

AMIGA Games Disc**9/96 DM 7,50****COMPUTEC
VERLAG****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 das
 Coupon aus dem Heft. 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!

TOP 100

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

* Ausgesuchte Spitzenqualität
* Exklusiv-Software

* Selbststartend

* Für Einsteiger geeignet

Anwenderprogramme Szenen-Demos

- 001 Amos Paint
- 002 DPaint Praxis
- 003 Malkurs
- 004 1000 starke Sprüche
- 005 Deluxe Logo
- 110 Address Master
- 111 Amiga Base
- 006 Amiga Test
- 007 Astronomie
- 112 Computer Lexikon
- 008 Cross
- 009 Data Easy
- 010 Workbench Copy
- 141 Star Demomaker
- 113 Anfänger Kurs
- 011 Komfort Workbench
- 114 Amiga Atlas
- 012 Diagramm Profi
- 013 Bilanz
- 014 Autokosten
- 015 Icon Disk
- 016 Juke Box
- 115 Game Maker Set
- 116 Label Maker
- 017 Main Actor
- 018 Disk Track Editor
- 019 Video/Film Verwaltung
- 020 Notizblock
- 021 M-More
- 022 Disketten Reiter
- 023 Kassabuch 3.0
- 117 Pro Tracker
- 118 Das Telefonbuch
- 119 C64 Emulator-Pack
- 136 Run II
- 120 3D Demo
- 119 Giga Übersetzer
- 024 Disketten-Verwalter
- 025 Top Timer
- 026 Turbo Title
- 120 Data Master
- 121 3D Demo
- 028 Alpha & Omega
- 027 Chip Shop
- 028 Roots 2 von Sanity
- 029 9 Fingers
- 030 End of Misery
- 024 Sequential Techno
- 029 Rave Hour
- 030 ARTE
- 031 Let's Party
- 025 Capt'n H'm
- 032 End of Misery
- 029 16 Mio. Farben
- 033 Multi Megamix III
- 034 Oddyssey
- 027 Peace of Mind
- 035 Protracker Music
- 036 Skizzo Demo II
- 035 Artwave & Ethic
- 143 Speed
- 036 Substance
- 037 The End
- 038 Trickfilms
- 039 Slide'n Musik

Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung. Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik? Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft, und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. HIT '96 !!!

Tips, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags / Mittwochs-Lotto... und... Mit Serienbrief, Umschlag / Etiketten, Übersetzungsdisk, 10 - DM Verwalter Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw. 1 - 10 - DM Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte. Informationen zu jedem Stern: Name, Lage, Alter... Mit grafischer Darstellung. Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10 - DM Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER !!!

Werkbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich. Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Gratifik-Musik-Demos. 20 - DM Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10 - DM Die besondere Werkzeugbank mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz Werkzeug. Streckenplaner: Berechnet schnellste & kürzeste Strecke. Mit Straßenkarten! 10 - DM Erstellt Kurven, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik. Erfüllt Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter! Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel... Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench. Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Melodien und vielen Sound-Einstellungen. Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventure/Breakout) 10 - DM Beschreibt 15'5-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10 - DM Erstellt komfortable Animationen bis 16.7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich. Spizten Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz! Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell. Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion !!!

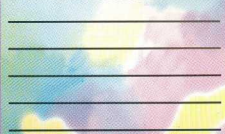
Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten. Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien. Problemlose Ein- / Ausgabeverwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker. Die jeweils neueste Version jetzt mit neuen Funktionen !!! 10 - DM Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Abenteuernummern, Spaß-Abend, Infos... 10 - DM 100% kompatibel mit 64 C64-Programmen. Konverter, Anb., Hilfen, 15 - DM Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15 - DM Vorschau jedes Programms mit Ihrem eigenen Farbort. 10 - DM Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Wörtern. 3 Disks 15 - DM Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und... und... Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftslife. Für Multimedia und zum problemlosen Unterteilen von Videofilmen. Mit Zeitplan. Universaldisk für alle Zwecke. Für Verne, Videos, Sammlungen... 10 - DM Erstellt komfortable 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10 - DM Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15 - DM 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Little. Incl. 3 weiteren Demos!!! Das erstklassige Siegerdemo der Partei von 94 Szenengruppe Nr. 1 !!!

Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10 - DM Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw. 2 Disks 10 - DM Compilation Der wahre Höhepunkt mit Sprachausgabe. 2 Disks 10 - DM Trachte-Musik als MTV-Action-Video-Clip mit paragrafischer Durchdrück-Effekt. Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz !!!

Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitengegnern. Total abgefahren Roman-Cosmos: Ca. 150 Cartoons. 2 Disks 10 - DM Dutzende Überraschungen. Onix-Station. Musikproduktion... Nur A1200, A4000! Die beste interessante Bilder-Show nur für A1200, A4000! 2 Disks 10 - DM Musik aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikwerk. Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20 - DM Film (5 Min.) mit Grafikwerk Enterprise und weiteren Animationen. 10 - DM besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen. Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikwerk. 4 Disks, 20 Min. 15 - DM Computerkunst mit Ray-Tracing-Objekten: Raumschiffe, Autos, Phantasie... High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks. 20 - DM 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum. Juggler, Fraktalbeschleunigung... 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack. 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Configuren für Kinder und Erwachsene. Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

Jetzt NEU: Diskauflieber mit Ihrem eigenen Namen

Thomas Mustermann



250 Diskettenauflieber mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen) in schwarz / weiß.
Best.-Nr. 5000 Komplett nur 29,90 DM
250 Diskettenauflieber mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen) in herrlich leuchtenden Aquarell-Farben.
Jeder Aufkleber hat individuelle Farbmuster !!!
Best.-Nr. 5001 Komplett nur 34,90 DM

Abbildung links ist verkleinert. Originalgröße ist passend für 3,5"-Disk.

Jede Disk nur 5,50 DM

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

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

Spiele, Spaß und Erlebnisse

- 040 New Lemmings
- 041 Lemmings
- 100 Lemm Olympiade
- 042 Operation Lemm.
- 043 Brettspiele I
- 130 Brettspiele II
- 044 Mensch Argus...
- 045 Schach
- 046 5 mal 5
- 011 Power Pack
- 047 Das PEPSI Game
- 048 Ponica Ace
- 049 Hydro Zone
- 050 Karamazup
- 051 VL - Das Spiel
- 052 Memory
- 053 Aztec Challenge
- 054 Battle Cars II
- 055 Blocks
- 056 Bomb Pac
- 057 Conquest & Dom.
- 102 System Defender
- 058 Koptgepläuder
- 103 Dr. Mario
- 059 Dragon Tiles
- 060 Space Taxi
- 061 Quantum
- 062 Megaball II
- 063 Paradig II
- 064 Popeye
- 065 Kick'n
- 066 Slot Cars
- 067 Shanghai '93
- 068 Super Pacman
- 069 Puzzi
- 070 Familienabend
- 051 Power Tetr.
- 071 Die Simpsons
- 072 Tonga
- 073 Top Secret
- 074 Wilder Westen
- 075 Willi Wum
- 076 Wonderland
- 131 Spielhöhe
- 132 Game-Pack I
- 133 Game-Pack 2
- 104 Todesfahrt
- 134 Heil Simulator
- 106 Total Force
- 077 Jurassic Parallax
- 078 Al Disk
- 079 Der rasende Reporter
- 080 David Copperfield
- 081 Military Show
- 082 NASA Show
- 083 Op. Tauschen
- 084 Roulette De Luxe
- 089 Reality Show

25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen. Vom Himmel fallende Lemmings werden gnadenlos abgeballert. 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10 - DM Bratendes Ballerspiel mit Wahnsinnsgratik. Halten Sie das Fadenkreuz im Visier. Mühe und Dame mit ansprechender und gemühtlicher Grafik. **Der Renner!** Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel 15 - DM **Der Renner!** **...nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.** Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter können eingesetzt werden. Originalspiel der Star-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik und Top-Spielspaß. Unglaublich: 5 satte Punkte: Delemma, Poker, Trisvarianten... für 10 - DM **Das neue Werbespiel: Känguru-Rennen, Ölheber, Fischfang, Nil-Überquerung.** Abenteuerlust: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthen und... Der rasante 3D-Action-Flug durch den Zeitunnel. Schnelle Reaktion ist hier gefragt. Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik !!! Länderauswahl mit Hymnen. Erleben Sie in Traumgratik ein Schachabenteuer der Spitzenklasse. **Von der LBSI** Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß. 053 Aztec Challenge. 7 Abenteuer-Geschicklichkeitsspielen. Verfolgungsspiel in Echtzeit-3D-Vektorgrafik. Sehr realistisch. Denkspiel: Ordnen und Verschieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor. Ein Pac-Man-Spiel mit Bombenlegen, Fälschungen und viel. Extrafunktionen. Grafikstrategiespiel um Geld, der totalen Eroberung und Macht. Weltbaum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltene Wesen sind abzuballen. 10 - DM Killerspiel. Gefährliche Jagd in wilden Straßen nach außerirdischen Monstern. Das bekannte tetschinnische Superspiel mit Pillen. 10 - DM Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik. **Legende vom C64:** Tolles Raumschiffstaxi für geschickte Joystick-Künstler. Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinthen. Wahnsinn-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound. Die Top Umsetzung: **Klassiker vom C64:** Roboter im Raumschiff. Tolle C64-Konvertierung. Bunte, tolle Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt. tollen Spaß für alle. Original-RTL-Gameshow mit über 3000 Antworten. 10 - DM Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung !!! 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur. Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. SUPERHIT!!! Traumvarianten mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen. Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt. tollen Spaß für alle. Sammlung von 6 Kartenspielen, Brett- und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt !!! 10 - DM **Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.** Lustiges Jump'n-Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet. 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder. Die neuarige Ray-Tracing-Gratik bietet alles... Wild-West live... Top-Action !!! Mit Profigratik und viel Action. Lustiges Wumpenspiel für 1-2 Spieler. Kinderspiel ähnlich Super Mario mit waghalsig brillanter Grafik. Traumhafter Spielautomat und das legendäre Ping Pong als Neuaufgabe. 15 - DM Revolver (Pengo-Bumm). Universal Conquest (Strategie im Weltraum) 15 - DM Blaster (Action-Ballschuss). Pele-Lustige Schlemmer-Jagd. 15 - DM Auto-Cross-Rennen mit Unfallen und Action-Sound. 1-4 Spieler. 2 Disks 20 - DM Superrealistischer Echtheitssimulator mit allen 30-Details. Ballerhit! 15 - DM Mondautoquell! Steuern Sie Ihr Mondauto wie ein Profi! 10 - DM Wahnsinn Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Untiere. Erleben, sehen und hören Sie den lustigen All wie im Fernsehen. Perfekte hochauflösende 100%-Fotos von **Cinixy**. 10 - DM Das wirklich wahre Wumpenspiel mit Aktionen wie in der Wirklichkeit. Es lohnt sich! Wie funktionieren seine atemberaubenden Tricks. Sie werden erstaunt sein !!! Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern. Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben. Sie werden die Verdröhtheit der Bilder nicht verstehen können. Eine Spezial-De-Luxe Version aus der Szene. Sagenhaft gemühtliche Grafik. 10 - DM Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10 - DM

Maander Computer GmbH

Bärenndorfstr. 24 46395 Bocholt

Die Nr. 1
in Deutschland

Tel. 02871 / 18 51 15
Fax 02871 / 18 66 26

Rufen Sie uns einfach an und geben Sie die Bestellnummern durch. Sie können auch schriftlich per Post/Fax bestellen. Mindestbestellwert: 10 - DM Versandkosten:

Inland Bar:	0 - DM
Inland Schek:	6 - DM
Inland Nachnahme:	10 - DM
Ausland NUR Vorkasse:	
Bar:	0 - DM
Scheck:	15 - DM

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

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



DIE BLOCK- BUSTER SIND DA!

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

Die Tage werden wieder kürzer, die Grillparties enden aufgrund ungemütlich werdender Außentemperatur im Wohnzimmer, und die Softwarehäuser veröffentlichen 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 Hatrick eigentlich kein einziges wirklich ernstzunehmendes Manager-Programm mehr erschienen ist, dürfte die Freude über das seit zwei Jahren angekündigte und immer wieder verschobene Hatrick umso größer sein. Ikarion hielt Wort und liefert ein technisch und spielerisch äußerst ausgereiftes Produkt ab, das die Verkaufscharts 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 ausgereifteres 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-Rubrik, in der wir Monat für Monat die aktuellsten News zu allen Top-Entwicklungen verraten. Wer in Zukunft auch zum Spieleaufschwung beitragen will, augenblicklich jedoch noch bar jeder Programmierer-Kenntnisse 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

Hans Ippisch
Leitender 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 schönere 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 Hatrick und Hunderte Demos, PD-Utilities, PD-Games und vieles mehr warten auf euch! **Der komplette Inhalt ab Seite 68!**



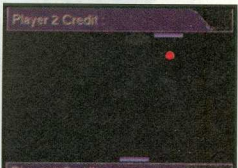
Samba Partie & Update



Fightin' Spirit (ECS)



Tips & Cheats-Demo



Poing



Kargon



Hatrick

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
Infotrial	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

CAPITAL PUNISHMENT	6
Exklusiv-Interview & Preview	

CHECK UP	18
Alle aktuellen Projekte	

DOUBLE AGENT	14
Spy vs. Spy geht weiter!	

NEW GENERATION	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

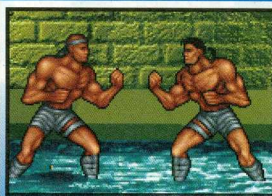
TIPS & TRICKS

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

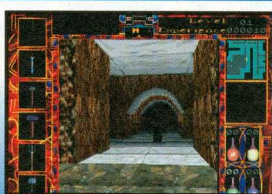
CAPITAL PUNISHMENT



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

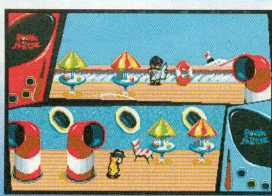
TRAPPED & CO



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 clickBOOM-Projekt!

Von Hans Ippisch



Capital 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, trafen 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 eingerichtet.

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 spielbar und lang motivierend wird.

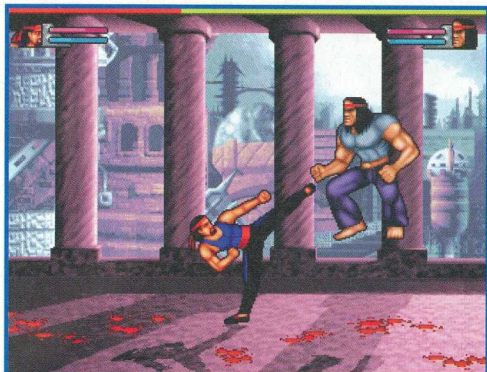
AG: Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, ein Kampfspiel zu produzieren?

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 verschiedene 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 Konsolen 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.



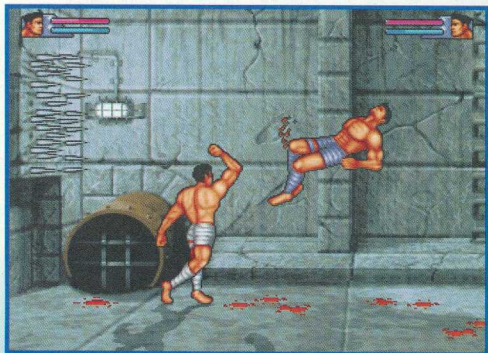
Der realistische Schattenwurf verleiht Capital Punishment ein edles Aussehen.

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 Kick-Boxen, was uns wohl zum stärksten Team der Welt macht, oder? (Lacht!) Scherz

beiseite, wir müssen zwischen Fighting Games auf dem Amiga und anderen Systemen unterscheiden. Auf dem Amiga gibt es kein anderes Kampfspiel, das besser spielbar oder technisch besser ist. Wir wollten uns von den Mainstream-Beat 'em Ups auf dem Amiga unterscheiden, wo man zwar eine Menge Charaktere hat, jedoch nur ein oder zwei Animationsstufen pro Frame. Diese Spiele sehen wie Cartoons aus und spielen sich auch so. Capital Punishment beinhaltet echtes Kämpfen, weshalb man sich auch Kampfaktiken erarbeiten muß. Zusätzlich bemühten wir uns um eine realistische Atmosphäre, wie sie die meisten anderen Beat 'em Ups im Single Player-Modus nicht zu bieten haben. Ob man hier oder dort kämpft, ist letztendlich egal, der Hintergrund ist wie eine Postkarte, man



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 Arbeiterinnen wurden 1991 beim Militärputsch auf einen Schlag arbeitslos. Sie verloren nicht nur ihr Einkommen, sondern auch noch die einzige medizinische Versorgungsmöglichkeit. Doch Spenden – auch von „Brot für die Welt“ – ermöglichen seither die Arbeit eines eigenen Gesundheitszentrums. Hier können sich die arbeitslosen (oft alleinerziehenden) Frauen beraten und behandeln lassen. Hier sind Krebs, Aids, Geschlechtskrankheiten, Familienplanung, Kinder- und Müttersterblichkeit keine Tabu-Themen. Der Wunsch: Die Ausbildung von 40 Gesundheitshelferinnen für die umliegenden Elendsviertel.

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500
(BLZ 370 100 50)

Postfach 10 1142, 70010 Stuttgart

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



Grothe's
Gameshop

Telefon:
0345-6903075

Fax:
0345-6903076

Rennbahring 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 Dittich
Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel
Telefon: 0561-68012 Fax: 68405

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

AMIGA SPIELE

ECS + A500 AGA + A1200	
Allen Breed 302 Killing Gr	AGA DA 59,90
Black Viper (Motorrad)	DA 59,90
Caribbean Disaster	DA 49,90
Civilization (Sim.)	DV 39,90
Coala (Hubschraubersim.)	DA 49,90
Colonization (Sim.)	DV 69,90
Der Produzent ECS / AGA *	je DV 49,90
Erben der Erde ECS / AGA	je DV 49,90
Evolution - Humans 3	AGA DA 49,90
Gloom Deluxe	AGA EV 49,90
Hattrick! (Fußballman./1,5MB)	DV 59,90
Hillsea Lido NEUI	DA 39,90
Jimmys Fantastic Journey	DA 22,00
Legends AGA NEUI	EV 39,90
MAG III ECS / AGA	je DV 69,90
NIMAC IV AGA (ZMB+HD)	DA 49,90
Pinball Prince ECS / AGA	je DV 59,90
Pole Position ECS / AGA *	je DV 79,90
Primal Rage AGA	DA 59,90
Samba Partie AGA NEUI	DA 69,90
Sensible World of Soccer 95/96	DA 49,90
Sensible W o S - Euro Edition	DA 39,90
SLAM TILT (Flipper) AGA	DA 49,90
Soccer Stars 98 (FIFA Anstöß.)	DV 59,90
Super Skidmarks (Sim.)	EV 39,90
Super Skidmarks Data.Disk (Erw.)	25,00
Super Tennis Champs (Sim.)	DA 39,90
Super Tennis Data Disk (Erw.)	25,00
Timekeepers (Geschick)	DV 39,90
Timekeepers Data Disk (Erw.)	DV 25,00
Total Football NEUI	EV 59,90
Worms - Würmerschlacht	DV 59,90
Worms - Reinforcements *	DV a Anfr.
Xtreme Racing AGA	DA 49,90
Xtreme Racing Data Disk (Erw.)	EV 25,00
Zeewolf 2 (Hubschrauber)	DA 59,90

PREISHITS

3D Pool, Action Fighter	je DA 10,00
Aufschwung Ost (Sim.)	DV 19,90
Behind the Iron Gate (Action)	DA 19,90
Budokan (Karate)	DA 19,90
Creatures 1 (Jump'n'Run)	DA 10,00
Dennis (Jump'n'Run) AGA	DA 19,90
Der Seelenraub AGA	DV 29,90
Dreamweb (Adv.) AGA	DV 19,90
Embryo (Jagdlieger)	DA 10,00
Indiana Jones 3 (Jump'n'Run)	DA 10,00
Jack Nicklaus Golf (Sim.)	DA 19,90
Microprose Soccer (Sport)	DA 10,00
Morph (Platform) ECS / AGA	DA 19,90
Odyssey (Platform-Action)	DA 29,90
Populous + Promised Lands	DA 19,90
Rick Dangerous 1 oder 2	je DA 10,00
Soccer Kid (Fußball) AGA	DA 19,90
Streetfighter, Street Car-Racer	je DA 10,00
Summer Camp/Winter Camp	je DA 10,00
Zool 2 (Jump'n'Run) AGA	DA 19,90

CD32 / Amiga CD / Zub.

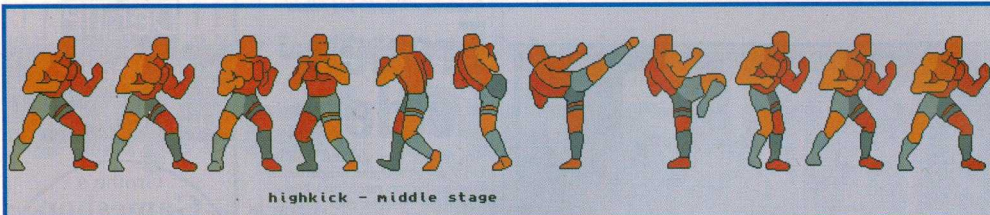
CD32 Bump'n'Burn	10,00
CD32 Defender of the Crown 2	19,90
CD32 Demigods Delight 2	29,00
CD32 Heimdall 2, Last Ninja 3	je 19,90
CD32 Legends NEUI	39,90
CD32 Oh Yes... More Worms (Erw.)	25,00
CD32 Sensible Soccer	10,00
ZUB Amiga-Joypad (Tecno Plus)	19,00
ZUB Amiga-Joystick (Tecno Plus)	25,00

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

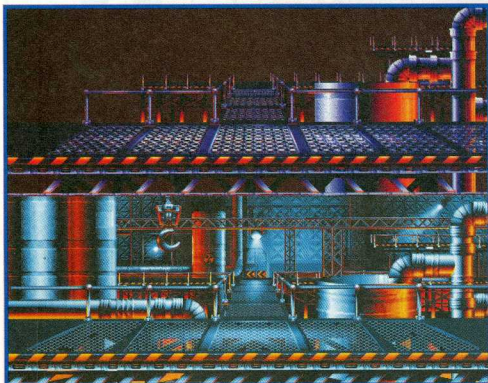
**LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15.-
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplet Deutsch * = noch nicht in der Vorbestellung möglich
Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl. aller NV-Gebühren)

Ausland: nur Vorkasse (bar / Eurocheck / 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.

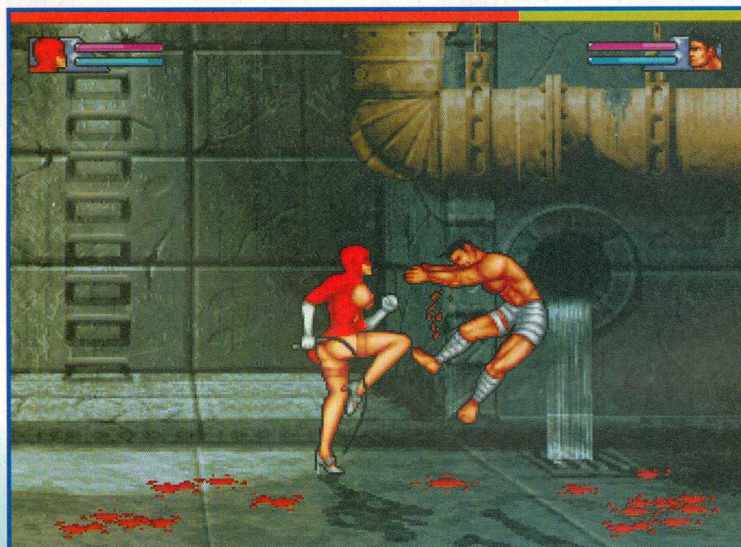
Auf den anderen Maschinen gibt es außerdem ziemlich kuriose Dinge. Im bekanntesten Brutalo-Beat 'em Up wird mitten während des Spiels eine siebenсекündige Nachlade-Pause eingelegt; bei Capital Punishment gibt es nicht die geringste Verzögerung! Unabhängig von den technischen Spezifikationen

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%ig; wenn Du Dich beispielsweise vom Gegner entfernst und er Dich treffen 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

Schnellversand

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

Tel. 0231 - 53 11 334

Fax. - 53 11 333

Bestellannahme von 10-18.30 Uhr

CD 32 CD's

Base Jumpers	19.-
Black Viper	59.-
Bump'n Burn	14.-
Chambers of Shaolin	19.-
Defender of the Crown 2	19.-
Diggers & Oscar	15.-
Erben der Erde	49.-
Elite 2	29.-
Fears	69.-
Fightin' Spirit	39.-
Gloom	39.-
Grandslam Gold Collection	19.-
Jet Strike, N.Falido's Golf, Bump & Burn	19.-
Guardian	15.-
Humans	49.-
Humans 3 Evolution	19.-
Last Ninja 3	39.-
Legends	74.-
Mag!	49.-
Nemac IV (Amiga)	49.-
Pinball Illusion	29.-
Roadkill	15.-
Sensible Soccer	14.-
Seven Gates of Jambala	65.-
Spherical Worlds	33.-
Thomas the Tank Engine	39.-
Worms	29.-
Worms Level CD (Amiga)	29.-

Amiga Spiele

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

Preishits 3.5"

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

Sehr geehrte Kunden,

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

Anwender CD's

AGA Experience Vol.2	29.-
Amiga Tools 4	29.-
Aminet 11 + Xi-Paint3.12	19.-
Aminet 12	19.-
Aminet 13	19.-
Aminet Set 1	49.-
Aminet Set 2	49.-
Aminet Set 3	49.-
Best of Blanker	25.-
Brotkasten CD	29.-
C 64 Sensations	29.-
Eric Schwarz CD Archive	39.-
Gamers Delight 2	29.-
Gateway 2	19.-
Giga Graphic 4 CD's	35.-
Meeting Pearls 3	14.-
Network CD V. 2	39.-
Personal Suite 6.4	69.-
Sci-Fi Sensation	49.-
Sound & Vision	14,90.-
Workbench Add On Vol.	35.-
Workbench Designer	29.-
Zoom CD 2	29.-

Zubehör

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

Adventure-Time

Monkey Island 2 59.-

Die Neuauflage des LucasArts-Klassikers ! Ab OS 1.3 + 1 MB Ram komplett deutsch !

Indiana Jones 4 59.-

Bestehen 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 Anleitung deutsch ! **69.-**

Lucas Classic Adventures

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

Jetzt bestellen:

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

259.- 299.-

Wer jetzt ein CD-ROM LW bestellt, erhält 2 Monate lang ein Freiabo der

Amiga Games CD !

CROSS

Computersystems GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund

Ladenverkauf

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

Dortmund Körnebachstr. 95

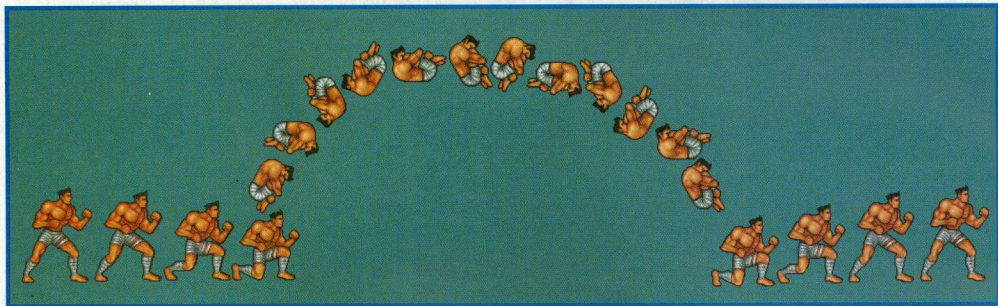
44143 Dortmund
Tel. 0231 - 5311334
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Händleranfragen erwünscht

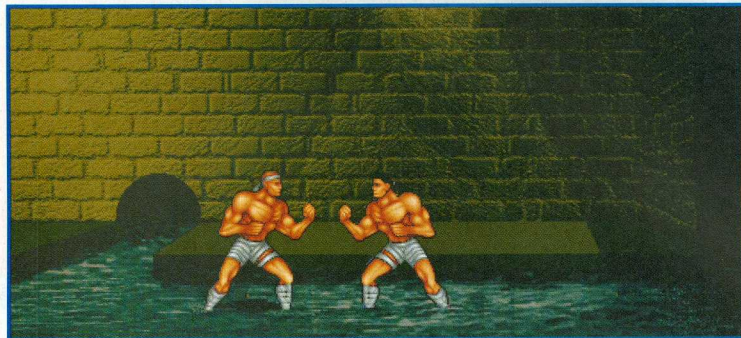
Alle Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Escom AG.

Amiga Spiele

Airbus A320 2	49.-
Alien Breed 3D 2 AGA	59.-
Bling	72.-
Bling AGA	79.-
Breathless AGA	59.-
Chaos Engine 2* AGA/ECS	55.-
Civilization	39.-
Colonization	79.-
Der Reeder AGA/ECS	39.-
Der Produzent AGA/ECS	69.-
Der Seelenturm AGA	29.-
Disney's Aladdin	49.-
Embryo	15.-
Extreme Racing	49.-
Extreme Racing Data	29.-
Fears AGA	29.-
Fightin' Spirit AGA/ECS	69.-
Flight o. t. Amazon Queen	69.-
Gloom deluxe AGA	49.-
Great Courts 2	19.-
Hanse AGA/ECS	44.-
Hattrick!	59.-
Hillsea Lido	49.-
Hugo	69.-
Jaktar - Der Elfenstein	39.-
Kargon	45.-
MAG! AGA/ECS	69.-
Marbleous	25.-
Megarts Hockey	33.-
Monkey Island 2	59.-
Action Fighter	15.-
Atomino	15.-
Aufschwung Ost deutsch	14.-
BIFI Werbespiel	9,90.-
Blob!	9.-
Bob's Bad Day	14.-
Body Blows AGA	19.-
Carrier Command	19.-
Captain Planet	9.-
Carver	19.-
Champion of the Raj ECS	14.-
Compilation Eins ECS	14.-
(Stunt Car Racer, Leaderboard Golf, Italy 1990)	14.-
Dragonstone	19.-
Dreamweb AGA deutsch	19.-
Embryo	9.-
Enchanted Lands ECS	9.-
Fields of Glory	14.-
Globdule	14.-
Ghostbusters	14.-
Great Courts 2	19.-
Jimmie Connors Tennis für Amiga !!	19.-
Heimdall 2	19.-
Hits for Six 1	19.-
F19, Titus Fox, Grand Prix Master, Satan, Stargoose	19.-
Hits for Six 2	19.-
F15 II, Blues Broth, Hammer Boy, Highway Patrol 2	19.-
International Open Golf AGA	19.-
Menace	14.-
Microprose Soccer	14.-
Moonfall ECS	14.-
Outrun	9.-
Populous & Promised Lands	14.-
Populous 2	14.-
Puggsy ECS	19.-
Rick Dangerous 1 oder 2 je	11.-



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, umzu-
steigen.

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: 'Klasse! Den will ich haben!', wie sie es 1985 taten.

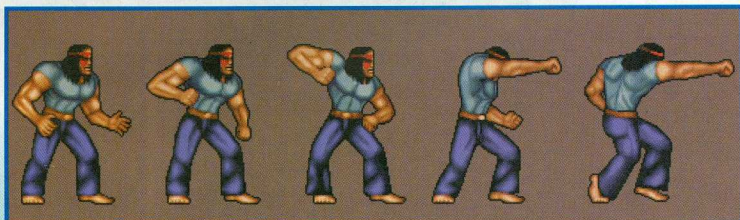
AG: Welche Amiga-Spiele gefallen Dir am besten?

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 Kampfspiele die ich gesehen habe."

CU Amiga

"Capital Punishment ist das ultimative Videospiel."

Amiga Format



Holen Sie sich Ihr Capital Punishment T-shirt GRATIS!

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

International money orders* senden Sie an:

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

Mehr Information bei:

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



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

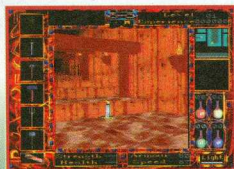


Vom PC zum Amiga!
Diesen ungewöhnlichen Weg geht das neue deutsche Softwarehaus New Generation, das nach seinem für Blue Byte produzierten PC-Hit Chewy zwei Amiga-Spiele unter Eigenregie veröffentlichen wird! Wir haben die ersten Infos!

Die Leute hinter New Generation Software sind belleibe 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 Lorbeeren 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 Autmapping-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 vielsprechenden Amiga-Projekten interessiert. Wer glaubt, einen Hit in der Mache zu haben, ruf 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, dürften 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 frustierend. 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 Bizetti 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

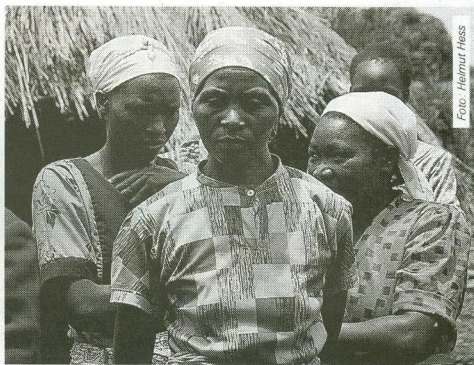


Foto: Helmut Haas

Bäuerinnen-Weisheit

Despotie und jahrelanger Bürgerkrieg hinterließen in Uganda weitgehend „verbrannte Erde“. Doch der Überlebenswille, gerade der Frauen, ist ungebrochen. Sie sind es, die hier für die Ernährung der Familien Verantwortung tragen. Sie sind es auch, die nach sensiblen standortgerechten Anbaumethoden fragen, um den durch Abholzung und Raubbau geschädigten Böden eine Zukunft abzugewinnen. „Brot für die Welt“ hilft einer unabhängigen Frauenorganisation (NAWOU), 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 Fallen, Tricks und Waffen im Spiel versteckt, die den Spielspaß 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 Spiels 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 Maniko bis zum Release jedoch noch behoben werden!

Schön gemacht!

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

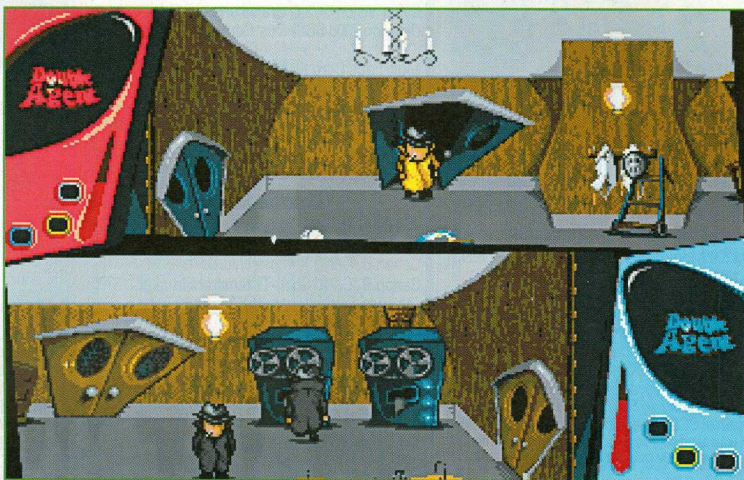
Agent



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.



die am ehesten noch an 50er-Jahre-Science-Fiction-Comis erinnern. Die Animationen sind exzellent gelungen und sehr abwechslungsreich, insbesondere wenn einer der beiden Spione auf eine Falle trifft. Der Humor kommt dabei nicht zu kurz. Ob die Spione nun Grimsen schneiden oder die schwungvolle Musik sich dem Geschehen auf dem Screen anpaßt, Double Agent ist ein

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

Für welche Systeme?

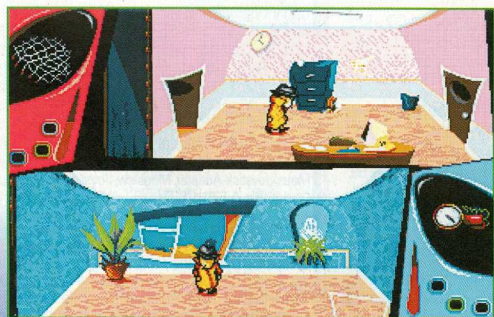
Double Agent wird im September in speziellen Versionen für AGA und ECS-Rechner erscheinen. Die Steuerung per Joystick oder Tastatur ist über-

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 Konkur-

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

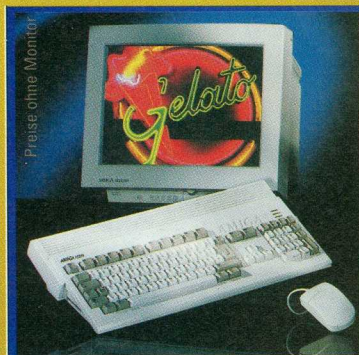


Es ist zwar ganz praktisch, daß man sehen kann, was der Gegner macht, nur weiß der auch, was man selber unternimmt.



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

COMPUTER Vesalia



Preis ohne Monitor

A 1200 und Erweiterungen

Amiga 1200 Magic 3.1, 170 MB-2.5" HD 859,-
Amiga 1200 Magic 3.1, 1.27 GB-3.5" 10 ms 999,-
 Amiga 1200 Magic 3.1, 1.08 GB-2.5" HD 1069,-
 A 1200 Surfer 260 MB-2.5", 144 Modem 959,-
 umfangreiche Anwender-Software u. * T-Online Software
4 MB RAM-Karte, Uhr, Coprozessor-Option 169,-
 4 MB A 1220/25 MHz-Karte inkl. Coproz. 218,-
 Squirrel SCSI-Interface für Scanner, CD-LW 129,-
 Für CD-LW, HD, Scanner, ZIP-/DAT-Drive, Wechselsplatte
 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,-
2 MB Mini-Chip-RAM-Modul, inkl. 8375 239,-
 nur 4 x 5 cm, 1 cm hoch, nicht für REV. 8a u. A 500Plus
 A 500Plus: 1 MB-RAM-Karte, 2 Spiele 69,-
 A 500 / A 500Plus Expansion-Adapter 39,-
 A 600: 1 MB-RAM-Karte, ohne Uhr 69,-

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

130 MB Maxtor 149,- / 170 MB Seagate 199,-
 250 MB Conner 249,- / 540 MB Hitachi 349,-
 810 MB Quantum 429,- / **1.0 GB Quantum 489,-**
 Install-Software, HD-Kabel, Schrauben usw. 15,-

Nützliches Zubehör

A 520 HF-Modulator für Amiga an TV-Gerät 79,-
2.1 Wordbench dtsh., Handbuch, 5 Disk. 29,-
 2.0 ROM mit 2-f. Umschaltung, A 500/A 2000 99,-
 f. zusätzl. 1.3 o. 3.1 ROM, mit WB 2.1 Handb. dtsh., 5 Disk
 OS 3.1 Set dtsh.: A 500 / A 600 / A 2000 je 169,-
 OS 3.1 Set dtsh.: A 1200 / A 3000 / A 4000 je 199,-
Mega Maus (Alfa-Data) mit Maus-Pad 29,-
Amiga-Technologies) Maus sw, Maus-Pad 39,-
 AMIGA-Trackball mit Microschalter 49,-
 Crystal Trackball, leuchtende Kugel 79,-
 Joystick, z.B. Multi-Cruiser, sw o. color 29,-
Technosound Turbo-II Prof., inkl. Software 149,-
 3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück 59,-

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 2085 kompatibel, AVI-Anschluß.
 Cyber Vision 64/3 D Grafikkarte, Zorro II/III a. A.
 Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt. 219,-
IDEFIX u. 4-f. Adapter für CD-LW an AT2008 99,-
 Multi Face Card III, Multi I/O-Karte 139,-
 A 2/3/4000 T-Gehäuse (z.B. Diamond) ab 289,-
A 2000: 2/4 o. 8 MB-RAM-Karte 99,- / 129,- / 179,-
A 2000: 2 MB Chip-RAM inkl. 2 MB Agnus 239,-
300 W Stereo-Aktivboxen (3 D Sound) 99,-
240 / 80 Watt Stereo-Aktivboxen 89,- / 59,-

Drucker-Scanner

WINNER-Handy-Scanner Parallel 139,-
 400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software
Canon BJC-210 Tintenstrahldrucker 319,-
 Canon BJC-210 Color-Tintenstrahldrucker 379,-
 720x360 dpi, Einzelblatt-Einzug, 3.5 S./Min. Amiga-Treiber, 3 J. Gar.
BJC-4100 Color-Tintenstrahldrucker 499,-
 720x360 dpi, Farbe u. echtes Schwarz, 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,- / Stylus Color IIs 329,-
 HP Deskjet 400 399,- / HP Deskjet 660 Color 589,-



Preis ohne Monitor

Citizen ABC
ab 299,-

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,-
 Metallgehäuse, Softw., alle Kabel, 2 CD's, Amnet 8 u. 10
A 600: 2/4-fach CD-LW, inkl. Controller 178,-/219,-
A 600: 6/8-fa. CD-LW, inkl. Controller 269,-/339,-
 Metallgehäuse, Softw., 2 CD's, Amnet 8 u. 10
A 1200: 2-fach CD-LW m. CD 1200+, *4 CD's 179,-
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 Mitumi 139,-
 8-fach Samsung 199,- / 10-fach Ocete 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, Coprozessor-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



nur 339,-

SX-32/II mit 250 MB HD, 4 MB-RAM, 4CD's 599,-
 CD-32 Tastatur sw 99,- / SX-32 Joystick sw 29,-
Amiga Technologies-Maus sw u. Mauspad 39,-
 CD-32-Power-Netzteile 3.0A 59,- / Joypad 35,-
 3.1 Set: 6 Disk, WB-, AReex-, DOS-Handb. 99,-

Ersatzteil-Service

ROM 1.3 39,- / ROM 2.04 39,- / ROM 2.05 49,-
 IC Ramsey 07 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,-
 Coprozessor 16-50 MHz (Quarz 10,-) 19,- bis 179,-
 Coprozessor 50 MHz (PGA) z.B. für Blizzard 199,-
GVP 4 MB-Modul 159,- / 16 MB-Modul 299,-
 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 auswechselb.) 49,-
 Amiga 600 Tastatur int. (Tasten auswechselb.) 39,-
Amiga 1200 Tastatur, deutsch 79,-
 Amiga 2000 / A3000 / A4000 Tastatur, dtsh. 149,-
 4-Spieler-Adapter für Parallel-Port 19,-
 2.5 - 3.5 Harddisk-Kit für A 600 / A 1200 39,-
autum. Maus-Joystick-Umschalter 19,-
 Switch-Box: Drucker/Scanner m. Drucker 39,-
 Scart-Kabel für Amiga an TV-Gerät 19,-
 M14/15/38S-Adapter für Grafikkarte u. PC 29,-
 Parnet-Kabel 19,- CD-32 Sernet-Kabel 59,-
 Nullmodemkabel 25,- Druckerkabel 15,-
 Farbband sw MPS 1230 / 1500C je 10 Stück 30,-
 Tintenpatrone für MPS 1270 29,-

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. Commo., 64 kB Memory-Modul 49,-
 CDTV original Tastatur, schwarz 99,-
CDTV: AMIGA-Maus-Joystick-Umschalter 39,-
 CDTV Scart-TV-Modul inkl. Scartkabel 19,-
 CDTV: automatisches Maus-Joystick-Set 99,-
 Maus-Joystick-Adapter, Maus sw, Joystick sw, Mauspad
 Caddy für A 570, CDTV, ... 1/10 Stück 9,-/70,-

SCSI-CD-Writer Laufwerk

Yamaha CDR 102, 2 x schreiben / 4 x lesen 999,-
 Philips CDR 2000-int. / ext. 2 x / 4 x 999,- / 1118,-
 Yamaha CDR 100, 4 x schreiben / 4 x lesen 1599,-
 Yamaha CDR 102/100-extern je Plus 119,-
 MasterISO Brennsoftware für Amiga 329,-
 CD-Rohling, 74 min. z. B. TDK, Sony 10 Stck 179,-

Mailbox

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

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 4499,-
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,-



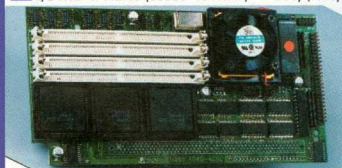
539,-

Disk-Software allgemein

ASIM 3.5, u.1 CD 115,- Final Writer V4.0 dtsh. 198,-
Brilliance V2.0 129,- Final Copy II dtsh. 69,-
CD Boot 1.0 55,- IDE-Fix CDFS 89,-
CD-ROM Starterkit 99,- PC Task 2.03/3.1 39,-/159,-
CD-Write 69,- Personal Write dtsh. 49,-
Deluxe Paint V AGA 149,- 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) 199,-/229,-
4/8 MB T.-Karte (68020-25 MHz) 258,-/295,-
4/8 MB T.-Karte (68030-25 MHz) 299,-/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 96,-/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,-

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

1078 Weird Textures 39,- Epic Collection 39,-
17 Bit 5 th Dimension 33,- Fanta Seas 51,-
3 D GFX 45,- Fresh Fish 10 29,-
3 D Images 20,- Frozen Fish 95 30,-
Amiga Developer V.1.1 20,- Gateway 16,-
Amiga Games 8-Spiele CD 9,- The Global A. Experience 32,-
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 30,-
Amiga Plus 3/96 je 19,- Giga-PD 3.0 dt. 3 CD's 19,-
Amiga Plus 3/96 19,- Gold Fish III 30,-
Amiga Plus Extra 2 u. 3/96 je 19,- Illusions in 3D 20,-
Amiga Tools 2 u. 3/4/95 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,- Light Works 30,-
Aminet Set 1 u. 2 je 49,- Lightwave Enhancer 42,-
Aminet Set 3 49,- LSD Compendium Del. 3 42,-
Amos PD Release 2 45,- Maxon Cinema 4 D Clas. 65,-
Aminet Set 2, 4 CD's 49,- Maxon Raytrace Pro CD 15,-
Animatic 9,- Meeting Pearls III 15,-
Animationen (TGV) 14,- Megahts 3 & 4 je 27,-
Animations Double CD 39,- Megahts 5, 1 CD 16,-
Anime Babes 27,- Megahts 6 27,-
Animania Vol.1 29,- Megahts 7 29,-
Amiga ED Inside 19,- Network CD Volume 2 30,-
Arktis Edition Vol. 1 16,- Nordpol CD 39,-
Artworks 20,- Octamed 6.0 49,-
Audio R. Library 27,- RUS Color-Collection 26,-
The Beauty of Chaos 19,- RUS DTP-Collection 15,-
Best of Blanker Collection 21,- Saar / Amok II 8,-
Brokosten CD 29,- Sci-Fi Sensation 42,-
C 64 Sensations Vol. 1 29,- Sound FX 29,-
Cinema Studio 33,- Sound Library/Graphic 39,-
Clip Art (W.S.) 27,- Sound & Version 30,-
Clip Art GIF Prof. (WS) 33,- Spectrum Emulator 2 26,-
Clip Art PCX Prof. 33,- Special Effects Vol. 1 84,-
Clistomania 58,- Stare Optx 39,-
Comugraphics Phase 1 45,- Steuer Profi '95 43,-
Da Capo Vol.1 36,- Terra Sound 15,-
Demomania 1 20,- The Color Library Vol. 1 35,-
Deutsch. Edition 2 13,- Texture Gallery 65,-
Demos are Forever 17,- Textikon 56,-
Do it! 30,- TurboCalc 2.1 15,-
Desktop Video Dreams 69,- Utilities Experience 39,-
E.M. Computergraf. 1/2/3 je 43,- UPD Gold 4 CD's 49,-
E.M. Computergrafik 4 69,- Visions 25,-
Emulators Unlimited 29,- Workbench Add on 30,-
Encounters 35,- Workbench Designer 27,-
Eric Schwartz CD 35,-



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,-

TIPS DES MONATS

Artex 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 Hardisk 259,-
A 1084 ST Stereo-Monitor mit A.-Kabel 333,-
A 500: 4 MB A 520i Turbokarte inkl. Coproz. 248,-
A 500: 2-fach-CD-LW, 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 Data-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 DELL HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy 159,-
ZIP-Drive-int./extern u. 100 MB Medium je 368,-
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 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,-

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

Alfred Chicken 9,- Guardian 45,-
Alien Breed 3D 57,- Heimfall 2 29,-
Base Jumpers 29,- Humans Evolution 59,-
Battletoads 15,- Myth 15,-
Black Viper 66,- Nemac IV 49,-
Bump 'n' Burn 9,- Out to Lunch 15,-
Cetric 66,- Overkill / Lunar C 15,-
Def. of the Crown 2 33,- Paws of Fury 12,-
D-Generation 15,- Pinball Illusions 48,-
Erben der Erde 51,- Photo Lite 39,-
Elite II dtsh. 23,- Project-X / F17 49,-
Exile 33,- James Pond 2 9,-
Fears 69,- Sensible Soccer 9,-
Fields of Glory 13,- Sleepwalker 15,-
Fury of the Furies 9,- Spies Legacy 59,-
Gamer Cover CD 13-21 je 7,- 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,-

COMPUTER
Vesalia

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

Bestellannahme: 0 28 52 - 91 40 - 10 / -11/ -14

Bestellannahme und Direktverkauf Hamminkeln

Mo.-Fr. 9.00 -13.00 /14.00 -18.30 Uhr Sa. 9.00 -13.00 Uhr

Autobahn A3

Oberhausen-Arnheim

Fax: 02852 /1802

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

9 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 9 Jahre WINNER

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, werkt 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

• In Arbeit •

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

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

GLOOM 2

• In Arbeit •

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 üben schon einmal mit Gloom Deluxe!

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

FOOTBALL MASTERS

• In Arbeit •

Neben dem auf den Seiten 32 und 33 vorgestellten Manager-Game Formula 1 Masters wollen die Neulinge von ESP mit drei weiteren Wirtschaftssimulationen für Furor 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

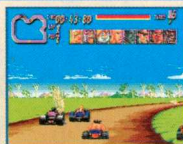
POLE POSITION



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 Wühltischen 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

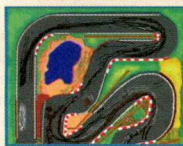
THE CHAOS ENGINE 2



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)



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



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



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 Mania	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
Statix	A1200	4/96	78
Super Skidmarks Data	A1200	5/96	82
Super Street Fighter II Turbo	A1200	2/96	38
Tracksuit Manager 2	A1200	6/96	66
Virtual Karting	A1200	1/96	82
Wheelspin	A1200	10/95	65
XTreme Racing	A1200	5/96	80
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 (neue 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! warteten 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.

Ahnet 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 Spitzenplatz in den Verkaufscharts beschern dürfte.

Studium des Handbuches empfehlenswert!

Ikarions Wettstreit 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 Bildschirmerteilung 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 sie 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 spielbeeinflussende Eingaben mit einer Fax-Meldung nochmals hinterfragt.

schon bald sicher durch die zahlreichen Untermenüs und kann mit den diversen Einflussmöglichkeiten 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 ansehen. 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 eingespeltes 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. Übriggeblieben sind pulsierende Energiebalken, die den Verlauf jeder Begegnung widerspiegeln.

men als ständig aufeinanderprallende Neueinsteiger. Einen nicht minder hohen Stellenwert nimmt die Wer-

bung 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 taugliche 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 Ikarien mit dieser auf den ersten Blick netten Idee nochmals ein kräftiges Stück vom Umsatzkuchen ab. Die zugegeben 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, lukrativere Angebote keine Berücksichtigung

Spieler für ein Aufbautraining freigestellt werden. Auf der anderen Seite gilt es auch genau abzuwägen, ob es nicht sinnvoller ist, einen Fußballer aus einer höheren Liga zu verpflichten, selbst wenn er in dieser Kategorie schlechtere Bewertungen aufweist.

Tabellen, Statistiken...

Im Hinblick auf die Zukunft und bei guter Wirtschaftslage empfiehlt es sich stets, freie Geldmittel in den Ausbau des heimischen Stadions zu stecken. Verfügt man zu

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 Stadionsausbau betreiben.



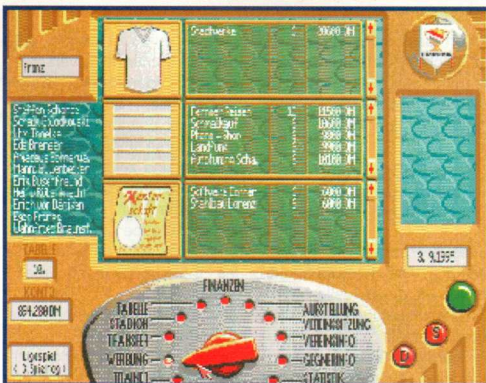
INFO

Fun und Fantasie



Empfindet man einerseits den speziellen Spaß-Modus, in welchem Spieler- und Mannschaftsnamen verulkt werden und Spielberichte mehr Unterhaltungswert als Informationsgehalt besitzen,

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 Mannschaftsmittglieder 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 betreiben zu dürfen.



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

INFO

Wir lassen Vorteil gelten



Wenn 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 zweieinhalbtausend 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,-



**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 Breed Spec. / Qwak	20,-
Video Creator	20,-
Banshee	20,-
Grandslam Gamer Gold Coll. -3 Games-	20,-
(Jet Strike/Bump n Burn/Nick Faldo Golf)	20,-
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	25,-
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,-
Blind!	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,-
Kindoms of Germany dt.	39,-
Legends	49,-
Lost Vikings	29,-
MAG !	74,-
Manchester United ECS	25,-
Megatons 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/Anstoft/Premier 3/Kick off)	65,-
Speris Legacy AGA	59,-
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,-
Tracksuit Manager ECS/AGA	45,-
Triple Fun Pack	45,-
(Die Siedler/Chaos Engine/Terminator 2)	29,-
Turbo Trax	39,-
Virtual Karting AGA	39,-
Watchtower AGA	44,-
Whales Voyage 2 dt.	49,-
Whizz ECS	20,-
Worms	59,-
Xtreme Racing AGA	49,-
Xtreme Racing DATA	25,-
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 7,-
E.M. Compugraphic 4	69,-
Magic 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 incl. Software	699,-
Amiga® 1200 Magic incl. 175 MB HD	855,-
Amiga® 1200 Surfer	909,-
incl. 260 MB HD und externes Modem und Software	955,-
Amiga® Monitor 14385 Autocan	509,-
Amiga® Monitor 15385 Autocan	645,-
Blizzard 1230 IV 50MHz, 68030	299,-
Blizzard 1260 50MHz, 68060	1199,-
Blizzard 2060 50MHz, 68060 SCSI	1295,-
512 KB Speichererweit. incl. Uhr	49,-
CD ROM Controller incl. 4 fach LW	49,-
+ 4 CDs für Amiga 1200	255,-
CD ROM Controller incl. 6 fach LW	49,-
+ 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: • Digita Wordworth	
3.0 • Digita Print Manager • Delux	
e 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



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

Oliver Preißner



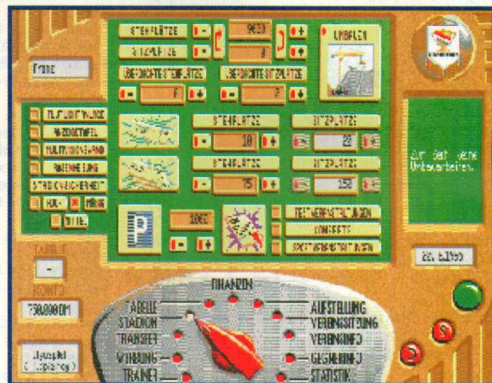
Der Drehschalter erweist sich als äußerst praktisch.

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 Stadien 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 Einflussnahmemöglichkeiten lassen die übersichtlichen Statistiken und Spieldaten 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.

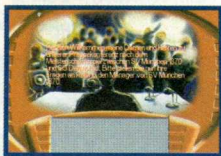
Ikariens Hattrick! hat somit eigentlich alle Features, die einen großen Fußball-Manager auszeichnen. Der Grund, weshalb Hattrick! dennoch die Konkurrenz nicht vom Platz fegen kann, ist zum einen, daß ähnliche, sogar geringfügig umfangreichere Features bereits vor zwei Jahren genossen werden durften.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



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

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.

COMMENT

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



Oliver

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

GAMEPLAY 84%

GRAFIK 76%

SOUND 70%

MOTIVATION 87%

GESAMT 86%

HEISSE ZEITEN!

Unser Tip des Monats:

Alien Breed 3D The Killing Grounds

Team 17 präsentiert die action-
geladene Fortsetzung der erfolg-
reichen Alien Breed-Serie.

A1200-Version *
69,99



Media Point

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

Telefax (030) 794 72 199

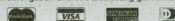
Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

Autom. Ansaagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorzulegen. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NV-Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei – Express-Versand und UPS auf Anfrage – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anfordern, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Games

Alien Breed 3D – Killing Grounds (AGA) *	69,99
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Breathless (nur AGA)	59,99
Colony Wars	49,99
Colonization (dt.)	79,95
Dungeon Master 2 (nur AGA)	79,95
Erben der Erde	59,95
Extreme Racing (nur AGA)	49,99
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Jaktar – Der Eisenstein (dt.)	49,99
Mad News (dt.)	79,95
Magi (dt.)	79,99
Nemac IV	49,99
Obsession	49,99
Pole Position (dt.) *	89,99
Primal Rage (nur AGA)	59,99
Samba Partia (ECS-Version, dt.)	59,99
Samba Partia (AGA-Version, dt.)	69,99
Slam Tilt (nur AGA)	49,99
Soccer Stars 96: FIFA Soccer, Kick Off 3, Aristos, Premier Manager 3	69,99
Super Street Fighter 2	59,95
Tiny Troops *	59,99
Virtual Karting (nur AGA)	49,99
Worms (dt.)	59,99
2 *	59,99

Preisshits (solange Vorrat reicht!)

Aufschwung Ost (dt.)	9,99
Behind the Iron Gate	19,99
Call of Duty	39,95
Der Reeder (dt., A500)	49,99
Der Seelenturm (nur AGA)	29,99
Dune 2 (engl.)	29,95
Fields of Glory	29,99
Gunship 2000 (nur AGA)	29,99
Lothar Matthäus	9,99
ranTrainer (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 Trax	29,99
UFD – Enemy Unknown	39,95
Zeppelin (dt.)	29,99

Disketten

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

Joysticks

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

Wo Sie
uns finden:

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 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 3 Hohlfeldstraße
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hohlfeldstraße
Bus 35, 102

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9
Fußgänger / im Lloydhof
am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichs-
Tram 20,21 Borsenplatz

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Köln
Ritzstraße 44
Tel.: (0211) 914 10 85
alle Bahnhöuse
KEVAG-Bus 9, 10

seit
02.08.96
endlich
auch in
Bremen!

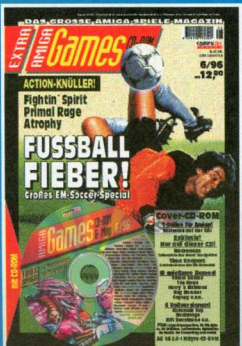
NACHBESTELLEN!

Jetzt die Knaller

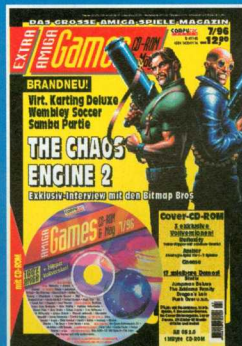
der letzten

3 Monate

nachbestellen!



06/96



07/96



08/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

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

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> AMIGA GAMES 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!

COMPUTEC

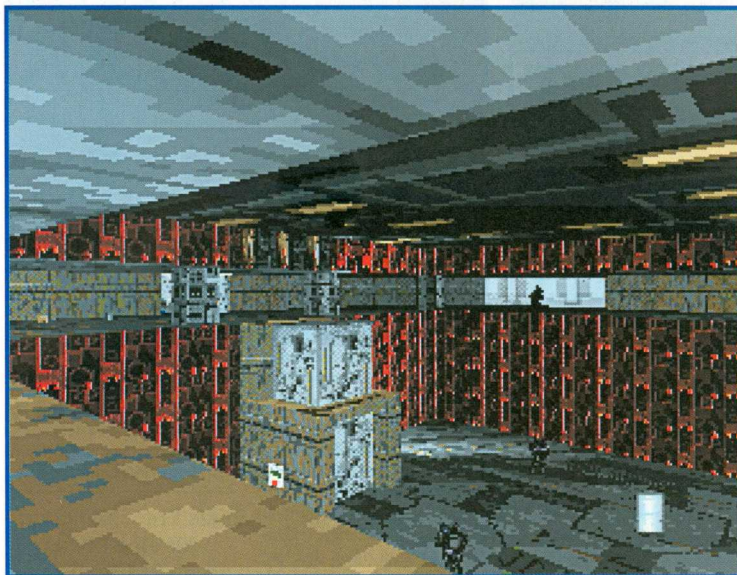
Technisch fortschrittlichstes Spiel oder höchste technische Anforderungen?

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 Kino-film „Aliens - Die Rückkehr“ treibt Captain Reynolds in seinem Rettungs-Shuttle manövrier-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 höchsten 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 schlüpfst, 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	309,-
Amiga 500 plus mit 2MB Chip Ram	369,-
Amiga 600 mit 1MB Chip Ram	298,-
Amiga 600 HD mit Festplatte	398,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip Ram	478,-
Amiga 2000, 1MB Chip Ram	398,-
Amiga 2000 HD mit Festplatte	498,-
CDTV mit FB, Tastatur, Maus, LW	348,-
CD 32 mit 5 CDs	248,-

Speicher, gebraucht

Speichererweiterung auf 1MB, A500	39,-
Speichererw. auf 2.5 MB für A500	159,-
Speichererw. auf 2MB, A500+/A600	79,-
Speichererw. 2MB/AMB A2000	148,-/198,-
2MB Zipp-Ram (f. 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 LC64/A600/1200	148,-
Farbmonitore 1081 oder baugleiche	195,-
Farbmonitore 1084 oder baugleiche	229,-
Farbmonitore 1084S oder baugleiche	248,-
Multiscan, Autoscan Monitore	ab 298,-

gebrauchte Turbokarten

Turbo A500, 14MHz, 4MB	248,-
Turbo A1200, 28MHz, 4MB, MMU	249,-
Turbo A2000, 14MHz, 2MB, MMU	298,-
Supra-Turbo 28 für A500 und 2000	148,-

gebrauchte Drucker

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

Zubehör, Ersatzteile

Netz. A500/1200/2000	59,-/69,-/119,-
Tastatur A500/A2000 o. A1200	69,-/98,-
Kickstartchipsätze A500 bis 2000	15,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt	248,-
Austauschgröße Amiga 500	150,-
Kickstart 1.3, 2.0, 3.1	29,-/39,-/99,-

Tauschaktion

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

Neue Amigas:

Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Pak.	698,-
Amiga 1200 Magic, HD175, Pr.-Paket	948,-
Amiga 1200 HD 260, Surfer	998,-
Amiga 1200 Turbo 28MHz, 6/175MB	1248,-
Amiga 1200 Tower	998,-
A1200 Tower, 6MB, HD 1,3GB, CD	1698,-
Monitor Autoscan 1438S	549,-
Monitor Autoscan 1538S	689,-

A1200 - Aufrüstung

Festplatte 2,5" 175MB	238,-
Festplatte 2,5" 260MB	279,-
Festplatte 3,5" 1,3GB mit Einbausatz	398,-
Innovativ-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.

Bühler-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. Begegnest 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

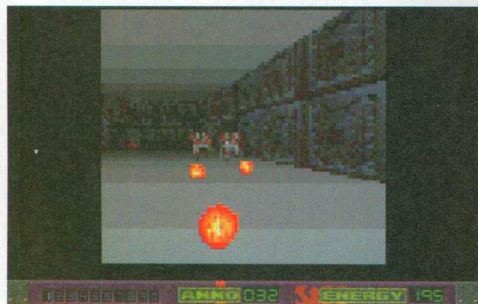
AB3D II Schwierigkeiten mit der Steuerung von Reynolds, da auch hier kleinste Drehungen und Wendungen so gut

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

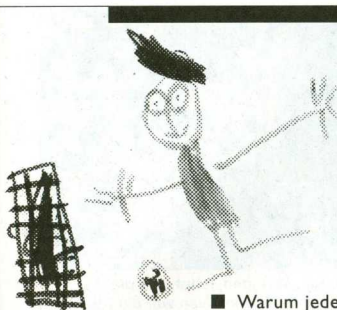
Kein Fortschritt im Standard-Bereich!



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 eingerahmten 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.




*ich werde
später mal
Fußballer*

■ 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 –

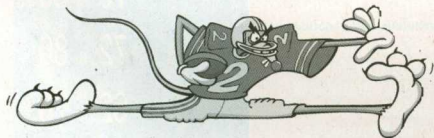
Dem Leben zuliebe.

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

90 90 93



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



Hol Dir das Abo - Einfach
Abocoupon im Heft ausfüllen!

ERLEBEN! INFORMIEREN! KAUFEN!

»Eine der erfolgreichsten
Computer-Messen Europas«



Computer
Online
Multimedia
Entertainment



15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELÄNDE KÖLN, HALLE 10+12

INFOHOTLINE

TEL: 08642/899953

HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschafts-
veranstaltung 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		DM

(Versand nur gegen Vorkasse. Bitte Eurocheck 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 Standart-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-Chip-satz 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



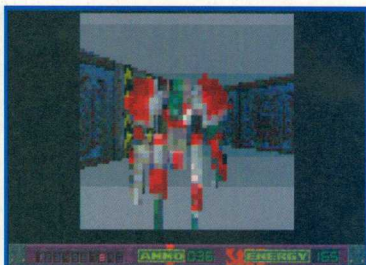
Die angreifenden Gegner sind teils sehr flott unterwegs, so daß das ohnehin schwierige Zielen noch unpraktischer wird.



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 liebevoller 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 Festplatteninstallation, 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 Spielstandsdiskette nicht korrekt ein, sitzt man einmal mehr vor einem schwarzen Bildschirm. Am ärgerlichsten ist jedoch, daß man bei der Verwendung eines Amiga 1200 ohne Speicherweiterung 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 aufhören, 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 Mangelerscheinungen 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

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

GAMEPLAY 76% 80%

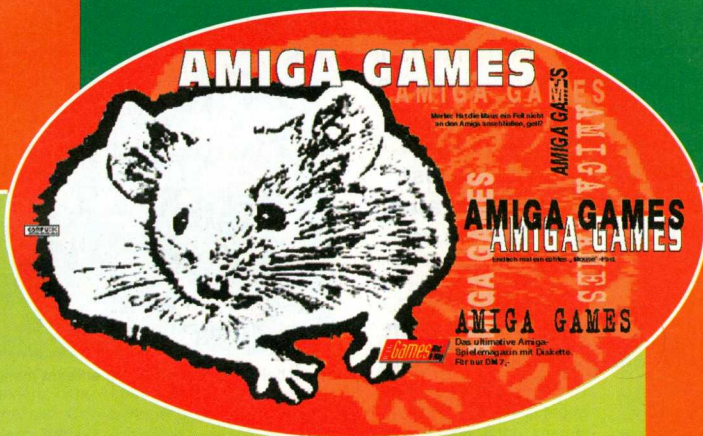
GRAFIK 72% 86%

SOUND 62% 78%

MOTIVATION 79% 84%

GESAMT 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 Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

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

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **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

3300

COMPUTEC
VERLAG

Besser als Pole Position?

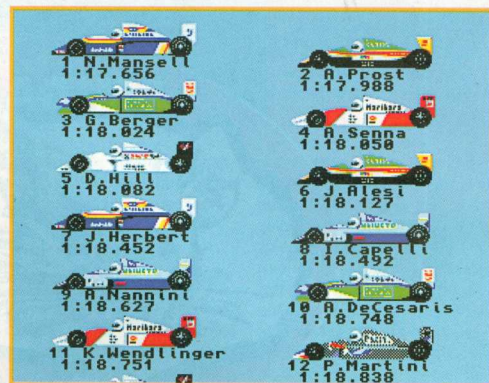
Formula 1 M

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.

Bevor 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



1 N. Mansell 1:17.656	2 A. Prost 1:17.988
3 G. Berger 1:18.024	4 A. Senna 1:18.050
5 D. Hill 1:18.082	6 J. Alesi 1:18.127
7 J. Herbert 1:18.452	8 I. Cabellotti 1:18.452
9 A. Nannini 1:18.627	10 A. De Cesaris 1:18.748
11 K. Wendlinger 1:18.751	12 P. Martin 1:18.838

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 Spielzieles 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 Ausschauen des richtigen Reifenfabrikats und des passenden



Grafische Hochgenüsse darf man leider nicht erwarten.



asters



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

Fahrern 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 den Hauptmenü zum ersten Rennen der Saison gehen. Eine kleine Wetteranzeige gibt Dir die entsprechenden Witter-

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

ungsverhältnisse 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 Heraussetzen der Flügel bewirkt ein dement-

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

Manager wie eh und je?

Auch Leute, die nicht so am Formel 1-Sport interessiert sind, sollten bei diesem Spiel mal einen Blick riskieren. Bei Formula 1 Masters gibt es genügend interessante Möglichkeiten, und alle, die Management-Spiele und ein wenig Herausforderung mögen, sind hier sowieso vollkommen richtig. Zwar ist kein Actionteil im Spiel integriert, bei dem man eventuell sogar ein Auto hätte fahren können, doch man muß sich immerhin um die Boxentaktik kümmern und kann hier direkt eingreifen. Beim Stop benötigt man recht gute Reaktionen, denn sobald der Wagen ankommt, erscheint ein großes Rad, in dessen Mitte Du mit der Maus klicken mußt. Dies hat zwar, vor allen Dingen bei langsamen Reflexen, nur geringe Auswirkung auf das Rennen, ist aber hauptsächlich als aufmunterndes Feature eingebaut worden.

Generell haben sich die Programmierer einige nette Sachen ausgedacht, die das Spiel sehr gut spielbar machen. Zum Beispiel kann man, wenn alle menschlichen Spieler aus dem Rennen sind, das Rennen beschleunigen und sich nur noch die Statistiken anschauen. Hier sind so ziemlich alle Daten über Fahrzeug und Fahrer enthalten, aus denen Du für das nächste Ren-



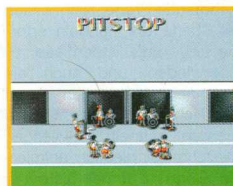
Nur wenige Zwischenbilder verbessern die karge Aufmachung.

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



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 Formel1-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

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

GAMEPLAY 76%

GRAFIK 55%

SOUND 65%

MOTIVATION 79%

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 Plattformsprinter zeigt uns, daß viele spielerische Ideen noch längst nicht restlos ausgeschöpft sind.

Das satte 24 Levels umfassende Hüpical 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 Kulterraugen, 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 manövrieren. Die in sich nochmals untergliederten Welten sind allesamt abwechslungsreich und ansprechend detailliert dargestellt, wenn auch auf zusätzlich belebende Backgroundanimationen 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



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 grimmiger Toaster geflogen.

können. Stehst Du vor Ebenen, die Du im Sprung nicht mehr erreichen kannst, bekommt die bedingte Tragfähigkeit Deiner Ballons Bedeutung. Indem Du sie

geschickt platziert und darauflspringst, kannst Du nämlich selbst weitere Strecken in der Luft zurücklegen.



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%

GESAMT 60%

+ bunte und abwechslungsreiche Levels

- einfallslose Musikuntertarmung



“

Herzlich 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 Anco. 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 POWER TIPS 09/96

KOMPLETTLÖSUNG

- 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

HALT

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine SEGA Magazin-Tips bestellen:
St. _____ HELP-Sammelordner „SEGA Magazin“ je 10,- DM _____

Gesamt _____ DM _____

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM _____

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computer Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name _____

Straße _____

PLZ Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

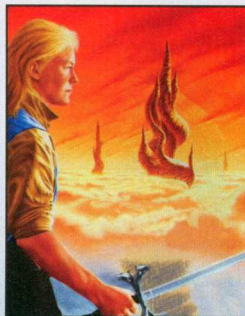
◀ ZUM SAMMELN!



- 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 zusammentun. Durchkreuze nun den gesamten Bereich, bevor Cho erneut das Tageslicht sieht. Die Information, wie das zu bewerkstelligen ist, findest Du genau hier.

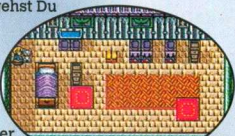


Die Droiden, auf die Du in den verschiedenen Gegenden dieses Levels triffst, reden ziemlich wirr; trotzdem benötigst Du zwei von ihnen, die Dir bei verschiedenen Dingen helfen müssen. Mehr

davon später. Nachdem der Sternenschlüssel in Deinem Besitz ist, gilt es, noch drei weitere Schlüssel zu bekommen, damit Du im Level vorankommst. Spreng dich mit einer Bombe durch die Barrieren und orientiere dich in östlicher Richtung nach oben. Du triffst 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. Spreng 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 triffst 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, gefangengehalten 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 wehre 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 ankommst. 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

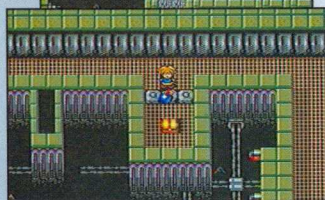
wieder um und gehe an dem Droiden vorbei, der die Bombe entschäfft hat. Bevor Du die Brücke erreichst, siehst Du eine weitere Holztür. Benutze den Diamantschlüssel und gehe die Passage entlang. Vernichte den Roboter und betritt den Raum. Drücke den Hebel an der Wand, verlasse den Ort und gehe zurück 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 schläft 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 auflären 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.

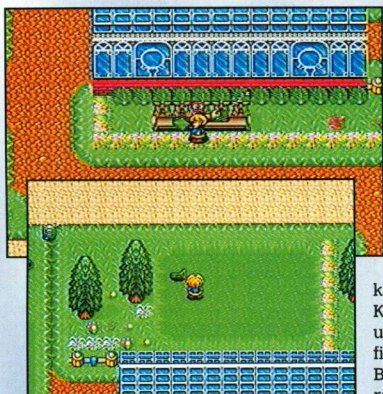


Gehe nach Norden, bis Du zu dem Haus kommst, wo das Mädchen an der Tür steht. Halte ein Schwätzchen. Sie sagt, daß ein garstiger Biber ihre Wasserleitung zerstört hat und sie immer einen sehr langen Weg zurücklegen muß, um Wasser zu holen. Sie wird Dir sehr dankbar sein, wenn Du den Damm und den Biber vernichtest. Hänge nun die blauen Sachen von der Wäscheleine ab und nimm sie für später mit. Im Westen triffst 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. Schau 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 Zauberrumhang 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 Karamel. Verlasse nun das Kloster zum letztenmal. Renne jetzt nach Osten und bringe den Biber mit dem Karamel dazu, seinen Wachtposten zu verlassen.





Gib dem Biber das Karamel, er geht dann. Das Wasser fließt nun wieder normal, und Du kannst nochmal mit dem Mädchen aus dem Haus neben dem Fluß sprechen. Als Dank für Deine Hilfe händigt sie Dir einen Wetzstein aus, mit dem Du alle Messer schärfen kannst. Gehe nun nach Norden, bis Du Folliok, den Gärtner, der Gras schneidet, triffst. Er berichtet, daß die Messer seines Rasenmähers stumpf sind. Gib ihm den Wetzstein. Folliok freut sich, Du bekommst jedoch momentan noch nichts für Deinen Gefallen.

Südlich des Gartens, hinter den Gewächshäusern, kommst Du an ein Gemüsefeld, das sich jedoch als Komposthaufen entpuppt. Grabe ihn mit der Schaufel um, und Du findest eine Bombe und ein rotes Kleidungsstück,

das zweite Teil von dreien, 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 mäht. 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 Du sonst eventuell die ganze lange Prozedur noch einmal hinter Dich bringen mußt.

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. Wähle 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 begib' 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 Skorpiones 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 Elmore, den Wächter von Sandoons Versteck herbeirufen.

Elmore 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 Elmore triffst. Dieser Raum befindet sich rechts, wenn Du den linken Gang in der Hütte hochläufst.

Sobald Du Elmore 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. Elmore 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 Elmore zu nahe kommt, rennst Du um ihn herum auf die andere Seite. Hierfeuerst Du wieder ein paar Schüsse ab und wiederholst diesen Vorgang. Nach einiger Zeit sollte Elmore vernichtet sein, und er wird Dir den Schlüssel zurücklassen, mit dem Du die Wüste verlassen und Dich in Richtung Gallus aufmachen kannst.

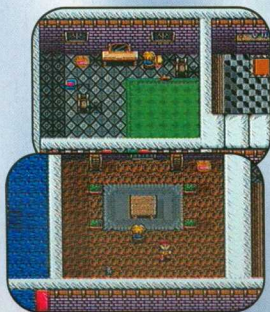


GALLUS FESTUNG

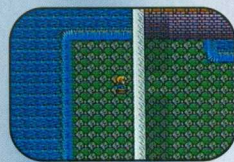


Whiskeyflasche, die Du benötigst, um am Wächter an der Tür vorbeizukommen. Verlasse nun den Raum und gehe zum Wächter. Rede mit ihm. Danach gibst Du ihm die Whiskeyflasche. Er trinkt ein wenig davon und fällt dann schlafend auf den Boden. So kannst Du durch die Tür gehen, die er bewacht hat.

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, so siehst Du einen schlafenden Mann in der Küchentür. 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 große 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 Spielaufbaues 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 gehst Du weiter nach oben; Du wirst eine weitere Note in einer Truhe im Korridor finden. Am Ende des Korridors gehst Du nach links und kommst dann in ein Schlafzimmer. Hier steht wieder eine Truhe mit einer Note. Nimm sie mit und begib 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 verschlucken wird. Gehe dann in den Raum und nach rechts. Hier befindet sich eine Truhe mit einer Gifflasche. 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 dann 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 aussehende Mahlzeit erblickst. Dies ist Gallus' Essen. Also das Gift 'raus und ins Essen geben.

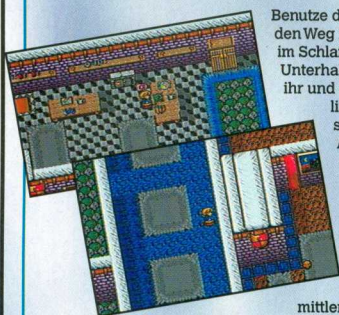
Nun mußt Du ungefähr in den Abschnitt zurück, wo du den echten Jecroon gefunden hast. Dort findest Du einen Korridor mit drei grauen Matten auf dem Boden. Gehe zur

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...



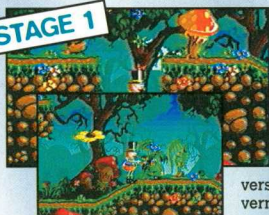


TIN TOY IN THE HOUSE OF FUN ADVENTURE

Diesen 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 „Hutform-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 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 „Hutform-“ 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 Stümpfe 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.

STAGE 2



THE MAGIC KITCHEN

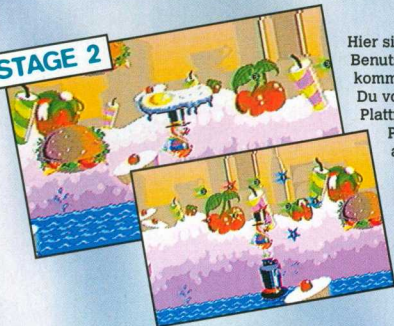
STAGE 1



Der Burger hilft Dir, zuerst auf die Ketchupflasche und danach auf die Eierplattform springen zu können, wo ein 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.

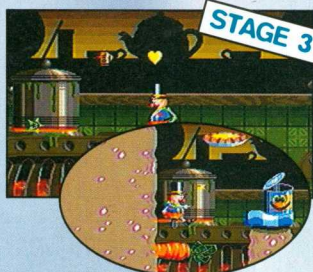


STAGE 2



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. Hüpf nun 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 Sternweg, 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 Sternweg 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 Bauklötze springst, findest Du ein Extraleben. Wend Dich nach rechts und schieße auf den Dinosaurier. Springe auf den Klötzchen 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 Helikopter 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 einem Abstand zu ihr zu landen, um so dem Radiergummi auszuweichen.



STAGE 3

Sammele 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 herannaht. 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.

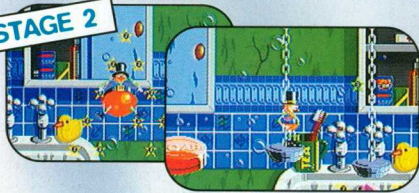
THE BUBBLE BATHROOM

STAGE 1

Sobald Du den 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 „fresch“-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 davor 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.



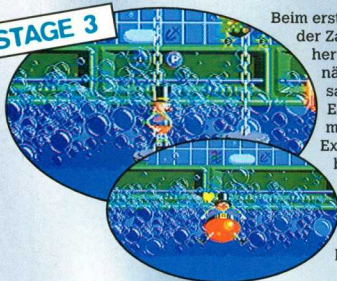
STAGE 2



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. Sammle alle weiteren Power-Ups, die Du finden kannst, ein. Unter der Regenbogenbrücke unter den Röhren, erntest 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 Zahnpastatube 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



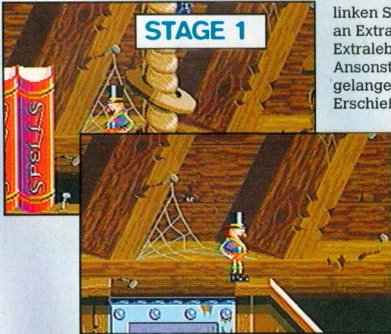
Ein großer gelber Kreisel ist Dein Levelendgegner. Wende die Wirbelsprüche an und springe fortwährend auf den Gegner und in ihn hinein. Hast Du nicht genug Wirbelzauber, wird es etwas schwieriger. Dann mußt Du nämlich noch zusätzlich auf die gelben Bälle achten. Am besten, Du wartest auf einem der Stöpsel,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

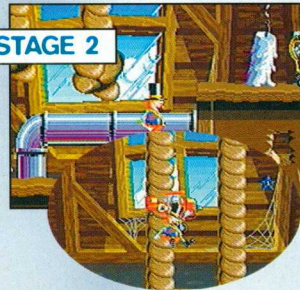
STAGE 1



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. Verlasse 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“. Hänge 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. Gehe 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. Hänge Dich nun auf der 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 beschieße 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 aufgibt und vernichtet 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 Continue-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 feuernden Fisch. Achte darauf, nicht auf der Krabbe unter Dir zu landen.



Diese mußt Du erschießen, bevor Du landest und den Fisch holst. Feuere nun auf die Kisten und bewege dich dann nach links. Während Du herabfällst, mußt Du die drei grauen Muscheln vernichten. Warte, bis sich Deine „Normalwaffen“ aufgeladen haben, und attackiere nun den Hai. Du erhältst einen „Upwards-Shot“ und kannst diesen Teil beenden.



STAGE 6

Radiere die Krabbe unter den verschwindenden Plattformen aus und bewege Dich nach oben. Erwähne 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 Versehen 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 beschleße sie.

Benutze die Sprungfedern nach oben und gehe nach links. Versuche zuerst, die Krabbe auf der klebrigen Plattform zu erreichen, begib dich dann auf die verschwindenden Plattformen und vernichte nun die fliegende Kreatur über Dir. Versuche nun, die braune Krabbe über Dir zu fangen, hüpfе 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.

STAGE 8



Plastic Place

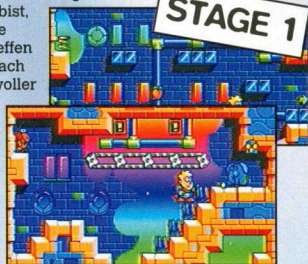
Wenn Du mit Hilfe der Sprungfedern oben angekommen bist, und auf dem Förderband gelandet bist, drehe Dich rasch um und erschleße schnell den Hund, bevor er Dich treffen kann. Jetzt bringen Dich die Sprungfedern nach links und eliminiere den Vogel. Du befindest Dich in einem Bereich voller



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 hin- und herschitterst. Hüpfе 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 erschleße den Elefanten kurz vor der letzten Sprungfeder. Für die letzte Kreatur brauchst Du eine Bombe.

STAGE 1



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, triffst Du auf einen grauen Hund, den Du erschleßt. Verlasse den Bildschirm. Auf der anderen Seite

triffst 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.

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

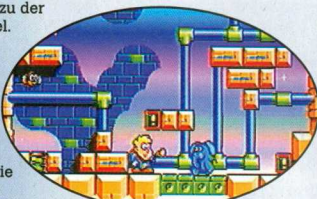
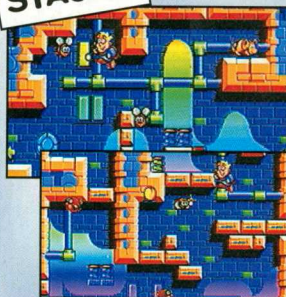
STAGE 2



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 Piepmätze 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, hüpfе 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 kleine 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.

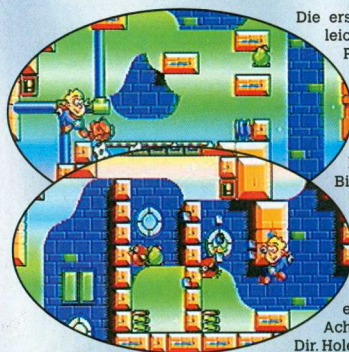




Hole den Hund und benutze die letzte Plattform als Rettungsanker über das Wasserbecken zur Sprungfeder. Benutze jetzt sämtliche verfügbaren Sprungfedern nach oben. Fange dort den Vogel; auf diese Weise erhältst Du den „Dreierschuß“, um die letzten zwei Kreaturen erwischen zu können. Sind auch diese ausgelöscht,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

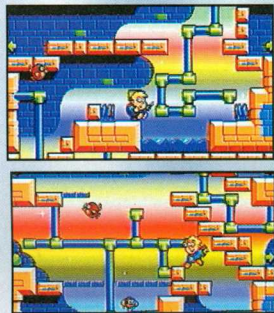
Wie gesagt, die letzten drei Level waren der ruhige Teil. Jetzt wird's kompliziert. Vier nette Hündchen warten auf Deine Aufmerksamkeit. Also: Springe über den Pool, auf die verschwindenden Plattformen und auf die Sprungfedern. Lande auf der Plattform oberhalb, links der Sprungfeder. Erschieße den Hund unten links. Lasse Dich fallen und bewege Dich gleichzeitig nach links, damit Du nicht im Wasser landest. Fange den Hund und springe auf die Feder zurück. Hole den zweiten Hund links und hüpfе 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 feuernd nach rechts bewegst.

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. Fange die zwei Vögel und mache Dich für den Schlußteil bereit. Weiche den Stachelplattformen 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



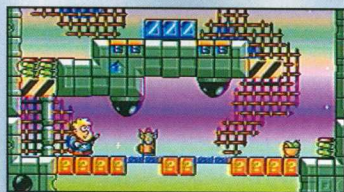
Du startest oben im Level und bewegst Dich dann nach unten. Weiche dabei dem Wasser aus, indem Du den Vogel wegfliegen läßt und dann auf die Sprungfeder hüpfst. Lasse Dich über das Wasser katapultieren, aber lande nicht auf der Sprungfeder am anderen Ufer, sonst wirst Du doch noch naß. Erledige diesen 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



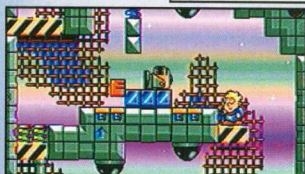
Future Zone

Nun warten viele Plattformen, die jedoch schon nach kürzester Zeit wieder verschwinden. Eile ist also geboten. Du mußt Raketen abfeuern, damit sich die Plattformen nicht so schnell wieder auflösen. Bleibe nahe am Boden und feue 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 Robotergeschützen aus. Versuche, den Roboter zu erwischen, wenn er sich auf schlüpfrigem 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.

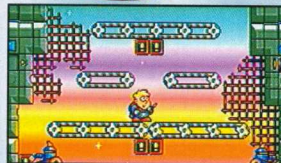
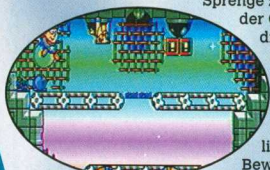
STAGE 1



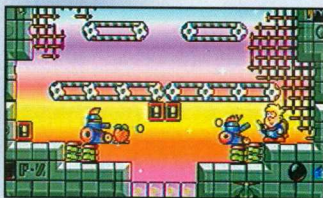
Dieser Level startet oben, und Du mußt mit den Fahrstühlen nach unten gelangen.

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

die Plattformen und lasse Dich nach unten, in die Mitte des Fahrstuhls, fallen. Jetzt taucht das Raumschiff auf. Sprengte 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. Feue jetzt auf die Kisten mit dem Bonus-Raum-Icon. Im Bonus-Raum findest Du zahlreiche Continue-Sterne, wenn Du auf die Wände feuerst. Weiche auch hier wieder den Projektilen aus.



STAGE 2

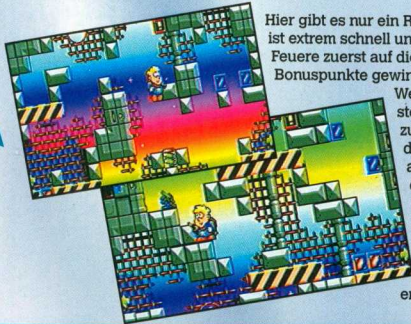


Hier gibt es nur ein Raumschiff, aber das hat es in sich. Es ist extrem schnell und trickreich in seinen Bewegungen.

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.

STAGE 3

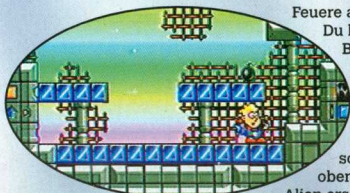
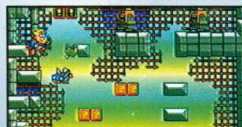




STAGE 4

Die Wände bestehen in diesem Level aus Sprungfedern. Wenn Du sie einmal berührt 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 feuert 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.

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 Wandfeuerst, erscheint ein Bonus-Icon.

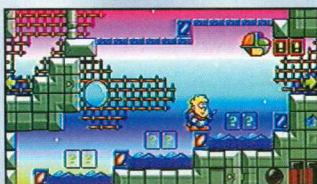
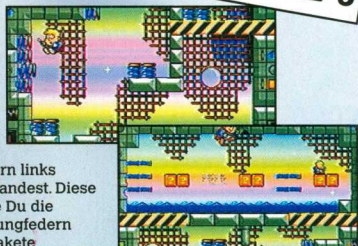


Feuere auf die Boxen mit den Ausrufezeichen, und Du bekommst ein Stöckchen Obst und eine Bombe. Nimm die Bombe und begib Dich auf den rutschigen Plattformen nach rechts. Springe nun so oft nach oben, bis das

Alien erscheint. Wirf

die Bombe, sammle die Kreatur 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 beschermen 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.

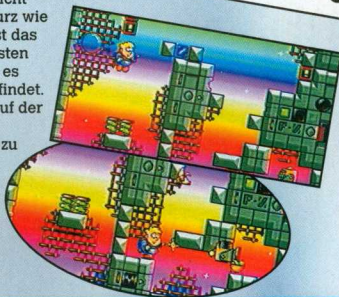
STAGE 5



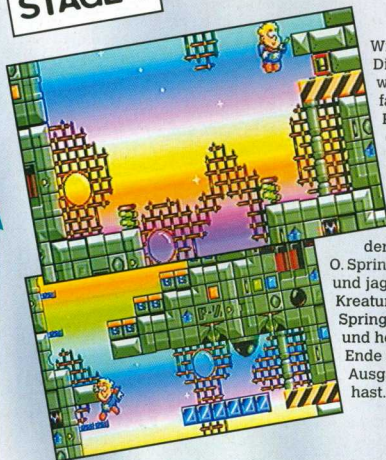
STAGE 6

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 beschießen, wenn es sich ganz links befindet. Es sollte danach auf der festen, unteren

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.



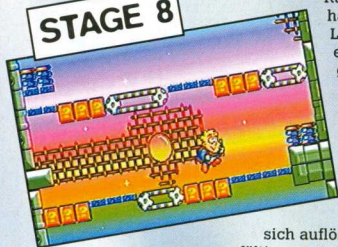
STAGE 7



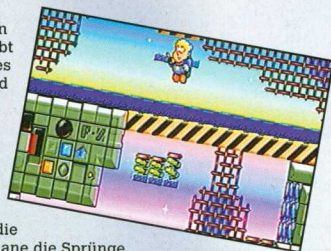
Wir nähern uns dem Ende! Die zwei Kreaturen, die hier warten, sind schwer zu fangen. Benutze die Plattform, um nach rechts und dann nach oben zu gelangen. Springe nun auf die rutschige Plattform und von dort auf die verschwindende Plattform. Nun geht es weiter nach oben. Das richtige Timing der Sprünge 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



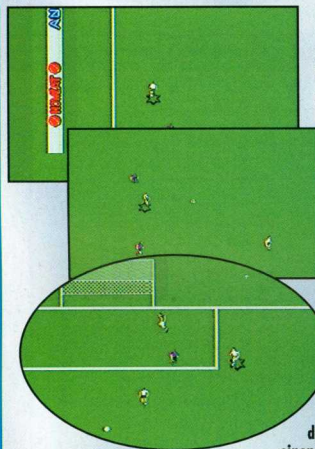
sich auflösenden Plattformen. Plane die Sprünge sorgfältig, sonst scheiterst Du am Ende noch kurz vor dem Ziel, indem Du ins Leere springst. Wenn Du unterhalb des Wassers angekommen bist, springe auf die erste Sprungfeder, dann auf die Rechte, so daß Du auf der linken Feder landest. Dann geht es auf 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

Es 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.



Das erste, was Du lernen mußt, wenn Du Kick Off 96 spielst, 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.

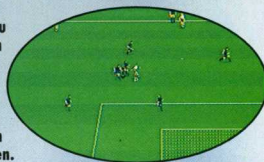
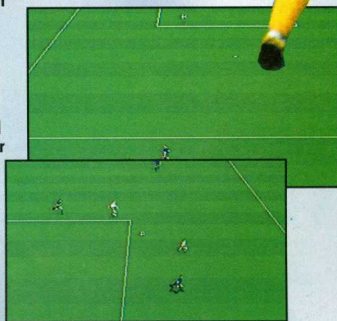
Wenn Du mit dem Ball das Feld entlang spurstest, dann versuche jedesmal, wenn Du den Ball wieder aufnimmst, die Richtung zu wechseln. So läufst Du in einem Zick-Zack-Kurs übers Feld. Dies erschwert es den Gegnern erheblich, Dich anzugreifen, da der Ball nicht so freiliegt. Für den

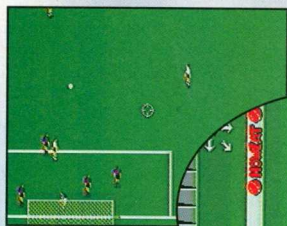
Richtungswechsel gibt es zwei gute Techniken. Du kannst entweder komplett stoppen und Dich dann drehen. Oder Du läufst einen großen Bogen und drehst

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 abzuschalten, 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.



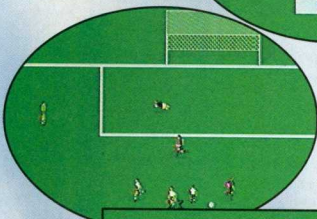


Das Schießen ist die leichteste Disziplin der drei Grundtechniken bei Kick Off 96. Tore sind nämlich ganz einfach zu erzielen, solange Du den Ball bis in den Torraum bekommen kannst. Am besten läuft man dabei links oder rechts vom Torwart geradeaus auf das Tor zu. Meistens fliegt dann der Ball in eine der unteren Ecken, bevor der Torwart auch nur einen Mucks gemacht hat. Die größten

Erfolgchancen 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.

Stellst Du also 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 einschließen kannst.



Eckstöße 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 wählst 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 wegfiegt und genau bei Deinem Spieler dort landet, der dann den Ball mit einem Kopfball ins Tor setzt.

Die Freistöße 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 Fußballspieles, 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 Reinrutschen, 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 Reinrutschen angreifen, dies ist aber nicht so effektiv. Also mein Tip: bleibe am besten beim Reinrutschen. Wenn Du in Deiner eigenen Hälfte durch das richtige Reinrutschen den Ball wegschlagen 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

Hallo, seid begrüßt 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 Lieblingstrick 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
RADIOACTIVE Die Spielfische verfärben 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
KOTTEN	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-Knaller“ 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 17's 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 FNPK FFKF FFKF	10	LOKO HNPK FFKF FFKF
3	OKKO FNPK FFKF FFKF	11	PKKO HNPK FFKF FFKF
4	KPKO FPKF FFKF FFKF	12	LPKO HPKF FFKF FFKF
5	POKK NNPK FFKF FFKF	13	OLKO PPKF FFKF FFKF
6	KKKO NNPK FFKF FFKF	14	OOKO NNPK FFKF FFKF
7	PPKK HNPK FFKF FFKF	15	LKKO PHPK FFKF FFKF
8	PPKK NNPK FFKF FFKF	16	OPKO PPKF FFKF FFKF
9	LKKO HPKF 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 abzufragen, 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 schnappst Du Dir das Workbench-Utility Multiview, um die Samples auf der Worms-Disk im Ordner „TVENGLISH“ 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 begehst. Außerdem sollten die Files Multiview-kompatibel sein.

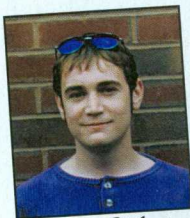
Und als kleinen Bonus haben wir hier ein paar Level-Codes, die Ihr ruhig einmal ausprobieren könnt:

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 den „ALT“, „W“ und „NumLock“ gedrückt halten. Damit soll nun der angefangene Level beendet werden, doch ich glaube es immer noch nicht!

EXPERTENTIPS...



Thomas Hubert

Hallo 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!

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

AMBERSTAR

Liebe Amiga Games Redaktion,

ich bin ein großer Fan der kompletten Adventure-Spiele für den Amiga. Vor 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 woanders. Amberstar macht mir echte Kopfschmerzen. Ich spiele es schon eine ganze Weile und bin auch schon einigermaßen gut vorwärtsgelassen. Doch nun hänge 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 bekommst Du von Bothor, nachdem Donners Brief überbracht wurde. Dies müßt Du nun ein wenig weiterbringen, oder, Jonas?

Hallo AG!

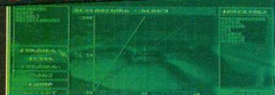
Ich weiß, daß Ihr sicher auch zu KGB schon einige Anfragen hatten. Doch Ihr seid nun mal die einzigen Leute, die ich fragen kann. Denn ich habe mich total in diesem schweren Adventure verhascht. Mein Problem liegt darin, daß ich nicht mehr aus Vertos Appartement herauskommen kann. Ich habe mich zwar aus dem muffigen Raum befreit und mich um Rita gekümmert. Ich habe mir Vertos Film angeschaut und das blanke Stück Papier fotografiert, welches den Geheimcode 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? Wißt Ihr Rat, wie ich hier den Weg in die Freiheit finden kann?

Angela Krohn

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!

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

SYNDICATE



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 mögeln, 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 bessere Kämpfer. Abgesehen davon sind zusätzliche Waffen niemals zu verachten.

VALHALLA- LORD OF INFINITY

Hallo, 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 Tröst

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 Türen öffnen kannst. Wenn Du den Stein hier auf den Hocker legst, dann kommst Du zu einem weiteren Raum, wo Du den gelbbäugigen Wächter antreffst. Auf jeden Fall hast Du mit den unlogischen Puzzles echt recht.

KINGS QUEST II und KINGS QUEST V

Hallo TNT-Leute!

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

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

Quest II das Schwert! Ich suche nun schon Wochen und kann es nicht 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 angeschaut habt, doch hoffe ich trotzdem auf Antwort!

Markus Selbig

Du willst gleich bei zwei Spielen Hilfe haben? Übertreibst 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 Vogelkäfig 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 überquere 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

Hallo, Amiga Games!

Dieser Brief wird wahrscheinlich nachts 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 danke, daß es hat etwas mit Larges Hotelzimmertür zu tun, bin mir aber nicht sicher. Habt Ihr eine Idee?

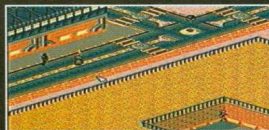
Paul Friedrichs

Hier ist er, der obligatorische, monatliche Monkey Island-Brief! Danke, Paul, daß Du diese Tradition aufrecht erhältst. Nein, 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 Eimer voller Schlamm auf seine Türe, und wenn er kommt, wird er damit überzogen. Deshalb muß 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-Problemchen gelöst. Hmmm!

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

Said begrüßt, 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 schreibe ich Euch! Habt Ihr nicht ein paar Kniffe für mich, die mir bei diesem verteuert schweren Spiel helfen können?
Matze Lang

JURASSIC PARK

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	8EB75C3D
3	DE5FB8C5
4	EEE7740D
5	BEB75C25
6	AEA7542D
7	BEA7542D
8	BEA7542D
9	FE6FA8DD
10	EE77780D
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 in ein Magazin schreiben müssen! Bitte helft mir!
Peter Overbrück

FUTURE WARS

Schade, daß du deinen einsamen Rekord nun mit diesem Brief beenden mußst! 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 Mülleimer 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 fülle ihn mit Wasser. Nun zur Nordtüre im Büro gehen. Den Eimer benutzt du mit der Türe, so daß er oben draufliegt. Nun benutzt du die Osttüre, und der Boss wird durch die Nordtüre kommen, wo ihm der Eimer samt Inhalt auf den Kopf fällt. Von nun an macht dir der Boss keine Schwierigkeiten mehr.

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

PREMIER MANAGER

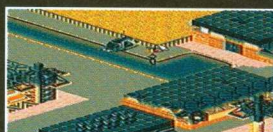
Da dies nun für mich der erste Fußballmanager ist, den ich spiele, finde ich das Spiel ein wenig zu schwer. Mein Kumpel hat mir erzählt, daß es für das Spiel einige gute Cheats geben soll. Er hat sie jedoch nicht. Er gab mir den Tip, doch einfach an Euch zu schreiben. So, und da bin ich nun. Habt Ihr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

Premier Manager, oder? Ich denke, wir können 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

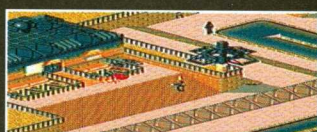
KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...KURZTIPS...



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 angreiffst, so achte darauf, daß Du auch die richtige Waffe angewählt hast. Greifst 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.

LESER TIPS..

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

Und 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 losschreiben - 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 abdruckt.

Den Special-Move-Medus kann man nur anwenden, wenn man den Feuerknopf zweimal kurz hintereinander antippt und dann gedrückt hält. Man kann nun 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



BEZZARD

- 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
- Frust-Allem A-A-T
- Menschen fressen A-U-T-D
- Brain Bash D-D-A-U (Fatality)
- Te-Da-moon D-D-D-D-U (Fatality)

ARMADON

- Gut Gauger T-T-A (nahe am Gegner)
- Bed-O-Nails D-D-U (Feuerknopf halten)
- Uppercut D-T-T-U-T
- Iron 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 Flieg D-D-D-D (Fatality)
- Mediation T-D-A-T

CHAOS

- Grab-n-Throw T-A-A (nahe am Gegner)
- Battering Ram T-T-T
- Flying Butt-Slam 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
- Cannentball D-T-U-D-T (Fatality)
- Golden Shower D-A-T-A-T (Fatality)

DIABLO

- Hot Feet A-D-T
- Inferno Flask U-U-U
- Mega Lunge D-U-U
- Pulverizer U-T-D
- Fackel U-T-T (Feuerknopf halten)
- Feuerball D-T-T (schnell)
- Feuerball D-T-A (langsam)
- Menschen fressen D-U-D
- Incinerator D-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 Thru	T-A-A
Primal Scream	D-U-A
Stun Roar	A-T-T
Menschen fressen	D-D-U
Coruage	A-T-A-T-A (Fatality)
Fleischfresser	D-D-A-A (Fatality)

TAEON

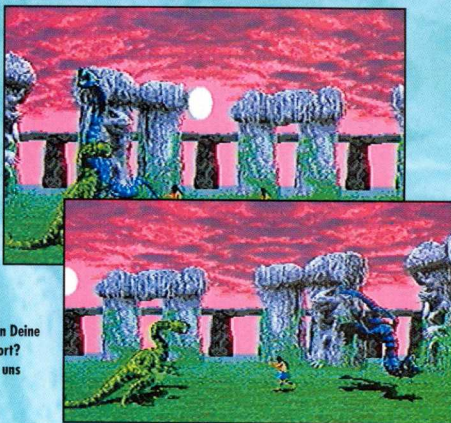
Brain Basher	U-A-U
Face Ripper	D-T-D
Frantic Fury	D-T-T (Feuerknäpfe halten)
Junglar Bite	U-U (nach einer Multi-Kombination)
Pounce and Flip	U-T-T
Run Forward	A-T (Richtung drücken)
Run Backward	T-A (Richtung drücken)
Slasher	D-T-U
Menschen fressen	U-T-D-A
Heart Wrenching	T-D-A-U-D (Fatality)
Shredding	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

Came Slither	A-A-A
Scorpion Sting	T-T-D
Teleport	D-D-D
Voodoo Spell	U-U-U
Venom Spit	T-T-T (schnell)
Venom Spit	T-T-A (langsam)
Menschen fressen	D-T-U
Pebility	T-A-A-T-T (Fatality)
Shrink and Eat	T-A-A-D-U

Daniel Stern



Hallo Amiga Games!

Ich bin wohl einer eurer ältesten Leser und kenne ich in der Szene und auch mit dem Programmieren ein wenig aus. Damit meine ich, daß ich Spiele liebe, aber gerne auch tiefer in die Materie einsteige. Aufgrund dessen habe ich einen Cheat für Colonization herausgefunden, der nur mit einem Hex-Editor funktioniert. Also kann ihn auch nur derjenige benutzen, der auch mit einem Hex-Editor umgehen kann. Colonization kenne ich zwar schon sehr gut, doch fand ich es trotzdem recht schwer. Also habe ich mir meinen Hex-Editor geschnappt und diesen Cheat herausgefunden, der euch 30.000 Geldeinheiten 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 Geldeinheiten 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

Sport, 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 400040 Alle deine Spieler haben die höchsten Werte

TIPS & TRICKS - G-K

Tja, 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, l, 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 Bonusspiel zu kommen, drückst Du folgendes: O, l, U, R, O, l, F, U, R, F, F, U, R, O, l, F und F.

GLORIDULE

Um bei Glordule einen Cheat-Modus zu aktivieren, mußt Du das folgende Wort genau so, wie es hier steht, eingeben „ZvmaLEG“. 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 „FS“ einige Zeit gedrückt hältst, unzerstörbar werden. Drückst Du der Reihe nach „F2“, „F5“, „F4“ und „F3“, so bekommst Du von allem die maximale Anzahl.

GRAVITY POWER

Gravity Power ist fast das gleiche Spiel wie Gravity Power, nur, sogar besser als viel kommerziellere Spiele. Wenn Du das Spiel noch nicht hast, dann besorge es Dir und benutze diesen Cheat, um zu gewinnen: einfach „5“ drücken und das Spiel läuft in Zeitlupe ab.

GRAVITY FORCE

Gravity Force ist fast das gleiche Spiel wie Gravity Power, nur ein wenig besser. Demnachst haben wir auch sicherlich einige Tips 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 läßt das Spiel und 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 „TAEX OT TNAW I“ ein. Nun kannst Du mit „F7“ 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 das gleiche Cheat wie oben beschrieben einsetzen, solltest 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 drohst dahinter wieder um 180 Grad in die nun richtige Richtung. Nun wieder durch den Checkpoint; ein Klingeln sollte ertönen. 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 Taste „2“ kommst 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 abgesichert, 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 hattest.

HELL RAISERS

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

HELTHER SKELTER

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

- auf der Zehnertastatur (Bindestrich) ein Level
ENTER auf der Zehnertastatur ein Level
weiter

Bei einem Zwei-Spieler-Match sollte sich ein Spieler ein Extraleben 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	HIRED GUNS

Einen der folgenden Cheats gibst Du im Bildschirmschirm 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.

HORROR 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 „F10“ einen Level weiterkommen.

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

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

HUDSON HAWK

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

HUNT FOR RED OCTOBER

Solltest Du einmal von feindlichen Schiffen umzingelt worden sein, so speichere einfach ab. Nun läßt 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 unbesiegt und kannst mit „F8“ einen Level weiterkommen.

HYDRA

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

I

ICE RUNNER

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

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

IKARI WARRIORS

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

IMPACT

Drücke während des Spielens „I“, 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- BEFE810006F70
Level 3- CC3EE21000E10
Level 4- 465FA31001EB0
Level 5- B57F943000EB0
Level 6- 1BBE853010A41
Level 7- 8DDF862010AC1
Level 8- E011F730178C1

IMPOSSAMOLE

CHEAT-CODES

Wenn Du diese Codes in der Highscoreliste eintippst, so werden sie Dir den entsprechenden 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 abgeschaltet
JUGGLERS	Überraschung

IMPOSSIBLE MISSION 2025

LEVEL-CODES

Die Level-Codes für Impossible Mission 2025:

Level 1	Level 2
2- ETQJXXD	1- FBODDXRE
3- EXQJXXD	2- FQDQVXIA
	3- FJOCHXOM
Level 3	Level 4
1- FNQJYXHI	1- FYQOPXEF
2- FRQYCXVL	2- GCQLRXWB
3- FUQTBXOE	3- GGQKTXUF
Level 5	
1- GKQJYXDI	
2- GOQJFXBK	
3- GSQJFXZA	

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (ACTION)

CHEAT-CODE

Dieser Code ist nur für das Action-Spiel und nicht für das Adventure. Also versuche 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.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (ACTION)

CHEAT-CODE

Und auch hier ist der Cheat nur für das Action-Spiel und nicht für das Adventure. Gib hier beim Titelbildschirm „IEHOVAH“ ein, und der Screen blitzt auf. Nun kannst Du während des Spieles mit „I“ einen Level weiter kommen. Mit „1“ oder „2“ kommst Du in verschiedene Abschnitte des entsprechenden Levels. Tippst Du in der Highscoreliste „SILLYNAM“ ein, so stehen Dir endlose Continues zur Verfügung.

INDIANAPOLIS 500

PERFEKTES AUTO

Mit den folgenden Tips kannst Du Dir Dein Auto perfekt einstellen, um so auch ein perfektes Rennen fahren zu können.

Auto	Lona/Buick
Gänge	Vorne - 4 nach oben von der Mitte / hinten - 5
nach oben von der Mitte	
Stoßger	keine Änderung
Reifen	rechts vorne - hart / rechts hinten - medium / links vorne - soft / links hinten - soft
Camber	rechts vorne -.50 / rechts hinten +.25 / links vorne +.25 / links hinten +1
Druck	alle bei 25
Stoßdämpfer	rechts - beide unten / links - beide unten
Habel	beide so weit wie möglich nach vorne

INDY HEAT

GELD-CHEAT

Bei dem Screen, bei dem die Ausrüstung ausgewählt wird, drückst Du „P“, um das Spiel anzuhalten, und gibst „AMANDA“ ein. Nun blitzt der Rand des Schirmes auf. Nun gibst Du Deine Initialen ein und wählst einen Fahrer aus. Sobald Du ihn angewählt hast, erhältst Du 9 Münzen und 900.000 Dollar. Den Cheat kann man auch während des Spieles anwenden, man erhält dann am Ende des Rennens das Geld.

INFESTATION

SPIEL-CHEAT

Um in den Untergrund-Abschnitt zu kommen, mußt Du zuerst eine kleine Box mit zwei blinkenden Quadraten 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.

LEVEL-SPRUNG

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:

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-Rütlerspiele; mit diesem Cheat könnt ihr euch einiges an Kraft sparen. Um deinen Arm vor'm Abfallen zu bewahren, steckst Du den Stick aus und dafür 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 erzielt, dann halte das Spiel an und starte es erst wieder, wenn die Musik aufgehört hat. Einfach, oder?

INTERPHASE

EXTRA-ITEMS

Müchtest 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 unbesiegt zu werden, tippst Du einfach beim Titelbildschirm „JAM 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, wenn immer Du willst, Deine Energie zurück. Drücke „CTRL“, „ALT“, „V“ und den linken Mausbutton. Die Lebenspunkte schneller auf das Maximum; Du kannst dies jederzeit wiederholen.

INVAAHE

SPIEL-CHEAT

Um hier den Cheat zu aktivieren, tippst 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 nun den jeweiligen Cheat aktivieren:

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



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 Du 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, sollst 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 Schüssler 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 ROBOCOD AGA

CHEAT-MODUS

Tippe beim Titelsbildschirm 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 Bodewanne

C - Robocod bekommt ein Auto

X - direkt zum Ausgang

S - Speichern

K - Robocod wird vernichtet, wo?

M - Kartenauswahl

Return - Unbesiegbarkeit an oder aus

F6 - 50hz

F7 - 60hz

F9 - Bildschirmeffekte

JAMES POND 2 ROBOCOD (ANDERE FORMATE)

Während des Spielens tippst 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 Reihenfolge 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 Schüssler offen und Du kannst jeden Abschnitt des Levels betreten.

Einen ähnlichen Cheat gibt es im „Sports Equipment“-Level. Hier bedeuten die Objekte „LIVES“. Nimm die Objekte in dieser Reihenfolge 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 Reihenfolge an dich: Pinguin, Öl, Wein, Erdkugel und Tennisschläger.

JAMES POND 3 AGA

CHEAT-MODUS

Um in den Cheat-Modus zu kommen, tippst Du während des Spielens „NIGHTMARE“ ein und drückst „F10“. Im Cheat-Menü kannst Du nun sehr viele Optionen auswählen. Solltest Du als Finnus spielen, so mußt Du das Spiel erst anhalten und dann mit Escape den 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- TDEJQNL

7- RPSREBSX

2- JHALMROB

8- XHYJMVXX

3- RZVWVCP

9- XHYJMVXX

4- VZQRUDOP

10- HHSEBQX

5- HTETAPOJ

11- HXEXWPVW

6- NFYHOTAR

JOHN MADDENS AMERICAN FOOTBALL

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

Hier noch schnell ein paar Paßwürfer:

0540300 - Viertelfinale

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 Spielens kannst Du nun mit der Help-Taste bis ans Ende des Levels kommen.

JUG

CHEAT-MODUS

Halte beim Titelsbildschirm „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 hättet - hier sind die Level-Codes für das einzigartige Jungle Strike:

2- RXMCK3RVMCZ 7- T7456MHPGFF

3- 9VMZBW74PF8 8- 7MS6MHPGCDY

4- XVWT7NL6CDY 9- NL6MHPGCDY3

5- VVNL456HDBT 10- L4MHPGCDY3

6- WTL456MPYRN

JUNGLE STRIKE

LEVEL-CODES

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

2- RXMCK3RVMCZ 7- TN6Z36MHFB

3- 9VMZBW74PF8 8- 7LJK39XV49

4- XNGDX4M2Z34 9- N4J3RWNL4GG

5- VHKRWPCJR79 10- L6DMYRVVW67

6- W7J4V6PC3WY

JUPITER PROBE

CHEAT-CODE

Tippe beim Titelsbildschirm „BOO“ ein und drücke „F3“. So bist Du unbesiegbar. Während des Spielens 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- DESF8BC5 8- CESF8BC5

4- EEE7740D 9- F6F6A8DD

5- BEB75C25 10- EE77780D

6- AEA7542D 11- 9E074035

K

K240

EXTRA-GEGERN

Wähle im Menü dieses exzellenten 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 tippst Du „MYAGI“ 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 df0:. 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 Tournament 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, solltet Ihr reklamieren. Schneidet dafür den Coupon aus dem Heft, füllt ihn bitte aus, gebt eine kurze Fehlerbeschreibung an und legt den Original-Amiga Games-Aufkleber bei. Nur wenn dieser beiliegt, können wir die Reklamation auch bearbeiten. Wir werden Euch schnellstmöglich eine lauffähige Version zukommen lassen! Und denkt bitte immer daran: Wir wollen, daß die Diskette bei Euch läuft. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, so dürft Ihr uns keine Böswilligkeit unterstellen, wir wollen schließlich, daß Ihr mit uns zufrieden seid!

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

Hattest Du in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Deiner Diskette oder CD?

☐ Ja ☐ Nein

Falls ja, wie lange hat der Ersatz Deiner Disk/CD gedauert?

☐ bis zu einer Woche
☐ mehr als eine Woche
☐ mehr als zwei Wochen
☐ mehr als einen Monat

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

☐ Ja ☐ Nein

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

Sende den ausgefüllten Coupon bitte an folgende Adresse:

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

PLZ, Wohnort

Strasse, Hausnummer

Name, Vorname

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Mein System:

☐ A500 ☐ A600
☐ A1200 ☐ A4000
☐ 1 MByte ☐ 2 MByte

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

ACHTUNG!

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

Bitte ausreichend frankieren



ASTAT MEDIA GmbH

Reklamationen Amiga Am Steinacher Kreuz 22

90427 Nürnberg

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 doppelst mit der linken Maustaste anklickst, erscheinen mehrere Schubladen auf der Workbench, in denen sich Anwendungen, Vollversionen, Spiele, demos, PD-Spiele, Updates, Cheats, Grafiken und Musikmodule befinden. Außerdem

erscheinen fünf Textgadgets. Klicke zweimal auf dieses Lesegadget, um den Text auf dem Bildschirm lesen zu können. Hier bekommst Du detaillierte Informationen über die einzelnen Programme und Spiele. Außerdem besitzen die meisten Programme spezielle Text-Gadgets.

Allgemeine Hinweise:

■ 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 jeweili-

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 Lauf-fähigkeit 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:

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

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

Ort, Datum, Unterschrift

ACHTUNG!

Nur wenn die Original-Amiga Games-CD-ROM beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!

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

ASTAT MEDIA GmbH

Reklamationen Amiga Games
Am Steinacher Kreuz 22

90427 Nürnberg



VOLLVERSION

Project 1

DEMOVERSIONEN

Samba Partie
 Fightin' Spirit
 Hattrick
 Samba Partie Update
 Kargon
 Tips & Cheats Demo
 Poing
 Doopsi
 Gamble
 Shooter

LESER-FORUM

Georg Zeun
 Sebastian Brylka
 Sirko Kallinger
 Jürgen Schulze
 Carsten Radke
 Georg Steger
 Hendrik Eischeid
 Alexander Zscheche
 Thomas Krippner
 Torsten Lackert
 Christoph Zingalik
 Jan Brodsky

MULTIMEDIA

NoCover Ausgabe 29
 150 Bilder
 95 Module
 PD-Listen

PD-SPIELE

Adventure
 Aerialracers
 Astrokid
 BattleTrucks
 Blimey
 Bomber_Jack
 BOOM
 DoctorStrange2
 elan
 FireFiles
 Galleons
 Greeblies
 HighPressure
 Hybris
 Infrared_I

KnockOut_v1.01
 LiftRunner
 MysteryFish
 NavalBattle
 Pacman3D
 PongTourney
 Sensodyne
 SewerBlast
 Tritus
 Venustris
 Voz-Chess

ANWENDER-DEMOS

VBS
 Mutiboot-Tool
 DCF77
 MPLS
 AWeb

PD-UTILITIES

AmiSearch11
 APlayer
 Date2Day
 DunderDir
 EasyPrint_Pch
 FastImageFXModules
 Geditor
 Hip-rexx
 IconDT401
 ListMonitor
 MagiC64
 MAILDEMON
 MicroBase
 Musicman III
 PhotoAlbum
 Prlink-0.9.5b
 ShutDown
 TBClock
 TBPhone
 Trashman
 Typeface
 VideoMaster
 Vm-4.2
 Vinci
 VirusZ
 WBStars
 Xtruder

SCREENSHOTS

Ca. 50 MByte

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

Amiga Games 09/96

Amiga Games CD-ROM

INHALT

Amiga Games CD-ROM



Samba Partie & Update



Hattrick



Fightin' Spirit



Tips, Cheats & Tricks-RED



Kargon



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	0180-530 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 55	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	02 21-4 54 31 06	Mo., Di., Do., Fr. 15. ⁰⁰ -18. ⁰⁰
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17. ⁰⁰ -20. ⁰⁰
Mindscape	02 08-89 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	01 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, Vereinszei-
tungen, Einladungen, Visitenkarten, Spei-
sekarten usw. **Komplett 35,-**

A42 Super-Textset
Textverarbeitung und ca. 300 Muster-
briefe für alle Gelegenheiten **DM 15,-**

PDA070 DTP-Bilder-Pack
Über 1.000 Kleingrafiken für Ihre Brief-
köpfe, Vereinszeiungen, Einladungen,
Visitenkarten, Speisekarten usw. Kom-
plett **29,- DM**

SVA001 Hobby-Fontpack
Über 100 ausgewählte Amiga-Schriften
mit gedrucktem Übersichtsbuch!
Buch mit Disketten komplett **19,90**

H09 Anti-Virus-Set
VirusZ - Ein aktuelles Viren- schutzpro-
gramm, 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 (also auch 1200er) und
H09b für Amigas mit Kick 1.3
Jede Version m. Handbuch

DM 15,-

*Funktionsgarantie!



Alle Programme wurden auf al-
ten Amigas getestet (natürlich
auch A1200) und sind ent-
sprechend den Angaben lauffähig.
Sollte wider erwarten ein
Programm nicht kompatibel zu
Ihrem Amiga sein, können Sie
ein entsprechendes Ersatzpro-
gramm aussuchen.

L07 DolmetchE

Leitungsfähiges Überset-
zungsprogramm mit 19.000
Englisch-Vokabeln. Erweite-
rungsdateien bis 50.000 Vo-
kabeln

erhältlich..... **15,- DM**

Die Superspiele- sammlung

NEU: Jetzt noch mehr Titel
145 klassische Amiga-Spiele
in überarbeiteter
Zusammenstellung. Jetzt
auch für A1200/4000.
Riesepaket: 145
Spiele-Klassiker auf 15 Diskts!
Da ist für jeden etwas dabei:
Action, Geschicklichkeit,
Strategie, Denkspiele,
Ballspiele,
Gesellschaftsspiele -
alles, was das Herz begehrt!

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 Grundausstattung für jeden Amiga-Fan. Alle Pro-
gramme 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 Dis-
kette sowie gedruckte Handbücher). Hier ein kleiner Auszug aus dem Komplettpaket (die Pro-
gramme wurden unter Kickstart 1.3/2.x/3.0 getestet):

DaVinci erstklassiges Malprogramm, **Diskett** Diskettenverwaltung, **Diskett** Etikettendruck,
Diskalv Diskettenreiter, **Universaldatei** mit Adressdatei, Musikdatei, Buchdatei, Videoda-
teien zum Verwalten von Daten aller Art, **Biorhythmus** erstellt persönliche Biorhythmen, **Verkehrstest**
hilft bei der Führerscheinprüfung, **Haushaltsbuchführung** bringt Ordnung in die Haushaltskas-
se, **Textverarbeitung** für Ihren Schriftverkehr, **Güldersrad 2.0** Variante eines bekannten Spiels,
Mensch ärgere... Brettspiel, **Schach**, **Prof.-D-Copy** Kopierprogramm, **Battle Ship** Schiffever-
senken, **Steinschlag** Tetris-Variante, **Risk** Risiko-Spiel, **Boot-Intro** erstellen Sie eigene Dis-
kettintros, **5 gewinnt** Variante eines bekannten Spiels, **Lotto-Spiel** zieht vielleicht Ihre Glückszah-
len, **Videopoker** Pokerspiel, **Domino 1.1** Brettspiel, **Printstudio** Druckprogramm. Enthalten sind
ferner ein **Erkennung-Lernspiel**, ein **Englisch-Vokabeltrainer**, ein **Anti-Virus-Programm** sowie
weitere 75 Programme aus den Bereichen Utilities, Druckprogramme, Spiele, Lernprogramme,
Grafikprogramme, Musikprogramme, Anwenderprogramme...

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 ein Freizeichen, obwohl die Hotline besetzt
ist. Bitte haben Sie etwas Geduld.

Fax: (0 47 77) 93 12 52



Unterschrift AG 9/96

CHART

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 Tabellenspitze, 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 platzierte 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



**FLIPPER
SLAMTILT**

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



**SPORT
SAMBA PARTIE**

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



**MANAGER
HATTRICK**

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



**ARCADE
KARGON**

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

Wital

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell

Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰

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

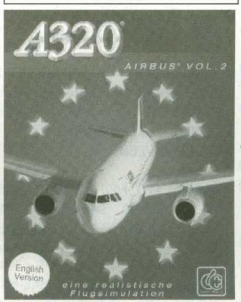
Tel.: 02763/2047 Fax: 02763/2031

Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr

Umrrechnungsmodus:

DM : sS = DM x 8

AMIGA



4320
AIRBUS VOL. 2
English Version
eine realistische
Flugsimulation

HUGO KOMPL. DT. 59,90

INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 59,90
KARGON 1 MB KOMPL. DT. 39,90
MAGI KOMPL. DT. 79,90
MEGARTS HOCKEY KOMPL. DT. 79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 69,90
NEMAC IV DT. ANL. 49,90
ODYSSEE 39,90
REVOLUTION KARTENSPIELSMULUNG 29,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EM EDITION 39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 29,90
SPHERICAL WORLD 1 MB KOMPL. DT. 49,90
SUPERKIDMARKS DATA DISK 29,90
TACTICAL MANAGER 29,90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT. 39,90
WORMS KOMPL. DT. 69,90

AMIGA Sonderposten

3-D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 19,90
ALL DOGS GO TO HEAVEN 19,90
APPROACH TRAINER (AIRBUS) KOMPL. DT. 29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB 9,90
B-CHD 19,90
BEHIND IRON CURTAINS DT. HANDBUCH 69,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT. 24,90
BIONIC COMMANDO 29,90
BLACK CRYPT 19,90
BUTZKIES 1 MB 9,90
BUDOKHAN DT. ANL. 29,90
CAMPAIGN DT. ANL. 24,90
CARRIER COMMAND 9,90

COLONIZATION 29,90

DANGEROUS STREETS 19,90
DARKSEED DEUTSCHE ANL. 24,90
DEATH MASK 19,90
DER REIDER KOMPL. DT. 19,90
DINGSDAI KOMPL. DT. 9,90
DRAGON STONE DT. ANL. 19,90
DUNE I 19,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKS - 19,90

AMIGA Sonderposten

EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL. 9,90
EMPIRE SOCCER 94 KOMPL. DT. 9,90
F15 STRIKE EDITION 2 19,90
F19 STEALTH FIGHTER 19,90
F29 RETALIATOR 19,90
FPA INTERNATIONAL SOCCER 1 MB 24,90
FLIGHTSIMULATOR II KOMPL. DT. 19,90
FOOTBALL GOLF 24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 MB 29,90
F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION DT. ANL. 24,90
GRAHAM GOOCH CRICKET 24,90
GUARDIAN 29,90
HOLMES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL. 9,90
HUMAN JURASSIC LEVELS KOMPL. DT. 24,90
INDIANAPOLIS 500 24,90
INTERNATIONAL KARATE + DT. ANL. 9,90
JACK NICLAUS GOLF DT. ANL. 24,90
JOHN MARDEN FOOTBALL 29,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 19,90
KICK OFF 24,90
LEMMINGS 1 DT. ANL. 24,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 24,90
LOMSARD RAC RALLY 19,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT. 9,90
MANCHESTER UNITED EUROPE PLC DT. ANL. 9,90
MEGA TRAVELLER 1 DT. ANL. 24,90
MICROPROSE GOLF DT. ANL. 19,90
NAPOLEONS 19,90
OCEAN TOUR GOLF PLUS 24,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS DT. ANL. 29,90
POPULOUS 2 DT. ANL. 29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK 29,90
PREMIER MANAGER 3 1 MB 29,90
PRINCE OF PERSIA 1 DT. ANL. 19,90
rtn TRAINER KOMPL. DT. 29,90
RICK DANGEROUS 9,90
ROADKILL 24,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL. 29,90
ROAD RASH 1 MB 24,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL. 19,90
SIM ANT. KOMPL. DT. 9,90
SOCCER STARS WORLD CUP 9,90
SPACE QUEST 3 DT. ANL. 19,90
SUPER STREET FIGHTER 2 29,90
SUPER STREET FIGHTER 3 29,90
SYNDICATE 1 MB 29,90
TACTICAL MANAGER 19,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 24,90
TORNADO DT. ANL. 24,90
TRIAL PURSUIT KOMPL. DT. 19,90
TRIAL TRAX 19,90
URDOLM I DT. ANL. 19,90
VIRCOPT DT. ANL. 19,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. 9,90
ZEPP LINN GIGANTS OF THE SKY KOMPL. DT. 29,90
ZOO 2 DT. ANL. 15,90

AMIGA 1200

ALADDIN 29,90
BING I KOMPL. DT. 79,90
CHAOS ENGINE II DT. ANL. * 44,90
DER REIDER KOMPL. DT. 19,90
DER SEELENTURN KOMPL. DT. 29,90
FIGHTIN' SPIRIT KOMPL. DT. 74,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 39,90
HANSIE DE LUYE KOMPL. DT. 45,90
LEMMINGS 3 29,90
LION KING IN THE D. LÖWEN 29,90
MAGI KOMPL. DT. 75,90
PRIMAL RAGE DT. ANL. 59,90
PUTTY SOLD DT. ANL. 69,90
SAMBA PARTIE KOMPL. DT. 74,90

SLAM TILT DT. ANL. 49,90
VIRCOPT DT. ANL. 19,90
VIRTUAL KARTING 49,90
WATCHWATER DT. ANL. 45,90
WEMBLEY SOCCER 19,90
XTREME RACING 19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten:
Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00;
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!

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

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 Ttk-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, Mapspad und Joystick, DM 420,-, Tel. 02223/23376

A1200, 6 MB RAM, 120 MB HD, 4fach CD ROM, Multisync Monitor 1438, viel 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, Vollaufflösung) 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, Kreishausstr. 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

A500, Mon. 1084S, 1 MB, 2.LW, Kick 1.3 + 2.0 (3fach Platine) 24 Nadelndrucker, 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, Spieledisketten + 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. 06592/7441

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,-

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe den folgenden Kleinanzigentext unter der Rubrik:

☐ biete Hardware ☐ suche Hardware ☐ biete Software ☐ suche Software ☐ Diverses

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

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

Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

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

Private Kleinanzeigen in



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

Virus? Jeden Monat aktueller
Viruscanner! 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,
Wälderstr. 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,
Kreishausstr. 20, 32051 Herford

Amiga (Disk/CDs) u. C64 Spiele
zu verkaufen, Liste gegen DM 1,-
von K. Tyc, Johannisthaler Chaus-
see 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
Amazon Q, Kings Quest 6, Kryn-
n Tril., Secret of Silv. Bl. f. A500
gesucht, außerdem auch Lösun-
gen gesucht, Tel. 0921/35360

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

Suche Syndicate, RPGs, tausche
gegen T2, Mega Lo Mania usw.,
Tel. 03322/36396

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

Wer kann mir helfen? Ich brau-
che 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 (ziem-
lich alt) Tel. 03447/502951 Kay

Besitzer des Ambernorum Ori-
ginals 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. Röhl, Irlisweg
88, 59073 Hamm

DIVERSES

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

Suche Spielelösungen für Amber-
star 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 Ami-
ga Club in der Schweiz, Tel.
Schweiz 033/353187

Suche: Amigo mit Disketten bis
1994, m. Pabst, 15366 Neuenha-
ge, 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. Kas-
ke, M.-Planck-Str. 16, 08066
Zwickau

Lösungen: M. Island 1+2, Indy
3+4, Kyandia 1-3, Loom, Gobilins
1-3, Zak u. a. je DM 5,-, Th. Gat-
sche, Tannenweg 1, 51147 Köln

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

Virenservice! Jeden Monat neue-
ster Virenservice! 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-Far-
beffekte, 24 Bit Druckutensilien,
Discovery, Amos 3D, DFÜ Grund-
lagen, Basicgrafiken, Digi View,
Börsenspekulation mit Maxiplan,
Climate, Diskmaster, Cadaver mit
Karten, Diskman P., Diskey 2.0
und Top Secret für A DM 25,-,
Zuschrift an: W. Thöne, Kreishaus-
str. 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, Ingwäonenweg 6,
13125 Berlin (RP beilegen)

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

Amiga Club sucht Mitgl.! Kein Mit-
gl. 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 Hunderste, 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

BOX ROSSI'S MAIL



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 Computec 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 lebensrettender 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 Regale der Großstadtwarenhäuser. Die wenigen Amigas, die den Holocaust überlebten, 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-

ziert, wenn man sich auch Umsatzzahlen - und somit Gewinne - verspricht. Und gerade beim Amiga hängen 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 werkeln würde. Hier wurden eifrig erst der 486er, dann der Pentium gekauft. Nicht, daß ich dem Amiga dieses Wettrennen 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, erwähne 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>“. 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

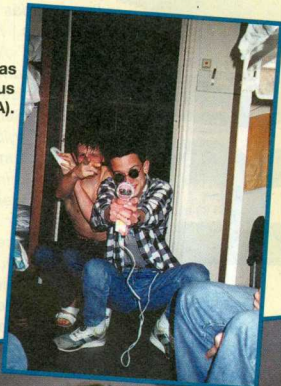
1. Dazu hättest Du mir schon ein wenig mehr schreiben müssen. Anruf in einer Autowerkstatt: „Mein Auto funktioniert nicht richtig. Es ist ein Fiat Uno. Wie kann ich den Fehler beheben?“ Merkst Du, auf was ich hinauswill? Meine Kristallkugel ist momentan leider in der Reinigung und ohne kann ich nicht hellsehen!

2. + 3. Siehe 1.

4. Ich hab mal (anonym!) reingeguckt. Das Programm ist wirklich brauchbar.

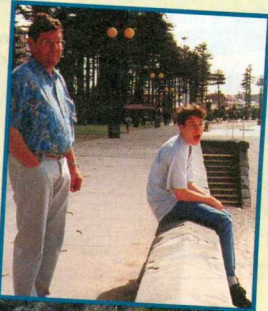
ROSSI'S JAILHOUSE

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 Hannesen kommt dieses Bild. Leider hat er nicht dazugeschrieben, welcher er ist.

MAILBOX



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://lvroom.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 Spieledemos 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. Nirgends (!) 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 mit 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.

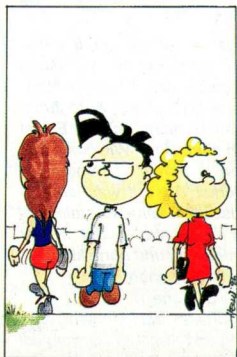
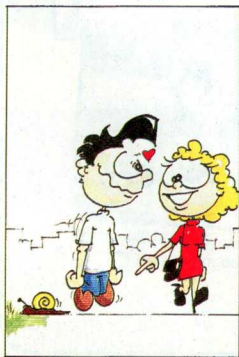
3. Wenn Deine anderen Briefe genauso waren wie dieser, kann ich schon verstehen, daß sie nicht abgedruckt wurden. Aber da mich in diesem Monat fast alle alleinlassen, kommst Du mir gerade recht. Eigentlich ist es gar nicht schwer, seinen Brief auf diese Seiten zu bekommen! Ein paar ganz einfache Regeln: 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 Acheulen entfernen 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

EV = Englische Version
DA = Deutsche Anleitung
DV = Deutsche Version
V.mö. = Vorbestellung möglich

Amiga (alle Systeme)

Aquatic Games	DA	19,95
Aufschwung Ost	DV	29,95
Bard vs the world	DA	24,95
Bling! (2 MB + Festplatte)	DV	77,95
Black Viper	DV	84,95
Bomb Mania	DV	36,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	52,95
Cannon Fodder 2	DA	57,95
Caribbean Disaster	DV	69,95
Cedric	DV	62,95
Chaos Engine 2	DA	69,95
Civilization	DV	39,95
Crash Dummies	DA	24,95
Colonization	DV	74,95
Combat Air Patrol	DA	39,95
Der Boss	DV	39,95
Der Produzent	DV	74,95
Der Reeder (1,5 MB)	DV	46,95
Desert Strike	EV	29,95
Dune 2	EV	28,95
Erben der Erde	DV	52,95
F-117A Nighthawk	DA	39,95
Fields of Glory	DV	39,95
Flight of the Amazon Queen	DA	67,95
Formula 1 Grand Prix	DA	39,95
Formula 1 World		
Champ. Edition (1,5 MB)	DA	56,95
Gloom Deluxe	DA	V.mö.
Gunship 2000	DA	39,95
Hanse - Die Expedition	DV	41,95
Hatrick	DV	69,95
Hillsea Lido	DV	V.mö.
Jaktar - Der Elfenstein	DV	49,95
Kampf um die Krone	DV	74,95
Lolypop	DA	39,95
Lothar Matthäus	DA	19,95
Lothar Matthäus Super Soccer	DV	24,95
Mad News (1,5 MB + Festplatte)	DV	48,95
Mad News Extrablatt	DV	*34,95
MAG!!!	DV	74,95
Megarts Hockey	DV	36,95
Nemac IV (2 MB)	DV	44,95
Odyssey	EV	29,95
PGA Tour Golf Plus	EV	29,95
Piracy on the High Seas	EV	29,95
Pole Position - F1 Teamchef	DV	82,95
Red Baron	DA	28,95
Road Rash	DA	29,95
Samba Partie	DV	77,95
Sensible World of Soccer 95/96	DA	44,95
Shadow Fighter	DA	46,95
Sim Classics		
(Sim Ant, City & Earth)	DV	71,95
Soccer Stars		
(Anstoss, FIFA Soccer, Kick Off 3)	DV	59,95
Spherical Worlds	DV	82,95
Super Skidmarks	EV	53,95
Super Tennis Champs	DA	V.mö.
Syndicate	EV	28,95
UFO	DV	39,95
Whale's Voyage 2	DV	65,95
Wheelspin	DA	57,95
Worms	DA	56,95
Worms Reinforcements	DA	V.mö.
Zeewolf 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 könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Amiga 1200

Alien Breed 3D	DA	56,95
Alien Breed 3D II -		
The Killing Grounds	DA	69,95
Bling! (3 MB + Festplatte)	DV	82,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	74,95
Chaos Engine 2	DA	69,95
Coala	DA	49,95
Der Produzent	DV	74,95
Der Reeder (2 MB)	DV	46,95
Der Seelenturm	DV	32,95
Dungeon Master 2 (2 MB)	DV	76,95
Erben der Erde	DV	37,95
Fears	DA	69,95
Hanse - Die Expedition (2 MB)	DV	41,95
Kampf um die Krone	DV	74,95
MAG!!!	DV	74,95
Pinball Illusions	DA	59,95
Pinball Prelude	DA	V.mö.
Primal Rage	DA	56,95
Roadkill	EV	49,95
Sim City 2000	DV	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	DV	49,95
Fears	DA	69,95
Speris Legacy	DA	56,95
Worms	DA	56,95

MEGA - HITS

Alien Breed 3D Teil 2	DA	69,-
Bundesliga M. Hatrick	DV	53,-
MAG!!!	DV	75,-
Nemac IV	DV	45,-
Pole Position	DV	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 Karten (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 ihn 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

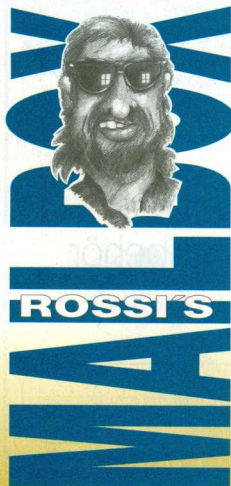
Moin-Moin Rossi!

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 verbohnten 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 fuselig, zerhackt eine Tastatur nach der anderen - nur damit immer wieder einer ankommt, der nix begriffen 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 dachten 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: COMPUDEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Jetzt im Handel erhältlich!

PC-Usern immer ein mitleidiges Lächeln erzeugen, wenn es um das Thema Amiga geht.

DAS LETZTE

Hallo!

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-

HELMi



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 davonzulassen. Nach dem nötig gewordenen Umbau in ein Tower Gehäuse wird es aber bereits wieder schwierig, mitzuhalten - und siehe da, schon ist ein neuer Rettungsanker in Sicht: Der Power Amiga. Hoffentlich kommt er noch rechtzeitig! Da ich in Sachen Amiga ein unverbrechlicher 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 irgendeinen 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 muß.

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, staune 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
B.TX: JOYSOFT#

MAILBOX:
ISDN 0221 94 83 303
Analog 0221 48 87 41
INTERNET:
www.joysoft.com

LADEN:
ESSEN
VIEHOFFER STR. 17

LADEN:
D'DORF
AM WEHRHAHN 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.

JOYSOFT

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

ZUBEHÖR	PLAYSTATION	CD 32	AMIGA 500 1200	AMIGA
Competition Pro Star 39,90 Competition Pro Star Mini 29,90 Joypad CD 32 Honey Bee 29,90 Joypad Techno Plus 19,90 Mouse Techno Plus 29,90 Portverlängerung 9,90 Start Kabel 14,90	Playstation Grundger. 379,00 Control Pad 29,90 Control Pad ASCII Stick 119,90 Control Pad Cyclone 49,90 Gumbelator Magic Modul 89,90 Memory Card 49,90 Memory Card 120 Speicher 89,90 Mouse 59,90 Multiport 4 Player Adapter 69,90 Lumitouch 179,90 Ne GeCon Joystick (KD) 89,90 ADIDAS Power Soccer (KD) 99,90 Andretti Racing (KD) * 89,90 Alien Trilogy (KD) * 99,90 Assault Riggs (DA) 89,90 Bubble Bobble 2 (DA) * 89,90 Bust a Move 2 (DA) 69,90 Chronicles of the Sword (KD) * 69,90 Crossword No Remorse (KD) * 89,90 Cyberia (KD) * 99,90 DI (KD) * 99,90 Dartkaster! (DA) * 89,90 Descent (DA) 99,90 Destruction Derby 2 (DA) * 99,90 Die Hard Trilogy (DA) * 99,90 Disworld (KD) 99,90 Earthworm Jim 2 (DA) 89,90 Extreme Pinball (DA) 89,90 Fade to Black (KD) 89,90 Fido Soccer 96 (KD) 69,90 Fife Soccer 97 (KD) * 89,90 Formula 1 (KD) * 109,90 Gundish 2000 (KD) 99,90 Hi Octane (DA) 89,90 Int. Test & Field (KD) 109,90 Jupiter Strike (DA) 89,90 Lon Soldier - Gborg (DA) 59,90 Namco Museum 1 (DA) 99,90 NBA Live 96 (KD) 89,90 Need for Speed (KD) 89,90 NFL Face Off Hockey (DA) 99,90 NHL Hockey 97 (DA) * 89,90 Olympic Games (KD) * 89,90 Olympic Soccer (KD) 89,90 Paradise Deluxe (DA) 59,90 PGA Tour Golf 96 (DA) * 99,90 PGA Tour Golf 97 (DA) * 99,90 Powersave Tennis (DA) 89,90 Primal Rage (DA) 99,90 Pro Pinball The Web (DA) 99,90 Ran Soccer (KD) 89,90 Rayman (DA) 99,90 Rayman 2 (DA) 99,90 Resident Evil (KD) * 89,90 Ridge Racer Revolution (DA) 99,90 Rise of the Robots 2 (DA) 89,90 Shellshock (KD) 89,90 Slim'n Jam (DA) 99,90 Soviet Strike (KD) * 99,90 Space Hulk (DA) 89,90 Streetfighter Alpha (DA) 25,00 Syndicate Wars (KD) * 99,90 Theme Park (KD) 89,90 Win Command 2 (KD) 99,90 Win Command 4 (KD) * 109,90 Zork Nemesis (DA) * 99,90	Alfred Chicken (DA) 29,90 Banisher (DA) 39,90 Base Jumper (KE) 9,90 Battlefields (DA) 29,90 Bump'n Run (DA) 9,90 Cedric (KD) 79,90 Clockwerk (KE) 29,90 Dragon Stone (DA) 29,90 Elite 2 (KE) 29,90 Erben der Erde (KD) 59,90 Evolution-Humans 3 (DA) 59,90 Exile (DA) 59,90 Fears (DA) 79,90 Fields of Glory (KD) 59,90 Fire & Ice (DA) 29,90 Gamers Gold (Bump'n Run, Nick Egg, Jet Strike) 14,90 James Pond 2 (DA) 19,90 James Pond 3 (DA) 29,90 Last Vikings (KE) 24,90 Mean Arenas (DA) 19,90 PGA Euro Tour Golf (DA) 19,90 Quick & Lösung (DA) 19,90 Ryders Cup (DA) 29,90 Sports Legacy (DA) 69,90 Super Streetfighter 2 Turbo (DA) 69,90 Suri Ninja (DA) 14,90 Syndicate + Alfred Chicken (KE) 59,90 Theme Park (KD/EA) 19,90 Trolls (DA) 9,90 Worms (DA) 69,90	Alien Breed 3D-2 (DA) 69,90 Black Viper (DA) 79,90 Breathless (DA) 69,90 Bundesliga Man.Hattrick (KD) 89,90 Caribbean Deaster (KD) 59,90 Cedric (KD) 69,90 Chess Engine 2 (DA) 69,90 Colonization (KD) 79,90 Der Produzent (KD) 69,90 Evils Doom (KE) * 79,90 Evolution-Humans 3 (DA) 54,90 Exile (DA) 59,90 F1 Pole Position (KD) * 99,90 Fighting Spirit (DA) * 69,90 Gloom Delta (KE) * 39,90 Gloom Deluze (KE) 59,90 (benötigt 2MB und Turbo Karte) Guardian (KE) 69,90 Hattrick-Hattrick (KD) 69,90 Hillside Life (KD/EA) 49,90 Huge (KD) * 69,90 Kargan (KD) 49,90 Kick Off 96 (DA) * 49,90 Legends (KE) 49,90 Magli (KD) 79,90 Nemex 4 (DA) 59,90 (benötigt 2MB RAM, Kickstart und Turbo Karte) Pinball Mania (DA) 69,90 Pinball Obsession (KE) 59,90 Pinball Privilege (KE) 69,90 Primal Rage (DA) 69,90 Putty Squad (DA) * 89,90 Roadkill (DA) 59,90 Samba Partije (KD) 79,90 Sensible Soccer/Euro 96 (DA) 39,90 Slamball (DA) 59,90 Soccer Stars 96 (KD) 69,90 (Fido Soccer 95, Anstoss, Kick Off 3, Premier Manager) Special Worlds (KD) 79,90 Star Crusader (KD) 59,90 Street Racer (DA) * 59,90 Time Keeper (KD/EA) 49,90 Time Keeper Data (KD/EA) 19,90 Total Football (KE) 69,90 Touring Car Challenge (DA) * 39,90 Valhalla 3 (KD) * 59,90 Valhalla 3 (KE) 59,90 Virtual Karting (DA) 49,90 Whirlwind (KE) 59,90 Willy Lambs Fußball Manager (DA) 69,90 Worms (DA) 69,90 Xtreme Racing Data (DA) 29,90	SUPER PREIS <i>our solange Vorrat reicht</i> Archer Mc Loons Pool (KE) 29,90 Beastlord (DA) 19,90 Black Crypt (KE) 29,90 Blaster (DA) 19,90 Bombmania (DA) 29,90 Deathmask (KE) 29,90 Desert Strike (KE) 29,90 Der Reader (KD) 59,90 Fears 1200 (KE) 39,90 Fields of Glory 1200 (KD) 29,90 FIFA Soccer (KE) 29,90 Fly Harder (DA) 9,90 Futball Total 1200 (KD) 19,90 Gishade (DA) 9,90 Gloom 1200 (KE) 39,90 Glücksrad (KD) 9,90 Horse- Die Expedition 1200 (KD) 49,90 Icehockey Maggots (DA) 29,90 Impossible Mission - 1200 (DA) 29,90 Jimmy White Snooker (KE) 29,90 Jureasic Park (KE) 29,90 Lemmings 1 (KE) 29,90 Lemmings 2 (KE) 29,90 Missiles over Xarion (DA) 9,90 Odyssey (KE) 29,90 Overtake (KE) 29,90 PGA Golf + Data (KE) 29,90 Populous 1 + Data (DA) 19,90 Powermanger (KE) 29,90 Prime Mover (DA) 9,90 Rally Championship (DA) 14,90 (ab Amiga 500+) Riskant (KD) 99,90 Sensible Golf (DA) 39,90 Shadow Fighter - 1200 (DA) 29,90 Sim Ant (KD) 19,90 Sim Classics (KD/DA) 29,90 (Sim Ant, Sim Life, Sim City) Space Hulk (KE) 29,90 Super Tennis Champs (KE) 39,90 Super Tennis Champs Data (KE) 29,90 Supremacy (KE) 29,90 Syndicate (KE) 29,90 Theatre of Death (DA) 19,90 Theme Park 1200 (KD) 19,90 Triple Action 1 (DA) 14,90 (Deuteros, Hammer Boy, Battle Valley) Triple Action 4 (DA) 14,90 Tubular Worlds (DA) 9,90 Urimum 2 (DA) 19,90 US Gold Compilation (DA) 14,90 (Chips Challenge, Turbo Outrun, Bonic Commando, E-Motion) Vincipod (DA) 29,90 Wholes Vorrage 2 (KD) 49,90 Whizz (DA) 14,90 (Wurf nur auf Amiga 500+ & 600) Wonderdog (DA) 14,90 Xtreme Racing 1200 (DA) 39,90 Zappelin (KD) 39,90

SPIEL DES MONATS
ALIEN BREED 3D-2
AMIGA 1200
69.90

TIP DES MONATS
THEME PARK
CD 32 oder AMIGA 1200 je
19.90

DEUTSCHE ANLEITUNG
SPIEL DEUTSCH, HANDBUCH ENGLISCH

JOYSOFT
BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
KATALOG <small>fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips</small>	KOSTEN LOS

☐ 500er ☐ 1200er ☐ CD 32
☐ ONNACHNAME: 9 DM
☐ UPS: 6 + 9 DM
☐ VORKASSE/CHECK: 6 DM
☐ CAUSALANFORDERUNG: 15 DM nur gegen Vorkasse, postbar
☐ TEILLIEFERUNG
☐ KOMPLETT-LIEFERUNG
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

ERSATZWUNSCH

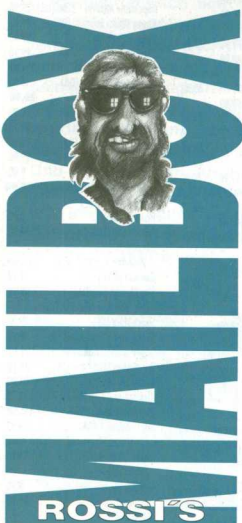
A.G.9.96

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

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 getippt.

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.



**Schickt Eure
Leserbriefe
bitte an
folgende
Anschrift:**



TOP AKTIONSPREISE BEI MLC

solange Vorrat reicht!

RANDY-CDROM

2fach Speed (A600-1200)

139.95

A500-CDROM

4fach Speed (AlfaPower not)

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 II	54.95
MAGI	74.95	SOLANGE VORRAT REICHT...	
Nemac 4	44.95	Lothar Matthäus	9.95
Pole Position	82.95	Approach Trainer	29.95
Primal Rage	59.95	Winter Olympics	24.95
Sensible Soccer	52.95	Fußball Total	8.95
Soccer Stars 96	62.95	International Karate +	19.95
Slam Tilt	44.95	Jack Nicklaus Golf	14.95
Speris Legacy	59.95	Sim Life	19.95
Spherical Worlds	64.95	Sim Classics	24.95
Star Crusader	44.95	Super Space Invaders	24.95
Super Streif. 2 T	44.95	Sabre Team	19.95
S. Tennis Champ	34.95		

Hard & Software
02841-94260

Im Ring 29, 47441 Moers
Fax: 02841-942623

RANDY-CDROM II

A1200*/600

2-fach Speed
139.⁹⁵

4-fach Speed
179.⁹⁵

6-fach Speed
229.⁹⁵

8-fach Speed
299.⁹⁵

10-f. Speed
399.⁹⁵

4x Wechsler
299.⁹⁵

AMIGA-TEST
Sehr gut

Randy-ROM	von 12	Ausgabe: 10/95
BESTES CDROM IM TEST.		

2- bis 10fach Speed-CDROM Laufwerk. Mit *CD32 Emulation, File-System und 40 Spielen (Voll- versionen auf CD. IDEfix für bis zu 4 Geräte am beiliegenden 4fach Adapter, PhotoCD kompatibel. Liest Audio und Grafik CDs

RandyRom Audio Kit 49.-
RandyRom Netzteil 49.-

RANDY HARDDISK

A1200 & A600

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

2GB Version = 599.⁹⁵ DM **429.⁹⁵**

RANDY WECHSELPLATTE

A1200/600

135MB Wechselsplatte 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.

24 x 61,-
= 1464,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

AMIGA 1300 TOWER HD/CD

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

24 x 78,-
= 1872,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

AMIGA 1200CD/HD-TURBO

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

24 x 73,-
= 1752,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

SONY PLAY STATION

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

12 x 43,-
= 516,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

RANDY SQ DOUBLE DRIVE

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

12 x 49,-
= 588,- DM
effektiver Jahreszins 12,9%

NINTENDO 64

Vergessen Sie alles was Sie bisher gesehen haben. Die neue 64Bit Hammerkonsole inkl. Mario64, frisch aus Japan importiert.

24 x 66,-
= 1584,- DM

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	599,95
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

FLOPPY LAUFW.

170MB A1200/600	189,95	880KB intern	49,95
340MB A1200/600	229,95	880KB extern	59,95
540MB A1200/600	339,95	880/1.76MB intern	129,95
810MB A1200/600	469,95	880/1.76MB extern	139,95

RAMS, SPEICHERKARTEN

512KB Speicherkarte für A500	49,95
1 MB Speicherkarte für A500+	69,95
1 MB Speicherkarte für A600 o. Uhr	69,95
2 MB Speicherkarte für A500	169,95
2 MB CHIPRAM-Karte für A500/2000	229,95
2 MB Zipp Ram für Alfa-Power / Octagon	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 Zahlkarte. Post Vorkasse = 6,-DM. UPS-NN = 25,- DM.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

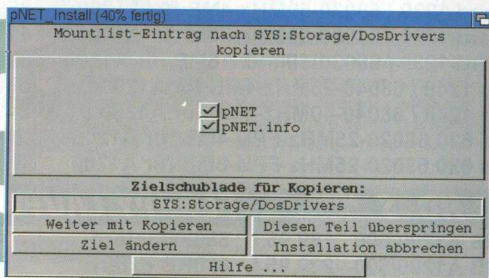
MLC GmbH, Express-Versand

02841-94260

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

** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12,9%. Alle bisherigen Preislisten verlieren ihre Gültigkeit.

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 Netzwerkarten 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
Paulstraße 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.

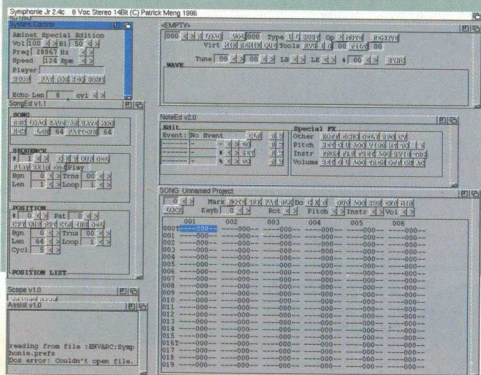
INFO

Bezugsquelle:

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Veronikastraße 33
45131 Essen
Tel 0201/788778
Fax 0201/798447
Preis: DM 25,-
URTEIL: SEHR GUT

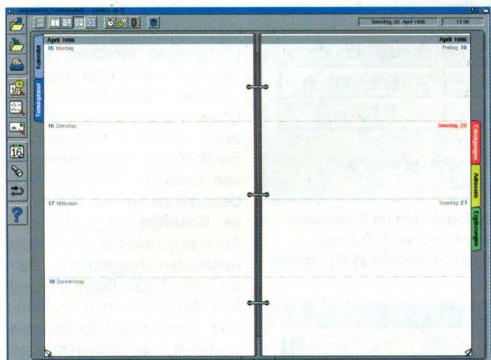


Die Benutzeroberfläche von Octamed 5.04 ist sehr übersichtlich gestaltet. Hiermit sollten allen Hobby-Musikern die Türen zum Erfolg offenstehen.



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 verschätzt 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, verwalten 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 eingebracht. 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.

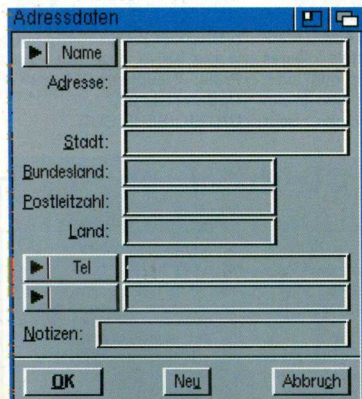
INFO

Bezugsquelle:

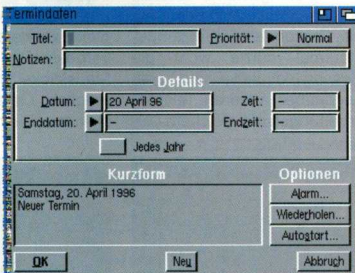
Krieger Zander & Partner
Sudetendeutsche Straße 31a
D-80937 München
Tel 089/31693815
Fax 089/31693817
Benötigt mindestens einen Amiga 1200.

Preis: Neupreis DM 99,-
Update DM 59,-

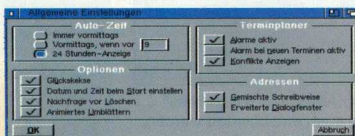
URTEIL: SEHR GUT



Auch Adressen können mit Organizer 2 komfortabel verwaltet werden (oben). In den Voreinstellungen können alle wichtigen Funktionen konfiguriert und abgespeichert werden (rechts).



Hier können die Termindaten eingegeben werden. Dabei kann unter anderem auch eingestellt werden, ob ein Alarm aktiviert werden soll oder nicht (oben).



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 Dokumentenformaten 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

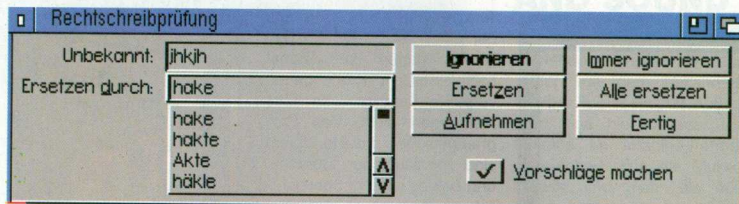
Bezugsquelle:

Ei-Dir
Günter Wagner
Hermannstraße 8
55286 Wörrstadt
Tel 06732/64744
Fax 06732/64744

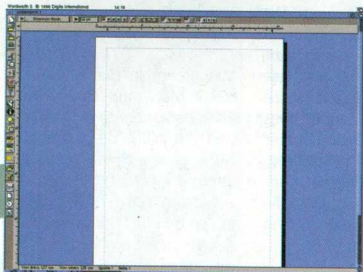
Preis: DM 59,-

URTEIL: SEHR GUT

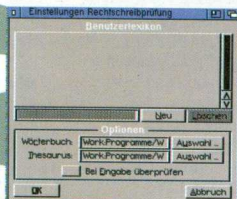
WORDWORTH NUMMER 5 IST DA!



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 leistungsstarke 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, Listenelemente in ein Dokument einzufügen. Sehr

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 Amiga-OS 2.x, 3 MByte RAM, Festplatte oder 2 Disketten-Laufwerke
Preis: Neupreis DM 199,-
Update: DM 99,-
URTEIL: SEHR GUT



Die Benutzerbefehlsleiste kann vom Anwender frei definiert werden. Dabei kann unter anderem auch entschieden werden, an welcher Position sich diese Leiste befinden soll.

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-

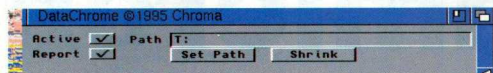
handen. Alles in allem eine gut gemachte CD-ROM, die besonders für professionelle Anwender geeignet ist.

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:

Conrad 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-Röhler-Straße 7
86161 Augsburg
Tel 0821/56070
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



Deutsches
Zentralinstitut
für Soziale
Fragen/DZI

Das Vertrauen unserer Spenderrinnen und Spenden 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 500600-500
(BLZ 370 100 50)
Postfach 10 11 42
70010 Stuttgart

Finanzierung ab DM 500,-

Hilfslin:

Tel. 02227/912097
Fax 02227/3221

VideoBackupSystem

- schnell
- sicher
- zuverlässig

DFÜ Komplettsatz

- modern mit 80% Miniatur, Kabelverb.
- 3D-Software
- 3D-Online Software
- 3D-Online Anleitung

Easy CD-ROM A1200

Inklusive 4x Speed CD-Laufwerk !!

- Das CD-ROM Komplettsystem
- anschließend für Amiga 1200
- FOMIA Port Interface
- Treibersoftware

Alle Turbokarten mit 4MB

- MTeo 68030/28 A1200 DM 249,-
- MTeo 68030/42 A1200 DM 349,-
- Blizzard 1230 IV A1200 DM 399,-
- Blizzard 1260 A1200 DM 1289,-
- Blizzard 2060 A2000 DM 1395,-
- Cyberstorm MK II A4000 DM 1349,-

T-Online Anmeldung

kostenlos !!!

Wir schicken Ihnen DM 50,-
Füllen Sie noch heute Ihren
Zugchein ein !!!

Sonderposten:

- Postplatte 170x2,5" für Amiga 500/1200
- Netzteil 4,5A für Amiga 500/600/1200

Ladengeschäft !!!!

Am 1.10.1996 eröffnen wir unser
Ladengeschäft in Bonn

Einladung zum Tag der offenen Tür
Opelstr. 128, 53119 Bonn

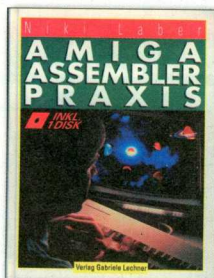
K 240 DV Top Gear 2 DA		je 26,50		VERKOSOFT Steinbecker Str. 81g, 21244 Buchholz		Tel. 04181-8892 Fax. 04181-97868	
A 500		Naughty Ones DA 17,50		A 1200		Spiele Hits	
Aufschwung Ost DV 24,00	DA 24,00	No 2 Collection DV 35,00		Anstoss World Cup E.DV 29,90	Bundesliga Manager3 DV 49,50		
Behind t. Iron Gate DA 9,50		Black gold, space Max, Winner DV 39,00		Banshee DV 21,00	Bubble & Squeak EV 33,50		
Black Viper DV 69,00		Odyssee EV 39,00		Dennis DV 17,00	Death or Glory DV 49,50		
Cedric DV 69,00		Rally Championship DV 32,00		Der Produzent DV 74,00	Exile EV 30,00		
Doofus DV 20,00		Ran Trainer DV 40,00		Der Seelentum DV 63,50	Pizza Connection DV 49,50		
Elite 2 - Frontier DV 28,50		Rings of Medusa GoldDV 28,00		Dreamweb DV 30,00	Worms DA 64,50		
F 117 A Nighthawk DV 29,90		Soccer Star 96 DV 64,50		Dungeon Master 2 DV 78,00			
Fifa Soccer DV 34,50		The Box Vol. 1 DV 37,00		Fatman DA 14,50			
Heimdal 2 DV 20,00		(Burntime/Dynatech/Whale's Voyage)		Heimdal 2 DV 25,00			
Hollywood Pictures DV 71,00		Theme Park DV 34,50		Impossible Mis. 2025 DV 29,00			
Jaktar DV 46,50		Triple Fun DV 28,50		Primal Rage DV 66,00			
Kaiser DV 39,50		(Die Hiedler, T2, + 1 Spiel.)		Sim Life DV 25,00			
Kingsdoms of Germany DV 29,00		Turbo Trax DA 9,50		Slam Tilt DV 53,00			
Lords of Time DA 19,50		Whale's Voyage 2 DV 67,95		Soccer Kid DV 24,50			
Marbelous DV 25,00		Wing Commander 1 DV 26,00		Virtual Karting DA 39,00			
Bestellannahme: tägl. 11:00 - 20:00 Uhr Versandkosten: Vorkasse/Scheck 8.-DM Nachnahme 10.-DM + Zahlkarte 3.-DM + Angebote solange Vorrat reicht, Preisrückführer vorh.				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 Grafikkarte und Textausgabe. Um aller-

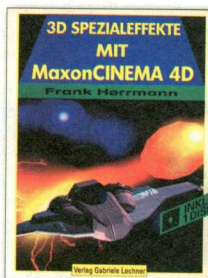
dings die Beispiele richtig verfolgen zu können, sollte man wenigstens die Grundkenntnisse der Assembler-Programmierung beherrschen. Auf einer beiliegenden Diskette sind alle verwendeten Listings gespeichert.

INFO

Bezugsquelle:
Verlag Lechner
Bodenseestraße 91
81241 München
Preis: DM 69,-

URTEIL: GUT

3D SPEZIALEFFEKTE MIT MAXON CINEMA 4D



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
Slim Digi-Pen 604 15,24 * 10,16 cm
Slim Digi-Pen 606 15,24 * 15,24 cm
Big Digi-Pen 906 22,86 * 15,24 cm

129,-
169,-
199,-
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-Sockel

RAM-1208/1 bis 8 MB mit einem SIMM-Sockel

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,-

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-Funtion 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,-

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,-

Händleranfragen erwünscht.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

AMIGA & Kickstart sind eingetragene Warenzeichen

der ESCOM AG.

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

Ter. 02171 / 72 45 - 0
Fax 02171 / 72 45 - 90
Micronik Computer Service
Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9h-13h und 14h-18h • Sa. 10h-14h • An der A3 Ausf. Opeladen

FASZINATION AMIGA UND VIDEO



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.

In diesem 600 Seiten umfangreichen Buch ist alles Wissenswerte über Amiga- und Videotechnik beschrieben. Hier findet man sehr viele Tipps zur Gestaltung und Nachbearbeitung von Videofilmen und ähnlichem. Diverse Standardprogramme wie Scala, Brillance, Deluxe

INFO

Bezugsquelle:
Verlag Lechner
Bodenseestraße 91
81241 München
Preis: DM 79,-

URTEIL: GUT

LANDSCHAFTSMALEREI MIT DELUXE PAINT



deren Umsetzung in der Praxis auf dem Computer erklärt. Lektionen wie Motivsuche, Bildkomposition, Perspektive, Farben, Tinwerte, Schattendarstellung, Aquarelleffekte und Stimmungsskizzen sind enthalten. Auf der beiliegenden Diskette sind alle Übungen und eine Vielzahl an Farbpaletten und Objekten gespeichert.

Die Landschaftsmalerei am Computer hat irgendwie ihren besonderen Reiz; verbindet sie nicht nur die moderne Technik mit der Natur, es bleibt darüber hinaus noch Platz für eigene Phantasie und Kreativität. Hier werden Grundtechniken der Landschaftsmalerei und

INFO

Bezugsquelle:
Verlag Lechner
Bodenseestraße 91
81241 München
Preis: DM 59,-

URTEIL: GUT

AMIGA SPIELE SELBER PROGRAMMIEREN



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.

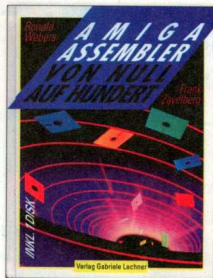
In diesem Buch von Neo-Mitbegründer Niki Laber wird die Programmierung des Amigas in Assembler speziell für Spiele erklärt. Auf 200 Seiten wird dem Leser hier die Sprache Assembler mit unzähligen Listings auf eine verständliche Art und Weise nahegebracht. Allerdings sollte

INFO

Bezugsquelle:
Verlag Lechner
Bodenseestraße 91
81241 München
Preis: DM 69,-

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 umfangreichsten 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 ausführlich 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



AMIGA MAGAZIN
10/95 Das Computer-Magazin für

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin

**Gibt's für
14,80 Mark auch
mit CD-ROM**

**Einsteigen &
mitfahren auf dem
Daten-Highway**

- **Ausrüstung:** Das brauchen Sie
- **Modems:** Das leisten sie
- **Online-Dienste:** Das bringen sie
- **Datex-J/Btx:** Einfach wie nie

**CD-ROM-
Highlights**

- 3 neue Laufwerke
- Dateisystem: ASIM 3.0
- Brandneue CD-ROMs

TESTS

- CD³²-Erweiterung:
Modul SX-32
- Präsentation:
MaxonMULTIMEDIA
- Videobetitelung:
MonumentDesigner
- Faxprogramm:
MultiFax 4

CompuServe 9 600 bps
Datex-J/Btx 14 400 bps
Internet 28 800 bps

DM 7,80

Aus gutem Grund
das meistgelesene
Amiga Magazin:

- ➔ Aktuelle
Informationen
- ➔ Ausführliche
Workshops
- ➔ Knallharte Tests
- ➔ Hilfreiche
Tips & Tricks
- ➔ Kompetente
Kaufberatung
- ➔ Sofort
verständliche
Grundlagen
- ➔ Professionelle
Tips zur Pro-
grammierung
- ➔ Coole
Spieletests



➔ ➔ ➔ **Jetzt neu!**
überall im Handel.



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 Computec Verlag, Amiga Games, Kennwort: HELPLINE, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg.

Computec 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 könntest 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 können 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 Turbokarte zulegen. Eventuell wäre es aber auch finanziell günstiger, sich gleich einen Amiga 1200 oder Amiga 4000 zu kaufen. Das ist ein reines Rechenexempel.

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?

Helmuth 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 Frechheit, im Zeitalter der Festplatten Spiele zu produzieren, die auf Disketten in Fremdformaten 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 externe Laufwerke 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 Schömburg

Vermutlich hast Du Deinen Computer ausgeschaltet, während er noch etwas auf der Festplatte schreiben wollte. Viele Spiele schreiben nach Spielende oder während des Spielens 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 Deinen 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

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. Man braucht nur auf die nächste Ram-Einheit hochrechnen.

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 und frage 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.

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 akkugedufferte 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

AUFRÜSTEN

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.

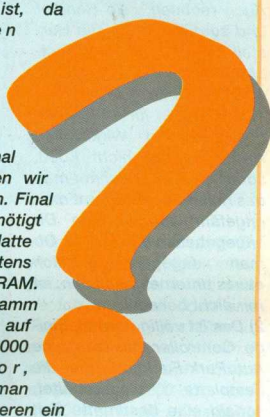
- 1) Ich möchte auf meinem Rechner Amiga-OS 3.1 installieren. Brauche ich hierzu mehr ChipRam?
- 2) Kann mein Agnus, den ich eingebaut habe, 1 MByte ChipRAM verwalten?
- 3) Wie kann ich mehr ChipRAM erhalten?
- 4) Welche Systemvoraussetzungen benötigen die Programme Final Copy 2, Final Writer 4 und Personal Paint, damit sie lauffähig 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 werden 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.



nicht mehr weiterkomme. Aus diesem Grund möchte ich mir einen neuen Computer kaufen und habe nun einige Fragen an Euch:

- 1) Welche Grundaustattung hat der Amiga 1200?
- 2) Welche Grundaustattung sollte der Amiga 1200 haben?
- 3) Wie lange wird der Amiga 1200 noch überleben?
- 4) Lohnt es sich eigentlich, noch einen Amiga 1200 zu kaufen, oder sollte man erst einmal abwarten, wie gut die neuen Amigas werden?
- 5) Wieso wird der Amiga 4000 so teuer verkauft?
- 6) Welche Vorteile hat der Amiga 4000 gegenüber dem Amiga 1200?

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

grundsätzlich eine Festplatte und noch zusätzlich 4 MByte FastRam beim Amiga 1200 dabeisein.

- 3) Das kann keiner sagen. Aber ich schätze, daß der Amiga 1200 sicher noch einige Jahre hergestellt wird.
- 4) Der Amiga 1200 ist ganz sicher kein schlechter Rechner. Vor allem im Zusammenhang mit dem Magic- oder Surfer-Paket bietet der Hersteller einen fairen Preis für den Rechner. Ob man jetzt allerdings noch warten soll, kann man eigentlich nicht sagen, weil nicht feststeht, wie nun wirklich der neue Amiga technisch aussehen wird und wieviel Geld der User für dieses Gerät auf den Tisch legen muß.
- 5) Das fragen wir uns selbst schon seit dem ersten Amiga 4000, der verkauft wurde.
- 6) Der Hauptvorteil ist wohl das Gehäuse und die Zorro-Slots, die sich ideal für Erweiterungen wie Turbokarten, Grafikkarten, Controller und vieles andere eignen.

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%ig kompatibel zum Amiga 1200 sind?
- 4) Hat der Amiga 1200 eigentlich eine Chance,

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 langsames

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 Dielenen

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, benötigst Du einen Controller, der an den Expansions-Port angeschlossen wird.

NACHBESTELLEN!

Ausgabe 09/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!



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, LESERSERVICE, 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	
GESAMTBETRAG	
DM 3,-	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

The Chaos
Engine II

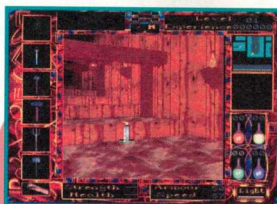
*Geht das Release-Chaos weiter oder
arbeitet die Engine endlich?*

Einmal mehr versicherten uns die Bit-
map Bros., daß in den nächsten vier
Wochen die Test-Version ihres neuen
Action-Werkes fertig sein würde. Hoffent-
lich ziehen sich die vier Wochen nicht so in
die Länge wie bei ihrem PC-Hit Z!

Pinball Prelude
Necromantics

*Tödliches Pinball-Spiel oder Killer-
Game?*

Der Erfolg des ersten Teils machte
die schwedischen Newcomer selbst-
bewußt. Mit Pinball Prelude Necroman-
tic 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 die-
ses Rollenspiel halten, was die beein-
druckenden 3D-Grafiken versprechen?
Nächsten Monat wissen wir mehr!

Anschrift der Redaktion:
Computer Verlag GmbH & Co.KG
Redaktion "AMIGA Games"
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Gellenpoth (cg)

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty (ch)
Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:
Hans Ipsich (hi)

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Compuserve ID: 100 443, 1115

Textkorrektur:
Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:
Roland Gerhardt (rg)

Redaktion:

Tips & Tricks: Quasy Graphics, Neil Harris,
Leserbriefe: Rainer Roschitz (rn),
Usaboo: Andreas Magerl (am)

Assistenz: Michael Erwein (me), Alexander Gellenpoth (ag)

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,
Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung: Gisela Tröger

Grafisches Konzept:
Stefanie Gellenpoth, Sylvia Stenglein

Freier Mitarbeiter:
Oliver Preißner (op)

Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Gellenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

Computer Verlagsgesellschaft Nürnberg
Isarstraße 34 • 90451 Nürnberg

Telefon: 09 11/96 38 32-0
Telefax: 09 11/42 78 40

Compuserve: 101647.2432

Media-Beratung: Thorsten Szameit (t-19)
Media-Beratung: Wolfgang Menne (-43)

Disposition: Tanja Kaiser (-32)
Verantwortlich: Thorsten Szameit

Anzeigenverkauf:

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47

47055 Duisburg
Tel. 02 03/3 05 11-50

Fax: 02 03/3 05 11-34

Thomas Kammer (Leitung, Verkauf, -51)
Oliver Diemers (Verkauf, -54)

Thomas Diel (Verkauf, -52)
Gregor Eicker (Disposition, -53)

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameit

Anzeigenpreise:

Es gilt die Anzeigenpreislise Nr. 8, gültig ab Januar 1996

Druck:

Christian Hecker GmbH, Nürnberg

Titel:

Amiga Games & Extra: Fußball (c) Computec
Amiga Fun: Maniac Mansion (c) LucasArts, Softgold

Abonnement & ISSN:

AMIGA Games (ISSN 0946-6339)
kostet im Abonnement DM 79,-

AMIGA Games Extra

kostet im Abonnement DM 139,-
AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im
Abonnement DM 204,-

Abobetreuung: Tel.: 09 11 5 32 51 79

Diese Telefonnummer gilt nur für abonententechnische
Fragen. Fragen zu Spielen können unter dieser Nummer
leider nicht beantwortet werden.

Urheberrecht:

Urheberrecht: Alle in AMIGA Games veröffentlichten Beiträge sind
urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung
bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf
den Seiten enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthal-
tenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern
sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation von
Programmen geschieht auf eigene Gefahr.

Einer Teilausgabe dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firmen Silver Data
technik und Computec Verlag bei. Wir bitten um freundliche Beachtung

Die Themenvorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich kurzfristige Änderungen ergeben.

Ab
24.09.96
am Kiosk!

FOOTBALL MASTER
Hattrick-Konkurrenz?

BOGRATS
Puzzle-Spiele von
Vulcan

CAPITAL
PUNISHMENT
2 Exklusiv-Demos!

MULTIMEDIA



Ab 7. August am Kiosk, oder gleich bestellen ...

Systemvoraussetzungen:

Commodore Amiga mit CD-ROM-Laufwerk und OS2.0. Einzelne Programme können eine höhere OS-Version erfordern. Für CD32 wird eine Boot-CD benötigt. Empfohlene Konfiguration: OS3.0, Festplatte und 2 MByte RAM oder mehr.



ICP ist Mitveranstalter der größten Amiga-Messe der Welt.
15. -17. 11. 96

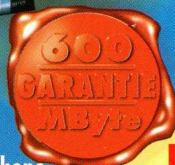
AMIGA PLUS SONDERHEFT »CD & MULTIMEDIA«

Auf 47 Seiten gefüllt mit ausführlichen Workshops zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt wie Sie auf Ihrem Amiga lupenreine Multimedia-Anwendungen herstellen, von der PCs nur träumen können. Mit der beigelegten Heft-CD-ROM benötigen Sie weiter keine Programme mehr, um alles gleich auszuprobieren. Verblüffen Sie Ihre Freunde mit »Multimedia Amiga-gemacht«! Außerdem finden Sie alle Informationen über CD-ROMs für den Amiga inklusive einer superspektakulären Marktübersicht praktisch aller heute erhältlichen Amiga-CDs.

Alles rund um Multimedia und CD-ROMs für den Amiga!

Lernen Sie in unseren Workshops, wie Sie selbst Multimedia-Anwendungen erzeugen, und probieren Sie alles gleich aus. Auf der Heft-CD finden Sie die notwendigen Programme, Hintergrundbilder, Icons und Musikdateien.

Dazu gibt's alles über die aktuellen Amiga-CD-ROMs inklusive einer großen Übersicht, was der Markt alles bietet. Und natürlich ist unsere CD-ROM randvoll mit über 600 MByte!



(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.



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

Hallo, lieber Kunde! Seit 6 Jahren bieten wir Ihnen professionelle Amiga-Software zu erschwinglichen Preisen an. Als größter Anbieter in Sachen Low-Cost-Software können wir Ihnen auch heute wieder ein Neuwort in der Softwarewelt bieten. Unsere Tagesschallplattenbestände, Ihre einzige Serviceleistungen: Schneller Versand, Liefertzeit: 1-3 Tage * Sicherheit: Alle Programme Virus- und Error-Frei * Sicherheitsverpackung: Umweltfreundliche Luftdruckpolsteretaschen * Garantierte spitzen Programmqualität

JETZT NEU: Diskettenaukleber mit Ihrem eigenen Namen

Eine wirklich tolle Überraschung! Auch als Geschenk! Neuheit in Deutschland!

Verandkosten:

Bar: 0,00 DM
Scheck: 6,00 DM
Nachnahme: 10,00 DM
Ausland Bar: 0,00 DM
Ausland Scheck: 15,00 DM

Ausland KEINE

Nachname

Der Profi-Versand
Seit 6 Jahren

Sofort-Bestellung:

Mallander Computer GmbH
Bärenndorferstr. 24
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 66 26

JETZT gratis Farbkatalog anfordern

800 Frösche II Neuaufgabe des bekannten Froschspiels. Überqueren Sie eine Autobahn und einen Fluss. Tolle Soundeffekte für alle.

801 Strike Commander Einmal der lustigsten Flugzeug-Ballerie, die es gibt. Utos und dumme Lemmings machen einem das Kugelfliegen zu einer Katastrophe. Tolle Grafik und lustige Soundeffekte, die die Lemmings: Eine wirklich glungene Luft-Action/Comedy.

802 Casino 1-8 Mitspieler können bei diesem Spiel mit einem Startkapital von 10\$ antreten. Es können bis zu 10 Spielern ausgewählt werden. Den Einsatz und Mut legt jeder Spieler selbst. Die tollen Soundeffekte lassen Nostalgia-Stimmung aufkommen.

803 Star Buster 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, einen neuen Planeten zu erforschen. Sie müssen gefährlichen Schlachtfeldern ausweichen und von oben greifen auch gegen die Utos an. Doch auch Ihr Auto ist bewaffnet. Sie können sich zur Wehr setzen.

805 Teemo Ball Ein einzigartiger Break-Out-Clone mit schöner futuristischer musikalischer Grafik. Manche Blöcke explodieren sofort nach der ersten Berührung und andere Blöcke müssen erst 2 oder gar 4 mal von 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: Der putzige kleine Sprung-Held die Aufgabe, durch antustupfen der Kästchen mit dem Kopf die herausragenden Geldstücke einzusammeln. Ein komfortabler Level-Editor wird mitgeliefert.

808 Ballerama Die brutale Baller-Orke. Ballern pur gegen sauber animierten Utos, Feuerschwerfen und Meteoriten. Das ganze spielt sich in der Dunkelheit des Universums ab. Super Soundeffekte mit bewundernswerten Bassen geben den Rest.

809 Bomber Jack Ein Sammelspiel, in dem man Bomben einsammeln muß. Verschieden Bomben stehen kurz vor der Explosion, nur die schwarzen Bomben sind von Interesse. Den schönen kleinen Mädeln sollte man auch nicht zu nahe kommen.

810 Fuzzy Logic Tolle 3D-Platformer. Sie steuern einen Roboter, der die Computertafel von Viren befreien soll. Eine Spinne, die man fallen lassen kann, hilft einem dabei. Ein schwieriges Spiel, denn die schwarzen Löcher und das Zeitlimit bringen das Problem.

811 Der Tod kam in der Nacht Vollständiger Shareware-Krimi über 3 Disketten mit Fernsehern Filmsequenzen. Diana, die Frau eines Filmproduzenten wurde tot aufgefunden. Sichern Sie Spuren und vermehren Sie die Hausbewohner.

812 Mine Runner Super Umsetzung des Loderunners aus alten 64er-Zeiten. Bis zu 4 Spielern können gleichzeitig mitspielen. Sprengen Sie Löcher in den Boden, wo Ihre Verfolger dann hineinfallen. Hightower werden geschnitten. 2 MB Chip-Ram.

813 Helsinki Force Dieses Action-Kampfs Spiel für 2 Spieler bietet zunächst einen Ninja-Kampf mit korrigierten Kampfkünsten. Danach geht's in's Labirynth. Unter Zeitdruck muß man mit Hilfe eines Scanners das Ziel finden. Weitere Missionen erwarten den Spieler. 3 Disks.

814 Dr. Strange II Nachdem der, im ersten Teil die Flucht ergriffen hat, versucht der verrückte Professor seinen Wunsch nach dem Menschen Rama "Eigenbau" zu verwirklichen. Spitzen Grafik und Ideenreichtum. Natürlich mit toller Editor.

815 Puppä Etwas toll verpacktes und anderes. Hier können Sie schöne Puppen nach Herzenslust auf Maussteuerung ausziehen, die Kleidungsstücke wechseln und sogar anziehen. Oder setzen Sie ein Kampfschiff aus Einzelteilen beliebig zusammen.

816 Teen Down The Ball - Pink Floyd Eine Multi-Media-Show, die in 15-Minütigen Videoclips von Pink Floyd zeigt. Dazu spielt in voller Länge das Original-Video "Teen Down The Ball". Doch gibt's noch Texture-Morphing, Phong Shading, 3D-Trackball...

Jede Disk nur 5,90 DM TOP PREIS

817 Deluxe Vice Blitz Wer kennt dieses Spiel noch vom VIC-20? Man muß mit seinem Flieger Häuser zerstören.

818 Kinder Games 2 wunderschöne Spiel für Kinder. Es werden 2 Mitspieler benötigt. Farbensinn & Memory.

819 The Race Wackelges Joystick-Rüttel-Spiel. Bis zu 8 Spieler, die jeweils 100m-Lauf absolviert haben.

820 Speedy Racer und his Crazy Capers Ein buntes Spiel für die jüngeren Spieler ab 3 Jahren: Schnelles einsteigen von Süßigkeiten ist hier angesagt.

821 Zerkb Ihr Aufgabe ist es, in jedem Level sämtliche Roboter zu eliminieren. Doch Vorsicht: Jede Berührung mit den Robotern und Wänden endet tödlich.

822 Steel Devils 2-8 Spieler bekämpfen sich als Roboter. In 20 verschiedenen Landschaften wird gekämpft. Mit echten Samples von Raketen, Granaten und Bomben.

823 High Pressure Entlassendes Ballgame in der weiten Ferne des Weltalls. Verschiedene Raumfahrzeuge, Meteoriten und Satelliten müssen abgeschossen werden.

824 Urinarius Ein fiktives Spiel für geistig stabile Menschen. Da scheißten Toiletten auf Toiletten und WC-Papier wird als Waffe eingesetzt. Im Hintergrund überhört sich jemand.

825 Highway Patrol Ein Hochgeschwindigkeitsspiel. Die Autobahnpolizei ist in einer Laserpistole ausgerüstet. Ein chaotisches Durchfahren der Autobahn.

826 Goldgräber Sie graben unterirdisch. Doch jeder Schrittl muß genau überlegt sein, die Böden kommen immer näher und wollen Sie Entschieden vermeiden.

827 LRT Runner Runner Sie von Plattform zu Plattform zum Ziel Rennen. Doch die Fahrschule fahren auf und ab. Eine Kollision endet für Sie tödlich.

828 Hangman - Special Edition 1996 Das bekannte Wortsuchspiel ist a Glücksrad. Das Spiel hat endlich eine tolle Grafik und spannende Musikunterstützung.

829 Space Invaders 5 Das bekannte Weltraumballerspiel in einer neuen Version. Werben Sie mit bis zu 2 Spielern gleichzeitig die Invasion aus dem All ab.

830 Fire & Phoenix bekämpfen sich in einem Labirynth. Die Partner können sich um 360 Grad drehen. Schüsse können an den Wänden abprallen und einen selber töten.

831 Samual Showdown Ein packendes Kampfsportspiel der eigentlich ganz anderen Art. Da erschauen 3 Meter lange Kampfbälle, man kann den Gegner mit Insekten beschützen oder man hebt einfach mittels Rückgriffen ab. Ein wahres Spiel.

832 Labirynth Construction Set Sie selber entwerfen Ihr eigenes Labirynth, verstecken Bälle an belebten Stellen und können sich dann 3-Dimensional auf die Suche machen.

833 Shilton Football Eine Fußball / Wirtschafts-Simulation mit kleinen Aufgaben. Das Spiel hat endlich eine tolle Grafik und spannende Musikunterstützung.

834 Master Blastern Schnelles Geschicklichkeitsspiel. Knallen Sie sich Ihr Weg zum Ziel durch geschicktes Bombenlegen frei.

835 Action H.E.R.O. Zunächst läßt man sich vom Computer ein Labirynth aufbauen, in dem dann aus der Overview-Perspektive ein tolles Action-Kampfs-Spiel startet.

836 Mega Tron '96 Das hat's wohl noch nicht gegeben: Bis zu 10 Spielern gleichzeitig mit dem Motorrad antreten. Doch wehe, es kreuzen sich die Wege.

837 Woogles Treiten Sie unter Zeitdruck die grünen Schleimmonster so demmaßen in die Enge, daß die Giftmotten durch keine Ritzen mehr schlüpfen können.

838 Time Bomb Hier müssen die jüngeren Mitspieler in 10 Levels verstreute Bomben einsammeln. Ein Weg sollte man sich einmal benutzt werden. Benötigt 2MB Chip-Ram.

839 Shilton Football Ein 3D-Grusel-Action-Adventure. In Dämmerstimmung müssen Sie Abenteuer bestehen. Doch Vorsicht vor feindlichen, unteigen Gegnern. Eine tolle Maus-3D-Steuerung wie in der Realität. Sie bewegen sich auf alle Richtungen umher.

840 Jet Set Billy "Fun-Koffer" Der perfekte Spieltitel für alle, die zwei Welten des bekannten Spiels stehen zur Verfügung. Mit Familien-Editor. 2 Disks. 1 MB Chip-RAM.

Jede Disk nur 5,90 DM TOP PREIS

860 For President Du bist 20 Jahre alt und willst Präsident werden. Deutsches Strategiespiel mit spitzen Grafik.

861 Metropolis Hier kommt ein Highlight im Stil von "Populus" mit spitzen Grafik und Maussteuerung. Bauen Sie mit Hilfe von Krankenhäusern, Hochhäusern, Postämtern, Feuerwehren, Fabriken und Wohnhäusern eine lebendige Stadt auf.

862 League Soccer Cards Fußball à la Card! Wer schafft es, seinen Verein in die erste Liga zu bringen? Egal ob Straßfuß, Halbzettel oder Elitetrainer ... bis zu 6 Mitspieler kämpfen um die Nr. 1. Ein gutes Gefühl entscheidet hier, ob Du zu dem Gewinnem zählt.

863 Backgammon Die bisher beste Amiga-Umsetzung des bekannten Brettspiels. Sehr flüssige Animationen der Spielsteine. Die Spielzuggrafik läßt Realitäts-Stimmung aufkommen. Es kann natürlich auch gegen den Amiga gespielt werden.

864 Circus Der Kinderstar wird wahr! Jetzt beginnt für die Kleinen und natürlich auch für die Großen der große Auftritt. Vom Sprungbrett abgesprungen müssen oben liegende Luftballons zum Platzen gebracht werden. Dann kommen Extras und Blumensträuße.

865 High Octance II Endlich ist die neue super schnelle Version da. Rasantes Autoremnen aus der Vogelperspektive. Die Straßen haben es ganz schön in sich. Rasse, Schachfiguren, Sandverwundungen und Öl. Und Ihr Auto ist natürlich schwer bewaffnet.

866 Pots and Run Spielhallenfreude werden hier Ihre helle Freude ausbreiten können. Dieses tolle Fruit-Machine-Spiel läßt sowohl von der Grafik als auch von den Soundeffekten auf ... sie sind einfach Spitzenklasse. Auch an Risikofaktoren wurde gedacht.

867 Breaking Bricks Again Abteknantes Break Out im kompletten neuen Gewand. Dieses Spiel ist so umfangreich, daß es mindestens 2MB Chip-Ram und OS3.0 benötigt, also am besten ein A1200 / A4000. Mit völlig bunten und peppiger Grafik. Ein HIT!!!!

868 Black Down Bewegen Sie sich frei im 3D-Raum. Durchsuchen Sie alle Decken eines verlassenen Raumschiffs. Gefährliche Monster und Mutations-Räuber greifen Sie an. Doch zum Glück sind Sie mit einem Messer und Pistole bewaffnet.

869 Gallions Dieses 2-Spieler-Action-Strategie-Game orientiert sich an den "Tank-Games". Doch hier handelt es sich um 2 Gallionen, die auf dem weiten Meer verstreut sind, sich gegenseitig durch Bomben zu versenken.

870 Duck Dodgers Hervorragendes Plattformspiel. Hier muß man seine Gegner in riesen Topfe schmeißen. Dazu werden sie zunächst mit einem Freer-Shoot eingefroren und dann mit lustigen Füllritten weg befördert. Zahlreiche Comco-Gegner.

871 Argus In diesem Ballerspiel stimmt alles: Tolle Überraschungen, Einlagen und Soundeffekte sowie eine schöne Grafik bietet dieses Spiel. Bestimmte Gegner geben Bonusdiamanten frei und viele Extrafunktionen können aufgesammelt werden.

872 Thesius XII Als politischer Attentäter in ferner Zukunft sollte man sich versehen, denn Du erhältst den Auftrag, solche Typen durch den Weltraum zu jagen. Ein wirklich futuristisches Ballgame mit phantastischer Grafik und toll animierten Objekten.

873 China Tiles Alle 120 Teile müssen vom Brett entfernt werden, dabei müssen immer 2 gleiche Symbole gefunden werden, die man nur nach rechts oder links herausziehen kann. Ein wirklich phantastisches Größelspiel auch für Kinder ab 4 Jahren geeignet. 15 Bester Award.

874 Wally World Hillos sieht Du mal an, wie die Freundin von Wally von einem bösen Drachen entführt werden. Da ist es ja wohl selbstverständlich, daß Du Wally zur Seite stellst, wenn Wally seine Freunde befreien will. Dabei schwirrt Du durch ein herrlich buntes Jump'n Run Spiel, in dem Dir viele bekannte Comicfiguren entgegen kommen können. Ein grandioses Spiel mit echter Märchengrafik. 2 Disks.

Diskettenaukleber mit Ihrem eigenen Namen

Thomas Mustermann

Bärenndorferstr. 24

46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15

100 Diskettenaukleber nur 19,90 DM

250 Diskettenaukleber nur 34,90 DM

Herrlich bunte Diskettenaukleber in leuchtenden Aquarell-Farben mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen). Jeder Aukleber hat individuelle Farbmuster.

100 Diskettenaukleber nur 19,90 DM

250 Diskettenaukleber nur 34,90 DM

Thomas Mustermann

Bärenndorferstr. 24

46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15

100 Diskettenaukleber nur 19,90 DM

250 Diskettenaukleber nur 34,90 DM

Magic-Adressaukleber in Aquarell-Farben

Eine echte Neuheit - unsere modernen Magic-Adress-Aukleber mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse in leuchtenden Aquarell-Farben. Jeder Aukleber schimmert in individuellen Farben. Somit hat jeder Aukleber auch anderes phantastisches Aussehen. Wahlweise mit 4 oder 5 Zeilen Text zu je 25 Zeichen.

128 Stück nur 11,90 DM

500 Stück nur 24,90 DM

250 Stück nur 14,90 DM

1000 Stück nur 39,90 DM