgun) haben willst, dann ersetze doch die letzten acht Ziffern des Levelcodes durch „1“.

## ALIEN BREED (A1200 und CD32)

### LEVEL-CODES

Nicht Alien Breed 3D, sondern nur Alien Breed 2D. Das Spiel, das die meisten Leute vergessen haben, seit es die neuen 3D-Shooter gibt. Doch 3D-Spiele sind nicht das Nonplusultra, und Alien Breed ist immer noch besser als die meisten. Wir haben die Level-Codes, mit denen Ihr volle Energie, volle Bewaffnung und volle Munition erhaltet.

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

## WORMS

### SOUND FILES

Dies ist jetzt nicht gerade ein Cheat, doch ich weiß, daß sich dafür viele Leute interessieren, und hier ist doch der beste Platz, um das abzudrucken, oder? Worüber ich rede, ist das Verändern der Samples in Worms, so daß man seine eigenen Sounds einbauen kann. Das Spiel bekommt dadurch noch mal eine Prise mehr Spaß, solange man weiß, wie das geht. Doch ich erzähle Euch das jetzt mal. Zuerst mußt Du Dir natürlich erst einmal ein paar Samples besorgen. Dann schneppst Du Dir das Workbench-Utility Multiview, um die Samples auf der Worms-Disk in Ordner „TWENGLISH“ anzuzeigen. Dieser Ordner ist auf Disk 2, wenn man sich alle Files anzeigen läßt. Nun nennst Du Deine Files so wie die Originalfiles und ersetzt diese. Mache Dir am besten eine Sicherheitskopie vom Spiel, falls Du einen Fehler begebst. Außerdem sollten die Files Multiview-kompatibel sein.

Und als kleinen Bonus haben wir hier ein paar Level-Codes, die Ihr ruhig einmal ausprobieren könnt:

POSTMAN	QWERTZ	OASIS
CARROT	TRACTOR	0010110010
MONDAY	TRACKING	

## MAGIC BOY

### LEVEL-AUSWAHL

Hinter diesem Cheat steckt erst einmal eine Geschichte. Denn wir haben ja in den letzten Monaten eine Komplettlösung zu Magic Boy gebracht, und Ihr denkt vielleicht, daß uns dieser Cheat geholfen hat. Doch dieser blöde Cheat wollte einfach nicht funktionieren, und auch nach langen Diskussionen mit dem Hersteller Empire schafften wir es nicht. Was ich damit sagen will: Dies ist der offizielle Cheat, den wir allerdings nicht auf dem A1200 einsetzen konnten. Also vielleicht auf dem A500? Wir wußten es nicht, doch Empire sagte uns, er funktioniert auf dem A500. Sollte er auf Deinem Computer funktionieren, dann schreib uns bitte und hilf ausnahmsweise einmal uns. Doch nun zum Cheat: Um die Levels zu überspringen, mußt Du einen Level beginnen und dann „ALT“, „W“ und „NumLock“ gedrückt halten. Damit soll nun der angefangene Level beendet werden, doch ich glaube es immer noch nicht!

# EXPERTENTIPS... →



Tomas Hubert

## AMBERSTAR

Liebe Amiga Games Redaktion,  
ich bin ein großer Fan der kompletten Adventure-Spiele für  
den Amiga. Von allen Dingen die Monkey Island-Saga und die  
Simon the Sorcerer-Spiele sind echt super. Beneath a Steel Sky  
gehört ebenfalls zu meinen Favoriten, die ich natürlich alle durchgespielt habe. Deshalb liegt  
mein Problem auch ganz wunderbar. Amberstar macht mir echte Kopfschmerzen. Ich spiele es  
schon eine ganze Weile und bin auch schon einigermaßen gut vorwärtsgekommen. Doch nun  
hängt ich fest und hoffe, daß Ihr mir ein paar Fragen beantworten könnt. Zuerst soll es  
einen Dwarf namens Donner geben, der in den Höhlen in der Nähe des Edelsteines leben  
soll. Was hat er für eine Bedeutung? Außerdem benötige ich noch das Paßwort, um in die  
Doras-Mine zu kommen. Ich weiß nicht, wo es steht oder wie ich sonst hineinkomme. Bitte  
versucht mir zu helfen!

Jonas Brück

Das ist wie eine frische Brise, wenn man einmal nicht nach einem Spiel gefragt wird, das man nicht schon hundertmal besprochen hat. Doch, Jonas, ich kann dir natürlich helfen! Der Dwarf, von dem Du redest, ist Bothors Onkel. Du bekommst von ihm das Paßwort für die Mine. Zunächst mußt Du vom Gasthaus aus nach Süden gehen und mit Bothor reden. Sagst Du zu ihm „Amberstar“, so gibt er Dir einen Brief, den Du zu seinem Onkel Donner bringen mußt. Bringe ihn nun zu Donner, der in der Mine im Süden der Insel arbeitet. Der Eingang befindet sich westlich des Landungsbrücke, die wiederum westlich des Edelsteines ist. Nun überquerst Du den Fluß und findest so den Höhleneingang. Dann gehst Du bei der Doras-Mine zum „Puzzle-Mund“ und sprichst das Wort „Sarod“. Dieses Paßwort bekommt Du von Bothor, nachdem Donners Brief überbracht wurde. Dies müßte Dich nun ein wenig weiterbringen, oder, Jonas?

**H**allo und herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe der Expertentips, die wir wieder einmal mit unseren besten Tips vollgepackt haben. Wir versuchen natürlich, Euch bei jedem Spiel zu helfen. Wenn Ihr also ein Problem habt, dann zögert nicht und schreibt uns. Doch nun gleich loslesen und nachgeschaut, ob Euer Brief diesen Monat mit dabei ist!

Computec Verlag GmbH  
Amiga Games  
Kennwort: Expertentips  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

Hallo AG!

Ich weiß, daß Ihr sicher auch zu KGB schon einige Anfragen habt. Doch Ihr seid nun mal die einzigen Leute, die ich fragen kann. Denn ich habe mich total in diesem schweren Adventure verwurschtelt. Mein Problem liegt darin, daß ich nicht mehr aus Vertos Appartement herauskommen kann. Ich habe mich zwar aus dem mütigen Raum befreit und mich um Rita gekümmerlt. Ich habe mir Vertos Film angesehen und das blaue Stück Papier fotografiert, welches den Gehörmode beinhaltet. Doch egal, was ich mache, immer, wenn ich versuche, das Appartement zu verlassen, werde ich von Verto erwischt und erschossen. Das kann doch nicht sein? Wüßt Ihr Rat, wie ich hier den Weg in die Freiheit finden kann?

Angela Krohn

KGB

Danke für Deinen Brief, Angela! Wir freuen uns immer wieder über weibliche Leser und helfen so charmanten Leserinnen natürlich noch ein bisschen schneller! Hier müssen wir erst einmal ein wenig ausholen. Erinnerst du Dich an den uralten Trick aus unzähligen Filmen, bei dem man sich hinter der Tür versteckt? Genau das mußt Du hier auch tun! Warte einfach hinter der Türe, bis Verto ins Zimmer kommt und greife ihn dann an. Hast Du ihn überwältigt, so untersuche ihn und nimm das blaue Stück Papier an dich. Benutze dann die Kamera damit und stecke es wieder zurück. Das wars auch schon! Ich hoffe, wir konnten dir helfen!

## SYNDICATE

Diesen Monat dachten wir uns, daß wir ein paar Jahre zurückgehen und Euch ein paar nützliche Tips zum klassischen Strategie/Action-Hammer Syndicate geben könnten.



Die erste Sache, die Du bei Syndicate beachten solltest, ist, daß du so schnell wie möglich die Forschung ankurbelst. So kannst Du neue Waffen und weitere Ausstattung ergattern, die Du für die späteren schweren Missionen bitter nötig hast. Für die ersten paar Missionen reichen die Pistole und die Schrotflinte bestimmt noch aus, doch schon bald kommst du damit kein Stück mehr weiter.



Die Forschung ist jedoch auch recht teuer. Stecke also für den Anfang auch nicht zuviel Geld hinein, damit Du wenigstens noch genug Geld für Munition übrig hast. Solltest Du allerdings gerne mögen, so kannst du Deine Firma ja „ROB A BANK“ nennen. So erhältst Du jede Menge Geld auf Dein Konto. Oder Du gibst einfach einmal „COOPER TEAM“ ein und verfügst sofort über ein absolut erstklassig ausgerüstetes Team.



Bei der Forschung solltest Du zuerst die automatischen Waffen und die Modifikationen bevorzugen. Die Veränderungen an Deinen Droiden machen aus ihnen nämlich niedrige Kämpfer. Abgesehen davon sind zusätzliche Waffen niemals zu verachten.

## VALHALLA- LORD OF INFINITY

Hello, Amiga Games!

Ich habe mir gerade, nachdem ich die anderen Valhalla-Spiele beendet habe, Valhalla - Lord of Infinity besorgt. Ich bin auf jeden Fall ein großer Fan dieser Spiele, auch wenn manch anderer sie nicht so gerne mag. Wie Ihr sicher wisst, sind die Puzzles manchmal ein wenig unlogisch aufgebaut, und ich verrenne mich total. Doch sicher könnt Ihr mir helfen. Meine Frage: Wie kann ich die Kerze anzünden, die ich gefunden habe, und was mache ich mit dem kleinen Stein? Solltet Ihr eine Antwort wissen, so wäre ich Euch extrem dankbar und verspreche Euch, daß ich Euer Magazin immer kaufen werde.

Andreas Treit

Also gut, Andreas! Wenn Du die Kerze meinst, die Du in einer der Truhen finden kannst, dann mußt Du sie zu dem Raum bringen, in dem Du erst die Kluft überqueren mußt, um zum Durchgang zu kommen. Zuerst bringst Du die Kerze mit dem Feuerstein zusammen, um sie zu entzünden. Der Totenkopf fragt dich nun nach dem Paßwort. Nun nimmst Du die brennende Kerze auf und gehst zu dem Raum mit der Kluft. Der kleine Stein liegt auf einem Hocker. Du mußt ihn von hier zu einem weiteren Hocker bringen. Den zweiten Hocker findest Du in dem Raum, in dem Du mit einem Stab in der Wand die Türe öffnen kannst. Wenn Du den Stein hier auf den Hocker legst, dann kommst Du zu einem weiteren Raum, wo Du den gelbäugigen Wächter antrifft. Auf jeden Fall hast Du mit den unlogischen Puzzles echt recht.

## KINGS QUEST II und KINGS QUEST V

Hello TNT-Laute!

Kings Quest II und V spielen ich schon ziemlich lange, doch habe ich natürlich so meine Probleme!

Eventuell könnt Ihr mir helfen und diese Probleme für mich aus der Welt schaffen. Zum einen suche ich bei Kings

finden. Und zweitens möchte ich gerne wissen, wie ich bei Kings Quest V die Hexe in der Flasche gefangenhalten kann, da sie mich immer schlägt und Graham in einen Frosch verwandelt. Ich weiß natürlich nicht, ob Ihr Euch dieses Spiel schon einmal angesehen habt, doch hoffe ich trotzdem auf Antwort!

Markus Selbig

Du willst gleich bei zwei Spielen Hilfe haben? Übertriebst Du da nicht ein wenig? Doch auch Dir kann geholfen werden. Zuerst kümmern wir uns mal um Kings Quest II. Um an das Schwert zu kommen, benötigst Du eine magische Lampe von der Dame im Shop. Du mußt dieser Dame den Vogelflügel zurückbringen, den ihr die Hexe Hagatha gestohlen hat. Tausche dann den Käfig gegen die Lampe und reibe diese dreimal. Deine Wünsche werden erfüllt, und Du bekommst das Schwert. Und weil wir gerade dabei sind, wenn Du Kings Quest II spielst, dann überqueren die alte Brücke nicht so oft, denn sie bricht dann irgendwann zusammen, und Du mußt von vorne beginnen.

Kings Quest V. Bevor Du auch nur irgendwie nahe genug an die Hexe herankommst, benötigst Du die Honigwabe und die Messing-Flasche, und Du mußt das Amulett tragen, das Du von Madame Mushka bei den Zigeunern bekommen kannst. Den Zigeunern mußt Du allerdings erst etwas Gold geben, bevor sie Dich in ihre Nähe lassen.

## MONKEY ISLAND 2

Hello, Amiga Games!

Dieser Brief wird wahrscheinlich nahtlos in den Müll wandern, denn es geht mal wieder um Monkey Island 2. Ich weiß, daß Ihr jetzt langsam genug davon haben müßt, doch ich hänge total und ich weiß, daß Ihr mir helfen könnt. Falls Ihr das tun wollt, zumindest! Ich brauche Tips, wie ich „Etwas vom Zwirn“ besorgen kann. Ich denke, das hat etwas mit Largas Hotelzimmertür zu tun, bin mir aber nicht sicher. Habt Ihr eine Idee?

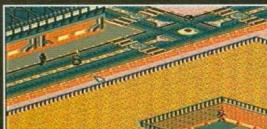
Paul Friedrichs

Hier ist er, der obligatorische, monatliche Monkey Island-Brief! Danke, Paul, daß Du diese Tradition aufrechterhältst. Einig, eigentlich nicht wirklich danke. Zuerst solltest Du wissen, daß Zwirn ein altes Piratenwort für etwas zum Anziehen ist. Du solltest also das Hemd von Largo besorgen. Dazu stellst Du einen Elmer voller Schlamm auf seine Türe, und wenn er kommt, wird er damit überzogen. Deshalb mußt er sein Hemd in die Wäsche geben. Seinen Wäscherei-Abholschein hängt er an die Rückseite der Kabinentüre, wo Du ihn dir einfach holen mußt. Wieder einmal ein „schwieriges“ Monkey Island-Problemkchen gelöst. Hmmmm!

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



Bevor Du dich auf eine Mission begibst, solltest Du dir die Missionsbeschreibung gut durchlesen und Dich dann für die richtige Ausrüstung entscheiden. Wenn Du z.B. in einer Mission jemanden überreden mußt, benötigst Du natürlich einen Überredungsstrahl. Sollte es eine „Search and Destroy“-Mission sein, dann wird eine Schrotflinte wohl nicht ausreichen.



Auch für die Anzahl der Droiden, die Du mitnehmen solltest, solltest Du dich erst nach genauer Überlegung entscheiden. Es ist es nicht wert, zusätzlich Leute zu riskieren, wenn man nur zwei oder drei benötigt. In einer Mission, in der Du jemanden überreden mußt, reicht oftmals sogar eine Person im Team aus.



In den Anfangsevels sind Deine Leute noch recht langsam. Doch gibt es einen Weg, sie zu beschleunigen. Du kannst ihnen Drogen für Geschwindigkeit, Aggression und Auffassungskraft injizieren. Die Drogen halten allerdings nicht lange, und Deinen Agenten geht dann nach einiger Zeit die Puste aus.

Seid gegrüßt, Amiga Games!  
Ich habe einen Amiga 500 (nicht lachen!) und ich spiele im Moment

Jurassic Park. Besser gesagt, mal wieder, da ich bereits schon einmal aufgegeben habe. Nun möchte ich es diesmal schaffen, doch ich habe schon wieder fast den Mut verloren, da dieses Spiel so schwer ist. Und deshalb schreib' ich Euch! Habt Ihr nicht ein paar Kniffe für mich, die mir bei diesem verteuften schweren Spiel helfen können?

Matze Lang

Ich habe im Moment leider nichts anderes als eine Liste von Level-Codes. Dies hilft Dir allerdings nicht unbedingt dabei, besser im Spielen zu werden. Hier sind sie aber schon einmal, falls Du sie doch gerne benutzen möchtest.

2	BEB75C3D
3	DE5FB8C5
4	EEE7740D
5	BEB75C25
6	AEA7542D
7	BEA7542D
8	BEA7542D
9	FEGFA8DD
10	EE777B0D
11	9E074035

Hallo AG-Team!

Meiner Meinung nach hat Delphine Software wohl das beste Adventure-Spiel weit und breit geschaffen. Ich spiele es nun schon zum zweiten Mal und bin wieder voll und ganz dabei. Das Spiel, das ich meine, ist Future Wars, und ich habe es schon vor ca. zwei Jahren einmal durchgespielt. Nun habe ich ein Problem: Ich bin durch das Fenster in das Büro geklettert, komme nun aber nicht am Boss vorbei. Ihr werdet nun zwar sehr enttäuscht von mir sein, daß ich das nicht schaffe, obwohl ich das Spiel schon einmal geschafft habe, doch ich habe einfach vergessen, was ich tun muß. Bisher habe ich auch noch nie an ein Magazin schreiben müssen! Bitte helft mir!

Peter Overbrück

Schade, daß du deinen einsamen Rekord nun mit diesem Brief beenden mußt! Noch dazu, weil die Antwort so einfach ist. Du hast mir allerdings nicht genau erzählt, was du bisher alles bei dir hast. Also müssen wir Schritt für Schritt vorgehen. Untersuche den Müllelimer und nimm die Plastiktüte. Gehe ins Badezimmer und öffne den Medizinschrank. Dort nimmst du die Insektizide mit. Öffne nun die Toilettentür und untersuche den Boden, wo du eine kleine Fahne findest. Benutze nun den Eimer am Spülbecken und füll ihn mit Wasser. Nun zur Nordtür im Büro gehen. Den Eimer benutzt du mit der Türe, so daß er oben draufsteht. Nun benutzt du die Osttür, und der Boss wird durch die Nordtür kommen, wo ihm der Eimer samt Inhalt auf den Kopf fällt. Von nun an macht dir der Boss keine Schwierigkeiten mehr.

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

## JURASSIC PARK

Hallo,

ich habe mir gerade in so einem Second Hand-Shop eine Version von Premier Manager besorgt.

Da dies nur für mich der erste Fußballmanager ist, den ich spiele, finde ich das Spiel ein wenig zu schwer. Mein Kumpel hat mir erzählt, daß es für das Spiel einige gute Cheats geben soll. Er hat sie jedoch nicht. Er gab mir den Tip, doch einfach an Euch zu schreiben. So, und da bin ich nun. Habt Ihr Cheats zu Premier Manager? Falls ja, dann gebt sie mir bitte, da ich dieses Spiel sonst nicht mehr lange spielen kann!

Alfonso Mundinger

## Premier Manager

Premier Manager, oder? Ich denke, wir könnten Dir hier helfen. Gehe zu dem Screen mit dem Telefon und gib' eine der folgenden Nummern ein. Danach wird sich einiges für dich zum Guten wenden.

250967 99 Punkte beim Tackling  
000123 99 Punkte beim Passen  
753423 99 Punkte beim Handling  
220769 99 Punkte beim Schießen  
781560 99 Punkte überall und 20.000 bar auf die Hand

## FUTURE WARS

Hallo AG-Team!

Meiner Meinung nach hat Delphine Software wohl das beste Adventure-Spiel weit und breit geschaffen. Ich spiele es nun schon zum zweiten Mal und bin wieder voll und ganz dabei. Das Spiel, das ich meine, ist Future Wars, und ich habe es schon vor ca. zwei Jahren einmal durchgespielt. Nun habe ich ein Problem: Ich bin durch das Fenster in das Büro geklettert, komme nun aber nicht am Boss vorbei. Ihr werdet nun zwar sehr enttäuscht von mir sein, daß ich das nicht schaffe, obwohl ich das Spiel schon einmal geschafft habe, doch ich habe einfach vergessen, was ich tun muß. Bisher habe ich auch noch nie an ein Magazin schreiben müssen! Bitte helft mir!

Peter Overbrück

Schade, daß du deinen einsamen Rekord nun mit diesem Brief beenden mußt! Noch dazu, weil die Antwort so einfach ist. Du hast mir allerdings nicht genau erzählt, was du bisher alles bei dir hast. Also müssen wir Schritt für Schritt vorgehen. Untersuche den Müllelimer und nimm die Plastiktüte. Gehe ins Badezimmer und öffne den Medizinschrank. Dort nimmst du die Insektizide mit. Öffne nun die Toilettentür und untersuche den Boden, wo du eine kleine Fahne findest. Benutze nun den Eimer am Spülbecken und füll ihn mit Wasser. Nun zur Nordtür im Büro gehen. Den Eimer benutzt du mit der Türe, so daß er oben draufsteht. Nun benutzt du die Osttür, und der Boss wird durch die Nordtür kommen, wo ihm der Eimer samt Inhalt auf den Kopf fällt. Von nun an macht dir der Boss keine Schwierigkeiten mehr.

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



Wenn Du in den späteren Levels die stärkeren Waffen besitzt, mußt Du beim Schießen höllisch aufpassen. Einige Waffen sind extrem gefährlich. Der Gauss-Werfer z.B. ist ein gutes Beispiel. Auch wenn es Spaß macht, wild um sich zu feuern, so mußt du aufpassen, daß Du niemanden erwischst, der für die Mission wichtig ist.



Du solltest auch immer, wenn Deine Männer hinter Gebäuden verschwinden, ein Auge auf die Karte werfen. Du kannst nämlich Gegner hinter Gebäuden nicht sehen, sie erscheinen jedoch auf der Karte. Also immer genau auf die Karte sehen, und Du bist meist gut vorbereitet.



Wenn Du dann feindliche Agenten angreifst, soachte darauf, daß Du auch die richtige Waffe angewählt hast. Greift Du einen Agenten z.B. mit einer Schrotflinte an, so kann er dich erledigen, bevor du es kannst, weil deine Waffe nicht weit genug reicht. Die Schrotflinte ist insofern eher für den Nahkampf in Gebäuden geeignet. Alle Waffen haben eigentlich Vor- und Nachteile. Alles, was Du tun mußt, ist sie herauszufinden.

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

# LESER TIPS...

**U**nd ein weiteres Willkommen zu den Lesertips, den Seiten, die ja eigentlich Ihr selbst schreibt. Heute gibt es für Euch einen toll gemachten Mini-Guide zu „Zeewolf 2“, der unsere Komplettlösung vor einigen Ausgaben phantastisch ergänzt. Wollt Ihr nicht auch einmal auf diesen Seiten stehen? Also keine Zeit verlieren und lossschreiben - ohne Euch würden diese Seiten ja sonst leer bleiben.

## PRIMAL RAGE

Hallo, Amiga Games!

Wie geht es Euch so? Ich schreibe Euch einfach mal, denn ich habe eine Tip-Zusammenstellung zu Primal Rage für euch! Ich spiele es nun schon ganz schön lange und glaube, daß ich alle Moves für alle Charaktere herausgefunden habe. Ich hoffe, ich irre mich nicht, doch auf jeden Fall sind es massenhaft Moves, die Ihr ja ausprobieren könnt. Hoffentlich habe ich gut genug geschrieben, damit Ihr das auch bei Euch abdrückt.

Den Special-Move-Modus kann man nur anwenden, wenn man den Feuerkopf zweimal kurz hintereinander antippt und dann gedrückt hält. Nur kann man mit gedrücktem Knopf den Move ausführen.

Dabei steht:

- A - Joystick vom Gegner weg bewegen
- U - Joystick nach oben
- D - Joystick nach unten
- T - Joystick zum Gegner hin bewegen



### BLCZARD

Luft-Wurf	..... U-D
Eis-Angriff	..... D-U-U
Mega Punch (Bluff)	..... D-U-D
Mega Punch	..... A-T-A (lang)
Mega Punch	..... A-T-T (schnell)
Mega Punch	..... A-T-U (kurz)
Punching Bag	..... A-T-D-U
Wurf	..... T-D-A-U
Frost-Attack	..... A-A-T
Menschen fressen	..... A-U-T-D
Braiu Bask	..... D-D-A-U (Fatality)
Te-Da-mowu	..... D-D-D-D-U (Fatality)

### ARMADON

Gut Ganger	..... T-T-A (nahe am Gegner)
Bed-O-Nails	..... D-D-U (Feuerkopf halten)
Uppercut	..... D-T-T-U-T
Iren Maiden	..... A-U-T
Mega Charge	..... A-D-T
Spinning Death	..... A-T-D
Flying Spikes	..... A-A-U
Menschen fressen	..... U-T-D
Gut Fling	..... D-D-D-D (Fatality)
Mediation	..... T-D-A-T-T

### CHAOS

Grab-n-Throw	..... T-A-A (nahe am Gegner)
Battering Ram	..... T-T-T
Flying Butt-Stam	..... D-T-U-D-T
Ground Shaker	..... A-U-A-D-A
Power Puke	..... U-T-T (schnell)
Power Puke	..... U-T-A (langsam)
Fort of Fury	..... D-T-U-A
Menschen fressen	..... T-A-A-U
Cannibal	..... D-T-U-D-T (Fatality)
Golden Skewer	..... D-A-T-A-T (Fatality)

### DIABLO

Hat Feet	..... A-D-T
Inferno Flask	..... U-U-U
Mega Lunge	..... D-U-U
Pulverizer	..... U-T-D
Fackel	..... U-T-T (Feuerkopf halten)
Feuerball	..... D-T-T (schnell)
Feuerball	..... D-T-A (langsam)
Menschen fressen	..... D-U-D
Incinerator	..... D-D-D-D (Fatality)
Feuerball	..... T-T-T-T-T (Fatality)

**SAUTRON**

Luft-Wurf	U-D (Springen nahe am Gegner)
Cranium Crusher	D-U-U
Earthquake	D-D-D
Leaping Bone Bash	D-U-D
Neck Throw	T-A-A
Primal Scream	D-U-A
Stun Roar	A-T-T
Menschen fressen	D-D-U
Courage	A-T-A-T-A (Fatality)
Fleischfresser	D-D-A-A (Fatality)

**TALON**

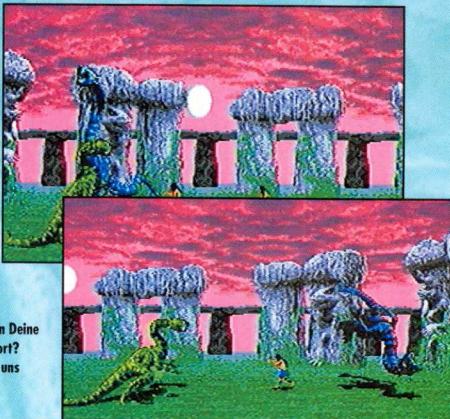
Braai Basher	U-A-U
Face Ripper	D-T-D
Fraudie Fury	D-T-T (Feuerkopf halten)
Junglar Bite	U-U (nach einer Multi-Kombination)
Pounce and Flip	U-T-T
Rau Forward	A-T (Richtung drücken)
Rau Backward	T-A (Richtung drücken)
Slasher	D-T-U
Menschen fressen	U-T-D-A
Heart Wrenching	T-D-A-U-D (Fatality)
Skreeding	T-U-A-D (Fatality)

Danke, Daniel, da hast Du Dich ja ganz schön angestrengt. Wir haben Deine ganzen Tricks komplett und ausnahmslos abgedruckt - ist das ein Wort? Solche kleinen Schätze wissen wir in jedem Fall zu schätzen! Schickt uns mehr solcher Top-Tips!

**VERTIGO**

Cane Slither	A-A-A
Scorpion Sting	T-T-D
Teleport	D-D-D
Venom Spell	U-U-U
Venom Spit	T-T-T (schnell)
Venom Spit.	T-T-A (langsam)
Menschen fressen	D-T-U
Petrify	T-A-A-T-T (Fatality)
Shrink and Eat	T-A-A-D-U

Daniel Stern



## Hallo Amiga Games!

Ich bin wohl einer der ältesten Leser und kenne ich in der Spielsoziale und auch mit dem Programmieren ein wenig aus. Damit meine ich, daß ich Spiele liebe, aber gerne auch tiefer in die Materie eindringt. Aufgrund dessen habe ich einen Cheat für Colonization herausgefunden, der nur mit einem Hex-Editor funktioniert. Also kann ich auch nur dejenige benutzen, der auch mit einem Hex-Editor umgehen kann. Colonization kenne ich zwar schon sehr gut, doch hand ich es trotzdem recht schwer. Also habe ich mir meinen Hex-Editor geschafft und diesen Cheat herausgefunden, der euch 30.000 Goldstücke mehr beschert.

Um an dieses Geld heranzukommen, müßt ihr zunächst einmal ein neues Spiel starten und dann eine Stadt mit einer Größe von fünf oder sechs bauen. Speichert dann diese Stadt ab und ladet diesen Spielstand in euren Hex-Editor. Nun ändert ihr die Stellen von 13C bis 147 in 8 um. Speichert dann die Änderungen ab und beendet den HEX-Editor. Nun das Spiel neu starten und den geänderten Spielstand

einladen. Nun solltet ihr über einen Kontostand von 30.000 Goldstücken mehr verfügen. Am besten benutzt man dieses Geld sofort, um seine Stadt aufzubauen und gegenüber dem Computer einen Vorteil zu bekommen. Ich hoffe, daß ihr und eure Leser diesen Tip versteht, denn es ist ja nicht so einfach, dafür aber sehr sinnvoll. Solltet ihr noch nie einen Hex-Editor benutzt haben, dann ist dies eigentlich auch keine Problem, denn diese nützlichen Programme sind recht einfach zu bedienen. So, das war's! Tschüß!

**COLONIZATION**

Na das war ja nun mal ein Cheat für die etwas technisch versierteren Leser und für die Leute, die Colonization ohne zu cheaten einfach nicht bewältigen können.

# CHART-TIPS

**S**port, Sport, Sport, Sport! Warum stellen wir nicht alle unsere Amigas auf die Seite und gehen nach draußen, um richtigen Sport zu machen? Ich meine, es sind neun Sportspiele in den Charts, das kapiere ich nicht! Es gibt so viele Sportvereine, denen man beitreten kann - warum also nicht mal was anderes machen, als nur Computer zu spielen? Ist ja auch egal...



1	SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO '96	6	SUPER SKIDMARKS
2	WORMS	7	ULTIMATE SOCCER MANAGER
3	PREMIER MANAGER 3 DELUXE	8	FUSSBALL TOTAL
4	TRACKSUIT MANAGER 2	9	PLAYER MANAGER 2
5	SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96	10	SENSIBLE GOLF

## SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Das ist schon fast unglaublich! Sensible Soccer hält sich nun in zwei verschiedenen Versionen in den Charts. Um Euch nun nicht schon wieder mit einem Cheat zu SWOS zu langweilen, haben wir diesmal etwas ganz anderes gemacht. Wir haben eine Liste der wichtigsten Stürmer für Euch. Wenn Ihr also in einer Saison Hunderte von Toren schießen wollt, dann wählt einfach einen der Star-Kicker aus unserer Liste aus und Ihr werdet damit keine Probleme mehr haben.

1	ROMARIO	BARCELONA	5	YEBOAH	EINTRE FRANKFURT
2	ROBERTO BAGGIO	JUVENTUS	6	IAN WRIGHT	ARSENAL
3	STICHKOV	BARCELONA	7	TONY COTTE	WEST HAM
4	SHEARER	BLACKBURN ROVERS	8	JUNINHO	SAOU PAULO



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

## PREMIER MANAGER 3

Dieser Cheat funktioniert ebenfalls bei der Deluxe-Version, also keine Sorge. Mit diesem nützlichen Cheat bekommt Ihr jede Menge Geld aufs Konto und könnt so ein paar der teuren Spieler einkaufen. Wähle einfach auf dem Telefon im Spiel die nachfolgenden Nummern.

343343 Du bekommst 1.2 Millionen Pfund      4000040 Alle deine Spieler haben die höchsten Werte

# TIPS & TRICKS - G-K

**T**ja, was soll ich sagen, wir sind wieder einmal am Ende des Magazins angelangt und haben nun nur noch die Codes für Euch. Ich hoffe, sie gefallen Euch, und glaube, daß mit Sicherheit wenigstens ein Spiel dabei sein wird, das Euch interessiert.

## G

### GLOBAL GLADIATORS

Drücke während des Spieles Pause, dann drücke den Joystick der Reihe nach in die folgenden Richtungen (o = oben, l = links usw.); O, I, U, R, O, L, F, U, R, F und F (wie Feuerknopf); danach wieder auf Pause drücken. Mit „P“ kannst Du nun den aktuellen Level beenden. Um ebenfalls den Level zu beenden und dann auch noch zum Bonuspiel zu kommen, drückst Du folgendes: O, L, U, R, O, I, F, U, R, F, F, U, R, O, L, F und F.

### GLOBDULE

Um bei Globdule einen Cheat-Modus zu aktivieren, mußt Du das folgende Wort genau so, wie es hier steht, eingeben: „Zvmolfg“. Dieses Wort muß als Passwort eingegeben werden!

### GOLD RUNNER

Wenn man während des Spieles „I“ drückt, so kommt man zum Bonuslevel. Im Bonuslevel kommt man dann mit „U“ in den nächsten Level. Zudem kannst Du, indem Du „F5“ einige Zeit gedrückt hältst, unsterblicher werden. Drückst Du der Reihe nach „F2“, „F5“, „F4“ und „F3“, so bekommst Du von allem die maximale Anzahl.

### GRAVITY POWER

Gravity Power ist eines der Top-PD-Spiele auf dem Markt, sogar besser als viele kommerzielle Spiele. Wenn Du das Spiel noch nicht hast, dann besorge es Dir und benutze diesen Cheat, um zu gewinnen: einfach „S“ drücken und das Spiel läuft in Zeitlupe ab.

### GRAVITY FORCE

Gravity Force ist fast das gleiche Spiel wie Gravity Power, nur ein wenig besser. Dennochst du wirst sicherlich einige Tipps zu beiden Spielen. Um hier in einen bestimmten Level zu kommen, gibst Du „Warp“ und danach die Nummer des gewünschten Levels ein.

### GUY SPY

Tippst Du bei den Optionen „GETVONMAXGUY“ ein und drückst dazu „F1“, so kannst Du das ganze Spiel über leicht vorwärtskommen, wenn Du einfach „F1“ drückst. Gibst Du „ROVENA“ ein und wählst „Done“ an, so lädt das Spiel ein Level-Auswahl-Screen erscheint.

## H

### HADES NEBULA

Gib in der Highscoreliste Deinen Namen als „MONITOR“ an, und Du bekommst dafür unendliche Leben.

### HAMMERFIST

Hier gibst Du ebenfalls in der Highscoreliste Deinen Namen als „TAHC OT TNAW“ ein. Nun kannst Du mit „7“ den Level überspringen.

### HARD DRIVIN

Bringe Dein Auto auf Höchstgeschwindigkeit und drücke dann „N“, um in den Leerlauf zu schalten. Nun kannst Du ohne Probleme mit der Höchstgeschwindigkeit weiterfahren, und sogar das Lenken wird einfacher.

### HARD DRIVIN II

Hier kannst Du den gleichen Cheat wie eben beschrieben einsetzen, sollest dabei allerdings darauf achten, daß Du nicht die Automatik angewählt hast.

Du kannst auch am Start gleich um 180 Grad drehen, so daß Du in die andere Richtung schaust. Nun fährst Du auf die Brücke zu und biegst an der Gabelung dort nach rechts ab. Durch den Checkpoint fährst Du hindurch und drebst dahinter wieder um 180 Grad in die nun richtige Richtung. Nun wieder durch den Checkpoint; ein Klingen sollte erklingen. Jetzt weiter zum Ziel und unter der Brücke anhalten und die Zeit verstreichen lassen. Nun kommt eine Nachricht, daß Du Dich für das Rennen qualifiziert hast. Der Trick funktioniert übrigens auch bei Hard Drivin 1.

### HAWKEYE

Halte das Spiel an und drücke „DELETE“. Wenn Du dann alle Leben verloren hast, so beginnst Du wieder in dem Level, in dem Du „DELETE“ gedrückt hast. Über die Tasten „Z“ kannst Du Dich zwischen den Levels bewegen. Hältst Du an und drückst „HELP“, so erhältst Du unendliche Leben.

### HEIMDALL

Solltest Du Dein Leben verlieren und hast vorher nicht abgespeichert, so kannst Du trotzdem mit allen Extras, Teammitgliedern und aller Magie weitermachen. Dazu gehst Du in das Speicher-Menü. Wenn Du nun nach dem Einlegen einer Disk gefragt wirst, so drückst Du NO und kommst zum Items-Screen, in dem sich alles befindet, was Du bisher hastest.

### HELL RAISERS

Um unendliche Leben zu bekommen, gibst Du in der Highscoreliste als Deinen Namen „RIGGED“ ein. Achte darauf, daß Du auch wirklich zwei Leerstellen hinter das Wort machst, sonst funktioniert der Cheat nicht.

### HELTER SKELTER

Tippe, während Du spiels, „NAMRON“ ein. So kommst Du in den nächsten Level und kannst folgende Tasten benutzen:

- auf der Zehntastatur (Bindstrich) einen Level zurück
- ENTER auf der Zehntastatur einen Level weiter

Bei einem Zwei-Spieler-Match sollte sich ein Spieler ein Extraeben schnappen, und beide sollten dann alle Leben verlieren. So müßten beide Spieler 99 Leben bekommen.

Um ein Passwort einzugeben, drückst Du „F1“ oder „F2“

und den Feuerknopf. Nun mußt Du nur noch eines der nachfolgend aufgeführten Passwörter eingeben:

SPIN	LEFT
FLIP	TWIN
BALL	PLAY
GOAL	HIRE GUNS

Einen der folgenden Cheats gibst Du im Titelbildschirm oder während des Spieles ein:

AMIGA Unendliche Energie und Munition

APPLEGATE Alle Türen sind offen

CHRISTINA Wähle jede Mission und jeden Charakter aus

### HOOK

Gehe in das Fischereigeschäft und nimm dort den MUG neben der Kerze mit. Von dieser Position aus kannst Du nun einfach alles mitnehmen, was Du zum Beenden des Spieles benötigst.

### HOORR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Gib als Passwort „BOGEYEATER“ ein, und Du bekommst unendliche Leben.

Gibst Du „CUSTODES“ ein, so schaltet sich die Levelauswahl zu, und Du kannst mit „F1“ einen Level weiterkommen.

Die Levelcodes für Horror Zombies from the Crypt haben wir auch noch:

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

### HUDSON HAWK

Beim Titelbildschirm gibst Du einfach „SCIENCEFICTION“ ein und hast dann von allem alles! Mit der „DELETE“-Taste geht es einen Level weiter. Tippst Du „SANITYCLAUISCOMINGTOTOWN“ ein, so gibt es auch noch unendliche Leben.

### HUNT FOR RED OCTOBER

Solltest Du einmal von feindlichen Schiffen umzingelt worden sein, so speichere einfach ab. Nun lädst Du das Spiel wieder und Du wirst sehen, daß alle Gegner verschwunden sind.

### HYBRIS

Wenn Du zu Beginn des Spieles den Feuerknopf drücken sollst, dann drücke stattdessen die Space-Taste. Nun kannst Du z. B. die Geschwindigkeit der feindlichen Geschosse einstellen. Bei der Highscoreliste gibst Du „COMMANDER“ nicht als Namen ein, sondern nur, wenn es angezeigt wird. Nun kannst Du mit „F7“ die Superwaffen aktivieren und sie über „F1“ bis „F6“ zuschalten. Außerdem bist Du unbesiegbar und kannst mit „F8“ einen Level weiterkommen.

### HYDRA

Tippst Du während des Spieles „KILLKILL“ ein, so kannst Du mit „RETURN“ Waffen auswählen und mit „F“ nachtanken.

## ICE RUNNER

Tippe einen der nachfolgenden Codes während des Spielens ein und drücke dann Return:

FUNNY	macht die Gegner schneller
MAGIC	unendliche Leben
GURKE	Unbesiegbarkeit und unendlich von allem
F9	Einen Level weiter

## IKARI WARRIORS

Wenn Du in der Highscoreliste als Namen „FREERIDE“ eingibst, erhältst Du dafür Unbesiegbarkeit.

## IMPACT

Drücke während des Spielens „T“, und Du erhältst unendlich viele Leben.

Außerdem hier noch ein paar Level-Codes für Impact.

GOLD	HEAD
FISH	JUMP
WALL	ROAD
PLUS	USER

## IMMORTAL

## LEVEL-CODES

Hier sind die Level-Codes zu Immortal bis Level 8.

Level 2- BEFEB10006F70
Level 3- C5CE2E1000E10
Level 4- 465FA31001EB0
Level 5- B57F943000EB0
Level 6- 1BEB53010A41
Level 7- BDDFB62010AC1
Level 8- E011F730178C1

## IMPOSSAMOLE

## CHEAT-CODES

Wenn Du diese Codes in der Highscoreliste eintippst, so werden Dir der entsprechende Vorteil verschaffen.

LUMBAJAK -	Verdoppelt die Länge von Montys Energiebalken
HEINZ -	Monty hat nun drei Energiebalken
ANNFRANK -	Erhöht die Energie erneut
OUCHOUCH -	Monty kann auf dem Wasser laufen
COMMANDO -	Das Zeitlimit wird abgeschalten
JUGGLERS -	Überraschung

## IMPOSSIBLE MISSION 2025

## LEVEL-CODES

Die Level-Codes für Impossible Mission 2025:

Level 1	Level 2
2- ETOFIXXD	1- FBOODXRE
3- EXQEJXDC	2- FDQCVIA
	3- FJQCHXOM
Level 3	Level 4
1- FNQAYXHI	1- FYOOPXF
2- FROQYXVL	2- GCQLRXWB
3- FUQTBXQE	3- GGQKTXUF

## Level 5

1- GKQJYXDI
2- GOQJFXBK
3- GSQFDXZA

## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (ACTION)

## CHEAT-CODE

Dieser Code ist nur für das Action-Spiel und nicht für das Adventure. Also versuchs ihn dort erst gar nicht, denn das wäre absolut sinnlos. Um an unendliche Leben zu kommen, mußt Du nur beim Titelbildschirm „NIGHTSHIFT“ eingeben. Außerdem kannst Du so mit „F9“ einen Level weiter hüpfen.

5- GLEN	30- SLOP
10- KRST	35- GONE
15- AIDA	40- KILL
20- SEAN	45- SHOT
25- STOO	

## INTERLOCK

## LEVEL-CODES

Diesmal eine Liste Codes für das Spiel Interlock:

2- LEVELTWO	14- HEADACHE
3- MAINWOOD	15- ROBOTICS
4- MANDARIN	16- TPAURAGE
5- WIVENHOE	17- DINOSAUR
6- GARFIELD	18- CATEGORY
7- STARTREK	19- SPACEMAN
8- RELIGION	20- INSPIRAL
9- SUNSHINE	21- UNIVERSE
10- INDUSTRY	22- MULTIVAC
11- FLOATING	23- BOASTING
12- UNNUENDO	24- LAXATIVE
13- SAPPHIRE	25- LANGUAGE

## INTERNATIONAL ATHLETICS

## SPIEL-CHEAT

International Athletics ist eines dieser irren Joystick-Rüttler-Spiele; mit diesem Cheat können Dich einige Kraft sparen. Um deinen Arm vor m Abfallen zu bewahren, steckst Du den Stick aus und für die Maus rein. Wenn Du nun die Maus in kleinen Kreisen drehst, wird dein Läufer wie wild zu rennen beginnen.

## INTERNATIONAL ICE HOCKEY

## EXTRAPUNKTE

Dies ist ein absolut nützlicher Cheat zu International Ice Hockey. Wenn Du ein Tor erzielst, dann halte das Spiel an und starte es erst wieder, wenn die Musik aufgehört hat. Einfach, oder?

## INTERPHASE

## EXTRA-ITEMS

Möchtest Du bei Interphase ohne Probleme alle Objekte bei Dir haben? Wenn ja, dann tippe doch mal „Fenny“ ein und drücke den linken Maus-Button, um aus den Objekten auszuwählen.

## INVADERS 2 (MENTAL IMAGE)

## UNBESIEGBARKEIT

Um unbesiegbar zu werden, tippe Du einfach beim Titelbildschirm „JAN DOUGHNUT“ ein. Unsterblichkeit steht von jetzt an auf dem Programm.

## ISHAR 3

Dieser Cheat sollte allen recht kommen, die mit diesem wohl härtesten Rollenspiel weit und breit Probleme haben. Er bringt Dir nämlich, wann immer Du willst, Deine Energie zurück. Drücke „CTRL“, „ALT“, „V“ und den linken Mausbutton. Die Lebenspunkte schießen auf das Maximum; Du kannst dies jederzeit wiederholen.

## INVAHOE

## SPIEL-CHEAT

Um hier den Cheat zu aktivieren, tippe Du „JC IS THE BEST“ ein, wenn Du das Spiel gerade angehalten hast. Nun wieder die Pause lösen, und mit den folgenden Tasten kannst Du den jeweiligen Cheat aktivieren:

N -	einen Level weiter
DEL -	alle Gegner auf dem Bildschirm sind erledigt
CTRL -	erledigt den Endgegner im Bonus-Level

## INFESTATION

## SPIEL-CHEAT

Um in den Untergrund-Abschnitt zu kommen, mußt Du zuerst eine kleine Box mit zwei blinkenden Quadranten drauf finden. Dies ist das Computer-Terminal. Nun schaust Du auf die zwei blinkenden Quadrate und drückst „F2“, dann gibst Du beim Computer „KAL SOLAR“ ein, um ihn zu aktivieren. Mit „F2“ jetzt wieder raus. Nun findest Du den Transporter, der wie eine Dusche aussieht, auf dem Weg zum Computer.

## INSANITY FIGHT

## LEVEL-SPRING

Um den Level-Sprung zu aktivieren, mußt Du beide Maus-Buttons, den Joystick-Knopf und „L“ gleichzeitig drücken. Dies kannst Du jedesmal, wenn Du es brauchst, wiederholen.

## INTERCHANGE

## LEVEL-CODES

Nachfolgend bekommt Ihr eine Auswahl an Level-Codes bis zu Level 45:



Mit dem folgenden Code kannst Du sogar noch mehr Cheats aktivieren. Halte das Spiel an und gib „ZOBINETTE“ und danach ein Return ein. Mit der Komma-Taste bekommst Du nun ein Extraleben.

## J

## JAGUAR XJ220

## SPIEL-CHEATS

Wenn Deinen Motor starten sollst, dann drücke den Feuerknopf. Sobald „GO“ erscheint, hältst Du das Spiel mit „P“ an und startest es dann gleich wieder mit „P“. So kannst Du das Rennen mühelos mit der schnellsten Rundenzeit beenden.

Bevor Du startest, solltest Du mal den Radio-Modus am CD-Player wählen und die Frequenz 065.4 einstellen. Nun wirst Du mit Sicherheit alle Streckenrekorde brechen können.

Oder Du wählst bei den Sound-Optionen die Soundeffekte und dann Radio an. Von nun an bewegt sich die ganze Szenerie zweimal so schnell, was dem Spiel einen ganz neuen Reiz gibt.

## JAMES POND

## CHEAT-MODUS

Halte das Spiel an, tippe „JUNKYARD“ ein und drücke Return. Nun bist Du unbesiegbar und kannst die nachfolgenden Tasten benutzen:

RETURN - Cheat-Modus an oder aus  
D - alle Schlosser verschwinden

Z - Level 3

X - Level 4

C - Level 5

V - Level 6

B - Level 7

N - Level 8

M - Level 9

F7 - erhöht die Geschwindigkeit und die Größe des Screens

F10 - lässt den Rand aufblitzen?

## JAMES POND 2 ROBOCOP AGA

## CHEAT-MODUS

Tippe beim Titelbildschirm oder während des Spielens „O.S. FRIENDLY“ ein. Nun kannst Du mit den nachfolgenden Tasten wieder einiges anstellen:

F - Robocod bekommt Flügel

P - Robocod bekommt Tragflächen

B - Robocod bekommt eine Badewanne

C - Robocod bekommt ein Auto

X - direkt zum Ausgang

S - Speichern

K - Robocod wird vernichtet, wozu?

M - Kartenauswahl

Return - Unbesiegbarkeit an oder aus

F6 - 50hz

F7 - 60hz

F9 - Bildschirmeffekte

## JAMES POND 2 ROBOCOP (ANDERE FORMATE)

Während des Spielens tippsst Du „LITTLE MERMAID“ ein; Du kannst dann bei der AGA-Version die oben abgedruckten Tasten benutzen.

Wenn Du das Spiel beginnst, dann befindet sich oberhalb des ersten Daches, auf das Du stößt, ein Schild mit der Aufschrift „Artic Toys“, wo Du fünf Objekte findest. Diese Objekte sind (von links nach rechts): ein Apfel, ein Globus, ein Kuchen, ein Hammer und ein Wasserhahn. Die ersten Buchstaben der englischen Namen dieser Objekte ergeben das Wort „CHEAT“. Nimm nun die Objekte in folgender Reihefolge mit, um so einen unsichtbaren Schutzschild zu aktivieren, der zehn Minuten lang anhält: Kuchen, Hammer, Globus, Apfel und Wasserhahn. Gehst Du nun direkt in den ersten Raum und dort wieder, so schnell es geht, heraus, so sind alle Schlosser offen und Du kannst jeden Abschnitt des Levels bestreiten.

Einen ähnlichen Cheat gibt es im „Sports Equipment“-Level. Hier bedeuten die Objekte „LIVES“. Nimm die Objekte in dieser Reihefolge an dich: Lippen, Eis, Geige, Erdkugel und Schneemann.

Außerdem gibt es noch an einer weiteren Stelle im Spiel einige Objekte, die zusammen das Wort „POWER“ ergeben. Nimm diese in folgender Reihefolge an dich: Pinguin, Öl, Wein, Erdkugel und Tennisschläger.

## JAMES POND 3 AGA

## CHEAT-MODUS

Um in den Cheat-Modus zu kommen, tippsst Du während des Spieles „NIGHTMARE“ ein und drückst „F10“. Im Cheat-Modus kannst Du nun sehr viele Optionen auswählen. Solltest Du als Finnies spielen, so mußt Du das Spiel erst erhalten und dann mit Escape das Level neu starten. Außerdem kannst Du im Karten-Bildschirm noch folgendes eingeben:

EVAS - Du kannst jederzeit abspeichern  
UNCLE ROGER - eine Nachricht der Programmierer  
FORMAT - löscht alle gespeicherten Spielstände

## JET STRIKE

## LEVEL-CODES

Die folgenden Level-Codes sind für Jet Strike:

1-	TDEJQNQL	7-	RPSREBSX
2-	JHALMROB	8-	XHYJMVKX
3-	RZWVUVCP	9-	XHYJMVKX
4-	VZORUDOP	10-	HHSFMBOX
5-	HTETAPQJ	11-	HXEXWPWV
6-	NFYHOTAR		

## JOHN MADDENS AMERICAN FOOTBALL

Wenn Du mit Cincinnati, Kansas, All Madden oder Minnesota spielsest, so kannst Du beim Kick Off jedes mal den Ball erwischen, wenn Du unsere Tips befolgst. Bei der Einstellung der Kick-Kraftstellst Du ganz rechts ein und kickst ohne Kraft. Nur kann Dein Team den Ball direkt erwischen. Auch bei anderen Teams funktioniert dies, hier aber nicht immer.

Hier noch schnell ein paar Paßwörter:

0540300 - Vierterfinale

0150361 - Halbfinale

0550361 - Super Bowl Finale

## JUDGE DREDD

## LEVEL-SPRUNG

Logge Dich als „DREDD“ ein und tippe dann „BRUCKEN PLAYING HERO QUEST“ und drücke Return. Während des Spieles kannst Du nun mit der Help-Taste bis ans Ende des Levels kommen.

## JUG

## CHEAT-MODUS

Halte beim Titelbildschirm „ESC“ gedrückt und klicke mit

der Maus an den rechten Rand des Bildes, um den Cheat-Modus zu aktivieren. So bekommst Du unendliche Energie und Zeit.

## JUNGLE STRIKE AGA LEVEL-CODES

Als wenn Ihr Euch das nicht schon gedacht hättest - hier sind die Level-Codes für das einzigartige Jungle Strike:

2-	RXMK3RVMCZ	7-	T7456MPGFF
3-	9VMZBW74PFB	8-	T7656MPGCDY
4-	XVWITNL6ODY	9-	NLMHMPGCZY3
5-	VWNL56SHDBT	10-	L4MHPGCZKR
6-	WTL456MPYRN		

## JUNGLE STRIKE

## LEVEL-CODES

Da nun folgende Codes sind für Jungle Strike, und zwar nicht in der AGA-Version:

2-	RXMK3RVMCZ	7-	TN6Z3L6MHFB
3-	9VMZBW74PFB	8-	TJYK39XV49
4-	XNGDXN4M234	9-	N4J3RWLN4GG
5-	VHKRWPICR79	10-	L6DMYRVWT67
6-	W74JV6PC3WY		

## JUPITER PROBE

## CHEAT-CODE

Tippe beim Titelbildschirm „BOO“ ein und drücke „F3“. So bist Du unbesiegbar. Während des Spieles kannst Du nun mit „P“ einen Level weiter kommen. Mit der Space-Taste kannst Du dies auch wieder stoppen.

## JURASSIC PARK

## LEVEL-CODES

Und noch ein paar Levelcodes, diesmal für Jurassic Park:

2-	8EB75C3D	7-	BEA7542D
3-	DE5FBBC5	8-	CESFBDCS
4-	EEE7740D	9-	F6EFA8BD
5-	BEB75C25	10-	E777880D
6-	AEA7542D	11-	9ED74035

## K

## K240

## EXTRA-GEGNER

Wähle im Menü dieses excellenten Weltraum-Strategiespiels zunächst einmal ein Save-Game an. Wenn Du dann die Save-Game-Diskette einlegen sollst, so lasse die zweite Disk im Schacht und drücke den Mausbutton. Nun erscheint eine Liste von Save-Games; Du klickst das erste davon an. So kämpfst Du jetzt gegen einen extrastarken Gegner.

## KAISER

## CHEAT-MODUS

Um den Cheat zu aktivieren, drückst Du „CTRL“ und „D“ ungefähr in der Mitte der Start-Up-Sequenz. Nun mußt Du Return drücken, „KROENUNG“ eingeben und nochmals mit Return bestätigen.

## KARATE KID 2

Mit „P“ kannst Du einen Level weiter kommen. Sollte dies nicht funktionieren, so tippsst Du „MYYAGI“ als Deinen Namen in der Highscoreliste ein.

# FIGHTIN' SPIRIT

Überzeugt Euch anhand unserer spielbaren Demo selbst davon, daß Neos neuestes Spiel eines der bislang schönsten Beat'em Ups für den Amiga ist! 1 oder zwei Spieler dürfen antreten!

## Laden des Demos

Schalte Deinen Amiga für wenige Sekunden aus und lege die Amiga Games-Coverdiskette in das Laufwerk dft!. Schalte den Amiga nun wieder ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Lauffähig ist das Spiel auf allen Amigas mit mindestens 1 MB RAM!

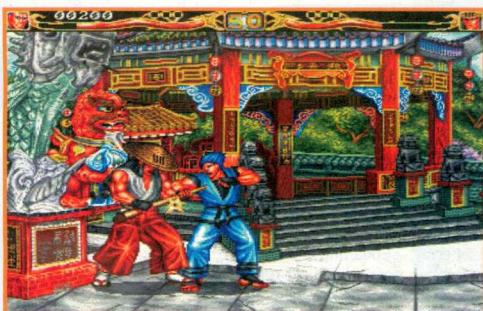
## So geht's!

Die Informationsscreens zu Beginn können durch das Drücken des Feuerknopfes übersprungen werden, woraufhin ein umfangreiches Menü erscheint. Wählt man den Punkt FS-Details an, bekommt man diese Informationen erneut gezeigt. In den Options kann man den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Runden, den Timer,

die Geschwindigkeit, die Steuerungs-Konfiguration und vieles mehr einstellen. An Spielmodi stehen der Story Mode, der Vs-Mode und das Turnament zur Auswahl. In der Demo-Version ist die Auswahl der Charaktere aus Speicherplatzgründen auf Yuri und Kento beschränkt. Die Charaktere beherrschen zahlreiche Special-Moves, die sich über unterschiedliche Joystick-Techniken anwählen lassen.



Aus Speicherplatzgründen stehen nur zwei Charaktere zur Verfügung.



Ein oder zwei Spieler dürfen sich in Fightin' Spirit prügeln.

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, solletet 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 beilegt, 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 Bös willigkeit unterstellen, wir wollen schließlich, daß Ihr mit uns zufrieden seid!

# MITMACHEN & GEWINNEN!

## AMIGA GAMES BRAUCHT DEINE MEINUNG!

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

- 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:

Computech Verlag  
Kennwort: AG Q-Check  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg



Garantie  AMIGA GAMES 9/96  
Umtausch defekter Disketten nur  
gegen diesen Original-Coupon!

FEHLERBESCHREIBUNG:  
\_\_\_\_\_

Name, Vorname	<input type="checkbox"/> Mein System: <input type="checkbox"/> A500 <input type="checkbox"/> A600 <input type="checkbox"/> A1200 <input type="checkbox"/> A4000 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 MByte <input type="checkbox"/> 2 MByte <input type="checkbox"/>
Strasse, Hausnummer	<input type="checkbox"/> Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): _____
PLZ, Wohnort	<input type="checkbox"/>

90427 Nürnberg  
Reklamationen Amiga  
ASTAT MEDIA GmbH  
Am Steinacher Kreuz 22

Nur wenn der Original-Amiga-Games-Aufkleber beilegt, wird die Reklamation bearbeitet!  
Bei Reklamationen bitten wir zu beachten, daß unfrankierte Sendungen nicht angenommen werden können.

ACHTUNG!



Bitte ausreichend frankieren

# DIE COVER-CD

Die aktuelle Cover-CD bietet einmal mehr die aktuellste Amiga-Software weit und breit! Diesmal gibt es 1 Vollversion, 10 spielbare Demos, 26 PD-Spiele, 5 Anwenderdemos, 27 PD-Utilities, das NoCover-Diskmagazin Nr. 29, Werke von 12 Lesern, 100 Bilder, 95 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 doppelt mit der linken Maustaste anklickst, erscheinen mehrere Schubladen auf der Workbench, in denen sich Anwendungen, Vollversionen, Spiele-demos, PD-Spiele, Updates, Cheats, Grafiken und Musik-module befinden. Außerdem

erscheinen fünf Textgadgets. Klicke zweimal auf dieses Lesegegadet, 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 wer-

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

- Es sind nicht alle Programme auf der CD-ROM installiert, teilweise liegen die Programme nur als Archive vor, die auf Diskette entpackt werden müssen.
- Archive werden entpackt, indem man doppelt mit der linken Maustaste auf das Archiv-Icon klickt. Dabei ist zu beachten, daß LJHA- und LZX-Archive in das RAM und DMS-Archive auf eine Leerdiskette im Laufwerk DF0: entpackt werden.
- Lies immer erst die jeweilige

gen Hilfetexte, die sich auf der CD-ROM befinden, um eine Fehlbedienung zu vermeiden.

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

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

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

■ 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.



**Garantie**  AMIGA GAMES 9/96  
Umtausch 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:

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 \_\_\_\_\_

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

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

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



# Die richtige Nummer für Deine Fragen!

## Heftnachbestellungen:

(Diese erfolgen nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar; es können nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden!)

Bitte wende Dich schriftlich an:

CP Verlag & Agentur GmbH  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg



## Fragen zum Abonnement:

Tel. 09 11-5 32 51 79

## Cover-CD-ROM/Disk defekt:

Bitte sende die CD-ROM/ Disk an:

ComputeC Verlag  
Reklamation Amiga Games  
Am Steinacher Kreuz 22  
90427 Nürnberg



## Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo.-Fr. 10.00-17.00
BMG Interactive	0 180-530 45 25	Mo.-Fr. 10.00-17.00
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15.00-18.00
Disney Interactive	0 69-66 56 85 06	Mo.-Fr. 11.00-19.00, Sa. 14.00-19.00
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo-Fr 10.00-12.00 und 14.00-17.00
Infogrames	0 21-4 54 31 06	Mo., Di., Do., Fr. 15.00-18.00
Konami	0 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17.00-20.00
Mindscape	0 20 88-89 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15.00-18.00
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9.00-19.00
Sega Infoservice	0 40-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10.00-18.00
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo. - Fr. 9.00-19.00
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15.00-18.00
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15.00-18.00
Virgin	0 40-39 11 13	Mo. - Do. 14.00-18.00
Viacom New Media	0 1 30-82 01 15	Mo. - Fr. 9.00-17.00

## Dankeschön!

Folgenden Herstellern danken wir für die freundliche Unterstützung bei Gewinnspielen aller Art, u. a. für die Bereitstellung von Spielen:



# Amiga-Power-

## Heimdruckerei PDA34

Universaldruckerei für zuhause!  
Gestalten Sie: Briefköpfe, Vereinszeitungen, Einladungen, Visitenkarten, Speise-

karten usw. **Komplett 35,-**

## \*Funktionsgarantie!

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

## A2 Super-Textset

Textverarbeitung und ca. 300 Musterbriefe für alle Gelegenheiten **DM 15,-**

## PDA070 DTP-Bilder-Pack

Über 1.000 Kleingrafiken für Ihre Briefköpfe, Vereinszeitungen, Einladungen, Visitenkarten, Speisekarten usw. Komplett

29,- DM

## SVA001 Hobby-Fontpack

Über 100 ausgewählte Amiga-Schriften mit gedrucktem Übersichtsbuch!

Buch mit Disketten komplett **19,90**

## L07 DolmetschE

Leitungsfähiges Übersetzungssystem mit 19.000 Englisch-Vokabeln. Erweiterungsdateien bis 50.000 Vokabeln

erhältlich..... **15,- DM**

## H09 Anti-Virus-Set

VirusZ - Ein aktuelles Viren-schutzprogramm, das weit mehr als 300 Viren erkennt (noch nicht mitgerechnet die zahlreichen, nur geringfügig veränderten Mutationen bekannter Viren). Ein Muß für jeden Amiga-Benutzer - Das Programm vernichtet Viren und ist gleichzeitig Frühwarnsystem! Komplett mit gedrucktem Handbuch! Es können zwei fertig installierte Versionen geliefert werden:

**H09a** für Amigas ab Kick 2.0 (auch 1200er) und **H09b** für Amigas mit Kick 1.3

Jede Version m. Handbuch

**DM 15,-**

## Die Superspielesammlung

NEU: Jetzt noch mehr Titel 145 klassische Amiga-Spiele in überarbeiteter Zusammenstellung. **Jetzt auch für A1200/4000.**

Riesenpaket: 145 Spiele-Klassiker auf 15 Disks! Da ist für jeden etwas dabei: Action, Geschicklichkeit, Strategie, Gesellschaftsspiele, Ballerspiele, Gesellschaftsspiele - alles, was das Herz begehrte!

Mit gedruckter Übersicht!

**Inkl. Diskettenbox statt**

**99,- jetzt nur 69,- DM**

## TOP 100 - die große deutsche Public-Domain-Sammlung

100 ausgewählte PD-Programme - die ideale Grundausrüstung 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 gedrucktes Handbücher). Hier ein kleiner Auszug aus dem Komplett Paket (die Programme wurden unter Kickstart 1.3/2.x/3.0 getestet):

DaVinci erstklassiges Malprogramm, DiskArt Diskettenverwaltung, Diskett Etikettendruck, DiskSolv Netztreter, Universaldatei mit Adressdaten, Musikdaten, Bücherdaten, Videodata zum verwalteten von allen Art, Blorhythmus erstellt persönliche Biokurven, Verkehrstest hilft bei der Führerscheinprüfung, Haushaltsbuchführung bringt Ordnung in die Haushaltskasse, Texzverarbeitung für Ihren Schriftverkehr, Glückskarte 2.0 Variante eines bekannten Spiels, Mensch Ärgere... Brettspiel, Schach, Prof.-D-Copy Kopierprogramm, Battle Ship, Schiffversenken, Steinschlag Tetris-Variante, Risk Risiko-Spiel, Boot-Intro erstellen Sie eigene Diskintos, 5 gewinn Variante eines bekannten Spiels, Lotto-Spiel zieht vielleicht Ihre Glückszahlen, Videopoker Pokerspiel, Domino 1.1 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. (Nr. PDA003)**

**Inkl. Diskettenbox statt 99,- jetzt nur 69,- DM**

## Bestellungen: (0 47 77) 93 12 50

Bestellungen und kleinere Beratungen:  
Mo.- Do. 9.00-18.00 u. Fr. 15.00

**Beratung: (0 47 77) 93 12 51**  
Mo. - Do. 17.30 - 18.00 u. Fr. 14.00 - 15.00 Uhr.  
Achtung - mehrere Leitungen, d. h. Sie erhalten unter Umständen einen Freizeitwahl, obwohl die Hotline besetzt ist. Bitte haben Sie etwas Geduld.

**Fax: (0 47 77) 93 12 52**

# Amiga-Power-Schnellversand

## Strategiespiele (alle Amiga)

S01	Fußballmanager	6,50
S02	Xytronic	6,50
Weitwagen-Händlerspiel	6,50	
S03	Imperium Romanum	6,50
Strategiespiel	6,50	
S05	Imperium	6,50
Strategiespiel um Macht	6,50	
S13	Risk	6,50
Risiko-Computerversjon	6,50	
S19	Moris	6,50
Fantasy-Grafikabenteuer	6,50	
S21	Zerg!	6,50
Fantasy-Grafikabenteuer Nr. 2	6,50	
S25	Der Energiemanager	6,50
Energiesparspiele	6,50	
S26	Battleforce	6,50
Kampf der Giganten	6,50	
S36	Das Erbe	6,50
das Umwelt-Abenteuerspiel	6,50	
S41	Das Erbe 2	6,50
das schmutzige Erbel	6,50	
S41a	Lösung zu "Erbe 1+2"	6,50
S47	Ahoi 2.01	6,50
Schiffe versenken	6,50	
S55	Korn 1.0	6,50
Handelsimulation a la Kaiser	6,50	
S57	BattleLand	6,50
Panzerkampfspielimulation	6,50	
S62	Nukes' R'Us	6,50
Moderne Risiko-Variante!	6,50	
S91	Germann Trucking	6,50
Manager Sie eine LKW-Flotte	10,00	
F001	Tom's Imbiss	6,50
Imbissmanager-Spiel	6,50	

## Brett-, Gesellschafts-, Kartenspiele (alle Amiga)

S18	Backgammon	6,50
S27	Mensch Ärgere ....	6,50
Brettspielumsetzung	6,50	
S30	Schach	6,50
S34	Glückssrad 2.0	6,50
Bekanntes Quizspiel	6,50	
S48	SuperKniffel	6,50
Spannendes Würfelspiel	6,50	
S54	Mühle und Dame	6,50
2 beliebte Brettspiele	6,50	
S56	17 + 4	6,50
bekanntes Kartenspiel	6,50	
S59	Poker	6,50
Computerumsetzung des Spiels	6,50	
S60	Skat	6,50
beliebtes Kartenspiel	6,50	
S64	Kreuzwort 2.0	6,50
Amiga-Kreuzworträtsel	6,50	
F068	Rummy	6,50
Amiga-Rummé-Umsetzung	6,50	
S72	Monopoli	6,50
beliebtes Brettspiel	6,50	
S73	MahJongg 1.5	6,50
Amiga-Version des Klassikers	6,50	

## Geschicklichkeit

S17	Fischbläher	6,50
Das Werner-Game (Kick 1.3)	6,50	
S53	TetrisPro	6,50
Herabfallende Steine ordnen	6,50	
S89	Lemmings in Action	6,50
Superspiel rund um Lemmings	10,00	
S92	StarFlipper	6,50
Der Flipperautomat im Amiga!	6,50	

## Actiongames (alle Amiga)

S90	AntWars	10,00
Krieg m. bewaffneten Ameisen	10,00	
F063	DinoGame	6,50
Action mit einem Riesendino	6,50	

**S p a r - Angebote:**  
**Sparangebot 1:**  
10 Titel zum Einzelpreis von DM 6,50 zusammen ..... nur **55,- DM**

**Sparangebot 2:**  
20 Titel zum Einzelpreis von DM 6,50 zusammen ..... nur **99,- DM**

## Büro (alle Amiga)

A01	Textverarbeitung	6,50
MS-Text, eine kleine Textverarbeitung mit allen Funktionen für den täglichen Bedarf	6,50	
A04	Buchhaltung 2.0	6,50
Ideal für kleine Betriebe	6,50	
A05	GiroMan 4.10	6,50
Kontoverwaltung	6,50	
A09	Haushaltstisch	6,50
Heimfinanzprogramm	6,50	
A10	Datet	6,50
Universaldatei f. fast alle Zwecke	6,50	

## Patrick Pawlowski

### Software-Service

Kiefernweg 7 - 21789 Wingst

Tel. (04777) 931250 - Fax (04777) 931252

Tel. Bestellzeiten: Mo.-Do. 9.00-18.00 u. Fr. - 15.00 Uhr

## F040 Blaster

Ballerspaß mit Alpha-72-Fighter

6,50

## Sportspiele (alle Amiga)

### F20 Derby

Galloppersimulation!

6,50

### S29 Billard

Pool, Karabombole, Dreiband

6,50

### S44 Bosselli

Ostfränkische Nationalsportart.

Hier gilt es, eine Holzkugel

möglichst weit zu werfen

6,50

### S51 Autorennen

Meistens Sie den Pacours

6,50

### S68 Eishockey

Actionreiches Sportspiel

6,50

### S75 SkateTribe

Begeben Sie sich auf ein Skate-board

und meistern Sie den

Pacour am Miami-Beach.

6,50

### S77 18 Holes

Golf-Spiel-Simulation (2 Disks)

10,00

### S78 Wrestling

Spitzengrafik/Aktion (2 Disks)

10,00

### S80 Lustige Olympiade

Joystick-Rubbeln, was das Zeug hält

6,50

### S83 Dart's Game

Dart-Spiel-Umsetzung

6,50

## StarTrek (alle Amiga)

### S86 Star-Trek-Aktion

Ballern Sie durchs Universum

6,50

### S87 Astro Trek N-E-U!

Von der Spielidee her ein einfaches Ballerspiel, jedoch in einer

genialen StarTrek-Umsetzung und

damit ein Muß für jeden Enter-prise-Fan!

6,50

## A25 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A29 AnalyCalc

Tabellenkalkulation m. Buch

15,00

## A36 Kaufmann 1

Rechnung und Kassenbuch

6,50

## A37 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A38 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A39 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A40 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A41 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A42 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A43 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A44 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A45 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A46 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A47 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A48 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A49 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A50 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A51 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A52 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A53 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A54 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A55 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A56 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A57 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A58 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A59 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A60 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A61 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A62 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A63 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A64 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A65 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A66 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A67 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A68 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A69 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A70 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A71 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A72 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A73 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A74 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A75 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A76 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A77 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A78 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A79 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A80 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

## A81 Briefkopf & Text-ED

Textverarbeitung + Adress

15,00

# CHARTS

Ermittelt im Juli '96 von Joysoft.

## A 500

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(Neu)	Hattrick	86%	1
2.	(1)	Sensible Euro '96 Soccer	85%	6
3.	(8)	Worms	94%	9
4.	(3)	Soccer Super Stars '96	—	5
5.	(5)	Nemac IV	90%	2
6.	(Neu)	Caribbean Disaster	81%	1
7.	(4)	Hillsea Lido	86%	2
8.	(Neu)	Samba Partie	84%	1
9.	(7)	Timekeepers	84%	2
10.	(10)	Colonization	88%	14

## A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(Neu)	Alien Breed 3D 2	90%	1
2.	(Neu)	Samba Partie	84%	1
3.	(1)	Slam Tilt!	90%	3
4.	(8)	Watchtower	82%	2
5.	(Neu)	Virtual Karting	82%	1
6.	(3)	Xtreme Racing	80%	5
7.	(4)	Star Crusader	82%	5
8.	(Neu)	Xtreme Racing Data	89%	1
9.	(7)	Mag!	86%	4
10.	(2)	Pinball Prelude	80%	2

## CD-ROM

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

## LESERCHARTS

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

### Was geht ab?

Die Europameisterschaften spülten Sensible Euro '96 Soccer an die Tabellen spitze, dicht gefolgt von Greenwoods Magazin-Simulation Mag!. Dauerbrenner Worms stürzte von Platz 2 bis auf Platz 9 ab, während Amazon Queen sogar Gefahr lief, aus den Charts herauszufallen. Wohl durch unseren Soundtrack inspiriert meldete sich Whale's Voyage 2 in den Charts zurück, außerdem plazierte sich Samba Partie von Sayonara gleich auf Rang 11. Kurios ist der zweite Neueinstieg, schließlich handelt es sich bei Amber um ein Exklusiv-Spiel unserer Cover CD!

### 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



92%

FLIPPER  
SLAMTILT

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



84%

SPORT  
SAMBA PARTIE

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



86%

MANAGER  
HATTRICK

Obwohl der Amiga schon umfangreichere Fußball-Manager zu sehen bekam, macht dem reinen Spielstrategen auch Ikarions Hattrick eine Menge Spaß.



84%

ARCADE  
KARGON

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

# Wial

Versand Service GmbH

**Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell**  
**Tel.: (0 81 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

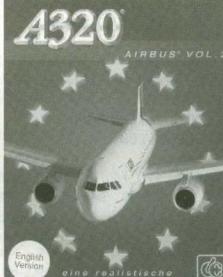
**Laden in Augsburg**

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 : öS = DM x 8

**AMIGA**

English Version  
eine realistische Flugsimulation

AIRBUS A 320 II DT. ANL.  
BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HISTLINE)  
1 KOMPL. DT. (2MB + HD)  
BLADES OF GLORY KOMPL. DT.  
BRAINMAN KOMPL. DT.  
CABIN CREW DISASTER KOMPL. DT.  
EAGLES ENGINE II DA.  
CLASSIC ADVENTURES - LUCAS ARTS - KPL. DT.  
FIGHTING SPIRIT KOMPL. DT.  
FIREMAN 2 DT. ANL.  
FLIGHT OF AMAZON QUEEN ENGL. VERS. 1 MB  
HANSE DE LUKE KOMPL. DT.  
HATTRICK - IKARION - KOMPL. DT.

**HUGO KOMPL. DT. 59,90**

INDIANA JONES 4 KOMPL. DT.  
INFERNO 2 KOMPL. DT.  
MAGI KOMPL. DT.  
MEGARIS HOCKEY KOMPL. DT.  
MOSCOW DANCE 2 KOMPL. DT.  
ODYSSEY  
REVOLUTIVE KARTENSPIELSAMMLUNG  
THE WORLD OF SOCCER BM EDITION  
SENSIBLE WORLD OF SOCCER  
SPHERICAL WORLD 1 MB KOMPL. DT.  
SUBWAY SURVIVAL KOMPL. DT.  
TRACK SUIT MANAGER 2  
UFO - ENERGY UNKNOWN - KOMPL. DT.  
WORMS KOMPL. DT.

**AMIGA Sonderposten**

3 D CONSTRUCTION KID 0 KOMPL. DT.  
ALL DOGS GO TO HEAVEN  
DEATHMATCH TRAILER (ARBUSS) KOMPL. DT.  
AUFSCHEUUNG OST KOMPL. DT. 1MB  
B.C.K.  
BEASTMASTER 2 KOMPL. DT.  
BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH  
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.  
BIONIC COMMANDO  
BLITZKRIEG 1 MB  
BUDDOKHAN DT. ANL.  
CARRIER COMMAND  
CARRIER COMMAND

**COLONIZATION 29,90**

DANGEROUS STREETS  
DARKSEED DEUTSCHE ANL.  
DEATHMATCH  
DEATHTRAILER KOMPL. DT.  
DINGSOAR KOMPL. DT.  
DRAGON STONE DT. ANL.  
DUNE 1  
DUNE II - BATTLE OF ARAKAS -

**AMIGA Sonderposten**

EMILY HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	9,90
EMPIRE SOCCER 94 KOMPL. DT.	9,90
F1 95 KOMPL. DT.	19,90
F19 RETALIATOR	19,90
FIGHTING SOCCER 1 MB	29,90
FLIGHTSIMULATOR II KOMPL. DT.	19,90
FOOTBALL GLORY	19,90
FORUM AIR GRAND PRIX 1MB	29,90
F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION DT. ANL.	24,90
GUARDIAN GOOCH CRICKET	24,90
HOGWARTS BOOK OF GAMES 3 DT. ANL.	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS KOMPL. DT.	9,90
INDIANAPOLIS 94 KOMPL. DT.	24,90
INTERGALACTIC KARATE - DT. ANL.	9,90
JACK NICHOLS GOLF DT. ANL.	9,90
JOHN MADDEN FOOTBALL	29,90
JUPITER PARK DT. ANL.	19,90
KICK OFF 3	24,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	19,90
LEMURS 2 DT. ANL.	24,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPER SOCCER KOMPL. DT.	9,90
MAD MAX 2 THE RAGE OF PLUTO PLC DT. ANL.	24,90
MEGA TRAVELLER 1 DT. ANL.	19,90
MICROPOLE GOLF DT. ANL.	19,90
NAME YOUR OWN PRICE	19,90
OVER THE NET	19,90
PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	24,90
POPCORN TOYS KOMPL. DT.	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS DT. ANL.	9,90
POPULOUS 2 DT. ANL.	19,90
POWERMEN INC. WWW DATA DISK	19,90
PRINCE OF MARS 3 DT. MB	29,90
PRINCE OF PERSIA DT. ANL.	19,90
RAIN TRAINER KOMPL. DT.	29,90
RAGNAROK 1 DT. ANL.	9,90
ROADKILL	24,90
ROBINSONS REQUEM DT. ANL.	29,90
ROBOTS IN SPACE 2 DT. ANL.	29,90
ROBOTS IN SPACE 3 DT. ANL.	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	24,90
SIEERRA SOCCER	9,90
SOCER STARZ DT. ANL.	9,90
SOCER STARS WORLD CUP	9,90
SPACE QUEST 3 DT. ANL.	19,90
SPACESHIP INVADERS 2 DT. ANL.	29,90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	9,90
SYNDICATE 1 MB KOMPL. DT.	29,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	19,90
TEAM YANKEE DT. ANL.	24,90
TORNADO DT. ANL.	24,90
TRIVIAL QUEST KOMPL. DT.	9,90
TRUCK TRAILER	19,90
URIDIUM II DT. ANL.	19,90
VRICORD DT. ANL.	19,90
WORLD WAR RAMPAGE DT. ANL.	9,90
ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT.	24,90
ZOOL 2 DT. ANL.	15,90

**AMIGA 1200**

ALADDIN	29,90
BING 1 KOMPL. DT.	79,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. *	54,90
CHOCOLATE KOMPL. DT.	49,90
DER SEELENTURN KOMPL. DT.	29,90
FEARS	29,90
HELLBLAZER KOMPL. DT.	74,90
HUMAN SPIRIT KOMPL. DT.	39,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	39,90
HANSE DUKE KOMPL. DT.	45,90
HANSE DUKE 2 KOMPL. DT.	45,90
LION KING (D. LÖWEN)	24,90
MAGI KOMPL. DT. ANL.	75,90
PUTTY PLAGE DT. ANL.	59,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	69,90
SAMBA PARTE KOMPL. DT.	74,90

**SLAM TILT**  
THE FINALE

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten:  
Nachnahme plus DM 8,00, Vorkasse plus DM 8,00;  
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck - DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur  
Euroscheck!

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

## BIETE HARDWARE

**A1200**, HD 60 MB, 2 MB RAM, Maus, Joy., 10 Orig.Games, 30 Disks, WB 3.0 + Bücher u. Lösung DM 600,-, Tel. 07081/7005

**Verk.** **A1200** + 2 MB + 80 MB HD, + 2 Joy. + Mon.1084S + Maus + Software + AGA + Bücher FP DM 1.600,-, Tel. 02302/75052

**Turbokarte Blizzard 1220** mit 4 MB RAM für DM 200,- zu verkaufen, Tel. 05426/2316 Thomas

**Amiga 1200** - 210 MB HD, Blizzard 1230 II m. 8 MB, Modem Tkk-Tristar DM 1.000,- VB evtl. a. einzeln, Tel. 04131/48234

**A500**, 1 Mb, TV Modul, Joystick u. Maus, mit Engl.Lernprog., 2. Lfw. u. diverse Disks, VB DM 300,-, Tel. 06041/90597 ab 18 Uhr

**Verk. Amiga 500** mit Zubehör und Orig.Spiele, Preis nach Vereinbarung, nach 19 Uhr, Tel. 035751/12356

**Verk. 1,8 MB RAM** Speichererweiterung für Amiga 500 und 1 Mb Erweiterung günstig, Tel. 02266/46658 Gerd

**A1200**, 6 MB RAM, 428 MB Festplatte, Farbmonitor, 2 ext. LW, Joystick, ca. 270 Disketten, VHB DM 1.200,-, Tel. 0534/8298

**A500**, OS1.3, 1 MB, 2.LW, 2x Joy., Drucker, Farbmonitor, 150 Disketten, Maus, für nur DM 600,-, Tel. 04421/303703

**A2000**, 3 MB RAM, 80 MB FP SCSI, Oktagon SCSI, Tandem AT,

CD ROM, Modem, Scanner, Drucker, 2x 3,5, Software, Tel. 030/3633694

**CD32** mit 6 Spielen (z. B. Erben der Erde, Gloom, Microcosm...) für VB DM 300,-, Tel. 0251/776601 ab 20 Uhr

**Verkaufe A1200**, 2 MB RAM + Maus, Mauspad und Joystick, DM 420,-, Tel. 02223/23376

**A1200**, 6 MB RAM, 120 MB HD, 4fach CD ROM, Multisync Monitor 1438, viele Software, DM 1.500,-, Tel. 04172/7878

**Verkaufe A4000** Midi, 18 MB, HD, FP, CD, Modem, Sampler, NecP6 24 N, 1942 Monitor, Zubehör (seit 15 Jahren gesammelte Werke, Vollauflösung) für nur volle DM 3.500,-, Tel. 06721/10499

**A1200**, 6 MB RAM, 180 MB HD, 2. LW, Turbokarte 1220/4 MB, Monitor 1438S, Software + Spiele, A500 gratis, DM 1.600,-, Tel. 09009/2601

**A1200**, 170 HD, 10 Orig.Spiele etc., 28.05.96 gekauft, NP DM 1.000,-, VB DM 650,- für Selbstabholer, Tel. 080-282307 Pejo Orkic

**A2000** HD, Festplatte, OS1.3 + 2.0, PC Karte + MS Dos, 3 Laufw., 10 Handbücher, Mon. 1084, ca. 100 volle Disks, Tel. 06201/61205

**A1200**, 1230/50, 10 MB RAM, 40 MB HD, MT, 35 Games, Soft., Zeitungssam., 2 Zus. LW, VHB DM 1.500,-, Tel. 037468/4806 (Sa/So)

**Blizzard 1220/28 Mhz** + 4 MB DM 200,-, Orig.Spiel: Oldtimer, Alien Breed 3D, Gloom, Pinball je DM 30,-, Tel. 09423/2155

**A500 Kickstart 2.04**, 1 MB RAM DM 240,- VB, Tel. 0471/207369 von 18-20 Uhr

**A500**, 1 MB, ca. 100 Disks, 2 Joysticks, Maus, zum Superpreis von VB DM 170,-, Tel. 0631/77018 Matthias

**A2000**, 12 MB RAM, 540 HD, CD 4x, Apollo 6830 TurboKarte, RGB Monitor, OS 3.1, Drucker, 50 Cds VB DM 2.000,-, Tel. 02762/60544

**A1200** HD 40 VB DM 500,- A500, 2. Laufw., 20 Originale, 300 Disks DM 500,- (NP DM 3.000,-) Monitor DM 100,-, Tel. 02261/63728

**A500** Ki. 1.3, 2.9 MB RAM mit externer Rambox (2/8), Doppeljoystick und 52 Spiele für zusammen DM 480,-, Zuschrift an Thöne, Kreishausstr. 20, 32051 Herford

**Farbdrucker** (24 Nadeln) der Marke Star LC24-109 für DM 350,-, Zuschriften an: W. Thöne, Kreischausstr. 20, 32051 Herford

**Verk. A600** 1 MB, 2 J. alt mit Zubehör VB DM 350,-, Tel. 0202/508977 u. Speichererw. 1.8 MB für A500

**A500**, 2,3 MB, Monitor, Drucker, Maus, Joysticks, 300 Disketten, Bücher, 5 Originale usw. ab DM 500,-, Tel. 0172/3051067

**Verk. CD Laufwerk** für A500, inkl. 5 CDs DM 250,-, Tel. 034954/22029 ab 18 Uhr zu erreichen

**Verk. A600**, 2 MB, div. Zubehör, C64 + Floppy 1541 + Drucker LC10C + Disketten DM 500,-, Tel. 02064/90374

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!

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

## Private Kleinanzeigen in



**A500**, Mon. 1084S, 1 MB, 2.LW, Kick 1.3 + 2.0 (3fach Platine) 24 Nadeldrucker, Maus, Joyst., VB DM 550,-, ohne Drucker VB DM 400,-, Tel. 02237/53935

**A500**, 2 MB RAM, 639 MB HD, 1084S Monitor, Turbokarten OS 2.0/3.1, 4x CD ROM, Drucker, Midi Interface uvm. DM 1.800,-, A. Pohl, Bahnhofstr.15, 02708 Großschweidnitz

**A500** + Mon., 425 HD, 3 MB, 4fach CD LW, OS2.04, Act.Rep. 3, 2. LW, Drucker, Software DM 1.450,-, ab 15-20 Uhr, Tel. 03375/72677 Thomas

**Verkaufe defekten Amiga 500+** ab 70 DM, suche Amiga 500 oder 500+ bis DM 120,-, Tel. 05722/81229 Harun

**Verkaufe A600**, LW, 2 Joysticks, Maus, Spieldisketten + Demo, mit Box DM 300,-, Tel. 039061/2115

## SUCHE HARDWARE

**Suche A500 + 2 MB**, Maus, SW Drucker, FP 50 MB, 1.3 u. 2.1 mögl. installiert, Farbmonitor (bis DM 400,-), Tel. 0343225/20216 (keine Defekte)

**Suche** Festplatte und CD ROM für Amiga 600, Sascha Sandrock, Hans-Böckler-Str. 23, 30890 Barsinghausen

**Suche** Chipram 2 MB o.m. und Zipram für Controller 2 MB o.m., suche auch Software auf CD für A500, Tel. 034321/51740

**Verk. Space Legends** DM 15,-, Colonization DM 40,-, suche Premier Manager 3, Tel. 06592/77441

## BIETE SOFTWARE

**Suche** Tauschpartner für A500 Spiele, Liste oder Disk an Tom Ertel, Schubert-Str. 10, 38226 Salzgitter

**Verk. Anstoß**, Monkey 2, Lotus 2-3, First Samurai uvm. je DM 25,-, Jarek Jankowski Tel. 0202/421039

**Verk. 17 Original Spiele** für A500/1200 ab DM 20,- oder alle zusammen DM 200,-, Tel. 07351/17208

**A1200**: Doppelpass, Erben der Erde, Super Tennis Ch. je DM 25,-

DM 5,- liegen  in bar  als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

, Worms DM 20,-, Syndicate. Socc. Kid DM 15,-, Tel. 02223/23376

**Virus?** Jeden Monat aktueller Virusscanner! Nur DM 10,-! M. Jähne, Friedrich-Ebert-Str. 33, 48153 Münster

**Verk. versch. Spiele** für A500 + A1200 für DM 35,-, oder tausche auch 3 Spiele gegen NBA Jam TE oder Lion King, Tel. 08446/1677 ab 14 Uhr

**Verkaufe** Battle Chess 1, Turrican 2 je DM 15,-, Chaos Strikes Back, First Samurai, Powermonger je DM 20,-, Tel. 06233/63384

**Verkaufe** Espionage, Eye je DM 10,-, Cadaver, Kult, Projectyle, Sensible Soccer, X-Out je DM 15,-, Tel. 06233/63384

**Verk.** F1Grand Prix DM 25,-, FIFA Int. Soccer DM 25,-, oder tausche beide gegen BMH A500, Tel. 0361/4231951 Alex verl.

**Verkaufe** über 80 Spiele pro Spiel DM 10,-, Tel. 02331/66560

**Verk. div. Originale**, Liste gegen frank. Umschlag bei M. Reiterer, Walserstr. 15, 82377 Penzberg

**WB 3.1 für DM 80,-**, Reflection 1.6 für DM 60,-, Real 3D für DM 90,-, Dragonstone für DM 30,-, Turbo-print für DM 60,-, Amiga Atlas 1.0 für DM 20,-, Dungeon Flipper für DM 25,-, Page Setter für DM 40,-, Beckertext II 1.2 mit Amiga Office für DM 35,-, Zuschrift an Thöne, Kreishauserstr. 20, 32051 Herford

**Amiga (Disk/CDs)** u. C64 Spiele zu verkaufen, Liste gegen DM 1,- von K. Tyc, Johannisthaler Chaussee 291, 12351 Berlin

**Verk.** Software Maxon Pascal DM 150,-, Amos Pro + Compiler DM 150,-, Budokan DM 25,-, Black Gold DM 20,-, Tel. 06131/361582 Jean

**Verk.** für CD ROM Star Crusader, AGA: Tornado, Fears, Body Blows G., A 500: Desert Strike, Tel. 05305/2467

**WordWorth 5**, Org. 2, Datastore 2 (alles unreg.) kpl. DM 125,-, 25x Games unter DM 30,- (Simon, Steel Sky) Liste unter 0511/481244

**Suche** die Amiga Version des Spectrum Klassikers Manic Miner, Tel. 04161/83339

## SUCHE SOFTWARE

**Antares**, Bards Tale 1, Buck Rogers 2, Colonization, Dungeon Hack, Erben d. Erde, Flight of t. Amazon Q., Kings Quest 6, Krynn Tril., Secret of Silv. Bl. f. A500 gesucht, außerdem auch Lösungen gesucht, Tel. 0921/35360

**Suche** Die Siedler 1, zahle bis DM 35,- oder tausche gegen Orig. Rise of the Robots, Tel. 034296/75780 Andre L.

**Suche** Syndicate, RPGs, tausche gegen T2, Mega Lo Mania usw., Tel. 03323/36396

**Suche** Chaos Strikes Back, dringend, zahle bis zu DM 35,-, wenn möglich mit Anleitung, Tel. 05722/27230 Thomas

**Wer kann mir helfen?** Ich brauche dringend Workbench 3.0 u. Locate f. A1200! Tel. 0851/30650 ab 18 Uhr

**Suche** MicroProse Formula One GP Ergänzungsdisk zur Erstellung eigener Wagen, Tel. 02266/46658

**Suche** für A500 Battletech (ziemlich alt) Tel. 03447/502951 Kay

**Besitzer** des Ambermoon Originals sucht dringend Hilfe! Zahle DM 10,-, Tel. 04321/22418 Robin Schmidt

**Suche** Battle Field Creator (Kauf oder Tausch gegen Game Gear + 7 Spiele + Adapter) Tel. 02103/69393 Phil.

**Tausche** Formula One GP gegen Timekeepers und Pirates gegen FOTAQ, Tel. 02331/66560

**Tausche** Falcon F16 gegen Super Skidmarks und Monkey 1 gegen Siedler 2, Tel. 02331/66560 Amiga 2000

**Tausche** Worms gegen Simon 2 und FIFA International mit Tricks gegen Indy & the Fate of Atlantis, Tel. 02331/66560

**Suche** Super Pang für A500, Tel. 09289/6930

**Suche** Handbuch von Formula 1 Grand Prix, kaufe oder tausche gegen Theme Park Orig., Tel. 03343/57717 Björn

**Tausche** Spiele für Amiga 1200 u. suche Kontakte zu Computerf., Matthias Muschter, Am Angel 6, 02788 Dittelsdorf

**Suche** Tauschpartner für Amiga 500, biete Liste an! T. Röll, Irisweg 88, 59073 Hamm

## DIVERSES

**Biete** Ringbücher für CDs mit CD Hüllen, Preis DM 15,- oder Tausch, Hoffmann, Gothaerstr. 64, 98574 Schmalkalden

**Suche** Spielgelösungen für Amberstar und Ishar 2., ab 20 Uhr Tel. 09565/6989 Andrea verlangen

**Hefte:** 4x Am. Fun, 17x Am. Joker, 22x Play Time, 28x Am. Games, 13x Happy Computer, NP DM 635,- zus. DM 100,-, Tel. 05164/1513 Benny

**Hi Leute!** Es gibt einen neuen Amiga Club in der Schweiz, Tel. Schweiz 033/353187

**Suche:** Amiga mit Disketten bis 1994. m. Pabst, 15366 Neuenhagen, Tel. 03342/203197 Fichterstr. 14

**Biete** Ringbücher für CDs mit CD Hüllen, Preis DM 15,- oder Tausch, Tel. 03683/603386 nach 19.30 Uhr

**Suche** das große Buch zu DPaint III od. IV von Data Becker, B. Kaske, M.-Planck-Str. 16, 08066 Zwickau

**Lösungen:** M. Island 1+2, Indy 3+4, Kyrandia 1-3, Loom, Goblins 1-3, Zak u. a. je DM 5,-, Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

**A1200** - Takeoff! A500-Emu, Scala mit 2MB, CD32-Check, usw. DM 10,- incl. Porto/M. Wiesert, Drosselweg 3, 86641 Rain

**Virenservice!** Jeden Monat neuester Virensucher! Nur DM 15,-! M. Jähne, Friedrich Ebert Str. 33, 48153 Münster

**1000 Cheats!** Incl. Disk nur DM 10,-! M. Jähne, Friedrich Ebert Str. 33, 48153 Münster

**Verkaufe** Tipsordner zu DTP-Farbeffekte, 24 Bit Druckutensilien, Discovery, Amos 3D, DFÜ Grundlagen, Basicgrafiken, DigitView, Börsenspekulation mit Maxiplan, Climate, Diskmaster, Cadaver mit Karten, Diskman P., Disky 2.0 und Top Secret für a DM 25,-, Zuschrift an: W. Thöne, Kreishauserstr. 20, 32051 Herford

**Suche** Kontakt zu Elite 2 Piloten, ich bin Oberst, Tel. 0561/774859, abends oder auf Band sprechen

**Amiga Fan**, der Amiga Club, sucht noch Mitglieder.

Info: Amiga Fan, Ingwändenweg 6, 13125 Berlin (RP beilegen)

**Gratis** Infodisk jetzt sofort anfordern! Der Amiga Club Grip Games sucht noch Mitglieder. Info unter Tel. 0171/2961963

**Amiga Club** sucht Mitgl.! Kein Mitgl. Beitrag!!! Info bei: GHC, Post Box 24, A-8712 Niklasdorf, Austria

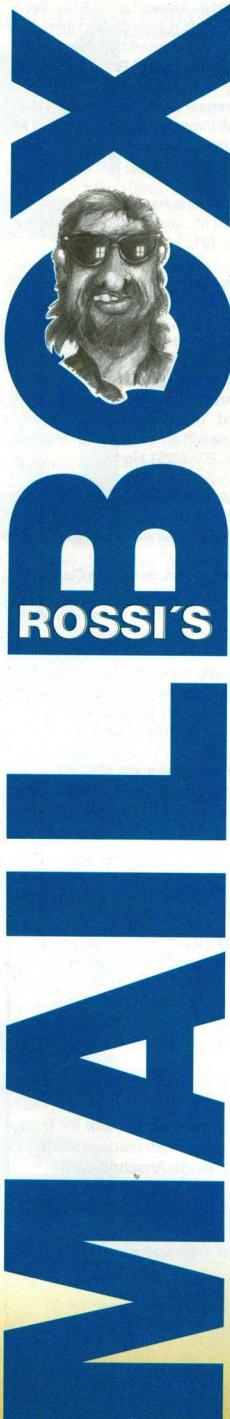
## INFO So geht's!

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



**m  
ROSSI'S**

Heute wollen wir im Vorwort einmal ein ganz neues Experiment wagen - andächtiges Schweigen, gefolgt von erwartungsvollem Murmeln, muß man sich an dieser Stelle selbst denken. Ein stark verbreitetes Übel unserer Zeit sind Kopf- und Magenschmerzen - nein, nicht vom Suff, sondern als Folge von übermäßigem Stress. Stress - die neue Geisel der Menschheit (und ich will noch gar nicht von dem Stress reden, den Hans macht, weil ich wieder die Leserbriefe nicht rechtzeitig fertig habe!). Was kann man aber gegen Stress tun? Wir haben Kosten und Mühen gescheut, um Euch hier ein ebenso einfaches wie wirkungsvolles Mittel zu präsentieren. Eine Übung, entwickelt von homöopathisch geschulten Seterotopen. Wir beginnen zusammen: Wir setzen uns ganz entspannt an einen Tisch. Wir lassen unseren Gedanken freien Lauf, sind ganz ruhig und entspannt und konzentrieren uns nur auf unsere Gedanken. Nun nehmen wir ein Stück Papier und bringen unsere Gedanken darauf unter. Wer zehn linke Daumen hat, kann dies natürlich auch mit Hilfe einer Tastatur tun. Wir schreiben uns alles von der Seele, was uns bewegt. Das tut gut! Nun nehmen wir eine Briefmarke, kleben sie auf einen Umschlag (eine Spende für die arme Post beruhigt zusätzlich unser soziales Gewissen), stecken den Zettel mit unseren Gedanken hinein und schreiben die Adresse des Compute Verlages darauf. Dann machen wir noch einen kurzen Ausflug (frische Luft tut gut) zu einem Briefkasten. Das soll gegen Stress helfen? Ganz bestimmt! Zwar nicht unbedingt gegen Euren, aber gegen meinen, wenn ich mal wieder zu wenig Material für diese Seiten habe.

I'll be back: Rainer Rosshirt

### GLAUBENSKRIEG

Sali Rossi,  
wir leben in einer weit entfernten Zukunft - 1996. Der Himmel ist schwarz, eiskalt bläst der Wind um die Ruinen der Zerstörung. Nur selten läßt sich ein Straßenköter blicken, der winselnd um ein paar verbeulte Mülltonnen schleicht, auf der Suche nach lebensretender Nahrung. Vor fünf Jahren noch lebte die Menschheit in völliger Harmonie. Alle waren glücklich bis zum Tag der "Abrechnung". Und sie erhoben sich aus den Untiefen der Erde, bereit, jeden Amiga auszulöschen. Man nannte sie die PCs.

Heute, drei Jahre nach dem Holocaust, unterdrücken die PC-Spiele mit strengem Regime die Reale der Großstadtwarenhäuser. Die wenigen Amigas, die den Holocaust überlebt haben, schlossen sich zu einer Gruppe PC-meuchelnder Partisanen zusammen, welche heute hauptsächlich in Europa aktiv operieren. Doch im Moment sind sie noch zu schwach für den alles entscheidenden Rückschlag. Doch nun kommt jemand aus fernen Landen, viele Monde entfernt. Kaum jemand kennt ihn. Doch ist er die letzte Chance der Amigas. Hoffen wir, daß er sie zum Sieg führen wird, im

Kampf gegen diese abtrünnigen PCs. Halleluja Viscorp.  
Viele Grüße:

Andreas Bianchi

Am Anfang Deiner Erzählung hielt ich es noch für eine Beschreibung unseres letzten Firmenausflugs. Nun aber mal im Ernst: Natürlich sieht es immer noch nicht besonders rosig für den Amiga aus. Aber die PCs sind daran nicht schuld! Auch wenn ich mir jetzt bestimmt keine Freunde mache: einen großen Teil der Schuld haben die Amiga-User selbst! Ich will das auch gern erklären. Es gibt keine Firma, die etwas aus ihrer Überzeugung heraus herstellt - wäre ja auch ziemlich dumm. Etwas wird nur produ-

zert, wenn man sich auch Umsatzzahlen - und somit Gewinne - verspricht. Und gerade beim Amiga hingen und hängen immer noch viele an ihrem guten, alten A500. Nicht, daß ich ihn schlecht machen will, aber für eine Firma ist es nicht gerade erstrebenswert, wenn viel zu viele User denselben Computer über Jahre hinweg behalten. Eine Entwicklung wird nur stattfinden, wenn das Produkt dieser Entwicklung auch ausreichend gekauft wird! Da der A500 zudem auch längst nicht mehr zeitgemäß ist, wäre dies auch dringend vonnöten. Spiele, die heutzutage neben den PC-Produkten bestehen können, brauchen eben bessere Hardware. Und mehr Amiga-Spiele wird es nur geben, wenn sie problemlos von der PC-Version umgesetzt werden können. Daß die Umsatzzahlen für reine Amiga-Entwicklungen den meisten Herstellern zu gering sind, ist außerdem ein offenes Geheimnis. Auch PCs wären längst nicht das, was sie heute sind, wenn der Durchschnittsuser immer noch an seinem alten 386er werken würde. Hier wurden eifrig erst der 486er, dann der Pentium gekauft. Nicht, daß ich dem Amiga dieses Wettrüsten wünschen würde, aber passieren wird nur etwas, wenn auch etwas gekauft wird. Es klingt grausam - aber so sieht nun einmal die freie Marktwirtschaft aus. Ich bin mir sicher, daß dazu noch viele etwas zu sagen haben und/oder mir widersprechen möchten. Ich bin gerne zu einer weiterführenden Diskussion bereit. Und da dieses Thema auch von allgemeinem Interesse sein wird, erkenne ich es gleichzeitig zum „Quartalsthema Nr. 1“.

## INTERNET

Hallo Rossi!

Ich dachte mir, damit Dein Briefkasten nicht implodiert, schreibe ich auch mal ein Briefchen. Wie es aussieht, ist der Amiga inzwischen wieder etwas weiter

vom Aussterben entfernt und dabei, sich und seine Szene wieder zu vergrößern. Es werden auch große Mengen von Modems und Surfware für das Internet angeboten. Im Internet findet man auch eine große Menge von Programmen für den Amiga, wie zu Beispiel im Aminet oder im AmiLeo. Nachdem ich meine Meinung zu diesem Thema geäußert habe, hab' ich auch ein paar Fragen:

1. Ich habe mir kürzlich einen A1200 angeschafft, nachdem mein A500 den Geist aufgegeben hat. Leider funktionieren jetzt einige Spiele nicht mehr, obwohl ausdrücklich draufsteht, daß sie auch auf dem A1200 laufen. Woran liegt das?
  2. Läßt sich dieser Fehler beheben?
  3. Wenn ja, wie?
  4. Ich habe eine eigene Homepage eingerichtet, erreichbar unter:  
[„http://www.informatik.uni-freiburg.de“](http://www.informatik.uni-freiburg.de). Neuerdings ist von dort auch eine Amiga-Seite erreichbar, von der sich der von mir geschriebene Bildeditor TurboPaint laden läßt. Wie findest Du dieses Programm?
  5. Kannst Du meine Homepage anderen Lesern weiterempfehlen?
  6. Hat die Amiga Games auch eine Seite im Internet?
  7. Mit welcher Adresse?
  8. Ist darauf ein Foto von Dir enthalten?
- Mit freundlichen Grüßen:  
 Jürgen Toelke

1. Dazu hättest Du mir schon ein wenig mehr schreiben müssen. Anruf in einer Autowerkstatt: „Mein Auto funktioniert nicht richtig. Es ist ein Fiat Uno. Wie kann ich den Fehler beheben?“ Merkst Du, auf was ich hinauswill? Meine Kristallkugel ist momentan leider in der Reinigung und ohne kann ich nicht hellsehen!
2. + 3. Siehe 1.
4. Ich hab mal (anonym!) rein-guckt. Das Programm ist wirklich brauchbar.

# ROSSI'S JAILHOUSE

Mortal Andreas aus Altenberg (A).



Barbara Arp mit ihrer mutierten Ratte.

Andreas Bianchi übt den intelligenten Gesichtsausdruck. Es gelingt ihm noch schlechter als mir.



Von Enno Hanesen kommt dieses Bild. Leider hat er nicht dazugeschrieben, welcher er ist.



**HELLMI**



5. Schon geschehen. Aber es gibt auch noch andere Seiten, die jeder Amiga User einmal heimsuchen sollte. „<http://www.amiga.de>“ ist Eure Bibel. Unter „<http://vroom.web.de/sgl/select/computer>“ findet Ihr alles, was das Herz eines Amiga-Freaks höher schlagen lässt. Von Antivirenprogrammen bis zum Amiga-Club ist tonnenweise Material vorhanden. Bei „<http://dongleware.de>“ gibt es Spieledeimos bis zum Abwinken. Da ich noch keine Ahnung habe, ob - und wenn ja, wie sehr - Amiga-User sich im Internet stark machen, möchte ich dies als „Quartalsthema Nr. 2“ vorschlagen.

6. + 7. Leider bisher nur unsere Schwesterzeitschriften PC Games und PC Action. 8. Nigndigs (!) gibt es ein Foto von mir!

## QUERBEET

Hallo Rainer!

Ich lese die Amiga Games schon seit fast zwei Jahren, und ich hätte natürlich auch ein paar Fragen und Anregungen.

1. Wie alt seid Ihr eigentlich?
2. Bringt doch in jeder Ausgabe der Amiga Games ein Preisausschreiben, in dem man Amigas, Zubehör und Software gewinnen kann. Das würde Euch bestimmt sehr viele zusätzliche Leser bringen.
3. Dies ist schon mein vierter Brief an Dich. Was muß

man denn tun, um seinen Brief abgedruckt zu bekommen?

4. Wie nennt man Deinen Beruf?

5. Wie hoch ist Dein Gehalt?

1. Ziemlich indiskrete Frage! Aber ich will mal nicht so sein. Ich habe nachgerechnet und herausgefunden, daß wir zusammen 821 Jahre alt sind. Zufrieden?

2. Anfangs fand ich die Idee eigentlich auch ganz gut. Ich habe gleich meinen Keller verlassen, um sie Hans zu unterbreiten. Der guckte plötzlich mit schmerzverzerrtem Gesicht zu mir, tippte hysterisch Zahlen in einen Taschenrechner und murmelte mystische Formeln, die sich meiner Kenntnis entzogen. Etwas mißtrauisch wurde ich erst, nachdem er einen Aktenordner und ein paar andere Kleinigkeiten nach mir warf. Sollte er schlechte Laune haben? Aber da das bei Hans recht selten vorkommt, tippe ich auf eine leichte Grippe. Ich werde ihn nochmals darauf ansprechen, wenn er gesund ist.

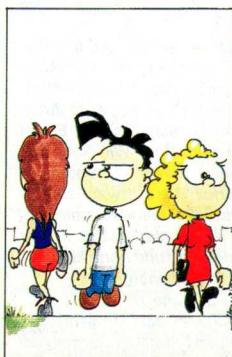
3. Wenn Deine anderen Briefe genauso waren wie dieser, kann ich schon verstehen, daß sie nicht abgedruckt wurden. Aber da mich in diesem Monat fast alle alleine lassen, kommt Du mir gerade recht. Eigentlich ist es gar nicht schwer, seinen Brief auf diese Seiten zu bekommen! Ein paar ganz einfache Regeln: Schmeicheleien müssen zwar nicht sein, schaden aber auch

nicht. Aber nicht übertreiben! Schleimer mag ich nicht. Eine hübsche Sondermarke ist hilfreich (mein Großvater sammelt Briefmarken). Die Schrift sollte lesbar sein. Obwohl ich über weite Strecken hinweg inzwischen sogar Schriftzeichen der Acheuleen entziffern kann, versage ich bei manchen Briefen kläglich. Von unappetitlichem und/oder explodierendem Inhalt ist abzusehen! Aber das wichtigste ist ein unglaublich witziger, unterhaltsamer und/oder informativer Inhalt.

4. Meinen Beruf nennt man gewöhnlich „zahlungsunfähig“.
5. Eine Frage, die sich nicht so leicht beantworten läßt, da ich mir nie sicher sein kann, ob nicht jemand aus dem Finanzamt die Amiga Games liest. Ich will es einmal so ausdrücken: Von meinem letzten Gehalt habe ich mir eine CD gekauft. Und der Rest? Den hat mir mein Großvater dazu gegeben.

## LÖSUNGSHILFE

Hallo Rossi, ich habe den ganz „normalen“ Computerweg durchgemacht, vom VC20 bis zum PC, und möchte hiermit herausstellen, warum sich der Amiga immer mehr zum „Randcomputer“ entwickelt hat. Performance: Commodore hatte bei dem Verkauf seiner Computer immer den Vorteil, daß sie bei einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis immer einen Tick besser waren als andere Computer. Die Amiga-Serie hatte immer einen revolutionären Touch. Dann hat meiner Meinung nach Commodore den Fehler gemacht, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen und keine nennenswerten Neuerungen zu bringen (A600). Der einzige Schritt zur Wiedergutmachung war der A1200. Er ist für jedermann erschwinglich, hat einen schnelleren Prozessor und aufgemotzte Grafikchips. Leider kam



## Inserentenverzeichnis

Bachler .....	79
Bühler .....	27
Computec	25, 31, 81, 97
Cross .....	9
Datahouse .....	13
Figge .....	23
Grothe.....	13
Joysoft .....	83
Magna Media .....	93
Mallander .....	2, 100
Media Point .....	25
Micronik .....	91
MLC .....	84, 85
Pawlowski.....	70, 71
PPE .....	^89
PXL .....	11
Verko .....	89
Vesalia .....	16, 17
Wial .....	73

• DV = Deutsche Version      • DA = Deutsche Anleitung      • EV = Englische Version

• V.mö. = 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	DA	36,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	52,95
Cannon Fodder 2	DA	57,95
Caribbean Disaster	DA	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	DA	52,95
F-117A Nighthawk	DA	39,95
Fields of Glory	DA	39,95
Flight of the Amazon Queen	DA	67,95
Formula 1 Grand Prix	DA	39,95
Formula 1 World	DA	56,95
Champ. Edition (1,5 MB)	DA	56,95
Gloom Deluxe	V.mö.	
Gunship 2000	DA	39,95
Hanse - Die Expedition	DV	41,95
Hattrick	DA	69,95
Hillssea Lido	V.mö.	
Jaktar - Der Elfenstein	DA	49,95
Kampf um die Krone	DA	74,95
Lollypop	DA	39,95
Lothar Matthäus	DA	19,95
Lothar Matthäus Super Soccer	DA	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)	DA	44,95
Odyssey	DV	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	DA	77,95
Sensible World of Soccer 95/96	DA	44,95
Shadow Fighter DA	46,95	
Sim Classics	DA	71,95
(Sim Ant, City Hunter) DA	DA	
Soccer Stars	(Anstoss, FIFA Soccer, Kick Off 3)	DV
Spherical Worlds	DA	82,95
Super Skidmarks	EV	53,95
Super Tennis Champs	DA	V.mö.
Syndicate	EV	28,95
UFO	DV	39,95
Whale's Voyage	DA	65,95
WheelSpin	DA	57,95
Worms	DA	56,95
Worms Reinforcements	DA	V.mö.
Zeeewolf 2	DA	V.mö.
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**  
können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

**Amiga**

(alle Systeme)

02871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware

**Amiga 1200**

Alien Breed 3D	DA	56,95
Alien Breed 3D II	DA	52,95
Biing! (3 MB + Festplatte)	DV	82,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	74,95
Chaos Engine 2	DA	69,95
Coala	DV	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.mö.
Primal Rage	DA	56,95
Roadkill	EV	49,95
Sim City 2000	DA	71,95
Slam Tilt	DA	44,95
Speris Legacy	DA	56,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	39,95

**CD 32**

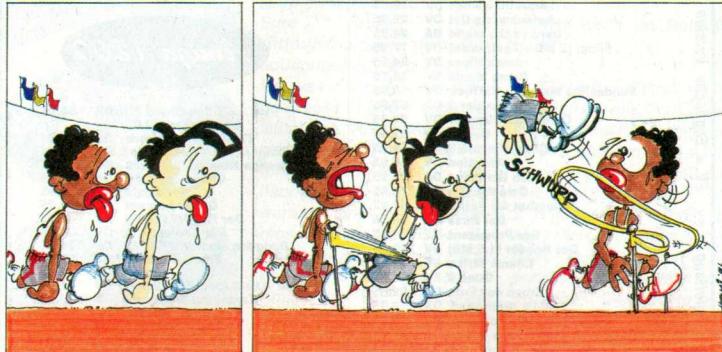
Alien Breed 3D	DA	56,95
Erben der Erde	DA	49,95
Fears	DA	69,95
Speris Legacy	DA	56,95
Worms	DA	56,95

**MEGA - HITS**

Alien Breed 3D Teil 2	DA	69,-
Bundesliga M. Hattrick	DV	53,-
MAG!!!	DV	75,-
Nemac IV	DA	45,-
Pole Position	DA	83,-
Primal Rage	DA	57,-
Samba Partie	DV	78,-
Slam Tilt	DA	45,-
Worms	DA	57,-

**Hardware & Zubehör**

# HELMI



dieser Schritt drei bis vier Jahre zu spät. Der langen Rede kurzer Sinn: Die Amiga Serie ist veraltet. Kein einziger Amiga kann in Sachen Performance mehr mit den neuen PCs mithalten. Das klingt traurig, ist aber so! Der Computerkäufer ist kein Wohltäter, sondern achtet zunächst mal auf seinen Geldbeutel. Und für 1.500 Mark bekommt er heute einen kompletten Pentium. Nun, das war viel Kritik, aber ich habe ein paar Lösungsvorschläge parat:

1. Der Amiga muß ähnlich wie der PC eine modulare

Architektur aufweisen. Dies macht es für die Hersteller leichter, neue Kartens (Grafik, Sound) für den Computer zu entwickeln.

2. Der Amiga sollte wegen seiner guten Grafikfähigkeiten grundsätzlich zu einem Mehrprozessorsystem werden. Zu wenig Rechenleistung? Einfach einen Prozessor mehr drauf.

3. Der Amiga sollte grundsätzlich massiv den Power-PC 604 Chip ansteuern, da dies der einzige Chip ist, der es noch mit dem Pentium aufnehmen kann und dabei noch relativ preisgünstig ist.

4. Man sollte versuchen, über den „neuen Amiga“ eine Universalplattform wie Windows 95 zu unterstützen. Der Markt für PC-Software ist viel zu groß, um ihm einfach zu ignorieren.

Maximilian Müller

Deiner Einleitung ist nichts hinzuzufügen - ich stimme vollkommen zu. Zu den Lösungsvorschlägen:

1. Stimmt! A2000, A3000 waren erste Versuche in der richtigen Richtung.
2. Falls es technisch so ohne weiteres machbar ist (ich habe ehrlich gesagt keine Ahnung, werde mich aber schlau machen), ist es eine gute Möglichkeit.
3. Stimmt, auch dem ist nichts hinzuzufügen.
4. Ob das Sinn eines Amigas

ist, Windows 95 zu emulieren? Ich denke nicht. Sein eigenes, unverwechselbares, anwenderfreundliches und sehr leistungsfähiges Betriebssystem ließ ihn früher herausragen. Ich denke, dies sollte auch so bleiben. Muß man denn unbedingt auf den von Bill Gates gesteuerten Zug aufspringen?

## KONSERVATIV

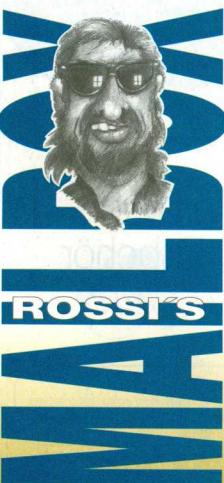
Moin-Moin Rossi!

Ich möchte mal sagen, daß Eure Zeitung echt super ist. Ich möchte mal was loswerden: ich finde es nicht schön von Euch, daß Ihr und manche Leser, die einen 1200er oder 4000er ihr eigen nennen, so über den 500er herziehen. Leute, das muß doch echt nicht sein. Karlheinz Müller, ich grüße Dich! Kauft Ihr Euch auch eine neue Oma, wenn Eure zu alt ist? Ok, ich sehe ja ein, daß der 500er nicht mehr der Neuste ist, aber es gibt in unserem Örtchen (1500 Einwohner) sogar noch fast ein Dutzend C64. In diesem Jahr haben sich drei von meinen Kumpels einen A500 gekauft. Und solange es noch Spiele für den 500er gibt, und wenn es nur eins ist, werde ich ihm die Treue halten. Ich plane zwar, mir in sehr, sehr, sehr ferner Zukunft einen

A1200 zu kaufen, aber mein 500er ist mein ganzer Stolz. Also akzeptiert endlich, daß wir immer noch da sind und um den Erhalt des 500er kämpfen. Ich hoffe, daß ich jetzt einigen der verbohrten und hirnverbrannten 500-Gegner auf den richtigen Weg der Einsicht geholfen habe. The 500 will never die! Mit intergalaktischen Grüßen,

Sandro

Ich hätte doch Bäcker werden sollen! Da redet man sich monatelang den Mund fusselfig, zerhackt eine Tastatur nach der anderen - nur damit immer wieder einer ankommt, der nix begreifen hat und mich zwingt, den selben Summs bis zum Erreichen des Rentenalters (oder Dahinscheiden durch Kabelbrand im Herzschrittmacher - was wahrscheinlicher ist!) zu wiederholen. Niemand hat etwas gegen den A500, aber seine Zeit ist nun einmal vorbei. Da werden Träumer wie Du auch nichts daran ändern können. Wenn alle so dächten wie Du, würden wir uns immer noch über den Fortschritt freuen, den die Verwendung von Farbe in unsere Höhlenzeichnungen gebracht hat. Wenn es ein Überleben für den Amiga geben soll, wird es garantiert nicht ein A500 sein, dessen technische Möglichkeiten nach stolzen zehn Jahren Dienst am Kunden nun wirklich nicht mehr zeitgemäß sind. Fortschritt kann nur stattfinden, wenn Altes durch Neues ersetzt wird. Behalte nur Deinen 500er, wenn Du daran Freude hast, aber erwarte nicht, daß es dafür bis in alle Ewigkeit Zubehör und Software geben muß. Zu einer Einsicht wirst Du die sogenannten 500-Gegner nicht gebracht haben. Womit auch? Ich konnte in Deinem Brief kein einziges Argument für den Erhalt des A500 entdecken. Von Sentimentalität und Anhänglichkeit einmal abgesehen. Das finde ich zwar wirklich rührend, aber Du mußt Dir den Vorwurf gefallen lassen, daß es genau Leute wie Du sind, die bei den



# 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, LESENDSERVICE, 90451 Nürnberg.

**Jetzt im Handel erhältlich!**

PC-Usern immer ein mitleidiges Lächeln erzeugen, wenn es um das Thema Amiga geht.

# HELMI

## DAS LETZTE

Hello!

Gerade habe ich mich beim Lesen der Mailbox köstlich amüsiert. Die immerwährende Diskussion über die Brauchbarkeit des legendären Amiga 500 ist wirklich herzerweichend. Solcherart motiviert habe ich in meinen Memoiren geblättert und etwas wirklich Unterhaltsames entdeckt: Das Prospekt eines hier natürlich nicht namentlich genannten Computerhändlers, in dem ich meinen Traumcomputer A500 seinerzeit fett angestrichen habe. Auf der selben Seite wurde ein PC angeboten - 8086, 8 MHz, 640 KB... Wow! Und das alles zum nur doppelten Preis des A500! Was will ich nun damit sagen? Daß der A500 in einer Zeit, in der über den 8086 nicht ein-



mal mehr gelacht wird, immer noch im Gespräch und im praktischen Einsatz ist, spricht für den Vorsprung, den der Amiga damals hatte. Leider sind diese Zeiten vorbei. So steht mein A500, der mir fünf Jahre treue Dienste geleistet hat, schon drei Jahre auf einem Ehrenplatz und verstaubt vor sich hin. Klar, daß ich - ohne mit der Wimper zu zucken - meine Goldmedaille von der Olympiade '88 in den Müll geworfen habe, um diesen Platz freizumachen. Wie es zu dieser Trennung kam? Nun - es begann mit einer schweren Krise. Nach Jahren des Erweiterns wuchs mein A500 über die Breite des Schreibtisches hinaus - oh Graus. Wie ein Rettungsanker kam der neue A1200 daher - damals noch nicht fossilen Ursprungs. Seither bin ich wieder fleißig am Aufrüsten, um dem technischen Verfall möglichst lange davonzulaufen. Nach dem nötig gewordenen Umbau in ein Tower Gehäuse wird es aber bereits wieder schwierig, mitzuhalten - und siehe da, schon ist ein neuer Rettungssanker in Sicht: Der Power Amiga. Hoffentlich kommt er noch rechtzeitig! Da ich in Sachen Amiga ein unverbesserlicher Optimist bin, habe ich schon prophylaktisch die Silbermedaille der WM '93 weggeworfen....

Hier noch einige Vorschläge für zukünftige Quartalsthemen:

- Menschen, die einen Computer und Sex haben - gibt es sie?
- Sind lauffähige Spiele sinnvoll?
- Ist das Picard-Lindelöf-Verfahren zur Lösungskonstruktion bei expliziten Differentialgleichungen n-ter Ordnung effizienter als das Verfahren der sukzessiven Approximation?

- Computertuning. Was bringt der Harddiskspoiler? Noch ein Anliegen zum Schluß: Solltest Du irgendwelchen Hinweis darauf erhalten, daß es im Raum Wien (oder Österreich) einen weiblichen Amiga-User gibt, informiere mich. In dieses imaginäre Wesen bin ich seit Jahren unsterblich verliebt.

Ciao:

Ric

Zu Deinen Ausführungen über die Evolution der Hardware habe ich (inzwischen) nichts mehr hinzuzufügen. Da das Thema so langsam anfängt, so langweilig zu werden, wie die 469. Wiederholung von „Hart aber herzlich“, würde ich aber auf weitergehende Ausführungen in Zukunft liebend gern verzichten. Kann ich Deinem Brief entnehmen, daß Dir der nötige Ernst bezüglich der Quartalsthemen

- und somit auch das Interesse - fehlt? Übrigens: Thema Sex: NEIN! Auf dieses schlüpfrige Terrain werde ich mich nicht begeben. Daraus kannst Du auch messerscharf folgern, daß Du Dir Deine, wie auch immer veranlagten, Partnerinnen ohne meine Hilfe suchen und angraben mußt.

## FRAUENFRAGEN

Wie heißt der? Rösslein?? Okay, okay! Ich werde Deinen richtigen Namen nennen. Also noch einmal: Hallo Rainer (Vielen Dank. Anm. v. RR), ich schreibe Dir in der Hoffnung, daß Du in meinem Brief eine gewisse Art der Selbstbestätigung erfährst, sprich: ich bin eines der „seltsamen, wunderbaren Wesen“, die Du in der letzten Ausgabe Eurer wunderbar erfrischenden Zeitung (schleim) so nebenbei in Deinem Vorwort erwähnt hast. Mit meinen 30 (ausgeschrieben: dreißig) Jahren und meinem offensichtlichen Makel, doch nicht zur Herrenrasse zu gehören, bin ich jetzt schon seit fünf Jahren begeisterter Leser und sogar (ja, stunde ruhig!) Abonnent der Amiga Games. Dies hat einen Grund. Abgesehen von Deiner unvergleichlich geschmacklosen Art, Deine



**VERSAND:**  
AACHENER STR. 1004  
50858 KÖLN

TEL: 0221  
**94 86 100**  
FAX: 0221 /  
**94 86 12 22**  
BTX: JOYSOFT#

MAILBOX:  
ISDN 0221 **94 83 303**  
Analog **94 87 41**  
INTERNET:  
[www.joysoft.com](http://www.joysoft.com)

LADEN:  
**ESSEN**  
VIEHOFER STR. 17

LADEN:  
**D'DORF**  
AM WEHRHANN 24

LADEN:  
**BONN**  
MÜNSTER STR. 11

LADEN:  
**KÖLN**  
MATHIAS STR. 24

LADEN:  
**AACHEN**  
BLONDELSTR. 10

LADEN:  
**FRANKFURT**  
FAHRGASSE 87

LADEN:  
**KOBLENZ**  
SCHLOSS STR. 16

LADEN:  
**SIEGBURG**  
KAISER STR. 54

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unserem autorisierten JOYSOFT POINT.

Firma DISOFT  
HOSPITALSTR. 16  
63450 HANAU

Preise der  
JOYSOFT POINT Läden  
können abweichen.

# Joysto<sup>f</sup>

DIE WELT DER COMPUTERSPiele

## ZUBEHÖR

## PLAYSTATION

## CD 32

## AMIGA

## 500 1200

## AMIGA

## SUPER PREIS

Competition Pro Star 39,90  
Competition Pro Star Mini 29,90  
Joypod CD 32 Honey Bee 39,90  
Joypod Techno Plus 19,90  
Mouse Techno Plus 29,90  
Parverfingierung 9,90  
Scart Kabel 14,90

Playstation Grundger. **379,00**  
Control Pad 59,90  
Control Pad ASCII Stick 119,90  
Control Pad Cydrome 49,90  
Gamebuster Mogel Modul 89,90  
Memory Card 49,90  
Memory Card 120 Speicherpl. 89,90  
Mouse 59,90  
Multiplay 4 Player Adapter 69,90

Alfred Chicken (DA) 29,90  
Banshee (DA) 39,90  
**Bass Jumper (KE)** 9,90  
Battlements (DA) 29,90  
Bum's 'n Burn (DA) 9,90  
Cedric (DA) 71,90  
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 (DA) 59,90  
Fire & Ice (DA) 29,90

**Alien Breed 3D-2 (DA)** 69,90  
Black Viper (DA) 79,90  
Breathless (DA) 69,90  
Bundesliga Man.Hattrick (KD) 89,90  
Caribbean Desaster (KD) 59,90  
Cedric (KD) 69,90  
Colonization (KD) 79,90  
Dragon Ball (DA) 29,90  
**F1 Pole Position (KD)** \* 99,90  
**Fighting Spirit (DA)** 69,90  
Gloom Doom (DA) \* 39,90  
Gloom Deluxe (DA) 59,90  
(benötigt 2MB und TURBOKarte) 69,90

Graandslam (DA) 14,90  
Hattrick-Harrow (DA) **69,90**  
Hilsea Lido (KD/EA) 49,90  
**Hugo (KD)** \* 69,90  
Karbon (DA) 49,90  
KICK OFF 94 (DA) \* 49,90  
Legends (KE) 49,90  
Magi!! (KD) 79,90  
Nemoc 4 (DA) 49,90  
(benötigt 2MB RAM, Kickstart und TURBOKarte) 69,90  
Pinball Mania (DA) 69,90  
Pinball Obsession (KE) 59,90  
Pinball Prelude (KE) 69,90  
Primal Rage (DA) 69,90  
Putty Squid (DA) \* 89,90  
Roodkill (DA) 69,90  
Samba Parlie (DA) 59,90  
Sensitive SoXer/Euro 6 (DA) 39,90  
Slammit (DA) 59,90

**Alien Rev. Limit.Buster (KE)** 39,90  
Alien Trilogy (DA) **99,90**  
Andretti (DA) \* 59,90  
Bubble Bobble 2 (DA) \* 59,90  
Bust a Move 2 (DA) \* 69,90  
Chronicles of the Sword (KD) \* 69,90  
Crusader No Remors (KD) \* 89,90  
Cyberie (DA) **99,90**  
DI (KD) 99,90  
Darkstalker (DA) \* 89,90  
Descent (DA) 99,90  
Derstruction Derby 2 (DA) \* 69,90  
Die Hard Trilogy (DA) \* 99,90  
Discworld (KD) 99,90  
Earthworm Jim 2 (DA) 89,90  
Earthworm 2 Turbo (DA) 69,90  
Extreme Pinball (DA) 89,90  
Fode to Block (KD) 99,90  
Fifa Soccer 95 (DA) 69,90  
Fifa Soccer 97 (DA) \* 89,90  
**Formula 1 (KD)** \* **109,90**  
Gunship 2000 (KD) 99,90  
Hi Octane (DA) 89,90  
In-Tek & Field (KD) 109,90  
Jupiter Strike (DA) 79,90  
Lone Soldier - Cyborg (DA) 59,90  
Namco Museum 1 (DA) 99,90  
NBA Live 96 (DA) 99,90  
Need for Speed (KD) 99,90  
NFL Face Off iKockey (DA) 99,90  
NHL Hockey 97 (DA) \* 89,90  
**Olympic Games (KD)** **99,90**  
Olympic Soccer (DA) 89,90  
Parodius Deluxe (DA) 59,90  
PGA Tour Golf 96 (DA) 99,90  
PGA Tour Golf 97 (DA) \* 99,90  
Powerserve Tennis (DA) 89,90  
Primula Rose (DA) 89,90  
Revolution X (DA) 99,90  
**SEGA RALLY (DA)** **99,90**  
Sim City 2000 (KD) 109,90  
Thunderhawk 2 (DA) 99,90  
To Shun Den Remix (DA) 99,90  
Valore Valley Golf (DA) 89,90  
Victory Boxing (DA) 89,90  
Virtual Fighter 2 (DA) 109,90  
Virtus Raging (DA) 49,90  
World Cup Golf (DA) 79,90  
WWF Wrestlemania (DA) 99,90  
**(KD)** **KOMPLETT DEUTSCH**  
**(DA)** **DT. ANLEITUNG**  
**(EA)** **ENGL. ANLEITUNG**  
**(KE)** **KOMPLETT ENGLISCH**  
**(\*) NOCH NICHT LIEFERBAR**  
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

## KARTEN

DSA Dark Force Attack Pack (KE) 3,70  
DSA Dark Force Booster (KE) 5,90  
DSA Force Edition (KE) 78,00  
Guardians Dog. Ixos Booster (KE) 3,90  
Guardians Rev. Limit.Buster (KE) 3,90  
Guardians Rev. Starter (KE) 12,90  
Illuminati Booster (KE) 3,90  
Illuminati Starter (KE) 24,80  
Jihad Booster (KE) 3,00  
Jihad Starter (KE) 10,30  
Magic Alliance Booster (KE) 4,40  
Magic Chronicles Booster (KE) 4,40  
Magic Homelands Booster (KE) 2,90  
Magic Life Starter (KE) 12,90  
Magic T.C. 4th Starter (KE) 4,40  
Middle Earth Booster (KE) 4,40  
Middle Earth Starter (KE) 14,90  
Neutronium Booster (KE) 12,90  
Star Trek New Gen. Starter (KE) 12,90  
Star Trek Tin Box (KE) 139,90

Playstation Grundger. **379,00**  
Control Pad 59,90  
Control Pad ASCII Stick 119,90  
Control Pad Cydrome 49,90  
Gamebuster Mogel Modul 89,90  
Memory Card 49,90  
Memory Card 120 Speicherpl. 89,90  
Mouse 59,90  
Multiplay 4 Player Adapter 69,90

Alfred Chicken (DA) 29,90  
Banshee (DA) 39,90  
**Bass Jumper (KE)** 9,90  
Battlements (DA) 29,90  
Bum's 'n Burn (DA) 9,90  
Cedric (DA) 71,90  
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 (DA) 59,90  
Fire & Ice (DA) 29,90

**Alien Breed 3D-2 (DA)** 69,90  
Black Viper (DA) 79,90  
Breathless (DA) 69,90  
Bundesliga Man.Hattrick (KD) 89,90  
Caribbean Desaster (KD) 59,90  
Cedric (KD) 69,90  
Colonization (KD) 79,90  
Dragon Ball (DA) 29,90  
**F1 Pole Position (KD)** \* 99,90  
**Fighting Spirit (DA)** 69,90  
Gloom Doom (DA) \* 39,90  
Gloom Deluxe (DA) 59,90  
(benötigt 2MB und TURBOKarte) 69,90

Graandslam (DA) 14,90  
Hattrick-Harrow (DA) **69,90**  
Hilsea Lido (KD/EA) 49,90  
**Hugo (KD)** \* 69,90  
Karbon (DA) 49,90  
KICK OFF 94 (DA) \* 49,90  
Legends (KE) 49,90  
Magi!! (KD) 79,90  
Nemoc 4 (DA) 49,90  
(benötigt 2MB RAM, Kickstart und TURBOKarte) 69,90  
Pinball Mania (DA) 69,90  
Pinball Obsession (KE) 59,90  
Pinball Prelude (KE) 69,90  
Primal Rage (DA) 69,90  
Putty Squid (DA) \* 89,90  
Roodkill (DA) 69,90  
Samba Parlie (DA) 59,90  
Sensitive SoXer/Euro 6 (DA) 39,90  
Slammit (DA) 59,90

**Alien Rev. Limit.Buster (KE)** 39,90  
Alien Trilogy (DA) **99,90**  
Andretti (DA) \* 59,90  
Bubble Bobble 2 (DA) \* 59,90  
Bust a Move 2 (DA) \* 69,90  
Chronicles of the Sword (KD) \* 69,90  
Crusader No Remors (KD) \* 89,90  
Cyberie (DA) **99,90**  
DI (KD) 99,90  
Darkstalker (DA) \* 89,90  
Descent (DA) 99,90  
Derstruction Derby 2 (DA) \* 69,90  
Die Hard Trilogy (DA) \* 99,90  
Discworld (KD) 99,90  
Earthworm Jim 2 (DA) 89,90  
Earthworm 2 Turbo (DA) 69,90  
Extreme Pinball (DA) 89,90  
Fode to Block (KD) 99,90  
Fifa Soccer 95 (DA) 69,90  
Fifa Soccer 97 (DA) \* 89,90  
**Formula 1 (KD)** \* **109,90**  
Gunship 2000 (KD) 99,90  
Hi Octane (DA) 89,90  
In-Tek & Field (KD) 109,90  
Jupiter Strike (DA) 79,90  
Lone Soldier - Cyborg (DA) 59,90  
Namco Museum 1 (DA) 99,90  
NBA Live 96 (DA) 99,90  
Need for Speed (KD) 99,90  
NFL Face Off iKockey (DA) 99,90  
NHL Hockey 97 (DA) \* 89,90  
**Olympic Games (KD)** **99,90**  
Olympic Soccer (DA) 89,90  
Parodius Deluxe (DA) 59,90  
PGA Tour Golf 96 (DA) 99,90  
PGA Tour Golf 97 (DA) \* 99,90  
Powerserve Tennis (DA) 89,90  
Primula Rose (DA) 89,90  
Revolution X (DA) 99,90  
**SEGA RALLY (DA)** **99,90**  
Sim City 2000 (KD) 109,90  
Thunderhawk 2 (DA) 99,90  
To Shun Den Remix (DA) 99,90  
Valore Valley Golf (DA) 89,90  
Victory Boxing (DA) 89,90  
Virtual Fighter 2 (DA) 109,90  
Virtus Raging (DA) 49,90  
World Cup Golf (DA) 79,90  
WWF Wrestlemania (DA) 99,90  
**(KD)** **KOMPLETT DEUTSCH**  
**(DA)** **DT. ANLEITUNG**  
**(EA)** **ENGL. ANLEITUNG**  
**(KE)** **KOMPLETT ENGLISCH**  
**(\*) NOCH NICHT LIEFERBAR**  
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

**SEGA SATURN**

Grundgerät + Pad **449,00**  
6 Player Adapter 79,90  
Control Pad Sat 18 34,90  
In-Tek & Field (KD) 109,90  
Alien Trilogy (ED.) 109,90  
Boku Boku (DA) 69,90  
Clockwork Knight 1 (KE) 49,90  
F 1 Challenge (DA) 109,90  
Fifa Soccer 96 (KD) 69,90  
Galactic Attack (DA) 99,90  
Galaxy Fight (DA) 99,90  
**Hung on - Cr. Pix (DA)** **99,90**  
Hi Octane (KD) 99,90  
Mystere-Realmes of Lore (KD) 109,90  
NBA Jam Tour. Ed. (DA) 109,90  
NFL Quarterback 96 (DA) 99,90  
Parodius Deluxe (DA) 49,90  
Revolution X (DA) 99,90  
**SEGA RALLY (DA)** **99,90**  
Sim City 2000 (KD) 109,90  
Thunderhawk 2 (DA) 99,90  
To Shun Den Remix (DA) 99,90  
Valore Valley Golf (DA) 89,90  
Victory Boxing (DA) 89,90  
Virtual Fighter 2 (DA) 109,90  
Virtus Raging (DA) 49,90  
World Cup Golf (DA) 79,90  
WWF Wrestlemania (DA) 99,90  
**(KD)** **KOMPLETT DEUTSCH**  
**(DA)** **DT. ANLEITUNG**  
**(EA)** **ENGL. ANLEITUNG**  
**(KE)** **KOMPLETT ENGLISCH**  
**(\*) NOCH NICHT LIEFERBAR**  
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

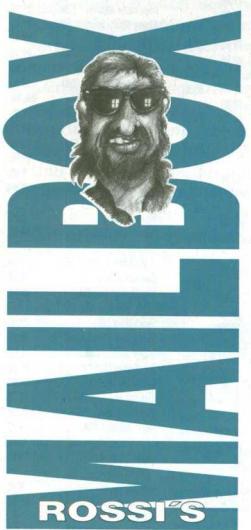
Playstation Grundger. **379,00**  
Control Pad 59,90  
Control Pad ASCII Stick 119,90  
Control Pad Cydrome 49,90  
Gamebuster Mogel Modul 89,90  
Memory Card 49,90  
Memory Card 120 Speicherpl. 89,90  
Mouse 59,90  
Multiplay 4 Player Adapter 69,90

Abandoned Places 1+2 (DA) je 13,90  
Aeronauts 1+2 (DA) je 13,90  
Alone Vikings (KE) 24,90  
Ambernoon (DA) 13,90  
Beneath a Steel Sky (KD) 13,90  
Bloodnet (KD) 13,90  
Bloodquest 1 (KD) 13,90  
Bloodquest 2 (KD) 13,90  
Bloodsport (DA) 13,90  
Bloodsport 2 (DA) 13,90  
Bloodsport 3 (DA) 13,90  
Bloodsport 4 (DA) 13,90  
Bloodsport 5 (DA) 13,90  
Bloodsport 6 (DA) 13,90  
Bloodsport 7 (DA) 13,90  
Bloodsport 8 (DA) 13,90  
Bloodsport 9 (DA) 13,90  
Bloodsport 10 (DA) 13,90  
Bloodsport 11 (DA) 13,90  
Bloodsport 12 (DA) 13,90  
Bloodsport 13 (DA) 13,90  
Bloodsport 14 (DA) 13,90  
Bloodsport 15 (DA) 13,90  
Bloodsport 16 (DA) 13,90  
Bloodsport 17 (DA) 13,90  
Bloodsport 18 (DA) 13,90  
Bloodsport 19 (DA) 13,90  
Bloodsport 20 (DA) 13,90  
Bloodsport 21 (DA) 13,90  
Bloodsport 22 (DA) 13,90  
Bloodsport 23 (DA) 13,90  
Bloodsport 24 (DA) 13,90  
Bloodsport 25 (DA) 13,90  
Bloodsport 26 (DA) 13,90  
Bloodsport 27 (DA) 13,90  
Bloodsport 28 (DA) 13,90  
Bloodsport 29 (DA) 13,90  
Bloodsport 30 (DA) 13,90  
Bloodsport 31 (DA) 13,90  
Bloodsport 32 (DA) 13,90  
Bloodsport 33 (DA) 13,90  
Bloodsport 34 (DA) 13,90  
Bloodsport 35 (DA) 13,90  
Bloodsport 36 (DA) 13,90  
Bloodsport 37 (DA) 13,90  
Bloodsport 38 (DA) 13,90  
Bloodsport 39 (DA) 13,90  
Bloodsport 40 (DA) 13,90  
Bloodsport 41 (DA) 13,90  
Bloodsport 42 (DA) 13,90  
Bloodsport 43 (DA) 13,90  
Bloodsport 44 (DA) 13,90  
Bloodsport 45 (DA) 13,90  
Bloodsport 46 (DA) 13,90  
Bloodsport 47 (DA) 13,90  
Bloodsport 48 (DA) 13,90  
Bloodsport 49 (DA) 13,90  
Bloodsport 50 (DA) 13,90  
Bloodsport 51 (DA) 13,90  
Bloodsport 52 (DA) 13,90  
Bloodsport 53 (DA) 13,90  
Bloodsport 54 (DA) 13,90  
Bloodsport 55 (DA) 13,90  
Bloodsport 56 (DA) 13,90  
Bloodsport 57 (DA) 13,90  
Bloodsport 58 (DA) 13,90  
Bloodsport 59 (DA) 13,90  
Bloodsport 60 (DA) 13,90  
Bloodsport 61 (DA) 13,90  
Bloodsport 62 (DA) 13,90  
Bloodsport 63 (DA) 13,90  
Bloodsport 64 (DA) 13,90  
Bloodsport 65 (DA) 13,90  
Bloodsport 66 (DA) 13,90  
Bloodsport 67 (DA) 13,90  
Bloodsport 68 (DA) 13,90  
Bloodsport 69 (DA) 13,90  
Bloodsport 70 (DA) 13,90  
Bloodsport 71 (DA) 13,90  
Bloodsport 72 (DA) 13,90  
Bloodsport 73 (DA) 13,90  
Bloodsport 74 (DA) 13,90  
Bloodsport 75 (DA) 13,90  
Bloodsport 76 (DA) 13,90  
Bloodsport 77 (DA) 13,90  
Bloodsport 78 (DA) 13,90  
Bloodsport 79 (DA) 13,90  
Bloodsport 80 (DA) 13,90  
Bloodsport 81 (DA) 13,90  
Bloodsport 82 (DA) 13,90  
Bloodsport 83 (DA) 13,90  
Bloodsport 84 (DA) 13,90  
Bloodsport 85 (DA) 13,90  
Bloodsport 86 (DA) 13,90  
Bloodsport 87 (DA) 13,90  
Bloodsport 88 (DA) 13,90  
Bloodsport 89 (DA) 13,90  
Bloodsport 90 (DA) 13,90  
Bloodsport 91 (DA) 13,90  
Bloodsport 92 (DA) 13,90  
Bloodsport 93 (DA) 13,90  
Bloodsport 94 (DA) 13,90  
Bloodsport 95 (DA) 13,90  
Bloodsport 96 (DA) 13,90  
Bloodsport 97 (DA) 13,90  
Bloodsport 98 (DA) 13,90  
Bloodsport 99 (DA) 13,90  
Bloodsport 100 (DA) 13,90  
Bloodsport 101 (DA) 13,90  
Bloodsport 102 (DA) 13,90  
Bloodsport 103 (DA) 13,90  
Bloodsport 104 (DA) 13,90  
Bloodsport 105 (DA) 13,90  
Bloodsport 106 (DA) 13,90  
Bloodsport 107 (DA) 13,90  
Bloodsport 108 (DA) 13,90  
Bloodsport 109 (DA) 13,90  
Bloodsport 110 (DA) 13,90  
Bloodsport 111 (DA) 13,90  
Bloodsport 112 (DA) 13,90  
Bloodsport 113 (DA) 13,90  
Bloodsport 114 (DA) 13,90  
Bloodsport 115 (DA) 13,90  
Bloodsport 116 (DA) 13,90  
Bloodsport 117 (DA) 13,90  
Bloodsport 118 (DA) 13,90  
Bloodsport 119 (DA) 13,90  
Bloodsport 120 (DA) 13,90  
Bloodsport 121 (DA) 13,90  
Bloodsport 122 (DA) 13,90  
Bloodsport 123 (DA) 13,90  
Bloodsport 124 (DA) 13,90  
Bloodsport 125 (DA) 13,90  
Bloodsport 126 (DA) 13,90  
Bloodsport 127 (DA) 13,90  
Bloodsport 128 (DA) 13,90  
Bloodsport 129 (DA) 13,90  
Bloodsport 130 (DA) 13,90  
Bloodsport 131 (DA) 13,90  
Bloodsport 132 (DA) 13,90  
Bloodsport 133 (DA) 13,90  
Bloodsport 134 (DA) 13,90  
Bloodsport 135 (DA) 13,90  
Bloodsport 136 (DA) 13,90  
Bloodsport 137 (DA) 13,90  
Bloodsport 138 (DA) 13,90  
Bloodsport 139 (DA) 13,90  
Bloodsport 140 (DA) 13,90  
Bloodsport 141 (DA) 13,90  
Bloodsport 142 (DA) 13,90  
Bloodsport 143 (DA) 13,90  
Bloodsport 144 (DA) 13,90  
Bloodsport 145 (DA) 13,90  
Bloodsport 146 (DA) 13,90  
Bloodsport 147 (DA) 13,90  
Bloodsport 148 (DA) 13,90  
Bloodsport 149 (DA) 13,90  
Bloodsport 150 (DA) 13,90  
Bloodsport 151 (DA) 13,90  
Bloodsport 152 (DA) 13,90  
Bloodsport 153 (DA) 13,90  
Bloodsport 154 (DA) 13,90  
Bloodsport 155 (DA) 13,90  
Bloodsport 156 (DA) 13,90  
Bloodsport 157 (DA) 13,90  
Bloodsport 158 (DA) 13,90  
Bloodsport 159 (DA) 13,90  
Bloodsport 160 (DA) 13,90  
Bloodsport 161 (DA) 13,90  
Bloodsport 162 (DA) 13,90  
Bloodsport 163 (DA) 13,90  
Bloodsport 164 (DA) 13,90  
Bloodsport 165 (DA) 13,90  
Bloodsport 166 (DA) 13,90  
Bloodsport 167 (DA) 13,90  
Bloodsport 168 (DA) 13,90  
Bloodsport 169 (DA) 13,90  
Bloodsport 170 (DA) 13,90  
Bloodsport 171 (DA) 13,90  
Bloodsport 172 (DA) 13,90  
Bloodsport 173 (DA) 13,90  
Bloodsport 174 (DA) 13,90  
Bloodsport 175 (DA) 13,90  
Bloodsport 176 (DA) 13,90  
Bloodsport 177 (DA) 13,90  
Bloodsport 178 (DA) 13,90  
Bloodsport 179 (DA) 13,90  
Bloodsport 180 (DA) 13,90  
Bloodsport 181 (DA) 13,90  
Bloodsport 182 (DA) 13,90  
Bloodsport 183 (DA) 13,90  
Bloodsport 184 (DA) 13,90  
Bloodsport 185 (DA) 13,90  
Bloodsport 186 (DA) 13,90  
Bloodsport 187 (DA) 13,90  
Bloodsport 188 (DA) 13,90  
Bloodsport 189 (DA) 13,90  
Bloodsport 190 (DA) 13,90  
Bloodsport 191 (DA) 13,90  
Bloodsport 192 (DA) 13,90  
Bloodsport 193 (DA) 13,90  
Bloodsport 194 (DA) 13,90  
Bloodsport 195 (DA) 13,90  
Bloodsport 196 (DA) 13,90  
Bloodsport 197 (DA) 13,90  
Bloodsport 198 (DA) 13,90  
Bloodsport 199 (DA) 13,90  
Bloodsport 200 (DA) 13,90  
Bloodsport 201 (DA) 13,90  
Bloodsport 202 (DA) 13,90  
Bloodsport 203 (DA) 13,90  
Bloodsport 204 (DA) 13,90  
Bloodsport 205 (DA) 13,90  
Bloodsport 206 (DA) 13,90  
Bloodsport 207 (DA) 13,90  
Bloodsport 208 (DA) 13,90  
Bloodsport 209 (DA) 13,90  
Bloodsport 210 (DA) 13,90  
Bloodsport 211 (DA) 13,90  
Bloodsport 212 (DA) 13,90  
Bloodsport 213 (DA) 13,90  
Bloodsport 214 (DA) 13,90  
Bloodsport 215 (DA) 13,90  
Bloodsport 216 (DA) 13,90  
Bloodsport 217 (DA) 13,90  
Bloodsport 218 (DA) 13,90  
Bloodsport 219 (DA) 13,90  
Bloodsport 220 (DA) 13,90  
Bloodsport 221 (DA) 13,90  
Bloodsport 222 (DA) 13,90  
Bloodsport 223 (DA) 13,90  
Bloodsport 224 (DA) 13,90  
Bloodsport 225 (DA) 13,90  
Bloodsport 226 (DA) 13,90  
Bloodsport 227 (DA) 13,90  
Bloodsport 228 (DA) 13,90  
Bloodsport 229 (DA) 13,90  
Bloodsport 230 (DA) 13,90  
Bloodsport 231 (DA) 13,90  
Bloodsport 232 (DA) 13,90  
Bloodsport 233 (DA) 13,90  
Bloodsport 234 (DA) 13,90  
Bloodsport 235 (DA) 13,90  
Bloodsport 236 (DA) 13,90  
Bloodsport 237 (DA) 13,90  
Bloodsport 238 (DA) 13,90  
Bloodsport 239 (DA) 13,90  
Bloodsport 240 (DA) 13,90  
Bloodsport 241 (DA) 13,90  
Bloodsport 242 (DA) 13,90  
Bloodsport 243 (DA) 13,90  
Bloodsport 244 (DA) 13,90  
Bloodsport 245 (DA) 13,90  
Bloodsport 246 (DA) 13,90  
Bloodsport 247 (DA) 13,90  
Bloodsport 248 (DA) 13,90  
Bloodsport 249 (DA) 13,90  
Bloodsport 250 (DA) 13,90  
Bloodsport 251 (DA) 13,90  
Bloodsport 252 (DA) 13,90  
Bloodsport 253 (DA) 13,90  
Bloodsport 254 (DA) 13,90  
Bloodsport 255 (DA) 13,90  
Bloodsport 256 (DA) 13,90  
Bloodsport 257 (DA) 13,90  
Bloodsport 258 (DA) 13,90  
Bloodsport 259 (DA) 13,90  
Bloodsport 260 (DA) 13,90  
Bloodsport 261 (DA) 13,90  
Bloodsport 262 (DA) 13,90  
Bloodsport 263 (DA) 13,90  
Bloodsport 264 (DA) 13,90  
Bloodsport 265 (DA) 13,90  
Bloodsport 266 (DA) 13,90  
Bloodsport 267 (DA) 13,90  
Bloodsport 268 (DA) 13,90  
Bloodsport 269 (DA) 13,90  
Bloodsport 270 (DA) 13,90  
Bloodsport 271 (DA) 13,90  
Bloodsport 272 (DA) 13,90  
Bloodsport 273 (DA) 13,90  
Bloodsport 274 (DA) 13,90  
Bloodsport 275 (DA) 13,90  
Bloodsport 276 (DA) 13,90  
Bloodsport 277 (DA) 13,90  
Bloodsport 278 (DA) 13,90  
Bloodsport 279 (DA) 13,90  
Bloodsport 280 (DA) 13,90  
Bloodsport 281 (DA) 13,90  
Bloodsport 282 (DA) 13,90  
Bloodsport 283 (DA) 13,90  
Bloodsport 284 (DA) 13,90  
Bloodsport 285 (DA) 13,90  
Bloodsport 286 (DA) 13,90  
Bloodsport 287 (DA) 13,90  
Bloodsport 288 (DA) 13,90  
Bloodsport 289 (DA) 13,90  
Bloodsport 290 (DA) 13,90  
Bloodsport 291 (DA) 13,90  
Bloodsport 292 (DA) 13,90  
Bloodsport 293 (DA) 13,90  
Bloodsport 294 (DA) 13,90  
Bloodsport 295 (DA) 13,90  
Bloodsport 296 (DA) 13,90  
Bloodsport 297 (DA) 13,90  
Bloodsport 298 (DA) 13,90  
Bloodsport 299 (DA) 13,90  
Bloodsport 300 (DA) 13,90  
Bloodsport 301 (DA) 13,90  
Bloodsport 302 (DA) 13,90  
Bloodsport 303 (DA) 13,90  
Bloodsport 304 (DA) 13,90  
Bloodsport 305 (DA) 13,90  
Bloodsport 306 (DA) 13,90  
Bloodsport 307 (DA) 13,90  
Bloodsport 308 (DA) 13,90  
Bloodsport 309 (DA) 13,90  
Bloodsport 310 (DA) 13,90  
Bloodsport 311 (DA) 13,90  
Bloodsport 312 (DA) 13,90  
Bloodsport 313 (DA) 13,90  
Bloodsport 314 (DA) 13,90  
Bloodsport 315 (DA) 13,90  
Bloodsport 316 (DA) 13,90  
Bloodsport 317 (DA) 13,90  
Bloodsport 318 (DA) 13,90  
Bloodsport 319 (DA) 13,90  
Bloodsport 320 (DA) 13,90  
Bloodsport 321 (DA) 13,90  
Bloodsport 322 (DA) 13,90  
Bloodsport 323 (DA) 13,90  
Bloodsport 324 (DA) 13,90  
Bloodsport 325 (DA) 13,90  
Bloodsport 326 (DA) 13,90  
Bloodsport 327 (DA) 13,90  
Bloodsport 328 (DA) 13,90  
Bloodsport 329 (DA) 13,90  
Bloodsport 330 (DA) 13,90  
Bloodsport 331 (DA) 13,90  
Bloodsport 332 (DA) 13,90  
Bloodsport 333 (DA) 13,90  
Bloodsport 334 (DA) 13,90  
Bloodsport 335 (DA) 13,90  
Bloodsport 336 (DA) 13,90  
Bloodsport 337 (DA) 13,90  
Bloodsport 338 (DA) 13,90  
Bloodsport 339 (DA) 13,90  
Bloodsport 340 (DA) 13,90  
Bloodsport 341 (DA) 13,90  
Bloodsport 342 (DA) 13,90  
Bloodsport 343 (DA) 13,90  
Bloodsport 344 (DA) 13,90  
Bloodsport 345 (DA) 13,90  
Bloodsport 346 (DA) 13,90  
Bloodsport 347 (DA) 13,90  
Bloodsport 348 (DA) 13,90  
Bloodsport 349 (DA) 13,90  
Bloodsport 350 (DA) 13,90  
Bloodsport 351 (DA) 13,90  
Blood

Leser mit Deinen Antworten zu blamieren, findet sich immer wieder einmal ein guter Artikel in Deiner Rubrik. So viel zum Lob. Als namenloser Mitläufer in der ohne Zweifel doch recht großen Gemeinde der weiblichen Amiga-Fans (oder derjenigen, die mit einem solchen verheiratet sind) wünsche ich mir mehr Beachtung, und zwar in einer allgemein verständlichen Weise. Auch wir haben Gefühle!

Mein emanzipierter Namensvorschlag für den neuen „Geher“ lautet „Toaster“. Wird er kompatibel zum A1200 sein?

Also, jetzt viel Freude über



**Schickt Eure  
Leserbriefe  
bitte an  
folgende  
Anschrift:**



die sicherlich hundertfach einfliegenden Brieftauben Deiner weiblichen Mitleser und in der Hoffnung auf ein weiterhin fürstliches Gehalt, keinen Streß und viel Urlaub (Nein, Hans kann seinen Job behalten):

Deine Claudia

P.S. Mein ebenfalls emanzipierter Mann hat diesen Brief auch ohne Androhung von 77 Peitschenhieben gerne gelesen.

Hundertfach eintreffende Brieftauben? Brieftaube kam keine einzige an. Sollte das an den streunenden Katzen vor unserem Büro liegen? Auch Dein Brief kam ganz normal mit der Post. Wie praktisch. Wie unromantisch! Es kamen auch nicht Hunderte. Auch nicht Dutzende. Es kamen nur drei. Womit wir auch schon mittendrin in einem zentralen Problem wären. Natürlich sind wir gern bereit, uns nach den Wünschen unserer weiblichen Leser zu richten (nach denen unserer mehr oder weniger männlichen Leser übrigens auch), aber das würde eine gewisse Initiative von Deinen Geschlechtsgenossinnen voraussetzen. Frauen haben für uns eh schon etwas Rätselhaftes an sich. Hartnäckiges Schweigen bringt aber nicht gerade Licht in das Dunkel. Aber vielleicht nehmen sie sich ja ein Beispiel an Dir. „Toaster“ ist bestimmt nicht der schlechteste Name für das Ding. Nach meiner persönlichen, zum Glück nicht ausschlaggebenden Meinung handelt es sich dabei um ein durchaus brauchbares Produkt. Sein einziges Problem ist in der Erscheinungsform zu suchen, die zweifellos dem partiell extrinsisch instigierten Gehirn eines drogensüchtigen Designers entsprungen ist. Angeblich wird es aber kompatibel zum 1200er sein, auch wenn die Form schlimmes vermuten lässt (kompatibel zum alten „Volksempfänger“?).

Meine Verehrung an den Herrn Gemahl auch noch.

# TOP AKTIONSPREISE BEI MLC

solange Vorrat reicht!

## RANDY-CDROM

2fach Speed (A600-1200)

**139.95**

## A500-CDROM

4fach Speed (AlfaPower nötig)

**149.95**

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

**59.95**

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

**49.95**

**Mini Megi-Chip**  
A500/2000 (2MB Chip-Ram)

**229.95**

## \*\* TOP GAMES \*\* TOP GAMES \*\*

### Airbus II

... der Flugsimulator !!!

**39.95**

### Total Football

... mit super 3D-Optik

**54.95**

### Alien Breed 3D II

... Kommentar überflüssig

**54.95**

### Chaos Engine II

... das Warten hat ein Ende

**56.95**

### Hugo

... endlich auch für Amiga

**69.95**

Airbus 2	39.95	Virtual Karting	39.95
Coala	54.95	Wheelspinn	54.95
Der Reeder	54.95	Willi Lemke F. M.	59.95
Evolution	44.95	Winter Olympics	24.95
Gloom Deluxe	44.95	Worms	57.95
Hillsea Lido	39.95	Zeewolf 2	54.95
MAG!	74.95		
Nemac 4	44.95		
Pole Position	82.95	Lothar Matthäus	9.95
Primal Rage	59.95	Approach Trainer	29.95
Sensible Soccer	52.95	Winter Olympics	24.95
Soccer Stars 96	62.95	Fußball Total	8.95
Slam Tilt	44.95	International Karate +	19.95
Speris Legacy	59.95	Jack Nicklaus Golf	14.95
Spherical Worlds	64.95	Sim Life	19.95
Star Crusader	44.95	Sim Classics	24.95
Super StreetF. 2 T	44.95	Super Space Invaders	19.95
S. Tennis Champ	34.95	Sabre Team	19.95

**SOLANGE VORRAT REICHT...**



**Hard & Software**  
**02841-94260**

Im Ring 29, 47445 Moers  
Fax: 02841-942623



## RANDY-CDROM II

A1200\*/600

4-fach Speed

2-fach Speed

139. 95

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

! INKL. CD MIT TOOLS + SPIELEN !

## RANDY HARDDISK

A1200  
& A600

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

2GB Version = 599,- DM 429. 95

## RANDY WECHSELPLATTE

A1200/600

135MB Wechselpinne  
extern inkl. Treiber und 4fach Adapter für Amiga 1200/600

135MB Medium 49,-

299. 95

## 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.

### 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.

### 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.

### 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.

### RANDY SQ DOUBLE DRIVE

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

### NINTENDO 64

Vergessen Sie alles was Sie bisher gesehen haben. Die neue 64Bit Hammerkonsole inkl. Mario64, frisch aus Japan importiert.

24 x 61,-  
= 1464,- DM  
effektiver Jahreszins 12,9%

24 x 78,-  
= 1872,- DM  
effektiver Jahreszins 12,9%

24 x 73,-  
= 1752,- DM  
effektiver Jahreszins 12,9%

12 x 43,-  
= 516,- DM  
effektiver Jahreszins 12,9%

12 x 49,-  
= 588,- DM  
effektiver Jahreszins 12,9%

24 x 66,-  
= 1584,- DM  
effektiver Jahreszins 12,9%

AMIGA-TEST

Sehr gut

Randy-ROM

10,8 Ausgabe:

von 12 10/95

BESTES CDROM

IM TEST.

RandyRom Audio Kit 49.-

RandyRom Netzteil 49.-

## 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	229.95
Blizzard 1230 / 68030-50MHz-4MB für A1200	369,95
Blizzard 1230 / 68030-50MHz-8MB für A1200	419,95
Blizzard 1230 / 68030-50MHz-16MB für A1200	529,95
Turbo 1240 / 68040-25MHz-4MB für A1200	559,95
Turbo 1240 / 68040-40MHz-4MB für A1200	849,95
Turbo 620 68020-25MHz-FPU-4MB für A1200	259,95
Turbo 620 68020-25MHz-FPU-8MB für A1200	319,95

## 2,5" HD'S A1200 & A600

170MB A1200/600	189,95	FLOPPY LAUFW.	49,95
340MB A1200/600	229,95	880KB intern	59,95
540MB A1200/600	339,95	880KB extern	880/1.76MB intern 129,95
810MB A1200/600	469,95	880/1.76MB extern	880/1.76MB intern 139,95

## RAMS, SPEICHERKARTEN

512KB Speicherplatine für A500	49,95
1 MB Speicherplatine für A500+	69,95
1 MB Speicherplatine für A600 o. Uhr	69,95
2 MB Speicherplatine für A500	169,95
2 MB CHIPRAM-Karte für A500/2000	229,95
2 MB Zipp Ram für Alfa-Power / Octagon	129,95
4MB PS/2 -60ns Modul Blizzard / A4000	49,95
8MB PS/2 / 16MB PS/2 -60ns	99,95 / 214,95

## AKTIVBOXEN

120 WATT PMPOincl.  
Netzteil und Kabeln. 49. 95

300 WATT 3D  
Sounddimension  
incl. Netzteil.

89. 95

Ladenlokal  
MLC



Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr  
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Es gelten unsere AGB's die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

Versandkosten: Post-NN = 15,- DM +3,- DM Zahltarife. Post Vorkasse = 6,- DM. UPS-NN = 25,- DM. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

\*\* Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12,9%

All bisherigen Preisen verlieren ihre Gültigkeit.

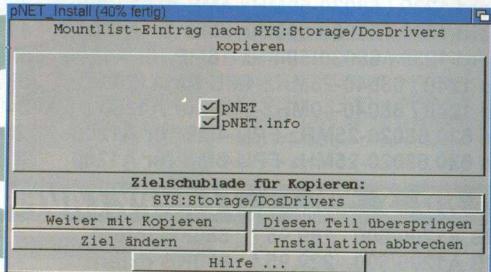
MLC GmbH, Express-Versand

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

02841-94260



## AMIGAS AM NETZ!



Bei der Installation kann der Anwender über das Installationsprogramm alle wichtigen Konfigurationen einstellen.

Wer zwei Amigas sein eigen nennt, kennt das leidige Problem, daß man gerne beide Rechner miteinander verbinden möchte, um zum Beispiel auf die Festplatte des anderen Rechners zugreifen zu können. Es gibt hierzu mehrere Möglichkeiten. Man könnte sich zum Beispiel zwei Netzwerkkarten kaufen, die zwar sehr schnell, jedoch genauso teuer sind. Dann kann man beide Rechner noch über den Parallel-Port miteinander verbinden. Hier kann man allerdings auch das Problem haben, daß der Parallel-Port des Amigas bereits durch einen Drucker oder ein anderes Gerät belegt ist. Also bleibt dem Anwender nur noch der serielle Port des Rechners zur Verfügung. Genau hier bietet ProDad mit P-NET eine sehr gute Lösung an. Mit dem Softwarepaket PNet und dem mit-

geliefertem Nullmodem-Kabel ist es möglich, beide Rechner miteinander zu verbinden, um zum Beispiel Daten von einem auf den anderen Rechner zu kopieren. Um die Software zu installieren, muß man keineswegs ein Profi auf dem Amiga sein. Die komplette Installation wird durch ein Installationsprogramm durchgeführt, das Sie nach allen wichtigen Einstellungen fragt. Bei PNet handelt es sich um eine sehr gute und preiswerte Alternative zu den anderen Möglichkeiten, zwei Amigas zu vernetzen.

### INFO

#### Bezugsquelle:

ProDad  
Feldesstraße 24  
78194 Immendingen  
Tel 07462/91134  
Fax 07462/7435  
Preis: tba.  
URTEIL: GUT

## THE MAGIC OF GRAFIK AND SOUND CD1

Auf dieser CD-ROM findet der Anwender mehr als 70 neue Bilder von dem bekannten Grafiker Tobias Richter. Außerdem sind hier diverse 3D-Objekte im Imagine-Format gespeichert. Für alle Musik-Freaks sind mehr als 400 MByte an Soundfiles im Wave-Format vorhanden. Leider ist kein einziges Anzeigeprogramm bzw. Abspielpro-

gramm für die vielen Grafiken und Sound-Files auf der CD-ROM vorhanden.

### INFO

#### Bezugsquelle:

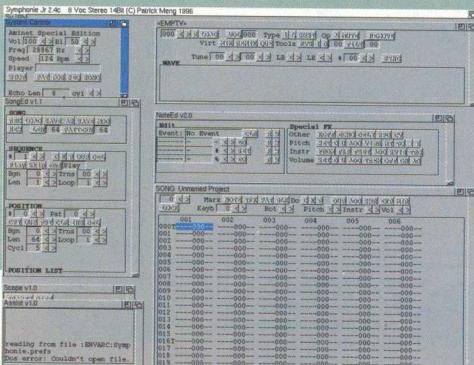
IMPS  
Paulistraße 27-29  
50296 Frechen  
Fax 02234/691055  
Preis: DM 39.95  
URTEIL: GUT

## AMINET 12!

Auf der Aminet 12 befinden sich diesmal unzählige PD-Programme. Schwerpunkt ist dieses Mal wieder einmal der Musikbereich. Insgesamt sind hier mehr als 1000 Musikmodule verfügbar. Außerdem befinden sich die Vollversionen der beiden bekannten Musikprogramme Symphonie und OctaMed 5.04 auf dieser CD-ROM.

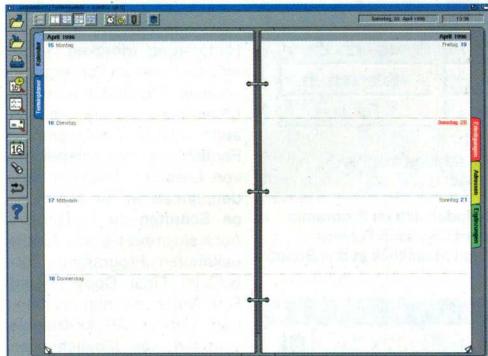


Die Benutzeroberfläche von OctaMed 5.04 ist sehr übersichtlich gestaltet. Hiermit sollten allen Hobby-Musikern die Türen zum Erfolg offenstehen.



Die einzelnen Fenster können vom Anwender an einer beliebigen Stelle auf dem Bildschirm plaziert werden.

# ORGANISATION IST ALLES!



Auf der Benutzeroberfläche kann der Anwender alle wichtigen Termine mittels eines Mausklicks anzeigen lassen. Einen neuen Termin kann man ebenso mittels eines einfachen Mausklicks anfügen.

Immer wieder das alte Problem: Schon wieder hat man einen wichtigen Termin verschwitzt oder vergessen, eine wichtige Erledigung zu tätigen. Auf dem Schreibtisch tummeln sich Hunderte von kleinen Zettelchen, und auch der Knoten im Taschentuch bringt nicht mehr den gewünschten Erfolg. Aber für was besitzt man einen der besten Computer, einen Amiga? Warum sollte man nicht mit diesem Rechner seine Termine und Adressen verwalten. Dazu benötigt man nur die entsprechende

Software in Form von Organizer 2, und schon kann es losgehen. Das Programm Organizer erfüllt zum Beispiel genau diesen Zweck. Hiermit lassen sich Adressen, Termine und Notizen auf einfache und komfortable Art und Weise laden, verwalteten und wieder speichern. Dabei können natürlich alle Daten auf dem Bildschirm und dem Drucker ausgegeben werden. Aber das Verwalten von Terminen ist noch lange keine Garantie, daß diese nicht mehr verpaßt werden. Deshalb kann man jedem einzelnen

Termin einen Alarm zuordnen, der einen rechtzeitig an den Termin erinnern kann. Somit sollte ein Sieg im Kampf gegen verpaßte Termine kein Problem mehr sein. Das Programm sowie das Handbuch sind in deutscher Sprache, und beides ist sehr übersichtlich gestaltet. Auch Anfänger sollten mit diesem nützlichen Programm keine Probleme haben. In dieser neuen Version von Organizer wurden diverse Änderungen eingebbracht. Mit einer Listenansicht kann man sich nun mehrere Datensätze in Tabellenform anzeigen lassen, und einzelne Datensätze lassen sich nun auch ausdrucken. Das Dialogfenster arbeitet jetzt asynchron, öffentliche Bildschirme können genutzt werden, und die Abfragemöglichkeiten sind verbessert worden.

## INFO

### Bezugsquelle:

Krieger Zander & Partner  
Sudetendeutsche Straße 31a  
D-80937 München  
Tel 089/31693815  
Fax 089/31693817  
Benötigt mindestens einen Amiga 1200.

**Preis:** Neupreis DM 99,-  
Update DM 59,-

**URTEIL:** SEHR GUT

<b>Adressdaten</b>	
<input type="button" value="Name"/>	<input type="text"/>
Adresse:	
<input type="text"/>	
Stadt:	
<input type="text"/>	
Bundesland:	
<input type="text"/>	
Postleitzahl:	
<input type="text"/>	
Land:	
<input type="button" value="Tel"/>	<input type="text"/>
<input type="button" value=""/>	<input type="text"/>
Notizen:	
<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="Neu"/>
<input type="button" value="Abbruch"/>	

<b>Termindaten</b>	
<input type="text"/> Titel:	<input type="text"/> Priorität: <input type="button" value="Normal"/>
Notizen:	
Details	
<input type="text"/> Datum:	<input type="button" value="20 April 96"/>
<input type="text"/> Endatum:	<input type="button" value="[-]"/>
Zeit: [-]	
Endzeit: [-]	
<input type="checkbox"/> Jedes Jahr	
Kurzform	
Samstag, 20. April 1996 Neuer Termin	
Optionen	
<input type="button" value="Alarm..."/>	
<input type="button" value="Wiederholen..."/>	
<input type="button" value="Autostart..."/>	
<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="Neu"/>
<input type="button" value="Abbruch"/>	

Hier können die Termindaten eingegeben werden. Dabei kann unter anderem auch eingesetzt werden, ob ein Alarm aktiviert werden soll oder nicht (oben).

Auto-Zeil	
<input type="checkbox"/> Innerer Vormittag, Vormittag, wenn vor 19	
<input type="checkbox"/> 24 Stunden-Anzeige	
Optionen	
<input type="checkbox"/> Gleichstart	<input type="checkbox"/> Datum und Zeit beim Start einstellen
<input type="checkbox"/> Nachfrage vor Löschen	<input type="checkbox"/> Anmelde- und Ladekosten
<input type="button" value="OK"/>	
<input type="button" value="Abbruch"/>	

Auch Adressen können mit Organizer 2 komfortabel verwaltet werden (oben).

In den Voreinstellungen können alle wichtigen Funktionen konfiguriert und abgespeichert werden (rechts).

# MUSTER-GÜLTIG!



Für fast alle Themenbereiche sind die entsprechenden Mustervorlagen vorhanden.

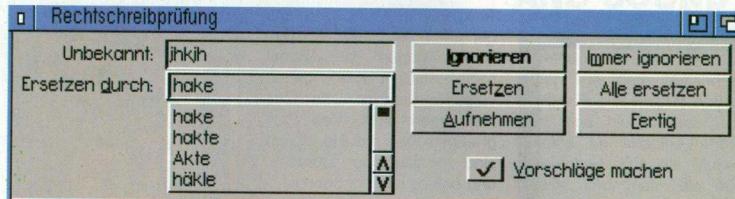
Man kennt ja das alte Problem: Man muß einen Brief an eine Behörde schreiben und hat nicht die geringste Ahnung, wie man einen solchen Brief formulieren und aufsetzen soll. Für PCs gibt es ja bereits Hunderte von Textvorlagen, wobei der Amiga jedoch immer vernachlässigt wurde. Die Firma Ei-Dir hat nun eine CD-ROM namens Textikon veröffentlicht, auf der mehr als 600 Textvorlagen, Musterbriefe, Lebensläufe, Stellenanzeigen und vieles mehr zu den verschiedensten Bereichen vorhanden sind. Alle Musterbriefe und Mustervorlagen liegen hierbei in den Dokumentformaten für Final Copy 2, Final Writer, Page Stream 2.2, Page Stream 3.0, Word-Worth 4(SE) und ASCII vor. Außerdem befindet sich noch die Demoversion von Final Writer 4 und die Vollversion von der Datenbank Final Data 1 auf der CD-ROM. Wer jetzt kein CD-ROM besitzt, braucht aber nicht gleich zu verzweifeln. Direkt beim Hersteller kann man sich die Textvorlagen als Diskettenversion bestellen.

## INFO

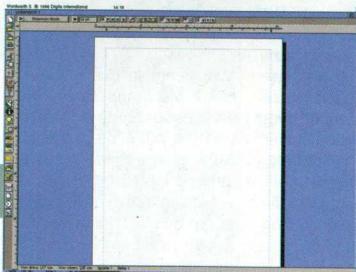
### Bezugsquelle:

Ei-Dir  
Günter Wagner  
Hermannstraße 8  
55286 Wörstadt  
Tel 06732/64744  
Fax 06732/64744  
**Preis:** DM 59,-  
**URTEIL:** SEHR GUT

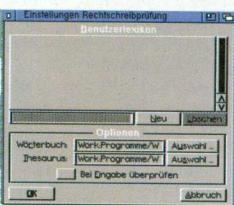
# WORDWORTH NUMMER 5 IST DA!



Damit man nicht zuviele Rechtschreibfehler in seinen Briefen hat, befindet sich im Programm eine Rechtschreibkontrolle. Hiermit kann ein Dokument durchgescannt und nach Fehlern gesucht werden. Unbekannte Wörter können hierbei mit einem simplen Mausklick in das Benutzerlexikon mit aufgenommen werden.



An der Oberfläche von WordWorth wurde eigentlich so gut wie nichts geändert. Dies war auch nicht möglich, da die Oberfläche bereits sehr übersichtlich gestaltet wurde (links). Hier kann der Anwender zwischen den einzelnen Konfigurations-Menüs wählen (rechts).



Natürlich besitzt das Programm auch eine Rechtschreibprüfung. Hier können nun neue Wörter eingegeben werden, die im Benutzerlexikon noch nicht vorhanden sind.

Den Vorgänger von WordWorth haben wir ja bereits in der früheren Ausgabe unseres Magazins vorgestellt. Deshalb wollen wir hier nun hauptsächlich die Neuerungen behandeln. Bei WordWorth handelt es sich um eine sehr leistungstarke Textverarbeitung mit vielen Features. Ein besonderes Leistungsmerkmal dürfte wohl die Geschwindigkeit sein, die gegenüber anderen Textverarbeitungen mit gleichem Lei-

stungsumfang wesentlich schneller ist. Wohl eine der am meisten gewünschten Verbesserungen ist die, daß es nun endlich möglich ist, Fußnoten am Seitenende einzufügen. Die Absatzformate zur einfachen und schnellen Formatierung von Wörtern und Absätzen wurde im Vergleich zur Version 4 sehr stark verbessert. Mittels eines Mausklicks ist es nun auch möglich, Listenpunkte in ein Dokument einzufügen. Sehr



Die Benutzerbefehlsleiste kann vom Anwender frei definiert werden. Dabei kann unter anderem auch entschieden werden, an welcher Position sich diese Leiste befinden soll.

praktisch ist auch das Feature, das ein Dokument im Hintergrund drucken kann, während man im Vordergrund an einem Dokument weiterarbeiten kann. Es können jetzt auch AGFA Compugraphic Fonts in den Druckerspeicher von LaserJets geladen werden, um sie wie druckerinterne Schriften zu behandeln. Auch ein Import-Modul für die bekannten Programme TurboCalc, Final Copy 2 und FinalWriter ist nun vorhanden. Diverse ARexx-Befehle erweitern die Möglichkeiten des User und den Komfort um einiges, und auch Grafiken mit 16 Millionen Farben können eingeladen und auf 256 Farben umgewandelt werden. Zusätzlich sind noch einige andere kleine Neuerungen und Bugfixes bei WordWorth vorgenommen worden. Das Programm sowie die Anleitung sind in deutsch und wie gewohnt sehr übersichtlich gestaltet worden.

## INFO

### Bezugsquelle:

Krieger Zander & Partner  
Sudetendeutsche Straße 31a  
D-80937 München  
Tel 089/31693815  
Fax 089/31693817  
Benötigt mindestens AmigaOS 2.x, 3 MBYTE RAM, Festplatte oder 2 Disketten-Laufwerke

**Preis:** Neupreis DM 199,-

**Update:** DM 99,-

**URTEIL:** SEHR GUT

## COOLE CD-ROM!

Der Inhalt der Nordpool-CD-ROM ist keine Neuauflage bekannter Grafiken oder Animationen, wie man es von vielen Grafik-CD-ROMs her kennt. Hier sind ungefähr 300 bisher unveröffentlichte Bilder von Schwam Imaging in 24-Bit-Auflösung gespeichert. Außerdem sind noch ca. 100 Backgrounds für Scala auf der CD-ROM vorhanden. Zusätzlich sind noch einige sehr gute Animationen und MPEGs vor-

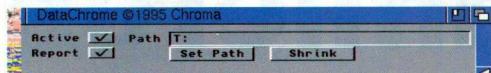
handen. Alles im allem eine gut gemachte CD-ROM, die besonders für professionelle Anwender geeignet ist.

## INFO

### Bezugsquelle:

Schwan Imaging  
Am Huntetal 9  
27793 Wildeshausen  
Tel 04431/1529  
Fax 04431/5083  
**Preis:** DM 49,50  
**URTEIL:** GUT

## FORMAT EGAL!



In dem Fenster von DataChrome kann der Anwender alle wichtigen Funktionen aktivieren bzw. deaktivieren.

Bei DataChrome handelt es sich um ein speichereffizientes Hilfsprogramm, das es ermöglicht, die gängigsten Grafikformate in Anwendungen, die normalerweise nur Bilder im IFF-Format laden können, direkt zu laden. Das System funktioniert hierbei eigentlich ganz einfach. Wählt der User ein Bild zum Laden aus, schaltet sich DataChrome dazwischen und konvertiert anhand der Datatypes das Bild in das IFF-Format. Wenn man nun also ein Bild von einem PC- oder Macintosh-User bekommt, hat man keinerlei Probleme mehr, diese Bilder auf dem Amiga anzuzeigen. Dadurch lassen sich auch zahlreiche Multi Media-CD-

ROMs für den PC auf dem Amiga beschränkt nutzen. Angesichts des akzeptablen Preises kann man professionellen Amiga-Usern eine Anschaffung nur empfehlen. Wir nutzen dieses Programm täglich in unserer Redaktion zur Bildumwandlung.

### INFO

#### Bezugsquelle:

Conradt EDV  
Scheidter Straße 38a  
66133 Saarbrücken  
Tel 0681/842513  
Fax 0681/842513  
Preis: DM 59,-  
Benötigt mindestens Amiga-OS 3.x.  
URTEIL: GUT

## AKTUELLE GRAFIKBIBLIOTHEK

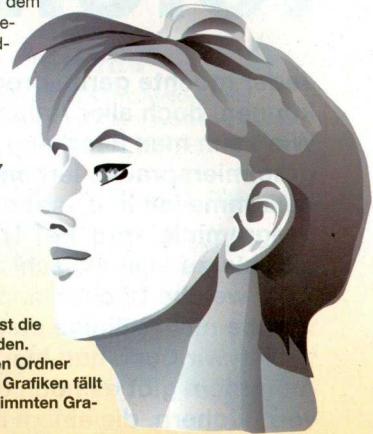
Die CD-ROM „Aktuelle-Grafikbibliothek“ enthält ungefähr 1.000 Motive und Vorlagen in verschiedenen Grafik-Formaten. Mittels des mitgelieferten Programmes KonScript lassen sich die vorhandenen Grafiken in alle gängigen Grafik-Formate konvertieren. Zusätzlich zur CD-ROM erhält der Anwender außerdem einen stabilen Ringordner, in dem alle Grafiken, nach Themenbereichen geordnet, abgedruckt sind.

### INFO

#### Bezugsquelle:

Interest Verlag  
Hofrat-Röhrer-Straße 7  
86161 Augsburg  
Tel 0821/5607299  
Fax 0821/5607299  
Preis: DM 199,-  
URTEIL: GUT

Für fast jeden Zweck ist die richtige Grafik vorhanden. Durch den beiliegenden Ordner mit den abgedruckten Grafiken fällt das Suchen einer bestimmten Grafik nicht sehr schwer.



## Mit Brief und Siegel



Das Vertrauen unserer Spenderinnen und Spender verpflichtete uns schon immer zur korrekten Planung, Durchführung, Abrechnung 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 1142  
7001 Stuttgart

**PPE** PERFORMANCE PERIPHERALS EUROPE

Hotline: Tel. 02227/912097 Fax 02227/3221

**VideoBackupSystem**

• Modem mit 16Bit-Bussteuerung, Kabelverb.  
• 320x240x256 Farbmonitor  
• schnell (59-)  
• zuverlässig

Finanzierung ab DM 500,-

**Easy CD-ROM A1200**

Inklusive 4x Speed CD-Laufwerk !!

- Das CD-ROM Komplettsystem
- anschaltfähig für Amiga1200
- ROMCA Port Interface
- Treibersoftware

299,-

T-Online Anmeldung kostetlos !!!

Wir schicken Ihnen DM 50,- Rücksenden Sie noch heute Ihren Zuschuss an !!!

Sonderposten:

- Postplatte 170MB 2,5" 199,-
- Netzteil 4,5A 89,-

Ladengeschäfte!!!!

An 1.1.1.1996 werden wir unser Ladengeschäft in Bonn-Eckendorf/Tannenbusch Oppenheimer Str. 128, 53119 Bonn

K 240	DV	je 26,50	<b>VERKOSOFT</b> Steinbecker Str. 81g, 2124 Buchholz	Tel. 04181-8892 Fax. 04181-97868
Top Gear 2	DA			<b>Spiele Hits</b>
A 500			A 1200	A 500
Aufschwung Ost	DV 24,00	Naughty Ones DA 17,50	Anstoss World Cup E. DV 29,90	Bundesliga Manager 3 DV 49,50
Behind t. Iron Gate	DA 9,50	Nemac IV DA 42,00	Banshee DV 21,00	Bubble & Squeak EV 33,50
Black Viper	DV 69,00	NO 2 Collection DV 35,00	Dennis DA 17,00	Death or Glory DV 49,50
Cedric	DV 69,00	(Black Gold, Space Mar, Winzer) EV 39,00	Der Produzent DV 74,00	Evolution (Humans 3) DA 39,90
Doofus	DA 20,00	Odyssee EV 39,00	Der Seelenturm DV 63,50	Exile EV 30,00
Elite 2 - Frontier	DV 28,50	Rally Championchip DV 32,00	Dreamweb DV 30,00	Fizza Connection DV 49,50
F 117 A Nighthawk	DA 29,90	Ran Trainer DV 40,00	Dungeon Master 2 DV 78,00	Worms DA 64,50
Fifa Soccer	DV 34,50	Rings of Medusa GoldDV 28,00	Fatman DA 14,50	
Heimdal 2	DV 20,00	Soccer Star 96 DV 64,50	Heimdal 2 DV 25,00	A 1200
Hollywood Pictures	DV 71,00	The Box Vol. 1 DV 37,00	Impossible Mis.2025 DV 29,00	Bubble & Squeak EV 33,50
Jaktar	DV 46,50	Theme Park DV 34,50	Primal Rage DA 66,00	Evolution (Humans 3) DA 39,90
Kaiser	DV 39,50	Triple Fun DV 28,50	Sim Life DV 25,00	Exile EV 32,00
Kingdoms of Germany	DV 29,00	(Die Siedler, T2, + 1 Spiel) DV 28,50	Slam Tilt DA 53,00	Star Crusader DA 39,90
Lords of Time	DA 19,50	Turbo Trax DA 9,50	Soccer Kid DV 24,50	Watch Tower DA 49,00
Marbelous	DV 25,00	Whale's Voyage 2 DV 67,95	Virtual Karting DA 39,00	
		Wing Commander 1 DV 26,00		

Bestellannahme: tägl. 11:00 - 20:00 Uhr Versandkosten: Vorkasse/Scheck 8.-DM Nachnahme 10.-DM + Zahltarife 3.-DM . Angebote solange Vorrat reicht, Preisirrläufe vorb.  
Bei Annahmeverweigerung werden DM 20.- Gebühr berechnet!

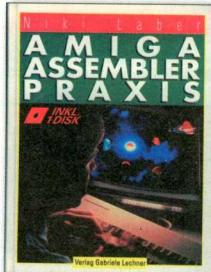
Händleranfragen erwünscht!!!

# Programmieren leicht gemacht

Jeder möchte gerne programmieren können, doch aller Anfang ist schwer. Wie kann man überhaupt eine Programmiersprache lernen? Woher bekomme ich Informationen über eine Programmiersprache? Natürlich, es gibt hierzu eine Vielzahl an Büchern. Aber welche Bücher sind gut und welche nicht? Einige dieser Bücher wollen wir Euch nun hier vorstellen. Außerdem gibt es noch eine Vielzahl von Büchern, die einem das Arbeiten mit Anwendungen erleichtern sollen. Auch hier wollen wir einige Exemplare vorstellen.



## AMIGA ASSEMBLER PRAXIS



Dieses 350 Seiten starke Buch befasst sich hauptsächlich mit der Programmierung der Maus, Joystick, Windows, Gadget, Screens bis hin zur Grafik- und Textausgabe. Um aller-

dings die Beispiele richtig verfolgen zu können, sollte man wenigstens die Grundkenntnisse der Assembler-Programmierung beherrschen. Auf einer beiliegenden Diskette sind alle verwendeten Listings gespeichert.

### INFO

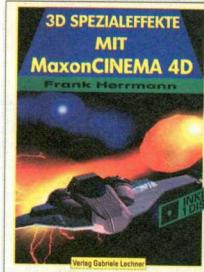
#### Bezugsquelle:

Verlag Lechner  
Bodenseestraße 91  
81241 München

Preis: DM 69,-

#### URTEIL: GUT

## 3D SPEZIALEFFEKTE MIT MAXON CINEMA 4D



Dieses Buch beschäftigt sich ausschließlich mit dem Raytracing-Programm Maxon Cinema 4D. Hier werden genauestens die einzelnen Funktionen des Pro-

gramms erklärt, und anhand diverser Workshops wird das Erstellen von Objekten, das Arbeiten mit Polygonen, das Erzeugen von Morphobjekten und das Erzeugen von Animationen erklärt.

### INFO

#### Bezugsquelle:

Verlag Lechner  
Bodenseestraße 91  
81241 München

Preis: DM 69,-

#### URTEIL: GUT

## Digi-Pen

mit Digi-Pen malen und zeichnen leicht gemacht.

Mini Digi-Pen 303 7,62 \* 7,62 cm 129,-

Slim Digi-Pen 604 15,24 \* 10,16 cm 169,-

Slim Digi-Pen 606 15,24 \* 15,24 cm 199,-

Big Digi-Pen 906 22,86 \* 15,24 cm 249,-

## Full-Power Netzteil EXTERN

für AMIGA 500/600/1200

Original Kabel und Stecker, Ein / Aus Schalter, eingebauter Lüfter, mit integriertem Monitor Stromanschluß, ersetzt das original-Netzteil, 23A / 5 Volt Ausgangsleistung, zusätzlich sind drei 5,25" und zwei 3,5" Anschlüsse vorhanden, zum Anschluß zusätzlicher Festplatten oder CD-ROM Laufwerke

129,-

## 3-FACH Umschaltplatine

für A-1200

ermöglicht Umschaltung zwischen

drei Betriebssystemen auf AMIGA 1200

z.B. ROM 1.3 mit ROM 2.05

und ROM 3.0 oder 3.1(Paar) 45,-

## Mega-Chip für A-500 und A-2000

2 MB Chip-RAM Erweiterung

inkl. 2 MB BIG FAT-AGNUS und CHIP-Puller

229,-

## RAM Erweiterung

für AMIGA 1200

alle RAM Erweiterungen verfügen

über einen PLCC Sockel bis 33MHz und einen PGA 33-50MHz Copro. Sockel, Akku gepufferte Echtzeituhr und einen oder zwei 72pol SIMM-Socket

RAM-1208/1 bis 8 MB mit einem SIMM-Socket 85,-

RAM-1208/2 bis 8 MB mit zwei SIMM-Sockeln, für zwei gleiche SIMM Module, z.B. 2\*4MB 99,-

RAM-1210/2 bis 10 MB mit zwei SIMM-Sockeln, für zwei unterschiedliche SIMM-Module 129,-

RAM-1208/1 mit 4MB SIMM-Modul 149,-

RAM-1208/1 mit 8MB SIMM-Modul 199,-

ab85,-

## PARNET-Kabel

inkl. Software 3 m / 5 m 19,- / 25,-

Zum Vernetzen Ihres Computers

## GENLOCK für alle AMIGAs

### Micronik GENLOCK MG-10

Zusammenmischung von Amiga Grafik und Video Bild, VHS, VHS-C, Video-8 Unterstützung, exakte Einstellung von Kontrast, Helligkeit, Farbe, Invert-Funktion z.B. (Schlüsselloch-Effekt)

Fading weiche stufenlose Überblendung

### Micronik GENLOCK MG-25

wie MG-10 und zusätzlich:

RGB - Monitor Umschaltung

RGB Farbkanalsteuerung separat

VHS, S-VHS, VHS-C, Video-8, Hi-8 Unterstützung

Alpha-Channel für transparenten Vordergrund

Bypass 1:1 Video-Durchschaltung

Enhance Video verbesserte Signalaufbereitung



499,-



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 reichhaltige Auswahl an Hard & Software finden.

## infinitiv TASTATUREN

für AMIGA 2000/3000/4000

im ergonomischen Design zum

professionellen Arbeiten

Deutscher Zeichensatz

Internationaler Zeichensatz

99,-

79,-

## PC-Tastatur -

### Interface für AMIGA 1200

für alle PC-Tastaturen, speziell für WINDOWS-95 geeignet. Montage ist lötfrei Anschluß über FOLIEN-Kabel.

99,-

## AT-Bus Doppel-Adapter

für AMIGA 600/1200

2-Geräte AT-Bus Anschlußmöglichkeit.

2,5/44pol => 3,5/40pol und 2,5/44pol

inkl. Stromkabel

25,-



## AT-Bus VIERFACH-Adapter

für AMIGA 600/1200

4-Geräte AT-Bus Anschluß möglichkeit über Kabelkombination und Softwareanbindung.

2,5/44pol => 3,5/40pol

und 2,5/44pol inkl. Stromkabel

39,-

## Maus / Joystick-Adapter

elektronisch

Umschaltung erfolgt über linke MAUS Taste oder Feuerknopf beim Joystick

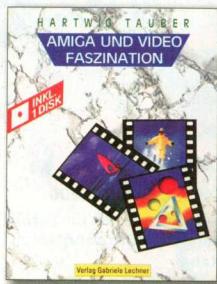
19,-

Verlängerungskabel

für Maus oder Joystick 1,5 m

9,-

## FASZINATION AMIGA UND VIDEO



In diesem 600 Seiten umfangreichen Buch ist alles Wissenswerte über Amiga- und Videotechnik beschrieben. Hier findet man sehr viele Tips zur Gestaltung und Nachbearbeitung von Videofilmen und ähnlichem. Diverse Standardprogramme wie Scala, Brillance, Deluxe

Paint IV, Adorage, Monument Titler und Clarissa werden nicht nur einfach vorgestellt, sondern deren Bedienung wird anhand kleiner Workshops auch nachvollziehbar erläutert. Das Buch von Hartwig Tauber ist besonders für Einsteiger in diesem Genre geeignet, da wirklich jede Kleinigkeit bis ins Detail erklärt wird.

### INFO

**Bezugsquelle:**  
Verlag Lechner  
Bodenseestraße 91  
81241 München  
**Preis:** DM 79,-

### URTEIL: GUT

## AMIGA SPIELE SELBER PROGRAMMIEREN



In diesem Buch von Neo-Mitbegründer Niki Lafer wird die Programmierung des Amigas in Assembler speziell für Spiele erklärt. Auf 200 Seiten wird dem Leser hier die Sprache Assembler mit unzähligen Listings auf eine verständliche Art und Weise nahegebracht. Allerdings sollte

man sich zumindest in den Grundzügen mit dem 68000 Assembler auskennen, da dies hier etwas zu kurz kommt. Außerdem sollte man sich mit der Bedienung eines Assemblers auskennen, da dies nicht näher erklärt wird. Auf einer beiliegenden Diskette sind alle Listings, Grafiken und Musikstücke gespeichert, die in diesem Buch verwendet werden.

### INFO

**Bezugsquelle:**  
Verlag Lechner  
Bodenseestraße 91  
81241 München  
**Preis:** DM 69,-

### URTEIL: GUT

## LANDSCHAFTSMALEREI MIT DELUXE PAINT



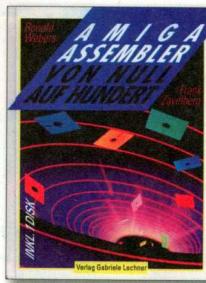
deren Umsetzung in der Praxis auf dem Computer erklärt. Lektionen wie Motivsuche, Bildkomposition, Perspektive, Farben, Tintewerte, Schattendarstellung, Aquarelleffekte und Stimmungsskizzen sind enthalten. Auf der beiliegenden Diskette sind alle Übungen und eine Vielzahl an Farbpaletten und Objekten gespeichert.

### INFO

**Bezugsquelle:**  
Verlag Lechner  
Bodenseestraße 91  
81241 München  
**Preis:** DM 59,-

### URTEIL: GUT

## AMIGA ASSEMBLER VON NULL AUF HUNDERT



stellen kann. Dabei wird besonders auf Einsteiger eingegangen; es werden keine Grundkenntnisse vorausgesetzt. Die vielen Beispiele erleichtern den Einstieg in die Welt der Programmierung ungemein, und auch für fortgeschrittene Programmierer ist dieses Buch ein ideales Nachschlagewerk. Eines der umfangreichen Werke überhaupt!

Um ein „dickes Ding“ im wahrsten Sinne des Wortes handelt es sich bei diesem Buch von Ronald Webers und Frank Zavelberg. Auf knapp 800 Seiten wird so ziemlich alles ausführlichst erklärt, was man sich zur Sprache Assembler vor-

### INFO

**Bezugsquelle:**  
Verlag Lechner  
Bodenseestraße 91  
81241 München  
**Preis:** DM 69,-

### URTEIL: SEHR GUT

# Die Nr.1 für unbegrenzten Amiga – Spaß



Jetzt neu!  
Überall im Handel.

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





Immer wieder erhalten wir von Euch Briefe mit Rückporto mit der Bitte zugeschickt, daß wir doch persönlich per Post antworten sollen. Dies ist uns jedoch absolut unmöglich. Wir erhalten für die Helpline so viele Briefe, daß wir hier keine Ausnahme machen können. Wir können auch nicht jede Frage beantworten. Dazu reicht einfach der Platz nicht aus. Sorry! Schickt Eure Fragen an den Computece Verlag, Amiga Games, Kennwort: HELPLINE, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg.

**Computece Verlag, Amiga Games,  
Kennwort: Helpline, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg**

## AMIGA 500 AUFRÜSTEN

Ich besitze einen Amiga 500 und 1 MByte Ram. Ich will mir nun eine Festplatte und ein CD-ROM-Laufwerk anschaffen.

- 1) Benötige ich spezielles Zubehör? Wenn ja, welches?
- 2) Reichen 1 MByte Ram für ein CD-ROM-Laufwerk?
- 3) Kann ich aus meinem Amiga 500 einen Tower

machen? Wenn ja, geht das auch mit einem PC-Gehäuse?

- 4) Ich habe eine Diskette, bei der mindestens 1 MByte Ram und Workbench 2.0 vorausgesetzt werden. Ich habe aber nur Workbench 1.3. Was soll ich tun, damit ich die Diskette benutzen kann.
- 5) Ich wohne im Kreis Böblingen. Wo bekomme ich Amiga-Spiele bzw. -Zubehör?

6) Wie würdet Ihr mir empfehlen, meinen Amiga aufzurüsten?

*Florian Rogic, Sindelfingen*

- 1) Du benötigst einen Controller für die Festplatte und das CD-ROM-Laufwerk. An Software brauchst Du ein Filesystem für das CD-ROM-Laufwerk, das jedoch meist schon mit dem Controller mitgeliefert wird.

2) Ja.

- 3) Ja, rein theoretisch kannst Du den Amiga auch in eine Holzkiste einbauen. Bei PC-Gehäusen (und auch bei Holzkisten) wirst Du aber ums Basteln nicht herumkommen, da ja die Befestigungen für das Motherboard bestimmt nicht an der richtigen Stelle und vor allem nicht in den richtigen Abmessungen vorhanden sind. Es gibt auch spezielle Tower-Gehäuse für den Amiga 500.

- 4) Amiga-OS 2.x und Workbench 2.x kaufen und auf Deinem Rechner installieren. Eine andere Möglichkeit gibt es nicht.

- 5) Sorry, aber wir haben keine Listen von den einzelnen Amiga-Läden, die es in Deutschland gibt. Wir könnten höchstens auf die Anzeigen in der Amiga-Games verweisen.

- 6) Hmm, also auf jeden Fall solltest Du Dir ein aktuelles Amiga-OS und eine aktuelle Workbench besorgen. Eine Festplatte und CD-ROM wären natürlich auch sehr

empfehlenswert. Damit Du nicht immer so lange Kaffeepausen einlegen mußt, würde ich mir auch noch eine Turbkarte zulegen. Eventuell wäre es aber auch finanziell günstiger, sich gleich einen Amiga 1200 oder Amiga 4000 zu kaufen. Das ist ein reines Rechenexemplar.

## DREI FRAGEN

Als ich Ihnen im Januar zum ersten Mal schrieb, wollte ich nur drei Antworten haben. Leider bis heute umsonst. Anscheinend muß man viel schleimen, um nur drei Antworten zu bekommen. Hier meine drei Probleme noch einmal:

- 1) Ich kaufte mir eine 540 MByte Festplatte, darauf stehen aber 545 MByte, und mein Amiga gibt nur 520 MByte her. Wie bekomme ich meine vollen 540 MByte?
- 2) Meine Festplatte hört nicht auf zu rotieren. Ist das normal? Wenn nein, wie kann man das beheben.
- 3) Kann man das ChipRAM beim Amiga 500 aufrüsten?

*Helmut Juricek,  
76133 Karlsruhe*

Wir schreiben es oft genug in der Helpline, daß es unmöglich ist, alle Briefe und Fragen, die uns erreichen, zu beantworten. Würden wir alles beantworten, hätte die Helpline einen monatlichen Umfang von mindestens 20 Seiten. Schleimen hat recht wenig Sinn. Wenn kein Platz mehr da

## AMIGA 1200 LAUFWERK

Ich habe mir vor geraumer Zeit einen Amiga 1200 zugelegt. Jetzt habe ich das bekannte Problem mit dem eingebauten Laufwerk.

- 1) Kann ich mich bei den neuen Spielen darauf verlassen, daß sie zu meinem Laufwerk kompatibel sind?
- 2) Wenn nicht, gibt es aktuelle Listen, die darüber Auskunft geben, welche Spiele nun funktionieren und welche nicht?
- 3) Welche Möglichkeiten habe ich, ältere oder nicht kompatible Spiele mit meinem Laufwerk zum Laufen zu bringen?

*Heiko Stutz,  
74182 Obersulm*

- 1) Nein, verlassen kann man sich darauf leider nicht. Allerdings kennen die Softwarefirmen das Problem und man kann nur hoffen, daß die es umgehen, was technisch auch kein Problem darstellt. Eigentlich ist es sowieso eine Freiheit, im Zeitalter der Festplatten Spiele zu produzieren, die auf Disketten in Fremdfirmen gespeichert sind.
- 2) Nein, hierzu gibt es leider keine Liste.
- 3) Entweder tauscht man sein Laufwerk aus oder man besorgt sich eines der Umbausets, die diverse Firmen wie zum Beispiel DCE anbieten. Dann gibt es keine Probleme mehr.

ist, ist halt kein Platz mehr da.  
1) Einen Einfluß kann hier das verwendete Filesystem haben. Mit dem FFS holst Du mehr aus einer Festplatte heraus als mit dem veralteten OFS, das jedoch immer noch viele User benutzen. Auch rechnen viele Händler und zum Teil sogar die Hersteller die MByte einer Festplatte falsch aus. Oft werden 1.000 KByte für 1 MByte und 1.000 Byte für 1 KByte gerechnet. In Wirklichkeit sind es jedoch nicht 1.000, sondern 1.024. Rechnet man das nun mal um, kommt man ungefähr auf die von Dir angegebenen 520 MByte. Ob man dagegen rechtlich etwas unternehmen kann, ist mir nicht bekannt.

2) Das ist völlig normal. Einige Controller besitzen eine AutoPark-Funktion, die die Festplatte ausschaltet, sobald eine bestimmte Zeit lang nicht auf sie zugegriffen worden ist. Im PD-Bereich sind für diesen Zweck auch einige Programme erhältlich. Man sollte allerdings diese Programme alle mit Vorsicht genießen. Richtig nützlich wird eine solche Funktion auch erst, wenn wirklich oft längere Zeit nicht auf die Festplatte zugegriffen wird. Greift man oft auf die Festplatte zu, schadet die AutoPark-Option mehr als sie nützt.

3) Ja, man benötigt einen größeren Agnus, den man auch selbst einbauen kann.

## PROBLEME ÜBER PROBLEME

Eure Helpline ist echt super, aber jetzt habe ich auch ein paar Probleme. Ich habe mir vor einem Monat einen Amiga 600 mit Kick 2.05, zwei externen Laufwerken und einen Drucker gekauft. Vorher hatte ich einen Amiga 500. Nun zu meinen Fragen:  
1) Was ist OS und wofür ist das gut?  
2) Was ist AGA und wofür brauche ich das?

## PRÜFSUMMENFEHLER

Ich habe vor einiger Zeit ein Spiel auf meiner Festplatte installiert. Alles lief einwandfrei. Ich habe dann den Computer ausgeschaltet, und als ich ihn am nächsten Tag wieder eingeschaltet habe, hatte ich auf einmal einen Prüfsummenfehler auf meiner Festplatte. Wie kommt das und wie bekomme ich diesen Fehler wieder weg?

Anne Schnurr, 75328 Schömberg

Vermutlich hast Du Deinen Computer ausgeschaltet, während er noch etwas auf der Festplatte schreiben wollte. Viele Spiele schreiben nach Spielende oder während des Spielen noch Daten auf die Festplatte, auch wenn schon der Bildschirm vom Spiel nicht mehr angezeigt wird. Das ist tödlich für die Daten auf einer Festplatte. Wenn Du einen Prüfsummenfehler auf der Festplatte bzw. Partition hast, kannst Du auch keine Daten mehr davon löschen. Es gibt hier eigentlich nur zwei Möglichkeiten:

- 1) Du benutzt ein Programm wie zum Beispiel DiskSalv, mit dem man den Prüfsummenfehler eventuell wieder reparieren kann oder wenigstens noch Daten von der Festplatte retten kann.
  - 2) Du formatierst die Festplatte bzw. Partition einfach neu. Dabei gehen natürlich alle Daten auf ihr verloren.
- Solche Fehler können übrigens auch bei Disketten auftreten. Also immer etwas warten, bevor man den Computer ausschaltet und auch mal auf die Laufwerks-LED schauen, ob das Laufwerk gerade auf der Diskette oder Festplatte arbeitet.

3) Laufen AGA-Programme auch auf meinem Amiga 600?

4) Laufen Amiga 1200-Programme auf meinem Amiga 600?

5) Wie erkenne ich, wieviel MByte Speicher mein Amiga 600 hat?

6) Wofür ist das leere Metallgestell in meinem Amiga?

Daniela Berlin, 15806 Zossen

1) Das OS ist das Betriebssystem des Amiga, auch Kickstart genannt. Ohne das OS könntest Du Deinem Amiga nicht einmal einschalten.

2) AGA ist ein Grafik-Chipset für den Amiga. Es handelt sich dabei um das neue Chipset, das es seit dem Amiga 1200 und Amiga 4000 gibt. Es ist, wie ja bereits der

## CONTROLLER-FRAGEN

Ich besitze einen Amiga 500 mit A590-Controller. In der Anleitung zum Controller steht, daß ich bestimmte RAM-Bausteine benötige. Ich konnte aber in keiner Anzeige der Händler diese RAM-Bausteine entdecken.

- 1) Gibt es diese überhaupt noch?
- 2) Kann man das CD-ROM-Laufwerk A570 an den Amiga 500 anschließen?
- 3) Gibt es eine Turbokarte für den Amiga 500?

Karl Heinz Brunner, 90461 Nürnberg

1) Ja, allerdings setzen natürlich die Händler nicht ihr gesamtes Angebot in die Anzeigen. Das lohnt sich für die Händler einfach nicht. Rufe einfach einmal an undfrage dort direkt nach. Jeder gute Hardwarehändler kann Dir diese RAM-Bausteine besorgen.

2) Ja, dieses CD-ROM-Laufwerk wurde ja speziell für den Amiga 500 gebaut. Es wird allerdings ein freier Expansion-Port dafür benötigt. Wenn dort bereits ein Gerät angeschlossen ist, muß es einen durchgeschliffenen Port besitzen.

3) Natürlich. Es gibt mehrere Turbokarten von verschiedenen Herstellern für den Amiga 500.

Name sagt, für die Grafik im Amiga zuständig.

3) Nein!

4) Solange sie kein AGA-Chipset benötigen und Dein Amiga-OS aktuell genug ist, laufen sie auch auf Deinem Amiga 600.

5) Schau einfach einmal auf die Workbench-Leiste. Dort steht ganz genau, wieviel Ram noch frei ist. Das gleiche erfährst Du, wenn Du in der Shell den Befehl AVAIL eingibst. Es wird Dir zwar nur der freie Speicher angezeigt, aber wenn nur die Workbench und sonst keine weiteren Programme gestartet wurden, kann man sich recht einfach ausrechnen, wieviel Speicher man hat.

6) Der Amiga 600 hat von Haus aus 1 MByte Ram eingebaut. 6) Das Metallgestell ist für die Befestigung einer internen Festplatte vorgesehen.

## UHR IN DER SPEICHER- ERWEITERUNG?

Ich bin Besitzer eines Amiga 600 mit 1 MByte Ram und hätte da einige Fragen zu einer Speichererweiterung und zu einem CD-ROM-Laufwerk: 1) Braucht man zu einer Speichererweiterung eine Uhr? Wenn ja, wozu ist diese da?  
2) Auf wieviel MByte RAM kann der Amiga 600 aufgerüstet werden?  
3) Was ist ChipRAM?

- 4) Wieviele Disketten-Laufwerke kann man an den Amiga 600 anschließen?
- 5) Wird es in ein bis zwei Jahren noch CD-ROM-Laufwerke geben?
- 7) Warum gibt es kein Towergehäuse für den Amiga 600?

Thomas Glanz, 06712 Zeitz

- 1) Nein, natürlich braucht man dazu keine Uhr. Viele Speichererweiterungen besitzen bereits eine akkugepufferte Uhr. Das hat den Vorteil, daß man nicht nach jedem Einschalten des Amigas die Uhr des Rechners wieder neu einstellen muß. Es gibt einige Anwendungen, bei denen es sehr nützlich ist, eine richtig eingestellte Uhr zu besitzen.
- 2) Mit den entsprechenden Speichererweiterungen gibt es eigentlich so gut wie keine Grenzen bei der RAM-Erweiterung beim Amiga.
- 3) ChipRAM ist für die Grafikausgabe und Soundausgabe des Amigas notwendig.
- 4) Es können insgesamt 4 Disketten-Laufwerke an einem Amiga genutzt werden.

5) Sicher. Ich bezweifle, daß die Computer-Industrie die CD-ROMS wieder abschafft und auf Disketten umsteigt; vielleicht kommen bis dahin ja sogar die sogenannten DVD-CD-ROMs mit deutlich größerer Kapazität. Die Disketten-Hersteller würden sich allerdings darüber sehr freuen.

7) Es gibt Tower-Gehäuse für den Amiga 600. Es handelt sich zwar meist nicht um spezielle Gehäuse für diesen Rechner, jedoch kann mit einigen kleinen Tricks auch der Amiga 600 ohne Probleme in einen Tower eingebaut werden.

## GRUNDAUSSTATTUNG AMIGA 1200

Ich bin Besitzer eines Amiga 500 mit 1 MByte RAMm. Nun sehe ich aber langsam ein, daß ich mit diesem Gerät

Seit nunmehr vier Jahren bin ich stolzer Besitzer eines Amiga 500. Da ich dem Amiga auch weiterhin treu bleiben will, möchte ich ihn aufrüsten und habe hierzu einige Fragen. Ich besitze einen Amiga 500 mit 0.5 MByte ChipRAM, 0.5 MByte FastRAM und Amiga-OS 3.1.

- 1) Ich möchte auf meinem Rechner Amiga-OS 3.1 installieren. Brauche ich hierzu mehr ChipRAM?
- 2) Kann mein Agnus, den ich eingebaut habe, 1 MByte ChipRAM verwalten?
- 3) Wie kann ich mehr ChipRAM erhalten?
- 4) Welche Systemvoraussetzungen benötigen die Programme Final Copy 2, Final Writer 4 und Personal Paint, damit sie laufähig sind?

Andreas Jende, 25479 Ellerau

1) Nein, für das neuere Betriebssystem braucht Du nicht mehr ChipRAM. Allerdings wirst Du mit 0.5 MByte ChipRAM auf Dauer nicht sehr weit kommen.

2) Nein, sonst hättest Du schon automatisch 1 MByte ChipRAM und 0 MByte FastRAM. Um das zu erreichen, muß man den Agnus austauschen.

3) Einfach den Agnus austauschen. Dann wird aus dem vorhandenen FastRAM auto-

matisch ChipRAM. Voraussetzung ist natürlich, daß auch FastRAM vorhanden ist. Du solltest aber auf jeden Fall darauf achten, daß auch noch FastRAM vorhanden ist, da ansonsten

Dein Rechner etwas langsamer wird.

- 4) Bei Final Copy müssen wir leider passen. Final Writer 4 benötigt eine Festplatte und mindestens 2 MByte RRAM. Das Programm läuft zwar auf einem 68000 Prozessor, jedoch kann man dann des öfteren ein kleines Nickerchen machen. PPaint benötigt mindestens 0.5 MByte RRAM. Richtig arbeiten kann man damit allerdings erst, wenn man mindestens 1 MByte ChipRAM besitzt.

## CD-ROM?

Ich besitze jetzt seit ungefähr anderthalb Jahren einen Amiga 1200 mit einer Festplatte und Amiga-OS 3.0. Nun möchte ich meinen Amiga mit einem CD-ROM-Laufwerk ausrüsten. Ich hätte dazu einige Fragen:

- 1) Wenn ich mir ein CD-ROM-Laufwerk kaufe, brauche ich dann ein stärkeres Netzteil?
- 2) Wenn ich ein CD-ROM-Laufwerk habe, brauche ich dann auch CD32-Emulationssoftware? Laufen damit dann auch alle CD32-Spiele auf meinem Amiga?
- 3) Warum werden eigentlich keine CD-ROM-Spiele direkt für den Amiga 1200 hergestellt, sondern immer nur für das CD32? Werden vielleicht bald CD-ROM-Spiele produziert, die 100% kompatibel zum Amiga 1200 sind?
- 4) Hat der Amiga 1200 eigentlich eine Chance,

## UNBEKANNT

- 1) Der Amiga 1200 besitzt ab Werk 2 MByte ChipRAM und einen 68020 Prozessor. Zum Teil wird er aber leider auch noch ohne Festplatte ausgeliefert.
- 2) Meiner Meinung nach sollte

auch in Zukunft noch beständig zu bleiben?

Marc Steinmaßl,  
70435 Stuttgart

1) Nein, das würde das Netzteil des Amiga 1200 noch ohne Probleme schaffen. Allerdings werden die meisten CD-ROM-Laufwerke für den Amiga 1200 sowieso mit einem eigenen Netzteil ausgeliefert.

2) Nein, nur wenn Du CD32-Programme und CD32-Spiele auf Deinem Amiga 1200 nutzen willst. Es laufen zwar nicht alle, aber so gut wie alle CD32-Spiele auf Deinem Amiga.

3) Seit wann? Es gibt viele CD-ROM-Spiele für den Amiga 1200. Nicht alle Spiele, die auf CD-ROM sind, sind nur für das CD32 gedacht. Sehr viele Spiele sind auch ohne CD32-Emulator auf dem Amiga lauffähig.

4) Tja, auf Dauer wird es sicher einmal ein neueres

Modell geben, das den Amiga 1200 genauso wie den Amiga 500 ablösen wird. Dies wird aber bestimmt noch eine ganze Zeit lang dauern.

## CONTROLLER

Ich bin stolzer Besitzer eines Amiga 500 mit 0,5 MByte Speichererweiterung. Da mir die Helpline gut gefällt, habe ich ein paar Fragen an Euch:

- 1) Was ist der Unterschied zwischen einem SCSI- und einem AT-Controller?
- 2) Was ist eine PC-Emulation?

Markus Heinen,  
53797 Lohmar

1) Es handelt sich hierbei um zwei komplett verschiedene Systeme von Controllern. Einfach ausgedrückt, handelt es sich bei dem AT-System um ein langsameres

System als bei dem SCSI-System. Auch beim Preis gibt es einige Unterschiede. AT-Controller und AT-Festplatten sind um einiges günstiger als SCSI-Controller und SCSI-Festplatten. Das gleiche gilt natürlich auch für andere Geräte wie CD-ROMS, Streamer usw.

2) Durch eine Softwarelösung wird praktisch das System des PCs auf dem Amiga vorgetäuscht. Damit ist es mit Einschränkungen möglich, PC-Programme und Spiele auf dem Amiga zu nutzen.

## SOUND-SAMPLER

Ich schreibe zum ersten Mal an die Helpline und hoffe, daß Ihr mir helfen könnt. Ich besitze einen Amiga 500.

- 1) Was ist ein Sound-Sampler?
- 2) Was kann ich damit machen?

3) Brauche ich einen Controller für ein CD-ROM-Laufwerk?

Alexander Gelschefarch,

48249 Dielmen

1) Mit einem Soundsampler kann man Musikstücke von einer Stereoanlage oder einem anderem Gerät auf dem Amiga sampeln. Das heißt, das Gerät wandelt die Musik in Daten um, die der Computer lesen und wieder abspielen kann.

2) Man kann zum Beispiel ganze Musikstücke aufnehmen, um sie auf dem Amiga wieder abzuspielen oder auch nur einzelne Geräusche, um sie in Soundmodule oder anderswo einzubauen.

3) Ja, um ein CD-ROM-Laufwerk an den Amiga 500 anzuschließen, benötigt Du einen Controller, der an den Expansions-Port angegeschlossen wird.

Ausgabe 09/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!

# NACHBESTELLEN!



07/96



08/96



09/96

### 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 nachstehende Adresse schicken.: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESENDSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> Amiga Fun 07/96 „Tiebreak“	zu DM 19,80
<input type="checkbox"/> Amiga Fun 08/96 „Zak McKracken“	zu DM 19,80
<input type="checkbox"/> Amiga Fun 09/96 „Maniac Mansion“	zu DM 19,80
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

# VORRECHT

**Ab  
24.09.96  
am Kiosk!**

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Änderungen ergeben.



Geht das Release-Chaos weiter oder arbeitet die Engine endlich?

The Chaos Engine II

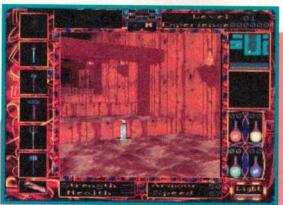
Einmal mehr versicherten uns die Bitmap Bros., daß in den nächsten vier Wochen die Test-Version ihres neuen Action-Werkes fertig sein würde. Hoffentlich ziehen sich die vier Wochen nicht so in die Länge wie bei ihrem PC-Hit Z!



Pinball Prelude  
Necromantic

Tödliches Pinball-Spiel oder Killer-Game?

Der Erfolg des ersten Teils machte die schwedischen Newcomer selbstbewußt. Mit Pinball Prelude Necromantic versprechen sie ein Flipper-Game, wie man es auf dem Amiga noch nicht gesehen hat! Wir liefern erste Bilder!



Trapped

Gefangen auf dem Amiga und packendes Rollenspiel?

Wir nehmen das Debüt-Projekt von New Generation Software genauestens unter die Lupe. Kann dieses Rollenspiel halten, was die beeindruckenden 3D-Grafiken versprechen? Nächsten Monat wissen wir mehr!

FOOTBALL MASTER  
Hattrick-Konturen?

BOGRATS  
Puzzle-Game von  
Vulcan

CAPITAL  
PUNISHMENT  
2 Exklusiv-Demos!

**Verlag:**  
Compuce Verlag GmbH & Co.KG  
Innen-Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg

**Anschrift der Redaktion:**  
Compuce Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion AMIGA Games  
Isarstraße 32-34, 9045 Nürnberg

**Geschäftsführer:**  
Adolf Silbermann

**Chefredakteur:**  
Christian Gellenpoch (cg)

**Stellvertreter des Chefredakteurs:**

Christoph Holoway (ch)

Christian Müller (cm)

**Leitender Redakteur:**

Hans Ipsisch (hi)

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Compuce ID: 100 443, 1115

**Textkorrektur:**

Heribert Achinger (ha)

**Bildredaktion:**

Roland Gerhardt (rg)

**Redaktion:**

Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,  
Leserbriefe: Rainier Rossnitt (rr),  
Userbox: Andreas Magert (am),

Assistent: Michael Erwin (me), Alexander Gellenpoch (ag)

**Lektorat:**

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,  
Simon Schmid, Hans Strobl, Gisela Tröger  
Titelgestaltung: Gisela Tröger

**Grafisches Konzept:**

Stefanie Gellenpoch, Sylvia Stenglein

**Freier Mitarbeiter:**

Oliver Preßlief (op)

**Gestaltung der Eigenanzeigen:**

Stefanie Gellenpoch

**Vertrieb:**

Gong Verlag GmbH

**Vertreibleiter:**

Roland Bollendorf

**Anzeigenverkauf:**

Computer Vertriebsagent Nürnberg

Isarstraße 34 • 90451 Nürnberg

Telefon: 09 11/93 26 82-0

Telefax: 09 11/93 42 78 60

CompuServe: 101642.222

Media-Beratung: Thorsten Szemelat - 191

Media-Beratung: Wolfgang Menne - 431

Disposition: Tanja Kaiser - 321

Verantwortlich: Thorsten Szemelat

**Anzeigenverkauf:**

VECTOR Mediemarketing GmbH

Falkstraße 45-47

47058 Duisburg

Tel. 02 03 / 31 11-34

Fax 02 03 / 03 01 55-51

Thomas Gellenpoch (Leitung, Verkauf - 51)

Oliver Diemer (Verkauf - 54)

Thomas Diel (Verkauf - 52)

Gregor Eicker (Dispositionen - 53)

Verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thomas Kämmer, Thorsten Szemelat

**Anzeigenpreise:**

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8, gültig ab Januar 1996

**Druck:**

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Titel:**

Amiga Games & Extra: Fußball (c) Compuce

Amiga Fun: Maniac Mansion (c) LucasArts, Softgold

**Anwendung & ISSN:**

AMIGA Games Extra (ISSN 6-6339)

kostet im Abonnement DM 79,-

AMIGA Games Extra

kostet im Abonnement DM 139,-

AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im

Abonnement DM 204,-

**Ababotreuung:** Tel. 09 11 5 32 51 79  
Diese Telefonnummer gilt nur für abonnementstechnische 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.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf Tastenkette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firmen Silver Data technik und Computer Verlag bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

# MULTI MEDIA



Ab 7.  
August  
am  
Kiosk,  
oder  
gleich  
be-  
stellen

...  
System-  
voraus-  
setzungen:  
Commodore Amiga  
mit CD-ROM-  
Laufwerk und OS 2.0.  
Einzelne Programme  
können eine höhere  
OS-Version erfordern.  
Für CD32 wird eine  
Boot-CD benötigt.  
Empfohlene  
Konfiguration: 6530,  
Festplatte und 2  
MByte RAM oder  
mehr.

## AMIGA PLUS SONDERHEFT »CD & MULTIMEDIA«

Auf 47 Seiten gefüllt mit ausführlichen Workshops zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt wie Sie auf Ihrem Amiga luppenreine 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 superausführlichen Marktübersicht praktisch aller heute erhältlichen Amiga-CDs.

**Cultur 96**  
Cultur  
96  
ICP ist Messe-  
stalter der  
größten Amiga-Messe  
der Welt.  
15.-17. 11. 96

19,-  
80

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 inclusive einer großen Übersicht, was der Markt alles bietet. Und natürlich ist unsere CD-ROM randvoll mit über 600 MByte!



(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: Euroscheck oder Bargeld.

Meine Adresse:

Name: .....

Straße: .....

Plz./Ort: .....

Unterschrift: .....

Telefon: .....

Lieferung solange Vorrat reicht. Irrtümer vorbehalten.



**ICP**

Bitte Coupon ausschneiden  
und einsenden an:  
**ICP Verlag**  
Bestellservice AMIGA PLUS  
Innere-Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg

# Top Amiga-Spiele 1996 - JETZT brandneu

Für alle Amigas

Tolle Spiele für alle Generationen  
Kids, Erwachsene und Senioren...  
Spiele für Jung und Alt



Versandkosten:

Bar: 0,00 DM  
Scheck: 6,00 DM  
Nachnahme: 10,00 DM  
Ausland Bar: 0,00 DM  
Ausland Scheck: 15,00 DM

Ausland KEINE  
Nachnahme

Der Profi-Versand  
Seit 6 Jahren

Sofort-Bestellung:  
Mallander Computer GmbH  
Bärendorfstr. 24  
46395 Bocholt  
Tel: 02871 / 18 51 15  
Fax: 02871 / 18 66 26

## JETZT NEU: Diskettenaufkleber mit Ihrem eigenen Namen

Eine wirklich tolle Überraschung! Auch als Geschenk! Neuheit in Deutschland!



800 Frösche II Neuauflage  
des bekannten Frosch-  
spiels. Überqueren Sie eine  
Autobahn und einen Fluss.  
Toller Spieldauer für alle.

Jede Disk  
nur 5,90 DM  
TOP PREIS

801 Strike Commander Eines der lustigsten  
Flugzeug-Ballerien, die es gibt. Utos und dumme  
Lemminge machen ein das Kultstufengame zu einer  
Katastrophe. Tolle Grafik und lustige Soundeffekte  
a la Lemmings. Ein tolle gelungene Lied / Action/Komödie.

802 Casino - 16 Mitspieler können bei diesem Spiel  
mit einem Startkapital von 105 Anstreben. Es kann  
bis zu 10 Spieler ausgewählt werden. Den Ein-  
satz und Mut legt jeder Spieler selbst fest. Die tollen  
Soundeffekte lassen Nostalgie-Stimmung aufkommen.

803 Star Bust Bei diesem tollen neuen Break Out  
Spiel haben die Programmierer an Extras und Bällen  
wirklich nicht gespart. Bis zu 25 Bälle gleichzeitig. In  
den 32 Levels darf man nicht den Überblick verlieren.  
Ein toller Leveleditor wird natürlich auch mitgeliefert.

804 Lunar Patrol Mit einem Mondauto haben Sie die  
Aufgabe, eine neuen Planeten zu erforschen. Sie  
müssen gefährlichen Schlägläckern ausweichen und von  
Oven greifen auch schon die Utos an. Doch auch  
ihre Auto ist bewaffnet. Sie können sich sehr zur Wehr setzen.

805 Tecno Ball Ein völlig neuartiger Breakout-Klon mit  
schön futuristischer metallischer Grafik. Manche  
Blöcke explodieren sofort nach der ersten Berührung und andere Blöcke müssen erst 2 oder gar 4 mal vom Ball getroffen werden.

806 Checkers Conquest II Dieses geniale Dame-  
Brett-Spiel ist um einige Regeln als das übliche Dame-  
Spiel erweitert worden. Eine hervorragende Grafik  
bietet das Spiel. Gespielt werden kann entweder  
gegen den Computer oder einem zweiten Spieler.

807 Jumping Jack Bekannt, grandios und doch neu:  
Die putzige kleine Sprung-Held hat die Aufgabe,  
durch anstupsen der Kästchen mit dem Topf die  
herauspringenden Geldstücke zusammenzunehmen. Ein  
komfortabler Level-Editor wird mitgeliefert.

808 Ballermania Die brutale Utos-Orgie. Ballen pur  
gegen sauber armmierten Utos, Feuerwerken und  
Metoneien. Das ganze spielt sich in der Dunkelheit  
des Universums ab. Super Soundeffekte mit  
bemerkenswerten Bässen geben die Rast.

809 Bomber Jack Ein simpelkämmiges, dem man  
Bomben einsammeln muss. Vorsicht: Rotten Bomben  
stehen kurz vor der Explosion, nur die schwarzen Bomben  
sind von Interesse. Den schönen kleinen  
Mädchen sollte man auch nicht zu nahe kommen.

810 Fuzzy Logic 3D-Plattformspiel. Sie steuern  
einen Roboter, der die Computerplatine von Viren  
befreien soll. Eine Spurie, die man fallen lassen kann,  
hilft einem dabei. Ein schwieriges Spiel; denn die  
schwarzen Löcher und das Zeltlöffel bringt das Problem.

811 Der Tod kam in der Nacht Vollständiger  
Shareware-Krimi über 3 Disketten mit fesselhaften  
Filmszenen. Diana, die Frau eines Filmproduzenten  
wurde tod aufgefunden. Sichern Sie  
Spuren und vermehren Sie die Hausbewohner.

812 Mine Runner Super Umsetzung des Loderunner  
in 3D. Der Spieler läuft durch ein Labyrinth. Unter  
Zeitdruck mußt mit Hilfe eines Scanners das Ziel  
finden. Welter Missionen erwarten den Spieler. 3-Disks.

814 Dr. Strange II Nachdem der Dr. im ersten Teil die  
Flucht ergratzt hat, versucht der vernückte Professor  
seinen Wunsch, nach dem Menschen Marke  
"Eigenbau" zu verwirklichen. Spitzen Grafik und  
Ideenreich. Natürlich mit tollen Editor.

815 Püppi Etwas total verrücktes und anderes. Hier  
können Sie schöne Puppen nach Herzenslust per  
Maussteuerung ausziehen, die Kleidungsstücke  
wechseln und wieder anziehen. Oder setzen Sie ein  
Kampfschiff aus Einzelteilen beliebig zusammen.

816 Teat Down The Wall - Pink Floyd Eine Multi  
Media-Show, die einen 15-Minuten Videoclip von  
Pink Floyd zeigt. Dazu spielt in voller Länge das  
Original-Lied "Teat Down The Wall". Danach gibt's  
noch Texture-Morphing, Phong Shading, 3D-Tunnel...

817 Deluxe Vic Blitz Wer kennt dieses Spiel noch vom  
VIC-20? Man muß mit seinem Flieger Häuser zerstören.  
818 Kinder Games 2 wunderschöne Spiele für Kinder. Es  
werden 2 Mitspieler benötigt. Farbensenso & Memory.

819 The Rain War Der Krieg zwischen den Aliens und  
den Menschen geht weiter. Ein toller Spieß. Bis zu 8  
Spieler können dabei mitspielen. Ein toller 100-Minuten-Spaß.

820 Speedy Reedy und his Crazy Capers Ein buntes Spiel für die  
jüngeren Spieler ab 3 Jahren. Schnelles einsammeln von Süßigkeiten ist hier angesagt.  
821 Zerberus Ihre Aufgabe ist es, in jedem Level Simulierte Roboter zu eliminieren. Doch  
man kann nur mit dem Motorrad gegen sie antreten. Ein toller Spieß.

822 Steel Devils 2-Spielerkämpfen sich als Roboter. In 20 verschiedenen  
Landschaften wird gekämpft. Mit echten Samples von Raketen, Granaten und Bomben.  
823 High Pressure Erstklassiges Ballgame in der weiten Ferne des Weltalls.  
Verschiedene Raumschiffe, Meteoriten und Satelliten müssen abgeschossen werden.

824 Urinarius Ein ulkiges Spiel für geistige stolze Menschen. Da schießen Toletten auf Leute, die Ihnen gegenüberstehen. Als Waffe eingesetzt ist ein Hahn. Ein toller Spieß. Ein toller 100-Minuten-Spaß.

825 Highway Patrol Ein Hochgeschwindigkeits-Racer mit dem  
Autobahn ausgestattet. Ein chaotisches Durcheinander auf der Autobahn.

826 Goldgräber Sie graben unterirdisch. Doch jeder Schrift will genau überlegen, seit  
denn die Daleks kommen immer näher und wollen Sie Entsiedlungen vernichten.

827 Lift Runner Der Spieler hat die Aufgabe, die Zügel zu ziehen. Wenn man  
die Kugeln erreicht, erhält man einen Punkt. Ein toller Spieß.

828 Handgammon Das kommt Edition 1996. Das bekannte Wettertalespiel a la Glaucks.  
Das Spiel hat wirklich eine tolle Grafik und spannende Musikunterlage.

829 Space Invaders 5 Eine bekannte Raumballspiele-Simulation in einer neuen Version.  
Sie müssen mit bis zu 500 Raumschiffen die Invasion aus dem Weltall stoppen.

830 Farm Attack Ein neuerlicher Kämpfer gegen die Aliens. Die Panzer können sich um  
360 Grad drehen. Schützen können an den Wänden. Abtreten kann einen treffen.

831 Samurai Showdown Ein packendes Kampfspielspiel der eigentlich ganz anderen  
Art. Da erscheinen 3 Meter lange Kampfböne, man kann gegen Insekten  
beschleichen und man hebt einfach mittels Rückenpfeil ein. Ein witziges Spiel.

832 Labo-Construction Set Sie können verschiedene Materialien  
verbauen. Städte können sich 3-Dimensional in die Suche machen.  
Ein toller Spieß.

833 Shilton Football Ein Fußball - Wirtschafts-Simulation mit kleinen spaßigen  
Einlagen. Da müssen Sie Spieler kaufen, verkaufen oder aber Spieldinge erstellen.  
834 Master Blaster Schnelles Geschicklichkeitsspiel. Knallen Sie sich Ihren Weg zum Ziel  
durch geschicktes Bonbonieren frei.

835 Megatech Ein Action-Spiel mit dem Motorrad. Ein toller Spieß.

836 Megatech 2 Ein Grusel-Action-Adventure. In Dämmerschwimmen müssen  
Sie Ameisen bestehen. Doch Vorsicht vor feindlichen Untergängen. Eine tolle  
Maze-3D-Schwimmen wie in der Realität. Sie bewegen sich frei in alle Richtungen umher.  
837 Super Ball Koffer Ein portables Kugelspiel für 2 Spieler. Ein toller Spieß.

838 Metal Hardball Ein metallisches Spiel, in dem Sie versuchen müssen, mit einem  
Schläger die Metallkugel immer im Tritt halten und dabei die zu treffenden  
Gegendenstande mit der Metallkugel anzupulen.

839 Hexapuzzles Systematisches Denktalent, in dem Sie Farben kombinieren müssen.

840 Big Brain Train Ein toller Spieß.

Sie Ihre Gegner durch gezieltes Setzen von Spuren in den Leiterbahnen an ihrer Kennt.

844 Cyberspore So bunt war Breakout noch nie. Ein Brakupspiel mit unzähligen  
Sonderfunktionen und sauberen Animationen z.B. von Feuerexplosionen usw!

845 Total Extrem Den Flieger starten und alles beschleichen. Ein toller Spieß.

846 Ultimatum Im Jahre 2030 ist die Erde völlig zusammengebrochen. Kriminalität und  
Verbrechen kennzeichnen das Geschehen. Alles ist außer Kontrolle geraten. Doch der  
Prototyp des Vindicators ist fertig. Testen Sie Ihre Intelligenz aus.

847 Island Ein toller Spieß.

848 Island Etwas Wurfglück braucht man schon, um an die wertvollen Grundstücke zu

gelangen. Dann sollte man schnell ein Hotel bauen und ordentlich die Miete kassieren.

849 Xenex Kurzen können eines von drei Raumschiffen auswählen, doch dann kann  
der totale Angriff von allen Seiten des Alles her. Auch Weltmarschord ist eine Gefahr.

850 Style Ein Spiel für Kinder. Hinter 2x2 bis 4x4 großen Feldern sind beide Ge-  
genstände verborgen. Dabei sollte man immer 2 zusammenpassende Motive finden.

## Diskettenaufkleber mit Ihrem eigenen Namen

Thomas Mustermann

Thomas Mustermann