



DM 7,50 12/96

WEIHNACHTSKNALLER!

**Hell Pigs
Wendetta
Trapped
Burnout**

HUGO

Das Spiel zum TV-Serien-Hit!

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

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

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

Aktuell & Exklusiv!**VALHALLA 3**

Kompletter Level des Adventure-Hits!

Für alle Amigas ab 1 MB!

**Jede Disk nur
5,90 DM**

Jede Disk auf dieser Seite kostet nur 5,90 DM, völlig egal, was auf der Disk drauf ist. Sämtliche Titel sind überwiegend deutsche Neuerscheinungen und lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB RAM.
Mindestbestellwert: 10,- DM

Verpackungskosten:
Bar / Scheck: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NR:
Bar / Scheck: 15,- DM

Schnell-Versand
Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 66 26

Schriftliche Bestellungen
Mallander Computer GmbH
Bärensdorfer Str. 24
46395 Bocholt

800 Tierisches Glück

Bei diesem Spezial-Memory mußt DU die Spielkarte mit dem richtigen Tier anhand der Tierstimme finden. Super Foto-Grafik. Prima Lernspiel für Kinder.

807 Fracas

2 brutale Walker verstecken und bekriegen sich in einer faszinierenden 3D-Vektorlandschaft. Haben sie sich gefunden, so geht die heiße Batterie los.

817 Lemmings-Ende

Deine Aufgabe ist es, die armen Lemmings mit dem Auto zu jagen und dann nicht zu bremsen.

826 Dark Angel

Im Jahre 2066 kämpfst Du gegen High-Tech-Roboter an. Du kannst dich ducken, schießen, rollen, springen usw. Vollspielbare 1-Level-Version.

833 Monsters of Terror

Als putziger kleiner Kerl läufst Du mit einer weniger putzigen Knaure durch das Levels und knalst höchst unputzige Gestalten ab. Ab OSS? AGA-Spiel!

843 Fire of Rock

Das ultimative super Baller-Game mit saustarken Effekten. Feuern, was das Zeug her gibt auf die Gegner, was dafür dann Extrawaffen wie den Plasma-Waffen hergeben. Am Ende der Levels warten dann neuen Endgegner, die es zu besiegen gilt. Mindest 1 MB Chip-Ram!

801 Astro Kid

Nachdem Du das Weltall aus Cockpitsicht durchquert hast, kämpfst Du gegen ein riesiges Alien-Monster. Dieses Monster mußt Du die eckigen Klauen und die Schnauze weghebeln.

808 Lazineer Tower II

Spannung im 3D-Labyrinth. Baron Baldrick kämpft sich mit Zaubertränken und irrsinnigen Zauberkünsten gegen die bössartigen Monster an.

818 Der Waldjäger

Mit dem Fadenkreuz mußt Du schnell reagieren und schießen. Da erscheinen plötzlich im Wald Wehrachtsmänner, Hühner, Vögel, Wald, herunterfallende Äpfel, Eicheln und vieles mehr.

827 Piles o' Tiles

Ähnlich dem bekannten Shanghai-Spiel mit Spielsteinen mit futuristischen Motiven. 16 verschiedene Formationen mit bis zu 200 Spielsteinen stehen zur Verfügung.

834 Aids Eliminator

Ein Aufklärungs-Spiel, wie man die Krankheit am besten vermeiden kann. Ein Jump'n Run-Spiel mit Gänsehaut.

844 Hydroclic

Das Wasser fließt die Felsen herunter. Du mußt durch geschicktes Setzen von Sperren, Schwimmen, Ventile, Pumpen und Netze das Wasser ins Ziel leiten.

802 Chippy's Quest

Du sitzt auf einer Rakete und kämpfst im Universum gegen unzählige Hundeköpfe mit Flughorn, verätzte gewordene Knochen usw. an. Hinnessende Effekte.

809 Dragon II

2 Drachen verfolgen und bekämpfen sich im Flug in der 3D-Landschaft und versuchen sich gegenseitig zu töten.

819 X-Mas World of Tetris

Stimmungsvolles Tetris mit besonders gemeinen und neuen Klotzformen. Ein/Zweispieldmodus. ACHTUNG: Lieferbar ab 15.11.1996!

828 Arcade Darts

Diese Version bietet zwei verschiedene Computergame. Highscore abspeicherbar und digitale Schrauschaube.

835 Gold Mines 1997

67000 Diamanten in der dunklen Mine. Achte auf die Gefahren und Fallen, die im Untergang lauern.

845 Tiefgefrierer Menschen

Du hast die Aufgabe, eine schreckliche Mordserie aufzuklären. Immer wieder junge Frauen ermordet. Die Mordre stehen im Zusammenhang mit einer Wunderdroge, die tiefgefrorenen Menschen wieder zum Leben erweckt soll. Doch die Nebenwirkungen sind schrecklich. Festplatte erforderlich! 2 Disks.

803 Gravity Fight

Jeder der 1-2 Spieler befehligt 3 Raumschiffe. Dabei gilt es, die Anziehungskräfte der Planeten zu überwinden und mit dem Geschuß den Gegner voll zu treffen.

810 Amiga Super Ball

Bekannt vom Sat 1 - Fernsehser.

820 Lord & Empires

Strategisches Spiel um Krieg und Macht in einer Fantasiewelt. 24-Spieler, 15 Landkarten. Vermichte die Gegner. Unterteilt im Sommer und Winter. 2 Disks.

829 Conquest

Soldaten, Römer und Gallier kommen sich zu nahe und die muttere Knuppel ist perfekt. Grafisches Strategiespiel der geborenen Qualität. Erste Sahe.

836 Final Spiatt

Jump'n Run im Untergang ähnlich dem Spiel Marnius. Falrohre, Feuerwerfer, Blutschießen, Wassergärten...

846 Jumpman Junior

Jahrelang ein Renner auf dem C64. Endlich ist dieses Spiel in seiner originalen Fassung in einer Deluxe-Version auch auf dem Amiga spielbar. 5 Levels, Highscore abspeicherbar.

804 Rotator Ball

Eine Raumschiffkugel wird zum rotieren gebracht und springt wie ein Plummli durch die grafisch leuperrne Landschaft. Finde die passenden Objekte, um die Türen zu öffnen und sammle die Diamanten ein, bevor die ätzende rote Flüssigkeit die Landschaft überflutet. 10 saustarke Levels. Nur A1200/A4000!

812 Skid Racer

Ein schnelles Autorennen aus der Vogel-perspektive. 2 Tracks, 3 Schwirg-kelstgrade, 5-30 Runden sind zu fahren.

821 Warship

Oktober 1944, auf deinem USS Kriegsschiff beobachtest Du den Radar, und plötzlich kommen die feindlichen Flugzeuge und U-Boote, die Du abwehren mußt.

830 Time Keeper

Als Trümpfeller deiner Soldaten, die aus dem fernem Universum kommen, hast Du die Aufgabe, die gestohlenen Babys aus der Hand der Feinde zu befreien. Erbe diese brandneue erste Testversion.

837 Statix

Kampf & Training sind möglich. Hotzbrauser Janang wird Dir alle Tips und Trics für zukünftige Kämpfe lehren. 1. Lehrstunde: Sich in einem unbekanntem Verlies zurechtfinden.

847 Risiko

Für Strategie-Fans ein absolutes MUß. Bis zu 4 Spieler haben die Aufgabe, so viele Länder wie möglich mit Ihren Armeen zu besetzen. Komplett in Deutsch. Die beste Computerumsetzung der eig. birtzigen Kartenspiel.

805 Outfall

Ordnung herunterfallenden Farbklecks so, daß sich immer 4 gleichfarbige Klecks berühren. Nur so platzen die Klecks wie es und wird neuer Platz geschaffen. Doch Du hast nur 5 Minuten Zeit. Multiplayer-Game für 1-8 Spieler.

813 Kinder-Schneckenjagd

1-2 Spieler. Toll, genial & lustig.

822 Jimmy's Fantastic Journey

Sagenhaftes Abenteuer in einer kurbelentenden Welt. Als Waffe gegen zahlreiche Gegner kannst Du Luftballons aufblasen lassen. 2 tolle Welten.

831 Guy Spy

Deine Freundin wird in einer ägyptischen Pyramide gefangen gehalten. Nimm Dein Schwert und besiege die Krieger. Superflüssige Animationen und Bewegungen der Figuren.

838 Kargon

Kampf & Training sind möglich. Hotzbrauser Janang wird Dir alle Tips und Trics für zukünftige Kämpfe lehren. 1. Lehrstunde: Sich in einem unbekanntem Verlies zurechtfinden.

848 Der Alien-Schreck

Ein Action-Spiel für 2 Spieler. Die Erde wird von bössartigen Aliens besucht. Dabei kannst Du wahlweise die Aliens oder den knallharten Aufräum-Polizisten unterstützen. Übertoll in den Straßen liegen Waffen. Mutilen oder Erste Hilfe-Kästen, die aufgesammelt werden können. Sicht aus der Vogelperspektive.

806 Casino Games '97

5 verschiedene Glücksspiel-Varianten bietet dieser gemütlche Abend-Simulator. Gewinne Deine Dollars beim Roulette-Tisch, Würfelspiel, Poker, Black Jack, oder der Fruit Machine.

814 Justice

Flugmodeller in real aufgebauter 3D-Vektorwelt. Sie sehen ihren Kampf-Teil und sämtliche Instrumente auf einem Screen. Mit zahlreichen Kampf-Gegenem.

823 Blitz Fighter

Mörderisches Kampfgetümmel über einer wilden Urwaldlandschaft. Ein reaktions-schnelles Action-Spiel.

832 Spherical Worlds

Diese Preview-Version hat es in sich. Du hast die Aufgabe, auf einer Raumstation als Kampf-Kapsel alle bössartigen Mutation-Wesen zu vernichten. Dazu kannst Du Codekarten, Raketen und Munition, die Du bald brauchen wirst, aufsammlen. Dieses Spiel bietet ausgesprochen gute Grafik, die jeden Durch die Fallvetrieb und superflüssige Animation faszinieren wird.

840 Cosmic Dealers

Ein filmreifes Auto-Crash-Action-Spiel: Bis zu 8 Mitspieler steuern ihre Autos auf einer rissen kreisrunden Plattform, die hundert Meter hoch ist und steile Abgründe hat. Dein Ziel ist es, in die gegnerischen Autos mit Vollgas hineinraketen, um die anderen Autos in den tiefen Abzug und zu stürzen. Mit überhebendsten Todesschreien. Mit Musikeditor und Vehicle-Editor.

849 Kino Manager

Eine deutsche Wirtschafts-Simulation rund um den Betrieb eines Kinos. 1:500,- DM Startkapital bis Du dabei. Du mußt Filme ausleihen, einlaufen, die Eintrittspreise richtig kalkulieren, die Werbetrommel richtig röhren und dann hoffen, daß alle Plätze im Kino belegt werden. Alles sehr leicht verständlich.

815 Super Skiddy 3 on Ice

Einmalig lustiges Rennen auf Eis mit lustigen Figuren und zum Umfallen schräge Soundeffekte. 5 Geschwindigkeitsgrade, 4 Tracks, 2 Spieler, 3-15 Runden. Dieses Spiel eignet sich ausgesprochen gut für Kinder.

824 Aerial Racers

Endlich fertig! Digitalisierte Motorgeräusche, Kreuzungen, Huckel, Berge, Sand, Eis. Im 2-Spieler-Modus ist der Bildschirm in 2 Hälften unterteilt.

825 Aerial Racers Editor

Erstellen Sie eigene Traum-Tracks. Brandneuer Editor ab jetzt lieferbar.

839 Ein mal EINS

Ein saustarkes Math-Lernprogramm für alle 4-10-jährigen. Verschiedene Schwereitstgrade, Musikantermalung.

841 Solotrek

Kapit. Kirk entleert Du ein Raumschiff und eine Spezial-Mission, die Du dann zu erfüllen hast. Der Rest ist noch Geheim.

842 Knock Out II

Ein filmreifes Auto-Crash-Action-Spiel: Bis zu 8 Mitspieler steuern ihre Autos auf einer rissen kreisrunden Plattform, die hundert Meter hoch ist und steile Abgründe hat. Dein Ziel ist es, in die gegnerischen Autos mit Vollgas hineinraketen, um die anderen Autos in den tiefen Abzug und zu stürzen. Mit überhebendsten Todesschreien. Mit Musikeditor und Vehicle-Editor.

806 Casino Games '97

5 verschiedene Glücksspiel-Varianten bietet dieser gemütlche Abend-Simulator. Gewinne Deine Dollars beim Roulette-Tisch, Würfelspiel, Poker, Black Jack, oder der Fruit Machine.

816 Super Prix

Das Autorennen um den großen Preis. 2 verschiedene Tracks müssen geschafft werden. Du darfst nur weiter wenn Du die Reparaturen an deinem Renaulto auch bezahlen kannst. Ein Renn / Strategie-Mix!

825 Aerial Racers Editor

Erstellen Sie eigene Traum-Tracks. Brandneuer Editor ab jetzt lieferbar.

839 Ein mal EINS

Ein saustarkes Math-Lernprogramm für alle 4-10-jährigen. Verschiedene Schwereitstgrade, Musikantermalung.

841 Solotrek

Kapit. Kirk entleert Du ein Raumschiff und eine Spezial-Mission, die Du dann zu erfüllen hast. Der Rest ist noch Geheim.

842 Knock Out II

Ein filmreifes Auto-Crash-Action-Spiel: Bis zu 8 Mitspieler steuern ihre Autos auf einer rissen kreisrunden Plattform, die hundert Meter hoch ist und steile Abgründe hat. Dein Ziel ist es, in die gegnerischen Autos mit Vollgas hineinraketen, um die anderen Autos in den tiefen Abzug und zu stürzen. Mit überhebendsten Todesschreien. Mit Musikeditor und Vehicle-Editor.

**Jede Disk nur
5,90 DM**

Jede Disk auf dieser Seite kostet nur 5,90 DM, völlig egal, was auf der Disk drauf ist. Sämtliche Titel sind überwiegend deutsche Neuerscheinungen und lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB RAM. Mindestbestellwert: 10.- DM

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

Schnell-Versand
Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 66 28

Schriftliche Bestellungen
Mallender Computer GmbH
Bärenforststr. 24
46395 Bocholt

850 Football Business '96



Nageleues deutschsprachiges Managerspiel rund um das superharte Fußballgeschäft.

851 Plebs



Diese Wesen sind halb Maschine und halb Mensch und sind aus einem Labor ausgebrochen. Buntes Jump'n Run-Game. 7 Level.

852 Wheels on Fire



Das unverfälschte Racing-Game des Jahres. In fetzig bunter und superschneller Echtzeit-Real-3D-Graphik geht's mit den Rennwagen-GO-Carad-Geschichten an den Start. Realistische Geräusche und Reifenqualitäten lassen Stimmung aufkommen. Sehr Umfangreich. Nur A1200 / A4000 mit 4 MB RAM und Festplatte. 4 Disks.

853 Rush Hour



Leite die Autos durch Schalten von Applenlagen so durch die Straßen, daß keine Staus und Verkehrsunfälle entstehen können. Die Städte Chicago, New York und Los Angeles stehen zur Verfügung. 18 Levels, 1-3 Spieler.

854 Last Lap



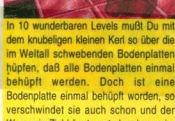
Hier ist es. Das ultimative Auto-Femmen, auf das schon viele gewartet haben! Einige Features von "Last Lap": 4 Autos können gleichzeitig gegeneinander antreten. Komplettes Rundumschlinging der Landschaft. 2-Spieler Split-Bildschirm. Season Races. Intelligente Computerverstärkung als Fahrer. Die sensationelle Grafik aus der Vogelperspektive ist wirklich überzeugend und die fetzigen Sound-Effekte runden das Spiel zu einem gelungenen Spitzen-Auto-Rennen ab. Dieses Spiel ist nicht bootfähig. Bitte erst Workbench oder Festplatte booten. 1,5 MB RAM erforderlich.

855 Jumpy Jumpy



In 10 wunderbaren Levels muß Du mit dem knubeligen kleinen Kari so über die im Weltall schwebenden Bodenplatten hüpfen, daß alle Botenplaneten einmal behaftet wird. Doch ist jede Bodenplatte einmal behaftet worden, so verschwindet sie auch schon und der Weg zum Ziel könnte unterbrochen sein. Für alle Fälle hast Du immer ein paar Nobitricks mit dabei.

856 Pinball Master '97



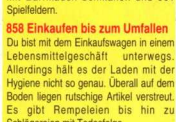
Dieses Flipperspiel ist an Professionalität und Spielbarkeit nicht zu überbieten. Der Ball rollt in der Starzeit, so daß auch die Schläger Freiübungen sind. 2 MB RAM erforderlich. 2 Disks.

857 Das Königreich



Ein schachähnliches Spiel für 2 Spieler. Mit Barrikaden-Schikanen und 361 Spielfeldern.

858 Einkaufen bis zum Umfallen



Du bist mit dem Einkaufswagen in einem Lebensmittelgeschäft unterwegs. Allerdings hält es der Laden mit der Hygiene nicht so genau. Überall auf dem Boden liegen rutschige Arme verstreut. Es gibt Rempeln bis hin zu Gesichts im Schließergang mit Todesfolge.

859 Grübel Paket



3 knifflige Spiele, die es in sich haben: Nuclear Reaction, Wum und das bekannte neue MasterMind.

860 Punker Kommando



Als Wrestling-Kämpfer mußt Du die auf den dunklen Straßen widrigenwunden Rocker und Punker bekämpfen. Mit Sprungfedern, Aufzügen in den Untertgrund, Hoeberboards aus Zurück in die Zukunft" und vielen weiteren Hilen.

861 Breed 96



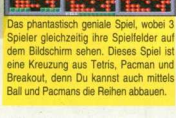
Auf fernen fremden Planeten müssen Kolonien angelegt werden. Mineralien abgebaut, Straßen und Hallen angelegt werden sowie Krieger ausgebildet werden. Volle Icon-Steuerung und ausgezeichnete Spielabgarantie.

862 Slider



Wer kennt es nicht: Das tolle Versteck-Puzzle. Du kannst wahlweise Zahlen oder digitalisierte Fotos ins rechte Licht schieben. 4-64 Felder einsteuern. Ein sehr empfehlenswertes Game.

863 Hollywood Pictures



Hier kannst Du probeweise Deine eigene Filmgesellschaft gründen und managen.

865 Prügel-Truppe Dessertsturm



Ein Nahkampfspiel der Extra-Art. Du kannst Deinen Gegner entweder mit dem Schwert oder mit der Keule fertig machen. 1-2 Spieler. Man kann auch gegen 2 Computerkämpfer gleichzeitig lighten oder man nimmt sich selbst einen Kampfhelfer dazu. 2 komplett verschiedene Levels.

866 Greebilies



Süße kleine Robotemonster haben die Freude, von Deinem Raumschiff erledigt zu werden.

867 Poing Plus



Eine lustige Tischtennis-Variante mit kindgerechten Grafiken. Der Ball muß durch Schlägen in Form von Gesichtern im Spielfeld geführt werden, doch man kann die Energieleiste des Gegners auch durch ausgespuckte Bananen verringern.

868 Lance-A-Lot



Du sitzt bewaffnet mit einer Lanze auf dem galoppierenden Pferd. Versuche den Gegner mit der Lanze vom Pferd zu stoßen. Insgesamt 30 Levels mit jeweils 10 verschiedenen Ebenen, also 300 facher Spielspaß.

869 Mr. Dig



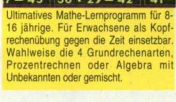
Ein wunderbares Remake aus Atari- und 64er-Zeiten. Du steuerst einen kleinen Gärtner, der in seinem Garten alle Kirschen und Diamanten einsammeln muß. Den Gegner sollte man einen Apfel auf den Kopf fallen lassen. Spitze für Kinder geeignet.

870 Interlock



Schiebe die Blöcke mit dem Ball so aufeinander, daß sich gleiche Farben nahtlos berühren. Es gibt auch feste Blöcke, die sich nicht verschieben lassen. 3D-Grafik. Astrines Grubelspiel mit 25 Levels. Mit Level-Editor.

871 Puzzle King of the Year 1997



Entspannender Tüftelspaß mit 11 verschiedenen herrlichen Motiven. Eigene Bilder und Musiken einbaubar.

873 Tile Mania



Eine nette Shanghai-Variante mit bunten Spielfeldern. Speziell für jüngere Spieler geeignet. Es müssen immer 2 gleiche Spielsteine vom Brett gezogen werden. Wenn man nicht weiß, wo kann man sich vom Computer helfen lassen. 2 verschiedene Bretter zur Auswahl.

874 War Star



Diese Mischung aus Action-, Strategie- und Flug-Simulation übersteigt jede Vorstellungskraft. 9 verschiedene Missionen müssen einzeln angefliegen werden; z.B. den Heimatplaneten vor Gegnern schützen, das eigene Kampfschiff auflösen oder nach Rohstoffen Ausschau halten. 3 Disks.

875 Push and Pull



Die beiden Helden, ein süßer Hase und der Bär müssen gegen allerlei Monster ankommen. Man sollte nicht die Bonuskisten mit allerlei Süßigkeiten und Herzen außer Acht lassen. Ein Highlight. Wunderbar für Kinder ab 3.

876 Der scharfe Polizist



Bei der Jagt auf schlimme Mörder und hinterlistige Verbrecher mußt Du mit dem Fadenkreuz genau eben auf diese Leute zielen. Doch unterschiede: Auf-KB mit Spielzeuggewissen darfst Du 2 Kinder nicht zielen.

Top Sparangebot
20 Disks zur freien Auswahl
komplett nur 99,- DM
(= 4,95 DM pro Disk)
Gültig für Best.-Nr. 800-899

877 Der Heißluftballon



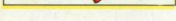
In diesem Geschicklichkeitsspiel steuerst Du Deinen Ballon. Durch Abwurf von Bomben mußt Du die Hochhäuser in Schutt und Asche legen, damit der sinkende Ballon nicht gegen die Häuser klopft. Dann kommen Ufos, Vögel, Planierappan, Radfahrer usw.!

878 Zombies im Kaufhaus



In diesem Rollenspiel können 4 Rollen übernommen werden. Das von Zombies besetzte Kaufhaus wird durch eine Spezialtruppe gestürmt und durch geeignete Waffen die Zombies abgewehrt.

879 Aladin auf Diamantsuche



Im Jahr 2025, nachdem Hillary Clinton die Macht in den USA hat, sind radikale Veränderungen eingetreten: Wohlstand und Lebensqualität sind Fremdwörter geworden. Sämtliche Einwohner sind in Hochsicherheitswachen verpackt worden. Du wirst in Deiner Wohnung ständig von Kameras überwacht. Du kannst nicht entkommen. Überliste die Wachen und kämpfe für die Freiheit. 3 Disks.

880 Die schnelle Runde



Ein Autorennen aus Sicht des Cockpits. Zusätzliche Rundenübersicht incl. Gegner sind sichtbar. Real animierte 3D-Vektorgrafik. Rempeln und unportable Abkürzungen sind erlaubt.

881 Duck Blast



Mit dem Fadenkreuz kannst Du in Wald und Feld die Vögel unter lautem Geschrei abschießen. Dann fallen die Vögel als Brahhühnen vom Himmel.

882 Jelly's Quess II



882 Jellys Küken muß auf 3D-Felder überhüpfen, um Sie einzufangen. Tolles Spiel für Kinder.

883 Simpson Blox



Diese Mischung aus Action-, Strategie- und Flug-Simulation übersteigt jede Vorstellungskraft. 9 verschiedene Missionen müssen einzeln angefliegen werden; z.B. den Heimatplaneten vor Gegnern schützen, das eigene Kampfschiff auflösen oder nach Rohstoffen Ausschau halten. 3 Disks.

884 Funny Pack



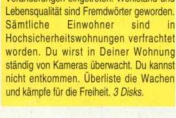
Deine gesamte Crew ist schon tot. Jetzt wollen die bösen Critters auch Dich zum Frühstück verspeisen. Nimm Deine Plasma-Kanone und finde Dich in der gelungenen 3D-Dungeon-Grafik zurecht. Doch das Böse ist überall. Sehr umfangreich, daher 4 Disketten!

886 Die verrückte Klappmühle



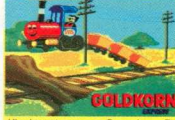
Knifflige Rätsel und schräge Gags taumeln in diesem Grafik-Abenteuer. 1,5 MB. 2 Disks.

887 Space Eclipse



Als Vorrang gibt's einen echten Videospell, wie ein Raumschiff von einem Test-Laser getroffen wird und dann auf einem unbekannten Planeten Notlanden muß. Und genau an dieser Stelle beginnt Dein Abenteuer. 2 Disks.

889 Goldkorn Express



Hier kommt, was ganz Besonderes: Ein Tuff Eisenbahnspiel für jung und alt mit besonders bunter und lustiger Grafik. Man steuert die Lok und die Lieble, die immer die Gleise umlegt. Es sind auch Unfälle möglich.

890 Christmas Games



Als Elch oder Weihnachtsmann hängt Du am Luftballon und schon ist der Spielspaß speziell für die Kinder zum Weihnachtsfest perfekt.

891 Poker Mania Luxus-Class



Alles vom Feinsten und mit vielen Sonderfunktionen.

892 Battle Trucks



Remple Deinen Gegner vom Hindernisparken. An den Start mit den vielen 1000 PS-Starken Mega-Trucks.

893 Motorbike Action



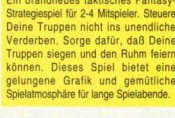
Von diesem Kontrollraum werden die Laser-Motorräder gesteuert. Doch die Kolonnen auf fast schon vorgeprogrammierter Weise, die nicht die Extras wie Turboboots oder Hyper-Jumps weißt.

894 Schleim-Monster



Bei diesem Plattformspiel gestalten außerdem außergewöhnliche Erscheinungen amüsantigen Schleim-Monster bis hin zu unglücklichen Schweinchen, die Dir Deine Lebenspunkte aussaugen wollen. Gegen diese Untiere kannst Du in der Landschaft Felder aufstellen. In insgesamt 9 Levels wendest Du auch Feuerbälle als Waffe an.

895 Fantasy Forces



Ein brandneues taktisches Fantasy-Strategiespiel für 2-4 Mitspieler. Steuere Deine Truppen nicht ins unendliche Verderben. Sorge dafür, daß Deine Truppen siegen und den Ruhm feiern können. Dieses Spiel bietet eine gelungene Grafik und gemächliche Spielatmosphäre für lange Spielabende.

Die Amiga- Spiele-Compilation des Jahres

10 Games für alle Amigas ab 1 MB



Pünktlich zum Weihnachtsfest stellte die **AMIGA GAMES**-Redaktion eine abwechslungsreiche Compilation mit zehn empfehlenswerten Spielen zusammen, die in keiner Amiga-Sammlung fehlen dürfen!

Für Wirtschaftssimulationfans warten zum Beispiel die Seefahrer-Simulation **RAMSES** und das Handelsspiel **TRADE TRAVEL FIGHT**, Action-Profis werden mit den spektakulären Horizontal-Scrollern **NECONOM** und **LETHAL ZONE** erfreut, Rollenspielfans dürfen bei **DUNGEONS OF AVALON 2** jubeln und Geschicklichkeitsfanatikern stehen mit **BRAINBALL**, **CRAZY SUE 2** und **DIAMOND FEVER** unterhaltsame Stunden bevor. Als krönenden Abschluß gibt es die beiden bekanntesten Hits **MARBLELOUS** und **BOMBMANIA**!

- Enthält 10 Disketten
- Ab November im gutsortierten Fachhandel erhältlich!
- für nur DM 49,90
- Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB!

Bestellschein

Hiermit bestelle ich die „AMIGA GAMES GREATEST HITS“ zu DM 49,90 inkl. Versandkosten (Ausland: plus DM 10,-):

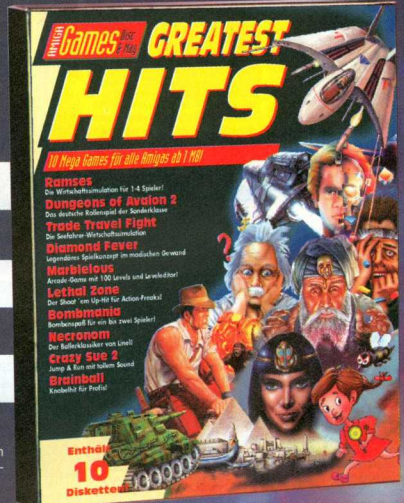
Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Unsere Bestellbedingungen:

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





neswegs weniger als hundert Seiten pro Monat bieten wollen, begannen wir das Konzept dieses Magazins zu überdenken.

Einzig und alleine, wenn man den gesamten Amiga-Markt inklusive Spielen, Hardware und Anwender-Software berücksichtigt, läßt sich eine anspruchsvolle Amiga-Zeitschrift realisieren. Aus diesem Grund setzen wir uns mit den Kollegen vom renommierten Amiga Magazin zusammen und erarbeiteten ein Konzept, das eine langfristige Existenz einer umfassenden Amiga-Fachzeitschrift sichert. Das Ergebnis ist eine Fusion der beiden

führenden Amiga-Titel! Schon ab der kommenden Ausgabe werden wir Euch deshalb sozusagen als Gast im Amiga Magazin begegnen. Ein kompakter, monatlicher Amiga Games-Sonderteil mit einem Umfang von 32 Seiten wird Euch mit allen notwendigen Informationen über die Spielerszene versorgen. Redaktionell wird der Spielerteil selbstverständlich von den vertrauten Personen betreut, selbst Rainer Rosshirts Mailbox bleibt Euch erhalten! Ansonsten bürgt die erfahrene Amiga Magazin-Redaktion für einen kompetenten Anwenderteil, der für einen echten Amiga-Freak wohl unerlässlich ist. Sozusagen als vorgezogenes Weihnachtsgeschenk und kleinen Trost präsentieren wir Euch auf der aktuellen Cover-CD-ROM die Vollversion von Indiana Jones 3!

Mit einem lachenden und einem weinenden Auge wünsche ich Euch nun viel Spaß bei der Lektüre der vorliegenden Ausgabe und freue mich auf ein Wiedersehen im Amiga Magazin am 18.12.96!

Hans Ippisch
Hans Ippisch
 Leitender Redakteur

COVERDISK 1

VALHALLA 3

Ein exklusive Demo-Version des neuen Action-Adventure-Hits von Vulcan Software können wir auf der aktuellen Cover-Disk präsentieren! Spielspaß garantieren wir! **Weitere Infos auf Seite 72!**



Valhalla 3 bietet spannenden Adventure-Spaß!

CD-ROM-VOLLVERSION

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Als besonderes Weihnachtsgeschenk haben wir auf der aktuellen Extra-CD die komplette Vollversion des LucasArts-Adventure-Klassikers! **Kopierschutzabfrage auf Seite 76!**



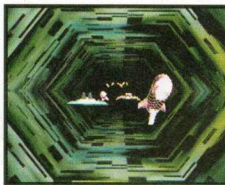
Erstmals auf CD! Die Vollversion von Indiana Jones 3!



Unser Geschenk für Euch! Ein komplettes Spiel auf CD!

COVER CD-ROM

Über 360 MByte an aktueller und teils exklusiver Amiga-Software können wir auf der beiliegenden Cover-CD-ROM anbieten. Darunter befinden sich 10 spielbare Demos, 29 PD-Spiele, 2 Anwenderdemos, 26 PD-Utilities, das NoCover-Diskmagazin Nr. 32, Werke von Lesern, 130 Bilder, 115 Musikstücke und zahlreiche Screenshots! **Der komplette Inhalt ab Seite 74!**



Wendetta



Erben der Erde



Testament



Airbus 2 Update

TOGETHER WE'RE STRONG!

'Timores mutantur et nos in illis!', dies pflegten schon die alten Lateiner zu sagen, als sie sich den Veränderungen der Zeit anpassen. Wir folgen ihrem Beispiel und passen unser Magazin ab der kommenden Ausgabe den gestiegenen Ansprüchen an!

Was darf man als Leser von einem Magazin für DM 7,50 erwarten? Diese Frage will ich aus gegebenem Anlaß in den Mittelpunkt dieses Editorials stellen. Der Grund hierfür ist, daß es uns in letzter Zeit immer schwerer gefallen ist, den redaktionellen Inhalt mit aktuellen und interessanten Themen zu füllen und dabei die hochgesteckten Leser-Erwartungen zu erfüllen. Da es bestimmt nicht in unserem Interesse liegt, mittelmäßige Produkte, die früher normalerweise gerade mal mit einer Newsmeldung bedacht worden wären, auf mehreren Seiten zu behandeln und wir kei-

INHALT

Die Comic-Figur Hugo ist zweifellos eines der Aushängeschilder des Privatsenders Kabelkanal. In sogenannten interaktiven Geschicklichkeitsspielchen dürfen Zuschauer per Telefon-Piepserei den Helden durch abenteuerliche Szenarien manövrieren, was dem Sender immer zu sensationellen Einschaltquoten verhilft. Wir haben den Test der Amiga-Version!



HUGO 20

INHALT 12/96

RUBRIKEN

Impressum	98
Infotorial	5
Inserentenverzeichnis	77
Service-Nummern	72
Vorschau 1/97	96

SERVICE

Coverdisk	72
Cover-CD	74
Kleinanzeigen	90

CD-VOLLVERSION

Kopierschutz-Codes	76
--------------------------	----

CHARTS

Joysoft-Bestseller	78
Leser-Charts	79

LESERBRIEFE

Helpline	94
Rossi's Mailbox	84

USERBOX

Die aktuellen News	90
Neue CD-ROMs	92

SPECIALS

BURN OUT	8
Render-Rennen	
HELL PIGS	10
Das Vulcan-Adventure	
CHECK UP	18
Das aktuelle News-Update	
SPIELE DES JAHRES	14
Die Computec-Awards	

GAMES

A500 & A1200

Bograts.....22
 Burnout.....8
 Double Agent.....22
 Enigma22
 Gloom 222
 Hugo20
 Hell Pigs10
 Pinball Prelude Necro-
 mantics.....22
 Pole Position22
 Samba Partie Professional23
 Soccer Sensible.....22
 Stable Masters.....32
 Testament.....22
 The Chaos Engine 222
 Tiny Troops.....22
 Trapped26
 Wendetta68
 Worms: Director's Cut 22

CD-ROM

Hell Pigs10
 Pinball Prelude
 Necromantics22
 The Chaos Engine 223
 Wendetta68
 Worms: Director's Cut 23

SPILETIPS

TIPS & TRICKS

Codes.....408
 Charts-Tips412
 Expertentips409
 Lesertips413
 Tips & Tricks ABC414

KOMPLETTLÖSUNG

Alien Breed 3D 2392
 Colonization402
 Legends398
 Valhalla 3386

BURN OUT



Seit Super Skidmarks hat sich in Sachen Multiplayer-Racing-Games auf dem Amiga nicht gerade sehr viel getan. Vulcan Software will hier Abhilfe schaffen und präsentierte uns eine sehr frühe AGA-Version ihres Render-Rennens Burn Out!

8

HELL PIGS



Freunde knallharter Adventures kommen bei einem weiteren Vulcan-Produkt so richtig auf ihre Kosten. In Hell Pigs darf man in Schwarzenegger-Manier durch aufregende Welten marschieren, die man sogar erst ab 18 bewundern darf. Wir haben die ersten Bilder!

10

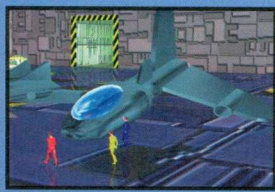
TRAPPED



Die Newcomer von New Generation Software präsentieren nach zwei PC-Spielen endlich ihr erstes Amiga-Spiel. Wir schickten unseren Dungeon-Experten Oliver Preißner in die interessanten 3D-Welten dieser Action-Adventure-Mixtur und liefern den Test!

26

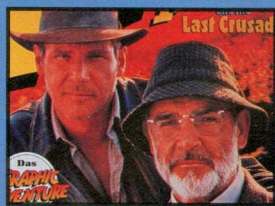
WENDETTA



Eine recht ungewöhnliche Kombination aus Horizontal-Shooter und 3D-Action-Game präsentiert die Firma um den ehemaligen AJ-Chefredakteur Richard Löwenstein. Ob Skills Multimedia damit ein Hit gelingt, verraten wir endlich in dieser Ausgabe.

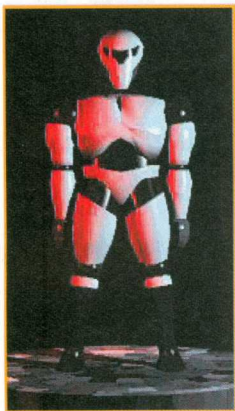
68

INDIANA JONES



Ein verführtes Weihnachtsgeschenk haben wir für alle CD-ROM-User auf der aktuellen Cover-CD parat! Die Vollversion von Indiana Jones and the Last Crusade wartet auf Euch! Die Codes für die Kopierschutzabfrage befinden sich auf der Seite 76, das CD-Inhaltsverzeichnis auf der Seite:

74



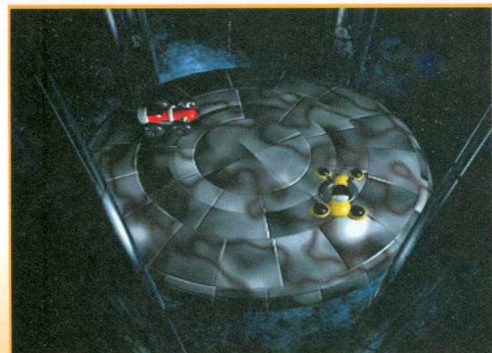
Ohne Festplatte läuft Burnout schon gar nicht!



Burnout dürfte das erste Amiga-Spiel sein, dessen Grafiken komplett gerendert wurden.



Diese futuristischen Gefährte werden gesteuert.



Angesichts dieser farbenprächtigen Grafiken wundert es nicht, daß man einen AGA-Rechner benötigt.

Reifen ade!

Burnout

Vulcan Software entpuppt sich allmählich als einer der umtriebigen Entwickler für Amiga-Spiele. In Kürze bringen sie schon wieder ein neues Game heraus, das den Titel Burnout tragen wird. Es soll sich dabei um ein rasantes Rennspiel handeln - wir haben uns vorab schon mal auf den Tracks umgesehen.

Wir schreiben das Jahr 2045, und die Erde hat sich seit 1996 sehr gewandelt. Ein weltweiter Krieg macht allen Menschen zu schaffen, aber diesmal gibt es keine Toten zu beklagen. Der Konflikt wird von den Mediengiganten der Welt ausgetragen und ist unter dem Namen Burning bekannt: nur die fittesten, stärksten und intelligentesten Fahrer können hier bestehen...

Raserei zu viert

Schon länger hat es auf dem Amiga keine zünftige Multiplayer-Action mehr gegeben, aber das ändert sich nun. Man wählt sich eines von vier futuristischen Fahrzeugen und tritt damit gegen drei menschliche Fahrer oder gegen den Computer an. Dem Fahrverhalten widmeten die Programmierer offensichtlich viel Aufmerksamkeit - jeder Wagen reagiert

absolut realistisch auf die Auswirkungen der Schwerkraft.

Die Arenen, in denen die Kämpfe ausgetragen werden, erstrahlen ebenfalls in detaillierten Grafiken. Mit vier verschiedenen Untergründen bekommt man es dort zu tun: feste Tracks, Gummibarrieren, Abgründe zum Hinunterstürzen und Todeszonen. Jeder Kurs verlangt vom Spieler blitzschnelle Reaktionen und intelligente Strategien. Geplant sind auch Expansions-Files, mit deren Hilfe man irgendwann mal aus bis zu 30 Fahrzeugen und 99 Arenen auswählen können soll.

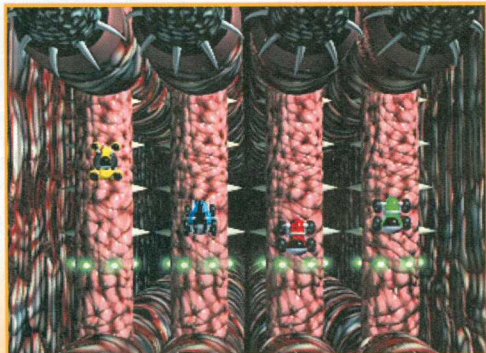
Die Ingame-Grafiken sind zu 100% gerendert, bieten 256 Farben und laufen mit 25 Frames pro Sekunde ab. Begleitet wird das Geschehen von hochwertiger Musik und Effekten in Stereo.

Die künstliche Intelligenz des Programms paßt sich den

Fähigkeiten des Spielers an, so daß Einsteiger und Profis gleichermaßen eine Chance auf Erfolg haben. Für Sieg oder Niederlage spielen auch die Waffen eine entscheidende Rolle, mit denen man seine Boliden im Game-Shop ausrüsten kann.

Burnout wird sich ausschließlich von der Festplatte spielen lassen und einen AGA-Amiga mit mindestens 6 MB RAM erfordern, wenn man das Spiel mit optimaler Geschwindigkeit laufen lassen will. Die bis zu vier Mitspieler können sich über einen Parallel-Port-Joystick-Adapter im Turnier- oder im Knock-Out-Modus austoben. Bei Vulcan bemüht man sich offensichtlich, das Game so flexibel wie möglich zu gestalten und hat sogar einen Editor integriert, mit dem jeder seine eigenen Arenen designen kann.

■ Herbert Aichinger



Kurz nach dem Start befinden sich die vier Kontrahenten natürlich noch auf einer Höhe.

FILIALE:
SIEGBURG
KAISER STR. 54

FILIALE:
BONN
MÜNSTER STR. 11

FILIALE:
ESSEN
VIEHOFER STR. 17

FILIALE:
FRANKFURT
FAHRGASSE 87

FILIALE:
KÖLN
MATHIAS STR. 24

FILIALE:
KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16

FILIALE:
D'DORF
AM WEHRHAHN 24

FILIALE:
AACHEN
BLONDELSTR. 10

Artikel aus unserem Sortiment
erhalten Sie auch bei unserem
autorisierten JOYSOFT POINT:

JOYSOFT POINT
DISOFT
HOSPITALSTR. 16
63450 HANAU

JOYSOFT POINT
SOFT-SITE
SCHLOß STR. 20-22
63065 OFFENBACH

JOYSOFT POINT
MYSTIC GAMES
J. MAUTHE STR. 7
72458 ALBSTADT

Preise der JOYSOFT POINTS
können abweichen.

JOYSOFT
VERSAND ZENTRALE:
AACHENER STR. 100A
50858 KÖLN

BESTELL-HOTLINE
TEL: 0221/
94 86 1050
FAX: 0221/
94 84427

MAILBOX:
ISDN 0221 94 83 306
Analog 0221 9483306
INTERNET:
www.joysoft.de
BTX: JOYSOFT

NEU!
JOYSOFT IM INTERNET
<http://www.JOYSOFT.de>

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

AMIGA 500 1200	AMIGA	AMIGA	SONY PSX	SATURN
Alien Breed 3-2 (DA) 69.90	SUPER PREISE	AMIGA CD	Playstation Grundger. 389.00	Grundgerät + Pad 419.00
Alien Olympics (DA) 69.90	<i>Nur solange der Vorrat reicht</i>	Aminet Set 3 (DA) 59.90	Arcade Racer Joystick 129.90	Arcade Racer Joystick 129.90
Aminet Set 3 CD (KE) 59.90	Airbus 2 (KD) 49.90	Fighting Spirit (DA) 69.90	Control Pad ASCII Stick 119.90	Control Pad Sat 18 34.90
Bing! (KD) 99.90	Aladdin 1200 (DA) 39.90	Gloom 2 (KE) * 69.90	Control Pad Cyclone 49.90	Alien Trilogy (DA) 99.90
Black Viper (DA) 79.90	Archer McLeans Pool (KE) 29.90	(benötigt 2 MB Ram)	Gamebuster Mogel Modul 89.90	Blazing Dragons (DA) 89.90
Breathless (DA) 69.90	Black Crypt (KE) 29.90	Legends (KE) 49.90	Memory Card 49.90	Daytona USA Champ. Edition 99.90
Bundesliga Man. Hattrik (KD) 89.90	Blackout (DA) 14.90	Mega 1 (KD) 89.90	Memory Card 120 Speicherpl. 59.90	Descent (DA) * 109.90
Caribbean Desaster (KD) 59.90	Bombomania (DA) 29.90	Nemex 4 (DA) 69.90	Mouse 59.90	Fifa Soccer 97 (KD) * 99.90
Choc Engine 2 (DA) * 69.90	Brainman (DA) 29.90	Special Worlds (KD) 29.90	MultiTap 1 Player Adapter 69.90	Galaxy Fighter (DA) 99.90
Der Produzent (KD) 69.90	Campaign 1 (KD) 14.90	Spiral Worlds (KD) 29.90	Lenkrad 179.90	John Madden 97 (KD) 99.90
Der Reeder (1,5 MB) (KD) 59.90	Desert Strike (KE) 29.90	Swords Data (DA) 29.90	Ne Ge Con Joystick (DA) 89.90	Master's Realesms of Love (KD) 109.90
Evolution-Homans 3 (DA) 54.90	Dune 2 (KE) 29.90		Andrii Racing (KD) 89.90	NBA Jam Tournament Ed. (DA) 39.90
Exile (DA) 59.90	Elite Plus (DA) 14.90	ZUBEHÖR	Aquanuts Holiday (KD) 99.90	NFL Quarterback 96 (DA) 89.90
F 1 Pole	Fears 1200 (KE) 39.90	Joypad Techno Plus 19.90	Baphomets Fluch (KD) 89.90	Nights & 3D Pad (DA) 149.90
Position (KD) * 99.90	Fields of Glory 1200 (KD) 19.90	Joystick Techno Plus 29.90	Blazing Dragons (KD) 89.90	PGA Tour Golf 97 (KD) 99.90
Fighting Spirit (DA) 69.90	Flight of Amazon X (DA) 39.90	Mouse Techno Plus 29.90	Chronicles of the Sword (KD) * 89.90	Sonic X-Treme (DA) * 99.90
Formula 1 Master (KE) 59.90	Fly Harder (DA) 9.90	Portverlängerung 4.90	Crash Bandicoot (DA) 109.90	Story of Thor (DA) 89.90
Gloom Data (KE) * 39.90	Gloom Deluxe (DA) 39.90	Scart Kabel 14.90	Davis Cup Tennis (DA) 99.90	Tomb Raider (KD) 99.90
Gnomes (DA) 1.0	(Turkobot & 2 MB benötigt)		Descent (DA) 59.90	Tunnel Bl (DA) 99.90
Gourmand (KE) 69.90	Gloom 1200 (KE) 39.90	LÖSUNGEN	Descent Derby 2 (DA) * 99.90	Valona Valley Golf (DA) 99.90
Hattrik-Hattrik (KD) 69.90	Gitarren 1200 (KE) 9.90	Beneath a Steel Sky (KD) 13.90	Die Hard Trilogy (DA) * 99.90	Virtual Boxing (DA) 89.90
Hillsae Lids (KD) 49.90	Günzburg 2000 1200 (DA) 19.90	Bloodnet (KD) 13.90	Discworld 2 (KD) 99.90	Virtual Fighter 2 (DA) 99.90
Hugo (KD) 69.90	König der Löwen 1200 (DA) 39.90	Brack Rogers 1 (KD) 13.90	Dragon Heart (DA) 89.90	Waterworld (DA) 109.90
Indiana Jones 4 (KD) 69.90	Nigel Mansell Grand Prix (DA) 29.90	Dreamweb + Universe + 4.90	Earthworm Jim 2 (DA) 89.90	
Jet Pilot (DA) * 1.0	Pacific Island (DA) 14.90	Die Sage von Nietom (KD) 13.90	Fade to Black (KD) 89.90	
Kargon (KD) 49.90	Rally Championship (ab 500+) + 14.90	Dungeon Master 2 (KD) 13.90	Fifa Soccer 97 (KD) * 89.90	
Kuhl for Speed (DA) * 1.0	Riskant (KD) 9.90	Erben der Erde (KD) 13.90	Fire & Klawd (DA) 89.90	
Legends (KE) 49.90	Sabre Team (DA) 19.90	Eye of the Beholder 1-3 (KD) 25.00	Formule 1 (KD) 109.90	
Mag! (KD) 79.90	Shadow Fighter 1200 (DA) 29.90	Fights of Amazone Queen (KD) 19.90	Grand Theft Auto (DA) * 89.90	
Metalic Power (DA) 99.90	Skidmarks (DA) 29.90	Flour 1 (KD) 19.90	Iron Man X-0 (DA) 89.90	
Metamorphosis (DA) * 74.90	Spore Hulk (KE) 29.90	Heimdall 1-2 (KD) 13.90	John Madden	
Monkey Island 2 (KD) 69.90	Spiritual Worlds (DA) 29.90	Indiana Jones 3 + 4 (KD) 13.90	Football 97 (DA) 89.90	
Nemex 4 (DA) 49.90	Strategy Master (DA) 19.90	Innocent Un Caught 1-2 (KD) je 18.90	Legacy of Cain (DA) 89.90	
(benötigt 2MB RAM, Kickstart und Turkobot)	(Spirit o. Excalibur, Chessplayer 2150)	Ishar 1-3 (KD) 25.00	Lotus in Lemmingland (DA) 89.90	
Pinball Mania (DA) 69.90	Hammer, Populous) 39.90	King's Quest 1-6 (KD) 25.00	Motocross (DA) 89.90	
Pinball Prelude (KE) 69.90	Super Tennis Champs (KE) 39.90	Larry's 1-6 (KD) 25.00	NBA Live 97 (DA) 89.90	
Primal Rage (DA) 69.90	Supremacy (KE) 29.90	Legend 1 (KD) 9.90	NFL Hocker 97 (DA) 89.90	
Putty Squad (DA) * 89.90	Team Yankee (DA) 14.90	Legend of Kyrandia 1 + 2 (KD) 13.90	Need for Speed (KD) 89.90	
Samba Partis (KD) 39.90	Thema Park 1200 (KD) 19.90	Lucas Arts: Clac Adventure (KD) 25.00	NFL Hocker Off hockeys (DA) 99.90	
Sensible World	Tornado 1200 (KD) 19.90	(Loom, Zak Mc Kracken, Indy 3, Maniac Mansion, Monkey Island 1 + 2, Lucas Arts: Spiele Buch (KD) 29.80)	NHL Hockey 97 (DA) 89.90	
Soccer 97 (DA) * 59.90	Triple Action 1 (DA) 14.90	(Indy 3-4, Monkey Island 1 + 2, Loom, Sam & Max, Rebel 1, unv.)	Onside Soccer Compil. (DA) 99.90	
Sensible World	Triple Action 4 (DA) 14.90	Lure of the Temptress (KD) 13.90	Penny Racers (DA) 89.90	
Soccer Update (DA) 29.90	(Blues Brothers, Satan, Maya)	Might & Magic 3 (KD) 13.90	PGA Tour Golf 97 (DA) * 89.90	
Star Crusader (KE) 59.90	Uridium 2 (DA) 19.90	Monkey Island 1 + 2 (KD) 13.90	Pete Sampras Tennis (KD) 89.90	
Super Hero (DA) * 69.90	War in the Gulf (KD) 14.90	Polizia Quest 1 + 2 (KD) 25.00	Raging Skies (DA) 99.90	
Time Keeper (KD/EA) 49.90	WXtX (ab 500+) (DA) 49.90	Quest for Glory 1 + 2 (KD) 24.95	Ran Soccer (KD) 89.90	
Time Keeper Data (KD/EA) 19.90	Xt-Rema Racing 1200 (DA) 39.90	Simons the Sorcerer 1 + 2 (KD) 14.90	Return 2 (DA) * 99.90	
Timy Toy Adventure (DA) 59.90	Zepplin (KD) 19.90	Space Quest 1-5 (KD) 25.00	Ridge Racer Revolution (DA) 99.90	
Touring Car Challenge (DA) 39.90	Da es sich bei diesen Angeboten vorwiegend um Restposten handelt, geben Sie bei ihrer Bestellung einen Ersatzwunsch an.	Star Trek 1 + 2 (KD) 13.90	Rail Cops (DA) * 109.90	
Trapped (DA) 59.90		Star Trek 1 + 2 (KD) 13.90	Soviet Strike (KD) 89.90	
Valhalla 3 (KD) 49.90		Stark Trek 1 + 2 (KD) 13.90	Supersonic Racers (DA) 89.90	
Watchtower (DA) 59.90		Zak Mc Kracken (KD) 13.90	Syndicate Wars (KD) * 89.90	
Worms (DA) 69.90			Tekken 2 (DA) 109.90	
Worms Direct. Cat (DA) * 1.0			Tomb Raider (KDE) 89.90	
Wendetta (DA) 1.0			Total NBA (DA) 109.90	
XP 8 (DA) 59.90 69.90			Wing Commander 4 (KD) * 109.90	
			Zork Nemesis (DA) * 99.90	

TRADING CARDS

Brunden im Programm

- Fiber Basketball 96/97 Box 64.90
- Fiber Basketball 96/97 Booster 2.90
- Fiber Hockey 96/97 Box 64.90
- Fiber Hockey 96/97 Booster 2.90
- Fiber Metal Football 96 Box 109.90
- Fiber Metal Football 96 Booster 4.90
- NBA Hoops 96/97 1. Booster 2.20
- Topps Basketball 96/97 1. Box 114.90
- Upward. Baseball 96/97 1. Box 159.90
- Upward. Baseball 96/97 2. Box 159.90
- Upward. Basketball C. Ch. Box 79.90
- weitere Karten und Zubehör auf Anfrage

Der Neue ist raus!
Unser neuer Katalog!
Mit Spielbeschreibungen, Preisliste
und vielen interessanten Informationen

- (KD) KOMPLETT DEUTSCH**
- (DA) DT. ANLEITUNG**
- (EA) ENGL. ANLEITUNG**
- (KE) KOMPLET ENGLISCH**
- (*) HOCH NICHT LIEFERBAR**
- VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH**

TRAPPED

AMIGA 1200

59.90

NEU!

WEIHNACHTSZEIT!

Vom 18.11. bis 20.12.96
ist unser Versandtelefon für Sie
Mo.-Fr. von 9.00-20.00 Uhr
und
Samstags von 10.00-14.00 Uhr
besetzt.

Arturmer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Joysoft

DIW WELT DER COMPUTERSPIELE

BLITZ-BESTELLUNG

KATALOG
fast 1200 Seiten voller
Spielbeschreibungen

KOSTEN LOS	KREDTKARTE
PACCKEN: 20.- DM	EUROPA: 25.- DM
PAKETE: 50.- DM	WELTWEIT: 25.- DM
<input type="checkbox"/> KOMPLETT-LIEFERUNG	<input type="checkbox"/> TEILLIEFERUNG

ICH ZAHLE MIT KREDTKARTE
 EUROCARD/ MASTERCARD VISA CARD

NR.:

GÜLTIG BIS:

UNTERSCHRIFT:

NAME:

STRASSE:

ORT:

TELEFON:

A.G. 12.96



Wer oder was hat hier gewütet? - Die zerstörten Häuser geben uns Rätsel auf.



Predator läßt grüßen? Ein undefinierbares Wesen sucht das Weite, zurück bleibt eine leere Metallkapsel.

Weiterhin auf dem Vormarsch...

Hell Pigs



Die textreichen Erläuterungen sollen in der CD-ROM-Version einer flüssigen Sprachausgabe weichen.

Nach der Valhalla-Trilogie hat Vulcan Software neben Jet Pilot und dem langerwarteten Tiny Troops viele weitere interessante Titel in Arbeit. Beispielsweise bastelt man ebenso eifrig an einem neuen Action-Adventure, das bereits Anfang '97 in den Regalen zu finden sein wird.

Von Oliver Preißner

INFO For Adults only!

Selten landet bei uns ein Amiga-Game auf dem Prüfstand, das für den Benutzer ein Mindestalter von 18 Jahren voraussetzt. Verbindet man eine solche Altersfreigabe bei Computersoftware zumeist mit anrüchigen nackten Tatsachen, so hat Hell Pigs mit diesem Genre sehr wenig zu tun. Vielmehr möchte man mit diesem Titel ein Spiel kreieren, das wie ein typischer Schwarzenegger-Film knallhart ist und temporeiche Action bietet. Ob man es auf dem Amiga schaffen wird, die breite Masse seiner Zielgruppe anzusprechen, so daß dieses Game zum Erfolg und nicht zum Flop wird, bleibt abzuwarten. Vielleicht ist diese Frage ja auch der Antrieb, ein absolut hochwertiges und anspruchsvolles Spielkonzept auf die Beine zu stellen. Wir werden sehen.

Die Story um die - wörtlich übersetzt - „Höllenschweine“ liegt, zumindest für uns, noch ebenso im Dunkeln wie das eigentliche Spielziel. Obwohl die Altersfreigabe für dieses Spiel bei 18 Jahren liegt, handelt es sich hier nicht etwa um pornografische Ferkeleien, sondern vielmehr um pure knallharte Action, die in ein spannend fesselndes Adventure gepackt werden soll.

Mysteriöse Begebenheiten...

Entfernt von jeglicher (noch lebender) Zivilisation bist Du als Spezialist und Söldner der

Army unterwegs, um Licht in die seltsamen Vorfälle in dieser Region zu bringen. Auf Deinem Weg stößt Du jedoch nur auf verlassene und verwüstete Ruinen einstiger Behausungen. Ein Flugzeugwrack gibt Dir eben solche Rätsel auf, wie die fremdartigen Apparaturen in einer Höhle, deren Eingang wie ein Totenkopf aussieht. Hüllt sich Vulcan Software hinsichtlich der genauen Steuerung ebenso wie im Bezug auf das Gameplay noch in tiefes Schweigen, so verspricht man jedoch bereits heute eine Story, die nicht nur fesselnd sein wird, sondern auch hinsichtlich der verwendeten Grafiken und des Sprachgebrauchs nahe an aufwendig produzierte Kino-Ereig-

Info-Paket gratis!!

Sie möchten noch weitere Informationen über unser Lieferprogramm??? - Dann fordern Sie doch einfach unser kostenloses Info-Paket an. In unserem Gesamtkatalog finden Sie ausführliche Beschreibungen aller Produkte. Dazu erhalten Sie eine aktuelle Ausgabe unserer CD-News, die wir regelmäßig für die Mitglieder unseres Multimedia-Clubs herausgeben. - Hier gibt es übrigens auch Infos zu Sony Playstation und Sega Saturn!!

Multimedia Corner

CD 32 Amiga-Spiele Amiga-CD Anwendungen

Alien Breed 3D	49.90
Black Viper	65.-
Bump & Burn	12.90
Cedric	65.-
Competition Joypad	39.-
Dark Seed	19.90
Elite 2	29.90
Erben der Erde	55.-
Evolution - Humans 3	55.-
Fears	69.90
Fighting Spirit	59.90
Fire & Ice	14.90
Fury of the Furries	24.-
Gamma Gold Collection	19.90
Gamers Delight	14.90
Gloom	37.90
Heimdall 2	33.-
Impossible Mission 2025	19.90
Insight Dinosaurs	29.90
James Pond 3	24.90
Legends	39.90
Lemmings	39.90
Lotus Trilogy	29.90
Mag!	77.90
Mean Arenas	29.-
Naughty Ones	19.90
PGA European Tour	14.90
Photolite	39.90
Pinball Prelude	55.-
Prey	14.90
Rise of the Robots	39.90
Roadkill	29.90
Sensible Soccer	9.90
Shadow Fighter	39.90
Soccer Kid	19.90
Super Skidmarks	37.90
Top Gear 2	29.90
Ultimate Body / Project X	29.90
Vital Light	12.90
Wendetta 2175	49.90
World Atlas	49.90
Worms	57.90

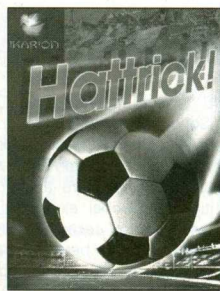
Behind the Iron Gate	14.90
Bing! ECS	79.90
Bing! AGA	89.90
Breathless AGA	59.90
Bundesliga Man. Hattrick	59.90
Caribbean Disaster	57.90
Cedric	69.90
Civilization	44.90
Crystal Dragon	9.90
Der Reeder AGA/ECS	je 59.90
Der Produzent AGA/ECS	je 64.90
Embryo	9.90
European Champions	9.90
Fears AGA	69.90
Fields of Glory AGA/ECS	je 29.90
Fightin' Spirit AGA	59.90
Formula 1 Masters	39.90
Hattrick!	59.90
Hilseea Lido	39.90
Hugo	64.90
Indiana Jones 4	59.90
Flight of Amazon Queen	69.90
Gloom Deluxe	49.90
Killing Grounds AGA	59.90
Lucasarts Classic Advt.	59.90
Mag! ECS/AGA	je 77.90
Monkey Island 2	59.90
Nemac IV Disk/CD	je 39.90
Nightshift	29.90
Pinball Illusions AGA	59.90
Pinball Mania AGA	59.90
Pinball Prelude AGA/ECS	je 49.90
Piracy on High Seas	19.90
Plotting	14.90
Primal Rage AGA	59.90
Ran Trainer	29.-
Samba Partie ECS	52.90
Samba Partie AGA	67.90
Sens. World of Soccer	39.90
Slam Tilt AGA	49.90
Soccer Kid AGA	19.95
Spherical Worlds	49.90
Star Crusader AGA	49.90
Star Trek 25th Ann. AGA	27.90
Super Skidmarks	39.90
Super Streetfight. II Turbo	44.90
Super Tennis Champs	39.90
Super Tennis Ch. Data	24.90
Team Yankee	9.90
Time Keepers	39.90
Tin Toy Adventure	49.90
Total Football	62.50
Touring Car Challenge	33.-
Trapped 3D	49.90
Vital Light	14.90
War in the Gulf	12.90
Watchtower AGA	45.-
Whizz	9.90
Willi Lemke Fussball AGA	69.90
World Golf	33.-
Worms	59.90
XP 8 AGA/ECS	je 49.90
X-Treme Racing AGA	49.90
X-Treme Racing Data	24.90
ZeeWolf 2	49.90

AGA Experience 2	27.90
Amiga Format CD 8-11	je 9.90
Amiga Joker CD	24.90
Amiga Mag. CD 9/11	je 7.-
Amiga Repair Set	69.90
Aminet 6-15	je 19.90
Aminet Set 1-3	je 49.90
Animatic	9.90
CDPD 3	9.90
CD-Sens.: Golden Games	17.90
CD-Sens.: Demos Forever	17.90
Demomania	9.90
Directory Opus V5.5	89.90
Do It! 1	14.90
Do It! 2	69.90
Epic Interactive Encycl.	64.90
Eric Schwartz CD	37.90
Euroscene 1	14.90
Euroscene 2	29.90
Fractal Universe	14.90
Fun Clips	29.90
Gamers Delight 2	29.90
Gateway Vol. 1	4.90
Goldfish 3	29.90
Megahits 1-6	je 9.90
Megahits 7	29.90
Magic Publisher	69.90
Magic WB Enhancer CD	37.90
Maxon Atlas	59.90
Maxon Cinema 4D Classic	65.-
Mensch, Natur, Umwelt	69.90
Mods Anthology	49.90
Network CD	29.90
Octamed Sound Studio	65.-
Pandoras CD	7.90
Personal Suite	39.90
Photogenics 2	159.90
Scene Storm	37.90
Sci-Fi-Sensations	39.90
Sounds Terrific 2	39.90
Steuer Prof! 1995	9.90
Superautos Bilder-CD	4.90
Teleinfo CD	49.90
Textikon	49.90
The Specky CD1996	29.90
Turbo Calc 2.1	9.90
World Info 95	9.90
World of Sound	14.90

Animage	199.-
Adorage 2.5	199.-
Asim CDFS 3.x	109.90
CD Write	64.-
CyberGraphX	69.90
Data Base Prof. 3.0	85.-
Deluxe Paint 4	39.90
Deluxe Paint 5	129.90
Diavolo Backup Pro.	119.-
Distant Suns 4.2	39.90
Fibuman e	359.-
Final Copy 2	69.90
Final Writer 5	199.-
GP Fax	79.90
Image F/X	379.-
Maxon CAD 2.5	289.-
Maxon Cinema 4D 3	289.-
Maxon Tools 2	84.-
Maxon Twist 2	289.-
Maxon Twist Organizer	84.-
Multimedia Experience	79.90
Personal Paint 6.4	29.90
Picture Manager 2.0	99.90
Power Titrer	74.90
Siegfried Antivirus	58.-
Siegfried 7	69.90
Turbo Base	129.-
Turbo Calc 3.5	179.90
Turbo Print Prof. 4.1	109.90
Videoescape	59.90
Vista Pro 3.0	39.90
Wordworth 5	179.90
X-Copy & Tools	44.-
X-DVE 2.0	159.-

Hardware

A 1200 Magic 170 HD	869.-
Aktivboxen 120 Watt	59.-
Aktivboxen 150 Watt	89.-
Blizzard 1230/IV 5.0 MHz	299.-
CD-ROM A1200, 4-fach	199.-
Easy CD Controller A1200	189.-
Easy CD mit 8-fach CD	379.-
Festplatte 2.5" 540 MB	279.-
Festplatte 3.5" 1.2 GB	339.-
Festplatte 3.5" 1.7 GB	389.-
Graffito Digitizer S-VHS	279.-
Joystick Competition Pro	24.90
M-Tec SCSI für 1230	175.-
Maus/Joystick-Verläng.	12.90
Maus, schwarz mit Pad	29.90
Megalosound Sampler	79.90
Micronic Infinity Tower	ab 399.-
Monitor Amiga 1438S	519.-
Monitorkabel	19.90
Nullmodemkabel	14.90
ROM 2.05	39.-
Squirrel SCSI-Controller	129.90
Tastatur A2/3/4000 deutsch	139.-
Techno Sound Turbo II	129.-
Turbo. A600 030-4MB	289.-
Turbo. A1200 28+4MB	289.-
VideoText-Dekoder	99.-
Zip-Drive SCSI int./ext.	je 329.-



RAM PS/2 für Turbokarten
oder SX32 / Shuttle

4 MB 49.- DM
8 MB 79.- DM

Versand & Laden:
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Straße 431,
47178 Duisburg-Walsum (B8)
Tel. 0203 / 4791607, 478650, Fax 0203 / 4792255

Versand:
Post-NN 9.- DM, VK (Scheck o. Bar) 6.- DM,
Kreditkarte 12.- DM - Ausland (nur VK) 18.- DM



Begegnungen der dritten Art. Der Schatten einer üblen Kreatur erhebt sich aus dem Nebel.

nisse herankommen soll. So gehört hierzu ebenso ein filmreif inszenierter Handlungsverlauf, wie auch unvorhersehbare Ereignisse, die Dich von der ersten Minute an wachsam bleiben lassen. Erreichen will Vulcan Software diese Atmosphäre nicht zuletzt mit verblüffenden visuellen Spezialeffekten. Die Charaktere, insbesondere unser Titelheld, sollen eine fast uneingeschränkte Bewegungsfreiheit besitzen, wodurch sie wie in vergleichbar großen Adventures wie Indiana Jones IV auch in den Tiefen des Screens umherwandern können, was mit entsprechend stufenlosen Zooms einhergehen soll. Die gewohnte Art von Such-, Denk- und Rätselaufgaben wird jedoch nur einen Schwerpunkt von Hell Pigs darstellen. Das zweite Standbein dieser Abenteuer-Safari soll eindeutig auf Action abzielen. So werden taktische Killing-Missions ebenso wie wilde Metzger-Orgien fester Bestandteil des Gameplays sein, womit dann wohl auch die Ursache für die entsprechende Altersempfehlung begründet ist.

Technik?

Die ersten Bytes und Bilder dieses neuen Action-Adventures lassen uns bereits auf ein zumindest in grafischer Hinsicht anspruchsvolles Spieldesign spekulieren. Detaillierte und farblich anspruchsvolle Backgrounds, ein fein animiertes Söldner-Sprite, das uns von der Gewehrhaltung etwas an Lederstrumpf erinnert, wecken die Neugier auf einen ersten spielbaren Probelevel. Wenn man den Angaben des Herstellers Glauben schenken darf, wird die 22 Disketten umfassende und optional festplatteninstallierbare Vollversion bereits im Januar fertiggestellt, die CD-ROM soll danach nur mit geringer Verzögerung folgen. Ein vernünftiger Spielablauf wird dabei auf einem Standard-A1200 gewährleistet, wobei jedoch selbst ältere ECS-Amigas mit zumindest 2 MB RAM schon in den Genuß dieser Genre-Mixtur kommen können. So richtig ab geht die Post jedoch erst auf einem AGA-Rechner mit einem 68030-Prozessor und zusätzlichem Speicher.

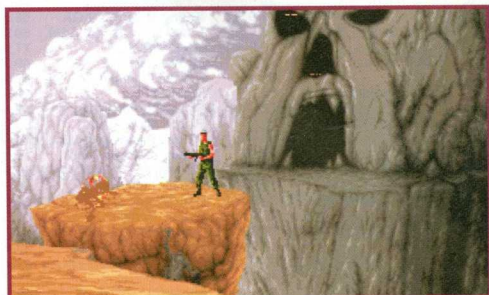


Ein unterirdisches Computerterminal, ein weiterer Schlüssel-punkt unserer Forschungen.



Bauwerke unbekannter Herkunft führen uns ins Innere eines Berges.

Mit dem Schnellfeuer-gewehr im Anschlag tasten wir uns durch eine geheimnisvolle Höhle.



Wastelands - die ganze Gegend scheint ausgestorben zu sein.

INFO CD-Upgrade!

Parallel zu der mit rund 20 MB gewaltig umfangreichen Diskettenversion arbeitet Vulcan Software bereits an einer noch aufwendigeren CD-ROM. Diese wird einerseits richtige Filmsequenzen beinhalten, die den Zuschauer in ihren Bann ziehen sollen. Andererseits sollen die Charaktere auch des gesprochenen Wortes mächtig sein, wobei eine flüssige Sprachausgabe angesichts der geplanten sechs Sprachen eine beachtliche Aufgabe darstellt. Hat man bereits mit der Valhalla-Saga demonstriert, daß dies durchaus in ansprechender Form machbar ist, so hoffen wir natürlich, daß die Hell Pigs über einen zumindest umfangreicheren Wortschatz verfügen werden.



Amiga Surfer

A 1200 + Software
+ 260 MB HD
+ Modem

DM 899,-

XP 8

ECS / AGA

DM 59,-

Tele-Info

V. 1/CD

DM 49,-

Sim City

AGA

DM 49,-

Wendetta

AGA CD /
CD 32

DM 49,-



Canny Figge

Schnellversand

CD Games CD 32 / Amiga

Alfred Chicken	15,-
Alien Breed Spee/Quak	25,-
Banshee	20,-
Bubba n Srix	15,-
Bubble & Squeak	35,-
Bump n Burn	10,-
Castles II	25,-
Chuck Rock 1 + 2	25,-
D-Generation	20,-
Defender of the crown II	25,-
Dank	15,-
Dragonstone	25,-
Elite 2 -deutsch-	29,-
Emerald Mine's	29,-
Erben der Erde	29,-
Fields of Glory -deutsch-	29,-
Global Effect	25,-
Gloom	39,-
Grandslam Gamer Gold Coll.	20,-
(Jet Strike/Nick Faldo/Bump n Burn)	20,-
Fire & Ice	20,-
Heimdal III /Sens.Soc. Inter.	35,-
Humans	20,-
Humans III / Evolution	49,-
James Pond II	15,-
James Pond III	29,-
John Barnes Football	19,-
Last Ninja III	20,-
Legends AGA/CD	49,-
Lemmings 1	25,-
Lost Vikings	25,-
Liberation	20,-
Manchester United	25,-
Mean Arenas	25,-
Myth	19,-
Naughty Ones	25,-
Nemac IV	49,-
Nick Faldo's Golf	10,-
Out to lunch	15,-
Overkill/Lunar C	15,-
Pinball Prelude	69,-
Pirates Gold	50,-
Powerdrive	39,-
Premiere	19,-
Sens. Soccer Intern.	15,-
Skeleton Krew	20,-
Soccer Kid	23,-
Soccer Superstars	25,-
Spherical World	66,-
Star Crusader	49,-
Striker	25,-
Super Streetfighter II turbo	59,-
Surf Ninja	25,-
Theme Park engl.	25,-
Trolls	25,-
Universe	25,-
Video Creator	20,-
Vital Light	15,-
Whizz	25,-
Worms	59,-
More Worms Oh yes...	25,-
Zool 1	25,-

Amiga Games

Airbus 320 II dt.	55,-
Alien Breed 3 D II	66,-
Behind the iron gate	25,-
Biing !!	75,-
Bundeliga Man. Hattrick	60,-
Civilisation AGA -dt-	39,-
Count Duckula 1 + 2	25,-
Der Produzent	69,-
Dungeon Master II -dt- AGA	55,-
Evolution - Humans III AGA	49,-
Extreme Racing AGA	49,-
Extreme Racing DATA AGA	25,-
Fightin Spirit	69,-
Flight of the Amazon Queen	65,-
Formula 1 Masters	49,-
Fußball Total ECS + AGA	15,-
Gloom Deluxe	49,-
Hillside Lido -deutsch-	39,-
Hollywood Pictures -dt.-	49,-
Kindoms of Germany -dt-	39,-
Lost Vikings	29,-
MAG!! ECS + AGA	79,-
Manchester United -the double	25,-
Megarts Hockey	25,-
Pinball Dreams	29,-
Pinball Prelude ECS + AGA	69,-
Pinball Connection	55,-
Rise of the robots AGA	35,-
Samba Partie	59,-
Sens.World of Soccer 95/96	49,-
Sim Ant	20,-
Sim Life	39,-
Slamtitl AGA	49,-
Soccer Stars '96	65,-
Star Crusader AGA	49,-
Super Streetfigh. II turbo AGA	49,-
Timekeepers	39,-
Timekeepers Expansion DATA	25,-
Tin Top Adventure AGA	49,-
Top Gear II AGA	29,-
Total Football	65,-
Touring Car Challenge	39,-
Tracksuit Manager AGA	45,-
Triple Fun Pack 3-Games 49,-	
(Siedler/ Terminator2)	
Turbo Trax	29,-
Vihalla 3 -dt.-	59,-
Virtual Karting	45,-
Watchtower AGA	44,-
Whales Voyage II -dt.-	49,-
Whizz	25,-
Wing Commander	25,-
Rings of Medusa Gold	39,-
Worms	59,-
Zeewolf I	25,-
Zeewolf II	59,-

Anwendung

AGA Experience V.2	29,-
Amiga Aktuell 1	25,-
Amiga CD 5/96 + 11/96 je	7,-
Amiga FD Inside	19,-
Amiga Tools 4	29,-
Aminet 5, 12, 13,14, 15 je	20,-
Aminet Set 1, Set 2, Set 3 je	42,-
Animatic	19,-
C 64 Sensation Vo. 2	23,-
Da Capo	35,-
Demomania	12,-
Demos ar Forever	17,-
Developer	22,-
Do it! Walter Friedhuber V.1	12,-
Do it! Walter Friedhuber V.2	69,-
EM Compugraphic V.4	69,-
Eric Schwarz CD	35,-
Gamers Delight II	29,-
Gateway Vol. 2	19,-
Gigantic Graphic 4 CDs	35,-
Golden 20	35,-
Herrmann der User	39,-
Horror Sens.	39,-
Joker CD	25,-
Light ROM GOLD	59,-
Lightwave Enhancer	42,-
Magic Publisher	68,-
Magic WB Enhancer	39,-
MAXON Tools	29,-
Megahits Super Bundle (3-6)	39,-
Megahits 3 - 6 je	14,-
Mods Anthology 4 CDs	49,-
Multimediale Toolkit 1 & 2	29,-
Net New Offline	19,-
Network V2	35,-
Nordpool	39,-
Octamed 6.0 CD	39,-
Personal Suite	45,-
Print Studio Pro	49,-
Prof. Clip Art 1 & 2	25,-
Repair Kit	65,-
RHS Color Coll.	25,-
Saer / Amok II	10,-
SCI FI Sensation V.2	39,-
Sound & Vision	32,-
Sound FX	29,-
Textikon / Textomat	49,-
Tele Info Vol. 1	49,-
Texture Portfolio	69,-
Workbench Add on	30,-
Workbench Designer	27,-
World of Sound	12,-
XI Paint V. 3.2	15,-
XI Paint V. 4	79,-
Zoom CD Release 2	26,-

Hardware

Amiga 1200 Magic
incl. Software **699,-**
Amiga 1200 Magic
175 MB HD incl. Software **855,-**



Monitor 1438 S	499,-
Autoscan	
Monitor 1538 S	629,-
Autoscan	
Monitor 1764	1.479,-
Autoscan	
CD 32 Console	
incl. Joypad + 2 CDs	255,-
SX 32 MK II Modul	299,-
CD ROM + Contr.	
+ 4 CDs 4 fach Mitsumi	255,-
+ 4 CDs 6 fach Mitsumi	275,-
Blizzard 1230 IV	299,-
50 MHz, 68030	
Blizzard 1260	989,-
50 MHz, 68060	
Blizzard 2060	1.195,-
50 MHz, 68060 SCSI	
MTEC 1230/28 ₀ MB	155,-
MTEC 1230/42 ₄ MB	210,-
512 KB Speicher.	
Amiga 500	39,-
Kabel 2,5 > 3,5	
incl. Stromvers.!	20,-
DISKETTEN	
3,5" DD BASF/MAXELL 8,-	
AMIGA-SET	
schw. Maus + Pad	39,-
Amiga Maus schw.	35,-
Konix Navigator	35,-
Zipstick Joystick	32,-

Conny Figge Schnellversand

Sponheuer Straße 25 • 45326 Essen

Telefon 0201 - 837 9960+61 • Telefax 0201 - 837 9962

Bestellungen bis 14 Uhr werden am gleichen Tag versandt!

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten!

Die besten Spi

19

SONY



WING COMMANDER 3

Die legendäre Weltraum-Action-Serie von Chris Roberts erwies sich auf Sonys PlayStation als ganz besonders gelungen! Der Hit des Jahres von E.A.!



TOTAL NBA '96

Nie zuvor wurde die amerikanische NBA realistischer auf einem Monitor in Szene gesetzt. Basketball-Fans bescherten Sony hohe Verkaufszahlen!



ALIEN TRILOGY

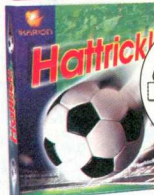
Die drei Teile der Kult-Science Fiction-Serie von Ridley Scott wurden von Acclaim und Probe Software bestmöglich als 3D-Action-Game präsentiert.

AMIGA



FIGHTIN' SPIRIT

Dieses actiongeladene Arcade-Actionspiel überraschte Amiga-Experten in aller Welt mit genialer Technik und bescherte Neo die begehrte Auszeichnung.



HATRICK!

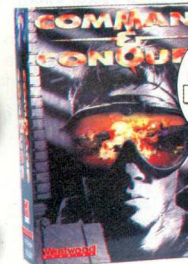
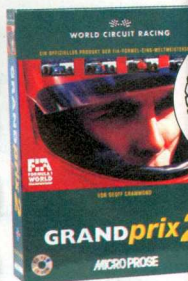
Ikarion setzte in dem beliebten Fußball-Manager-Genre ganz neue Maßstäbe. Insbesondere die Detailtreue kann überzeugen!



SLAMTILT

Die weltweit erfolgreichste Pinball-Game-Serie erhielt mit SlamTilt von 21st Century einen würdigen Abschluß, der die Charts monatelang besetzte.

PC CD-ROM



Jedes Jahr zeichnen die Fachverlage (PC GAMES, PC ACTION, FUN und AMIGA GAMES) die besten Spiele. Dabei werden alle Titel des Vorjahres innerhalb von 12 Monaten bewertet. Also hohe Qualität und Spielwert sind das abgebildete Symbol!

Beste Spiele des Jahres

1996

Redaktionen des COMPUTEC MAGAZIN, SEGA MAGAZIN, MEGA und MEGASPIELER wählten die besten Spiele des Jahres aus. Berücksichtigt, die ab August des Jahres erschienen sind. Wenn Sie nach dem besten Spiel des Jahres suchen, achten Sie auf die Beschriftung (z.B. „PC-Spiel des Jahres“).



F1 GRAND PRIX 2

Geoff Crammond und MicroProse sorgten für das mit Abstand erfolgreichste PC-Rennspiel seit Jahren. Realistischer, schöner und schneller ging es noch in keiner anderen Formel-1-Simulation zu. Da nahm man auch die Wartezeit gerne in Kauf!



WARCRAFT II

Das immer beliebter werdende Genre der Echtzeit-Strategie-Spiele erhielt mit Warcraft 2 einen besonders fantasievollen und eindrucksvollen Vertreter. Die Blizzard-Entwickler landeten damit ihren bislang größten Erfolg überhaupt!



COMMAND & CONQUER

Westwood und Virgin durften sich mit „Command & Conquer“ über ein überaus erfolgreiches Strategiespiel. Da überrascht es nicht, daß der noch komplexere Nachfolger 1997 für Furore sorgen soll!

SEGA



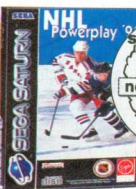
SEGA RALLY

Segas AM3-Entwickler schufen mit Sega Rally nicht nur eines der besten Spielhallen-Rennspiele, sondern auch den Bestseller für den Saturn überhaupt!



ALIEN TRILOGY

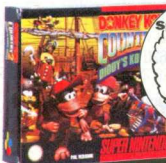
Der Softwaregigant Acclaim wurde seinem guten Ruf gerecht und spendierte den Saturn-Jüngern eine tadellose Umsetzung des 3D-Actionhits!



NHL POWERPLAY '96

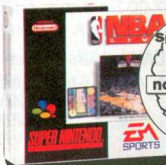
Einen besonderen Meilenstein in Sachen Eishockey-Spiele haben wir Virgin zu verdanken, die die 32 Bit-Architektur des Saturn erstmals bis an das Limit nutzten.

NINTENDO



DONKEY KONG COUNTRY 2

Der letztjährige Hit erfuhr eine kaum für möglich gehaltene Steigerung und eroberte die Charts in Europa!



NBA LIVE '96

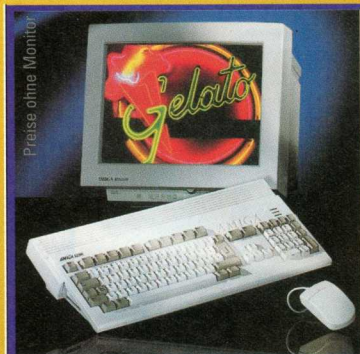
Die Sportspielabteilung von Electronic Arts spielte einmal mehr ihre Trümpele aus und lieferte das mit Abstand beste 16 Bit-Basketball-Game!



INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Das absolute Optimum in Sachen 16 Bit-Fußballspiel gelang einmal mehr den Konami-Programmierern!

Vesalia



Preis ohne Monitor

A 1200 und Erweiterungen

Amiga 1200 Magic 3.1 mit Software-Paket 689,-
 Amiga 1200 Magic 3.1, 170 MB-2.5" HD 859,-
 Amiga 1200 Magic 3.1, 540 MB-3.5" HD 959,-
 Amiga 1200 Magic 3.1, 1.08 GB-3.5" HD 1069,-
 A 1200 Surfer 260 MB-2.5", 14.4 Modem
 umfangreiche Anwender-Software u. * T-Online Software
 4 MB RAM-Karte, Uhr, Coprozessor-Option 139,-
 8 MB RAM-Karte, Uhr, Coprozessor-Option 178,-

A 500 / A 600 Erweiterungen

512 kB-RAM-Karte, Uhr/Akku, 2 Spiele 39,-
2 MB-Karte mit Uhr, REV. 3-8a, A 500 149,-
 2 MB Mini-Chip-RAM-Modul, inkl. 8375 225,-
 Alfa-Power-Controller für HD u. CD-LW 179,-
 CD-ROM Upgrade-Kid für Alfa-Power 89,-
 540 MB-HD, M-TEC-Contr., A 500 / 500Plus 398,-
 A 500Plus: 1 MB-RAM-Karte, 2 Spiele 69,-
 A 600: 1 MB-RAM-Karte, ohne Uhr 69,-

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

170 MB Seagate 159,- / **250 MB Conner** 199,-
420 MB Seagate 239,- / 540 MB Hitachi 319,-
 720 MB Seagate 359,- / **1.0 GB Quantum** 419,-
 Install-Software, HD-Kabel, Schrauben usw. 10,-

Nützliches Zubehör

A 520 HF-Modulator für Amiga an TV-Gerät 79,-
 3-fach Umschaltplatine für 1.3/2.0/3.1 ROMs 39,-
OS 3.1 Set dtsch.: A 500 / A 600 / A 2000 je 149,-
OS 3.1 Set dtsch.: A 1200 / A 3000 / A 4000 je 179,-
 WINNER Floppy-Changer f. A 1200 (A.Tech.) 29,-
 Mega Maus (Alfa-Data) mit Maus-Pad 29,-
 Amiga-(Technologies) Maus sw, Maus-Pad 39,-
 Maus-Pen (ideal für feines Arbeiten) mit Pad 29,-
 Mini-Hand-Trackball inkl. Tasche Sonderpr. 29,-
 Sunnyline -Trackball mit Mircoschalter 49,-
3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück 59,-
 Joystick Competition Pro 5000, schwarz 29,-
 Joystick Competition Pro Mini, transparent 29,-
 Crystal Trackball, leuchtende Kugel 79,-
 Technosound Turbo-II Prof., inkl. Software 149,-

A 2000 - A 4000 und Erweiterungen

Spider: 8-fach High-Speed serielle Karte 499,-
 A 2000- A 4000(T), 57600 Baud auf alle Kanälen
conneXion. 10Mbit Ethernetkarte 379,-
 A 2000 - A 4000. 16 Bit-Zorro-Bus Design, 32 Kbyte 16-Bit
 Cache-Speicher. 100% A 2005 kompatibel, AVI-Anschluss.
 ISDN-Link f. Amiga 2/3/4000 (T), 64000 bit/s 649,-
 CyberVision64/3D Grafikkarte, Zorro II/III ab 449,-
 MPEG-Modul für CyberVision64/3D 349,-
 Oktagon 2008 SCSI-Bus-Contr., RAM-Opt. 219,-
IDEFIX u. 4-f. Adapter für CD-LW an AT2008 99,-
 Multi Face Card III, Multi 1 / 0-Karte 139,-
A 2000: 0/4/6/8 MB-Karte 69,-/118,-/147,-/158,-
 A 2000: 2 MB Chip-RAM inkl. 2 MB Agnus 225,-

300 W (3 D) / 240 W Stereo-A. Boxen 88,-/ 59,-
120 / 50 Watt Stereo-Aktivboxen 58,-/ 33,-



Canon-Drucker

BJC-240 Color-Tintenstrahldrucker 399,-
 360x360 dpi, Einzelblatt-Einzug, 3.5 S./Min. Amiga-Treiber, 3 J. Gar.
BJC-4200 Color-Tintenstrahldrucker 499,-
 720x360 dpi, Farbe u. echtes Schwarz, 5 S./Min. A-Treiber, 3 J. Gar.
BJC-4550 Color-Tintenstrahldrucker 799,-
 technisch wie BJC 4200 aber DIN A3 Format
BJC 620 Color-Tintenstrahldrucker 699,-
 720x720, 256 Düsen, Farbe u. echtes Schwarz, 300 Zeichen/s

WINNER-CD-LW Set A 600 / A 1200

2-fach 4-fach 6-fach 8-fach 10-fach 12-fach
129,- 188,- 239,- 299,- 328,- 399,-
 4-fach HD/CD-Adapter, CD-LW-Gehäuse, Kabel.
IDEFIX-CD-File-System. A 1200: 2 Amiga Magazin
 CD's, Syndikate, A. Chicken. **A 600:** Aminet 8 u. 10

CD-LW für *Alfa-Power- u. AT 2008-Contr.

2-fach 4-fach 6-fach 8-fach 10-fach 12-fach
***109,- 154,- 199,- 269,- 299,- 369,-**
99,- 149,- 189,- 259,- 289,- 359,-
 Metallgehäuse, (*A500), Software, Kabel, CDs Aminet 8 u. 10

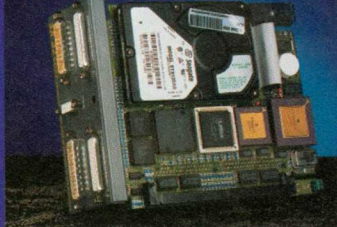
CD-LW A 600/1200 für PCMCIA-Port

2-fach 4-fach 6-fach 8-fach 10-fach 12-fach
178,- 229,- 278,- 328,- 359,- 449,-
 inkl. Metallgehäuse, IDEFIX Software, Audio-Set, alle Kabel,
A 1200: CD-32 Emulator, Syndikate, A. Chicken, 2 A. Magazin
 CDs (Magna-Media). **A 600:** mit 2 CDs, Aminet 8 und 10

CD-32 Console und Zubehör

SX-32/II, Coproz.-Opt., 2 Amiga Magazin CD's 339,-
SX-32 Pro 68030/25 MHz, bis 64 MB-RAM 599,-
SX-32 Pro 68030/50 MHz, bis 64 MB-RAM 699,-
 Anrechnung von 100,- bei Rückgabe eines SX-1/SX-32!
 250/420 MB HD für SX-32 / SX32Pro 199,-/ 239,-
 CD-32 mit Joypad, TV-HF-Kabel, 6 CD's 299,-
 SX-32/II mit 130 MB HD, 4 MB-RAM, 4CD's 499,-

SX-32 Pro 68030/25 / 68030/50 MHz



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

Ersatzteil-Service

ROM 1.3 / 2.04 / 2.05 (A 600 HD) je 39,-
3.1: A1200 68,- / A 500/2400 89,- / A3000 99,-
 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 VD 08 59,- IC Ramsay 07 49,-
 Chip Puller (Agnus Werkzeug) mitbestellen! 10,-
 Coproz. 25 MHz 59,- / 33 MHz 89,- / 40 MHz 99,-
 Coprozessor 50 MHz (PGA) z.B. für Blizzard 179,-
GVP 4 MB-Modul 129,- / 16 MB-Modul 239,-
1 MB 30-PIN SIMM 29,- / 4 MB 30 P-SIMM 69,-
 2 MB ZIP- RAM (514400), für z.B. Oktagon 139,-
 Netzteil 4.3 - 4.5 A für A 500 / A 600 / A 1200 99,-
Netzteil 4.3 - 4.5 A A 500/600/1200, 1b-Ware 69,-
 Amiga 2000 169,- / AMIGA 3000 Netzteil 169,-
 A 3000 T-Netzteil 269,- / A 4000 Netzteil 199,-
 Amiga 500 Tastatur int. (Tasten auswechselb.) 49,-
 Amiga 600 Tastatur int. (Tasten auswechselb.) 39,-
Amiga 1200 Tastatur, deutsch 79,-
 Amiga 2000 / A3000 / A4000 Tastatur, dtscH. 149,-
 4-Spieler-Adapter für Parallel-Port 19,-
 2.5 - 3.5 Harddisk-Kit für A 600 / A 1200 39,-
autom. Maus-Joystick-Umschalter 19,-
 Switch-Box: Drucker/Scanner m. Drucker. 39,-
 Scart-Kabel für Amiga an TV-Gerät 19,-
 IM14(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,-
 A 570 SCSI-Controller für HD, Scanner usw. 99,-
 Caddy für A 570, CDTV, ... 1/10 Stück 9,-/70,-

AT u. SCSI-CD-ROM-LW A2/3/4000/Tower

2-fach Philips 49,- / 4-fach Mitsumi 119,-
 6-fach Mitsumi 159,- / 8-f. versch. Hersteller. 199,-
 10-f. Pioneer 110ms 239,- / 12-f. Mitsumi 319,-
 4-fach SCSI NEC 149,- / 6-fach SCSI TEAC 259,-
 8-fach NEC / Tosh. 379,- / 10-f. SCSI Pioneer 329,-
 Asim-CDFS dtscH. (beim Kauf eines CD-LW) 69,-

Mailbox

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

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
 Tel./Fax: 03901 / 33766

A 4000-Tower

A 4000-Tower 6 MB o. TurboBoard o. HD	2799,-
A 4000-Tower 68040/25 MHz, 6 MB, o. HD	3156,-
A 4000-Tower 68040/40 MHz, 6 MB, o. HD	3498,-
A 4000-Tower 68060/50 MHz, 6 MB, o. HD	3988,-
zusätzl. SCSI-HD: z.B. 1 GB 450,- / *3 GB 1599,-	
zusätzl. AT-HD: z.B. 450 MB 279,- / 2 GB 450,-	
Einbau eines 10-fach CD-LW inkl. Softw. plus 269,-	
Einbau eines 12-fach SCSI-CD-ROM-LW plus 369,-	
Austausch des 880 kB-LW in 1.76 MB-LW	80,-

Disk-Software allgemein

ASIM 3.6, deutsch	115,-	Final Writer V5.0 dtisch.	198,-
Brilliance V2.0	109,-	Final Copy II dtisch.	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 dtisch.	49,-
Deluxe Paint V AGA	99,-	Siegfried Copy Flash 1	69,-
Diavolo Backup	99,-	Siegfried AntiVirus 1.5	49,-
Final Data	88,-	Turbo Print Pro 4.1	119,-
Final Calc	199,-	GP Fax, deutsch	89,-

ARTEC 6000C Color-Scanner



479,-

Außergewöhnlich schnell und zuverlässig, LCD-Anzeige. 24 Bit True Color Image, 16 Mio. Farben. Vorlagengröße maximal 35,5 x 21,6 cm (A4 Übergröße), inkl. Amiga und PC Treiber-Software, kompatibel zu Amiga, IBM-PC, PS/2, Mac. Standard SCSI II Interface

ARTEC & ScanQuix 3

ARTEC 6000C Color-Scanner, 1-Pass 699,-

Volle 24-Bit Verarbeitung durch CyberGraphX und Turboprint Unterstützung. Offenes Treibersystem. Scannen in ADPro, ImageFX, Pagestream, Photogenics, XiPaint, Dpaint, ArtEffect. Speichern der gescannten Bilder im IFF oder JPEG-Format.

Turbo-Karten und Turboboards

4 MB T.-Karte (68020) für A 500/A 500 Plus	258,-
2/4 MB T.-Karte (68020-25 MHz)	209,- / 238,-
4/8 MB T.-Karte (68030-25 MHz)	269,- / 319,-
4/8 MB T.-Karte (68030-40 MHz)	339,- / 389,-



969,-

Blizzard 1260, 50 MHz

Blizzard 1230 IV, 50 MHz, b. 128 MB	299,-
SCSI-Controller für Blizzard-Turbokarte	189,-
WINNER1230/25 MHz 149,- / W 1230/50	269,-
4 MB M-TEC 1230/42 MHz, Coproz.-Opt.	248,-
SCSI-Controller für M-TEC-Turbokarte	159,-
Apollo 1240/25 419,- / A 1240/40 MHz	549,-
Blizzard 1240T/ERC für A 1200 Tower	549,-
Apollo 1260/50 MHz, Copro.-Option	969,-
4 MB PS/2 Modul 60ns 49,- / 8 MB 60ns	89,-
16 MB PS/2 M. 60ns 199,- / 32 MB 60ns	a.A.
Blizzard 2040/40 669,- / Blizzard 2060/50	1159,-
Cyberstorm 040/40 699,- / Cyberst. 060/50	1159,-

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

17 Bit-Phase IV	39,-	Horror Sensation	39,-
1078 Weird Textures	34,-	Hottest 4 o 6 Professional je	39,-
300 Photo-Textures	19,-	Illusions in 3D	20,-
3000 JPEG Textures	33,-	Imagine Enhancer 3.0	51,-
3 D GFX	45,-	Imagine PD 3D	33,-
3 D Images / 3 D Objects je 24,-		In-To-The-Net	36,-
AGA Experience Vol. 2	25,-	Lechner Collection	39,-
Amiga Aktuell 9/96	25,-	Light ROM Gold	49,-
Amiga Aktuell 11/96	25,-	Light ROM V. II 51,- / Vol. III	55,-
Amiga Developer Vol. 1	20,-	LighWave Enhancer	42,-
Amiga FD Inside! *	20,-	LSD Compendium V.1/3 je	39,-
Amiga Format 10/96	9,-	Magie Illusions	15,-
Amiga Format 8/96-9/96 je	9,-	Magic Publisher	69,-
Amiga Format 11/96	9,-	Magie WB Enhancer	39,-
Amiga Golden 20	29,-	Maxon Atlas	79,-
Amiga Joker CD	24,-	Maxon Cinema 4 D Clas.	66,-
A Magazin 7/96 9+10/96 je	7,-	Maxon Raytrace Pro CD	66,-
A. Magazin Nr.1/2/3	19,-	Meeting Pearls III	12,-
Amiga Plus 2/3-4/5/6/95 je	19,-	Meeting Pearls IV	15,-
Amiga Plus 2/3/4/5/96 je	19,-	Megahits 2/3/4	12,-/19,-/29,-
Amiga Plus 6/96	19,-	Megahits 5/6/7	12,-/19,-/29,-
Amiga Plus Extra/Musik	19,-	Mensch, Natur, Umwelt	69,-
Amiga Plus Extra/Raytracing	31,-	Mods Anthology	51,-
+ Vollvers. Reflect. 3.0 ab Nov. 13,-		Multimedia Backdrops	33,-
Amiga Plus Extra/Video je	19,-	Net News Offline Vol. 1	17,-
Amiga Pl. Extra/Games je	19,-	NetWork CD Volume 2	29,-
Amiga Raytracing 1 + 2	25,-	Nordpool CD	39,-
Amiga Repair Kit	66,-	Nothing but GIFs AGA	39,-
Amiga Tools 2/3/4 8,-/25,-/26,-		OctalMed 3.0	69,-
Amiga Tools 5	29,-	OctalMed SoundStudio V1	65,-
Amiga Utilities 2	39,-	Online Library Vol. 1	36,-
Aminet 7/8/10/12/13/14	je 19,-	Pandoras CD	15,-
Aminet 15/16	je 19,-	Personal Suite	69,-
Aminet Set 1/2/3	je 49,-	Photogenics II	159,-
Amos PD CD Rel. 2	45,-	Printstudio Pro	51,-
Animania /Animatic	23,-/19,-	Pro Video Club Vol. 1	55,-
Anime Babes	39,-	RHS Color-Collection	26,-
Amiga Developer V.1.1	20,-	RHS DTP-Collection	15,-
Arktis Edition Vol. 1	9,-	RHS Erotic-Collection	19,-
Art Studio Vol. 2.0	83,-	Saar / Amok II	8,-
ArtWorkX	21,-	Scene Storm Vol. 1	35,-
Audio Resource Library	27,-	Sci-Fi Sensation V.1/2 42,-/45,-	
The Beauty of Chaos	19,-	Sound FX	29,-
Blanker Collection	21,-	Sound Vision	30,-
Blue Box Profi Backgrounds 61,-		Sound Library	39,-
C 64 Sensations Vol. 2	23,-	Speccy 96	29,-
Cinema Studio	33,-	Sound Terrific II	39,-
Clip Art GIF Pro. (WS)	42,-	Special Effects Vol. 1	84,-
Cliptomania	58,-	Spectrum Emulator 2	26,-
Colour Library	27,-	Stare Optx	33,-
Da Capo Vol.1	36,-	Steuer Profi '95	12,-
Demomania I	20,-	Super Amos 94/95	5,-
Demos are Forever	17,-	System Booster	25,-
Do it! Vol. 1 30,- Vol. 2	69,-	TeleInfo Vol. 1	19,-
E.M. Computer 1/2/3 je 43,-		Terra Sound Library	43,-
E.M. Computergrafik 4	69,-	Textikon	51,-
Emulators Unlimited	29,-	Texture Gallery	69,-
Encounters	29,-	Texture Portfolio	69,-
Euro CD 1 10796	19,-	TGV Animations	15,-
Epic Collection	39,-	TurboCalc 2.1	15,-
Epic Interactive Encyclopedia	66,-	The Colour Library	35,-
Eric Schwartz CD	35,-	The Light Work	30,-
FantaSeas	51,-	UltiMedia 3 & 4	15,-
Fresh Fish 7/10	je 29,-	Utilities Experience	39,-
Fresh Fosts Vol. 2	15,-	UPD Gold	36,-
Frozen Fish 95/Fun Clips je 30,-		Workbench Add Ons V. 1	30,-
Gamers Delight 1 o. 2	je 27,-	Workbench Designer	27,-
Gateway Vol. 1 oder 2	je 16,-	World Atlas	49,-
GIF's Galore	32,-	World Info 95	21,-
Giga Graphic Set 4 CD's	30,-	World of A1200	21,-
Giga-PD V3.0	19,-	World of Clipart Plus	39,-
Giga PD - Deutsch. Edition 13,-		World of GIF	27,-
Global Amiga Experience 14,-		World of Sound	10,-
Gold Fish I-III	je 40,-	WS Animations	39,-
GPhicx Sensation Vol. 139,-		WS Clipart	27,-
Graphics Vol. 1	29,-	XiPaint V.4.0	84,-
Hermann der User	39,-	Zoom Rel. 2	26,-

TIPS DES MONATS

Amiga-T-Shirt weiß (super), von A.-Techno.	29,-
1541-Floppy-Adapter für alle Amigas	39,-
WINNER-HD/CD-Adapter A 600 / A 1200	39,-
4-fach IDE, kompatibel zu IDEFX u. Asim-CDFS	
A 1200: Blizzard Turbokarte 1260 / 50 MHz	969,-
3.5 HD-Laufwerk alle Amiga intern	ab 129,-
3.5 HD-Laufwerk-extern mit Siegf. Copy	159,-
A 500: 2-fach CD-LW für Alfa-Power	109,-
A 600: 4 MB A 630/40 MHz-Turbokarte	349,-
A 1200: 4 MB M-TEC 1230/42 MHz T.-Karte	248,-
A 600/1200: 2-fach CD-LW mit 2/4 Cds	149,-
A 500/A 2000: Megi-Chip-RAM Modul	225,-
Siegfried Alfa das schnellere Text-system	69,-

Finanzierungen ab 500 DM

AMIGA-Monitore

M 1438S Autoscans-Monitor, A.-Kabel	499,-
M 1538S Autoscans-Monitor, A.-Kabel	649,-
M 1764 Autoscans-Monitor, A.-Kabel	1499,-
A 1084 ST Monitor inkl. Amiga-Kabel	333,-

AMIGA-Laufwerke

3.5 Color-LW, rot, blau, gelb, grün, Siegf. Copy	79,-
3.5 LW A 600/1200/3000-intern, inkl. Zubehör	59,-
3.5 LW A 500/2000/4000-int., (TEAC sehr leise)	79,-
3.5 DELL HD/DD-LW u. Siegfried HD-Copy	158,-
ZIP-Drive-int./extern u.100 MB Medium je	359,-
EZ Drive AT-int./SCSI-ext. inkl. Medium je	289,-

3.5 HD/DD-LW-A 357-intern, mit Zubehör

A 500/A 600 / A 2000 Commodore	129,-
A 1200Tower-Umbau / A 4000 / A 4000Tower	129,-
A 1200 / A 1200T-Umbau (A.-Tech.) V1Scorp	139,-
A 2000 / A 3000 / A 3000-Tower, U.-Umbau	129,-

3.5 AT-Harddisk

540 MB Conner	239,-	1.0 GB Seagate	469,-
850 MB Seag/Con.	259,-	2.1 GB Seagate	669,-
1.6 GB Seagate	389,-	4.3 GB Q. Atlas	1499,-

3.5 SCSI-Harddisk

CD's für CD-32/SX-32, Amiga 1200 und Amiga 4000			
Alfred Chicken	9,-	Last Ninja 3	15,-
Arcade Classics	35,-	Legends	39,-
Assassins Vol. 1	39,-	Mega Arena	25,-
Assassins Vol. 2	39,-	Nemac IV	49,-
Battle Toads	15,-	Nothing but Terris	33,-
Black Viper	66,-	Now thats what I call ... V.12	12,-
Bump n Burn	9,-	Oh yes... More Worms!	23,-
Cedric	66,-	Overkill / Lunar C	15,-
Death Mask	51,-	Premiere	27,-
Defender of the Crown II	33,-	Pinball Illusions	48,-
D-Generation	15,-	Roadkill	53,-
Erben der Erde	51,-	Sensible Soccer	9,-
Evolution - Humans III	54,-	Sleepwalker	15,-
Exile	33,-	Spherical Worlds	66,-
Fears deutsch	74,-	Star Crusader	54,-
Fighting Spirit	57,-	Super Streetfighter 2 Turbo	54,-
Frontier - Elite II dtisch.	23,-	Surf Ninjas	35,-
Fury of the Furnies	9,-	Speris League	59,-
Gloom	33,-	Syndicate / Alfr. Chicken	29,-
Golden Games	17,-	The Tankengine Pinball	35,-
Grandlam Gamer Gold	15,-	The Break	19,-
Heimdal 2	29,-	Worms	57,-
James Pond 2	9,-	Zool / Zool 2	je 12,-
Wing Commander / Dangerous Streets			29,-



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

Industriestraße 25
 Im Industriegebiet A2
 (Fragen Sie nach Hochtief!)
 46 499 Hamminkeln
 Autobahn A3
 Oberhausen-Arnheim
 Fax: 02852 /1802

Hits im Überblick

Check Up

Welche aktuellen Infos gibt es zu den Top-Projekten? 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?

BOGRATS



Das Knuddel-Strategiespiel mit der niedlichen Ratte von Vulcan Software scheint durchaus für stimmungsvolle Unterhaltung gut zu sein. Die Testversion wurde uns nun für die kommende Ausgabe versprochen.

- GENRE: Puzzle
- SPIELER: 1
- RELEASE: November
- HERSTELLER: Vulcan

DOUBLE AGENT



Zum Abschluß in Sachen Amiga-Spiele scheint Flair Software noch einmal einen echten Hit im Angebot zu haben. Ähnlich wie in den guten alten Spy vs. Spy-Spielen treten zwei Spione per Spitscreen gegeneinander an!

- GENRE: Strategie
- SPIELER: 1-2
- RELEASE: tba.
- HERSTELLER: Flair

ENIGMA



Mit dem wohl nicht mehr erscheinenden Atrophy verbindet dieses OTM-Shoot 'em Up mehr als optische Ähnlichkeit, allerdings soll dieses horizontal scrollende Shoot 'em Up-Spiel demnächst erscheinen!

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

GLOOM 2

• In Arbeit •

Alien Breed 3D Killing Grounds dreht einsam seine Runden an der Spitze, doch wo bleibt der zweite Teil von Black Magics Baller-Saga? Wir warten weiter auf die längst versprochene Fortsetzung!

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

PINBALL PRELUDE NECROMANTICS

• In Arbeit •

Das schwedische Programmiererteam Effigy bastelt noch immer an der Fortsetzung seines Flipperhits. Übrigens, mittlerweile ist eine Hybrid-CD mit der Amiga- und PC-Version des Vorgängers erschienen!

- GENRE: Flipper
- SPIELER: 1-2
- RELEASE: November
- HERSTELLER: Effigy

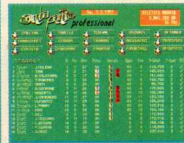
POLE POSITION



In London erfuh ich zwei Sachen! Zum einen muß sich Holger Flöttmanns Firma in Ascaron umbenennen, da eine englische Firma namens Ascom Verwechslungen befürchtet, zum anderen ist die Amiga-Version fast fertig!

- GENRE: Manager
- SPIELER: 1
- RELEASE: tba.
- HERSTELLER: Ascon

SAMBA PARTIE PROFESSIONAL



Der überraschende Erfolg der Manager/Action-Fußball-Mixtur animiert das Team um Jo Seitz zu einer Fortsetzung! Wir bringen demnächst ein umfangreiches Preview! (Der Vorgänger kostet nur noch DM 39,-! Tel. 06187-26498)

- GENRE: Manager/Action
- SPIELER: 1-2
- RELEASE: Januar
- HERSTELLER: Sayonara

SOCCER SENSIBLE

• In Arbeit •

Ganz schön frech, was hier ein englisches Programmiererteam vorhat! Sie wollen auf Basis des Fußballhits von Sensible Software eine zeitgemäße Fortsetzung auf die Beine stellen. Wir warten auf die erste Demo-Version.

- GENRE: Fußballspiel • SPIELER: 1-2
- RELEASE: tba. • HERSTELLER: tba.

TESTAMENT



Der größte Amiga-Club Deutschlands mutiert immer mehr zu einem der eifrigsten Spieleproduzenten. Nach den beiden Hits Marblelous und Kargon wollen sie ein fetziges Arcade-Spiel veröffentlichen!

- GENRE: Action • SPIELER: 1
- RELEASE: Dezember • HERSTELLER: APC & TCP

THE CHAOS ENGINE 2



Bis kurz vor Redaktionsschluss stand unser UK-Korrespondent auf Abbruch bereit, um in London die Test-Version des letzten Bitmap Bros-Spiels abzuholen. Der heißersehnte Anruf blieb jedoch leider aus! Wir hoffen weiter!

- GENRE: Action • SPIELER: 1-2
- RELEASE: tba. • HERSTELLER: Warner

TINY TROOPS



Es geschehen noch Zeichen und Wunder! Das vor über einem Jahr von Mindscape angekündigte Spiel tauchte plötzlich wieder aus der Versenkung auf und wird demnächst von Vulcan Software veröffentlicht!

- GENRE: Action • SPIELER: 1
- RELEASE: Dezember • HERSTELLER: Vulcan

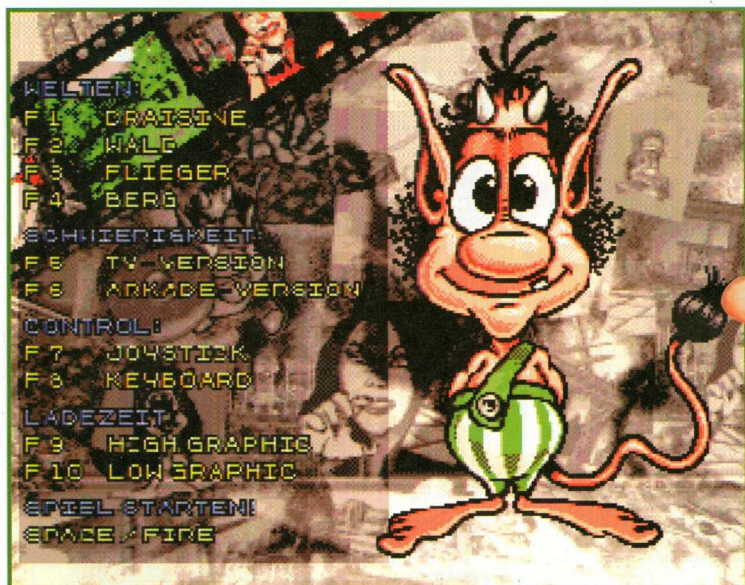
WORMS DIRECTOR'S CUT



Beinahe hätte es mit dem Test schon in dieser Ausgabe geklappt, doch leider traf der Kurier mit dem kompletten Material exakt 24 Stunden zu spät in Nürnberg ein! Der ausführliche Test wird nächste Ausgabe nachgereicht!

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

SPIELNAME	SYSTEM	AUSGABE	WERTUNG
AMIGA AGA			
Allen Breed 3D	A1200	11/95	84%
Allen Breed 3D 2 (2 MB)	A1200	9/96	76%
Allen Breed 3D 2 (4 MB)	A1200	9/96	84%
Breathless	A1200	4/96	82%
Capital Punishment	A1200	10/96	94%
Caribbean Disaster	A1200	4/96	81%
Coala	A1200	12/95	80%
Der Produzent	A1200	7/96	72%
Der Reeder	A1200	11/95	77%
Dungeon Master 2	A1200	10/95	84%
Exlie	A1200	3/96	76%
Fears	A1200	9/95	87%
Fightin' Spirit	A1200	8/96	84%
Gloom	A1200	10/95	90%
Gloom Deluxe	A1200	5/96	84%
Hattrick	A1200	9/96	86%
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%
Nemac IV CD	A1200	11/96	90%
Nothing but Tris	A1200	9/96	52%
Pinball Mania	A1200	12/95	68%
Pinball Prelude	A1200	5/96	80%
Putty Squad	A1200	6/96	72%
Rocketz	A1200	10/96	52%
Slam Tilt	A1200	5/96	90%
Star Crusader	A1200	2/96	80%
Statix	A1200	9/96	73%
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%
XPS	A1200	11/96	86%
XTreme Racing	A1200	5/96	89%
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%
Brian Lara Cricket	A500	10/96	85%
Cedric	A500	2/96	70%
Exlie Data Disk	A500	7/96	70%
Fightin' Spirit	A500	8/96	84%
Flight of the Amazon Queen	A500	12/95	92%
Football Masters	A500	10/96	60%
Formula 1 Masters	A500	9/96	71%
Friday Night Pool	A500	7/96	82%
Future Space	A500	3/96	29%
Gloom Deluxe	A500	5/96	84%
Gonks	A500	8/96	62%
Harry's Balloon	A500	11/96	71%
Hattrick	A500	9/96	86%
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%
Jimmy's Journey	A500	9/96	60%
Kargon	A500	8/96	84%
Kick Off '96	A500	8/96	73%
Leading Lap MPV	A500	1/96	62%
Legends	A500	8/96	83%
Lost On Parrot Island	A500	11/96	38%
Mad News	A500	11/95	85%
Mega Typhoon	A500	11/96	70%
Nemac IV	A500	5/96	90%
Nothing but Tris	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	8/96	73%
Push'n Pull	A500	8/96	80%
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	3/96	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%
Valhalla 3 (deutsch)	A500	11/96	69%
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%



Der Arcade-Modus unterscheidet sich vom TV-Mode lediglich dadurch, daß man die gesamte Szenerie dreimal statt einmal durchlaufen muß, ehe man das Endbildchen zu sehen bekommt.

Humorvolles Game nicht nur für Kids!

HUGO

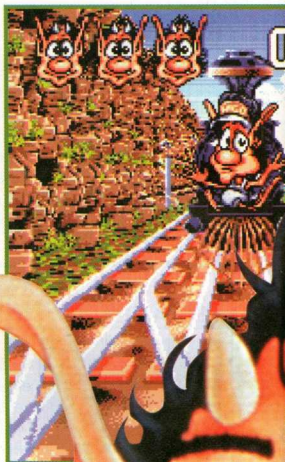
Interaktive Zeichentrickspiele wie zum Beispiel Dragon's Lair oder Guy Spy kennen wir ja bereits. Interactive Television Entertainment lädt uns nun auf einen kleinen Ausflug mit Hugo ein, auf einen Trip, dem es zumindest an Humor nicht mangelt.

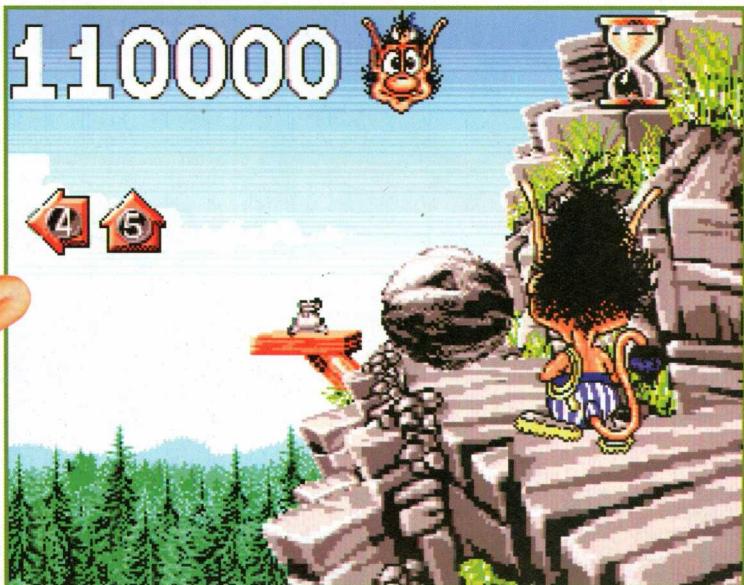
Nach der gleichnamigen Fernsehshow vom Kabelkanal kann man mit Hugo seine Geschicklichkeit nun auch auf dem eigenen Homecomputer unter Beweis stellen, und zwar ohne umständliche Telefonsteuerung und die Gebühren! Ziel ist es, vier mehr oder weniger einfache Levels zu bestehen, um letztendlich die geliebte Hugoline aus den Klauen der bösen Hexe Hexana zu befreien. Erschrickt man anfänglich etwas über die nicht HD-

installierbare Diskettenflut von ganzen acht Scheiben, so ist man kurze Zeit später angenehm überrascht, da sich die ständige Wechselei dennoch stark in Grenzen hält. Schon ab 4 MB Chip-RAM lädt der Amiga brav alle Bytes hintereinander in den Hauptspeicher und hält diese sozusagen ständig griffbereit im Rechner. Ein weiteres Wechseln der Disketten ist in diesem Fall überhaupt nicht mehr erforderlich, was den Spielfuß perfekt macht.

Zum Aufwärmen!

Die ersten beiden Stages sind eher etwas für reine Computerspiel-Amateure denn für geübte Zocker. Im Stil von Thomas The Tank Engine düst man mit einer Draisine über ein verzweigtes Streckennetz. Hierbei kommen einem ständig Lokomotiven entgegen, die selbstredend nicht gerammt werden dürfen. Dies





Jetzt wird es eng! Nur durch einen Sprung auf die seitliche Plattform kann Hugo hier ausweichen. Das 3D-Scrolling ist übrigens absolut flüssig.

gestaltet sich jedoch nicht sonderlich schwierig, da man die Gleise schon weit vorher via Draufsicht zu sehen bekommt und die Züge auch nicht sonderlich schnell auf

Dich zukommen. Danach geht es in die Lücke: Mit einem Doppeldecker sammelst Du bunte Schwebballons ein, wobei Du nicht in Gewitterwolken fliegen darfst. So ein

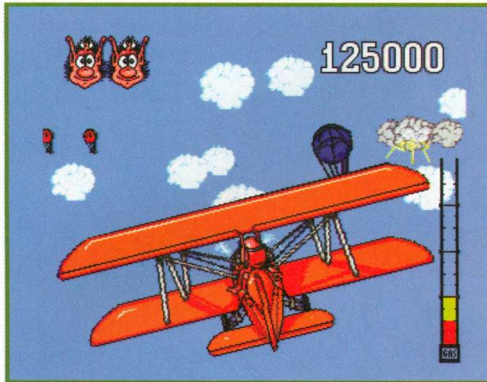
Blitzschlag äschert nämlich Dein Flugzeug in Sekundenbruchteilen ein, was mit dem Verlust eines der drei Leben bestraft wird. Gelegentlich sollte man einen Blick nach

INFO Die Qual der Wahl



Hat man zwei der Aufgaben erfolgreich gemeistert, gelangt man ins Schloß der Hexe. Nun muß man sich für eines von drei Seilen entscheiden, welches entweder bewirkt, daß sich die Käfigtür öffnet und Hugoline befreit wird oder daß Du selbst verschnürt per Luftpost dahin zurückgeschickt wirst, wo Du hergekommen bist. Hexana verflüchtigt sich in Form eines Vogels oder verläßt alternativ das Schloß auf eben demselben besagten Luftweg.





Der Flug mit dem Doppeldecker gehört zu den einfachsten Aufgaben, die es zu absolvieren gilt.

unten werfen, damit man nicht an seinem eigentlichen Flugziel, einem großen Berg inmitten eines Waldes, vorbeifliegt. Ein Fallschirm geleitet Dich sicher nach unten, wonach dieser Durchgang erst einmal als bestanden gilt.

Ohne besonders anspruchsvoll zu sein, ist Hugo dennoch für jedes Alter geeignet.

Sanfte Steigerung...

Ist der erste Versuch, Deine Hugoline zu befreien, gescheitert, oder willst Du Dich einfach nur an neuen Aufgaben messen, findest Du zwei weitere Hindernisparcours zur Auswahl. In einem betätigst Du Dich als Waldläufer. Geschickt springst Du über Steinbrocken, Tretfallen oder krabbelst unter schlag-

fertigen Baumstämmen hindurch. Sind variable Auf- und Abwärtsbewegungen des Joysticks für diese Stage nicht sonderlich aufregend, darf man dafür im Folgelevel gleich drei verschiedene Richtungen drücken. Du besteigst hierbei einen Berggipfel, springst über Bodenlöcher, sammelst Geldsäcke ein und weichst gelegentlich mal einem herunterrollenden Felsbrocken aus.

Seichte TV-Unterhaltung oder mehr?

Nun fragt Ihr Euch sicherlich, weshalb wir so ein müdes Spiel denn eigentlich über-

INFO Die Tücken des Waldes

Jedesmal wenn Hugo im Verlauf seiner Mission ein Fehler unterläßt, folgt eine kleine witzige Filmsequenz sowie ein humorvoll blöder Kommentar, den wir Euch leider hier nur in Worten schildern können. So kann er im Wald in ein Fangeisen treten, von einem Felsen überrollt werden, er wird von einem Ast geohrfeigt oder tritt versehentlich in eine Katapult-Falle.



Waldlauf



„Schon wieder so ein blöder Billigflug.“



„Aua! - Das sieht aber ganz schön uncool aus!“



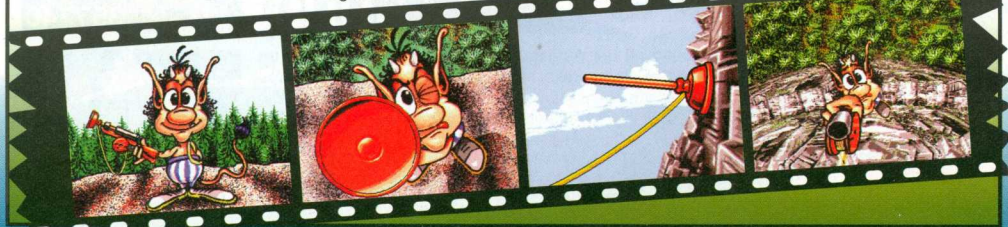
Das Vögelchen kreist um seinen Kopf!



„Irgendwie hat man danach immer so einen Druck!“

INFO Kleine Movie-Sequenzen

Jede Stage enthält mehr oder minder lange Filmstückchen. Hier hat Hugo die letzte Abzweigung bei der Erstürmung des Berggipfels genommen. Gewitzt packt er seine Spielzeugpistole aus, schießt einen Saugpfeil in die Felswand und kürzt damit den Aufstieg ab.



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 10-19.00 Uhr

CD 32 CD's

Base Jumpers	19.-
Black Viper	59.-
Chambers of Shaolin	19.-
Card Games	29.-
Cedric	19.-
Diggers & Oscar	15.-
Erben der Erde	49.-
Fears	69.-
Fightin' Spirit	59.-
Gloom	33.-
Grandslam Gold Collection	19.-
Jet Strike, N.Falco's Golf, Bump & Bump	19.-
Humans	15.-
Humans 3 Evolution	49.-
Legends	39.-
Mag!	74.-
Nemac IV (Amiga)	49.-
incl. neuer Levels für das Kultspiel!	
Sensible Soccer	9.-
Worms	59.-
Worms Level CD (Amiga)	29.-

Amiga Spiele

Samba Partie AGA	69.-
Samba Partie 1.5MB	39.-
Sensible W.o.S. 96	39.-
Sensible W.o. Soccer 96/97	49.-
Upgrade SWOS 96/97	29.-
Sim City 2000 AGA	69.-
Slamtilt	49.-
Soccer Stars '96	59.-
- Anstoss, Premier Manager 3, Kick Off 3	
- FIFA Soccer	
Spherical Worlds	59.-
Star Crusader AGA	19.-
Star Trek 25th Anni. AGA	29.-
Super Skidmarks	33.-
Super Streetf. 2 Turbo AGA	19.-
Time Keepers	39.-
Time Keepers Data	24.-
Trapped AGA	59.-
Triple Fun	39.-
- Die Siedler, T2, + 1 weiteres Spiel	
Valhalla 3 ECS	55.-
Wendetta AGA	49.-
Willi Lembkes Fuß. Man.	55.-
Worms	39.-
XP 8 AGA/ECS	59.-
Zeeewolf 2	59.-
Zepplin-Giants of the Sky	15.-

Anwender CD's

AGA Experience Vol.2	29.-
Amiga Aktuell CD1	20.-
Amiga CD Sensation 2	19.-
Amiga Format CD 11/96	14.-
Amiga Golden 20	39.-
Amiga Magazin CD 11/12	7.-
Amiga Repair Kit	69.-
Amiga Tools 4	19.-
Amiga Tools 5	29.-
Aminet 12	19.-
Aminet 13	19.-
Aminet 14	19.-
Aminet 15	19.-
Aminet Set 1	49.-
Aminet Set 2	49.-
Aminet Set 3	49.-
C 64 Sensations	29.-
DirOpus 5.5 dt. (CD)	99.-
Eric Schwarz CD Archive	35.-
Euro CD 1	20.-
Gamers Delight 2	29.-
Gateway 2	19.-
Maxon Atlas CD	79.-
Meeting Pearls 3	14.-
Mega Hits 3/4/5/6 je	9.-
Sci-Fi Sensation	39.-
Sound & Vision	14,90.-
System Booster	29.-
Tele Info CD V.1	49.-
The Kara Collection	69.-

Amiga Spiele

Airbus A320 2	39.-
Alien Breed 3D 2 AGA	59.-
Breathless AGA	59.-
Capital Punishment	65.-
Chaos Engine 2* AGA/ECS	59.-
Civilization	39.-
Colonization	79.-
Der Reeder AGA/ECS	39.-
Der Produzent AGA/ECS	66.-
Der Seelenturm AGA	29.-
Disney's Aladdin	49.-
Double Agent	59.-
Extreme Racing	59.-
Extreme Racing Data	19.-
Fears AGA	59.-
Fightin' Spirit AGA/ECS	59.-
Flight o.t. Amazon Queen	55.-
Gloom deluxe AGA	33.-
Great Courts 2	19.-
Hanse AGA/ECS	44.-
Hattrick!	44.-
Hillsea Lido	39.-
Hugo	69.-
Indiana Jones 4	59.-
Jetpilot 3*	59.-
Kargon	39.-
Lucas Arts Classic Adventures	59.-
Maniac Mansion, Loom, Zak McKracken, Monkey Island 1, Indiana Jones 3	
MAG! AGA/ECS	69.-
Marbleous	25.-
Mega Typhoon *	59.-
Monkey Island 2	59.-
Nemac 4 2MB RAM	49.-
Pinball Illusion AGA	59.-
Pole Position * AGA	79.-
Primal Rage AGA	59.-
Ran Trainer	29.-

Preishits 3.5"

Action Fighter	15.-
Approach Trainer	19.-
Atomino	9.-
BIFI Werbespiel	5.-
Action in Hollywood	9.-
Blob!	9.-
Bob's Bad Day	14.-
Carrier Command	19.-
Captain Planet	9.-
Carver	9.-
Compilation Eins ECS	9.-
(Stunt Car Racer, Leaderb. Golf, Italy 1990)	
Dreamweb AGA deutsch	9.-
Enchanted Lands ECS	9.-
Ghostbusters	14.-
Great Courts 2	19.-
Jimmi Connors Tennis für Amiga !!	19.-
Heimdall 2	19.-
International Open Golf AGA	19.-
Menace	9.-
Microprose Soccer	14.-
Moonfall ECS	9.-
Populous & Promised Lands	19.-
Sim Life Classic AGA deutsch	19.-
Star Crusader	19.-
Star Trek 25 Anniversary	29.-
Stunt Car Racer	12.-
The Oath	9.-
Thunderhawk deutsch	19.-
Top Banana	9.-
Trex Warrior ECS	9.-
Whizz	15.-

Sehr geehrte Kunden,

Wir führen auch PC Spiele, Sony Playstation, SEGA Saturn. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch. Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht!

Workbench Add On Vol.	35.-
Workbench Designer	29.-
Zoom CD 2	29.-

Zubehör

Blizzard 1230/50	299.-
Blizzard SCSI 1230/4	179.-
Blizzard 1240/40	549.-
Aktivboxen 300 Watt	89.-
Aktivboxen 240 Watt	69.-
Aktivboxen 80 Watt	49.-
Alfa Data Mouse 400 DPI	29.-
Alfa Data Chrystal TB	69.-
Mouse/Joystick Umschalter	25.-
Honeybee Joypad (oder baugleich)	35.-
Quickshot Turbo 2	19.-
Megalo Soundsampler	65.-
ISDN Blaster Zorro 2	419.-
Internes HD Laufwerk	ab 139.-
Externes Laufwerk	89.-

Tip des Monats



Capital Punishment 65.-

Lang erwartet! Endlich lieferbar!
Für alle AGA-Amiga!
Anleitung deutsch!

Neu: Oldtimer CD..... 29.-

SONDERAKTION

Und wer bitte hat immer noch kein Worms? gut, wie wärs dann mit **39.-**

13 epische Level garantieren ca. 70 h Spielzeit in diesem 1A Rollenspiel! (nur Amiga 1200)
Komplett deutsch
nur **59.-**

Hugo
Komplett deutsch **65.-**
Der knuddelige Kerl aus dem Kabelkanal treibt seine Spielchen jetzt auf dem Amiga

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 - 19.00
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.



Wieder vereint: Hugo und Hugoline, nachdem sie die böse Hexe besiegt haben.

haupt vorstellen. Besonderes Augenmerk liegt bei Hugo wahrlich nicht auf einem anspruchsvollen und ausgefeilten Gameplay. Hier steht hauptsächlich eine gut gemachte, kunterbunte Comicgrafik im Vordergrund, die auch in puncto dreidimensionaler Präsentation begeistern kann. Nein, Hugo eignet sich vielmehr als kleine amüsante Party-Einlage, für ein Publikum, das sich selbst noch nie mit Computerspielen beschäftigt hat. Aufgelockert wird der zugegeben recht

simple Spielverlauf von Hugos astreinen deutschsprachigen Kommentaren sowie witzig gemachten Filmeinlagen, wenn einmal ein Sprung danebengeht oder der Held zum Beispiel von einer Steinkugel überrollt wird. So verfügt Hugo trotzdem über einen relativ hohen Unterhaltungswert, kann unter Umständen Neulinge für das Hobby Computerspielen begeistern und ist für Kinder jeden Alters bestens geeignet.

■ Oliver Preißner

COMMENT

Das recht primitive Gameplay fällt beim ersten Anspielen gar nicht so sehr auf, da man erst einmal von den Gags und der witzigen Grafik beeindruckt ist. Fans der Fernsehserie dürfen jedoch bedenkenlos zugreifen.



FACTS

Hersteller: Interactive Television Entertainment
 ■ Spieler: 1 ■ Disks: 8
 ■ Preis: ca. DM 60,- ■
 Englisch nötig: nein ■
 Festplatte: nicht möglich ■
 2.Laufwerk: wird unterstützt ■
 Steuerung: Joystick, Tastatur ■

+ humorvoll, deutsche Sprachausgabe

- schnell durchgespielt

GAMEPLAY 48%

GRAFIK 80%

SOUND 74%

MOTIVATION 68%

GESAMT 62%

TOP AKTIONSPREISE BEI MLC

solange Vorrat reicht, also nicht lange rumDOESen!

A1200 Turbokarte 149.95
68030-25MHz-MMU

1.8MB Ramcard 129.95
Für Amiga 500 incl Uhr.

Voice/Fax Modem 64.95
14.4 extern, auch als Anrufbeantworter nutzbar

170MB HD 2.5" 149.95
intern für A600/1200 oder Alfa Power

850MB HD 3.5" 269.95
Aufpreis für externe Version = 50,- DM.

Real Floppy Changer 14.95
Jetzt läuft wieder XCopy/Fears usw.

3.5" Floppy intern 49.95
original Amiga Lautwerk für alle Amiga's.

3.5" Floppy extern 14.95
Metallgehäuse durchgef. Bus, abschaltbar.

** TOP GAMES ** TOP GAMES **

Airbus II 39.95
... der Flugsimulator !!!

Trapped AGA 54.95
... mit super 3D-Optik

Alien Breed 3D II 54.95
... Kommentar überflüssig

Capital Punishment 54.95
... The Best BEAT' EM UP

Hugo 64.95
... endlich auch für Amiga

Soccer Pack 19.95
Fußball T. + Lothar Matthäus

Nemac 4 CD 44.95
... der Klassiker jetzt auf CD

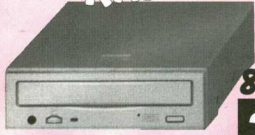
Gloom Deluxe 29.95
... jetzt zum Taschengeld!

Worms 54.95
... einfach unschlagbar!

Hard & Software
02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623

RANDY-CDROM II
A1200*/600



8X SPEED
269.⁹⁵

10X SPEED
349.⁹⁵

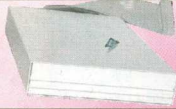
12X SPEED
399.⁹⁵

! INKL. CD MIT TOOLS + SPIELEN
RandyRom Audio Kit 49.95
RandyRom Netzteil 49.95

AMIGA-TEST
Sehr gut
Randy-CDROM
10,8 Ausgabe:
von 12 10/95
BESTES CDROM
IM TEST.

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

RANDY HARDDISK A1200 & A600



850MB externe Festplatte im
Metallgehäuse für A600 oder
A1200 incl. Software und allen
dazugehörigen Anschlußkabeln.

2GB Version = 599.⁹⁵ DM **329.⁹⁵**

RANDY WECHSELPLATTE



230M Wechselplatte
extern inkl. Treiber und
4fach Adapter für
Amiga 1200/600

230MB Medium 49.- **369.⁹⁵**

RANDY DOUBLE-DRIVE



1GB Festplatte & 4-fach
Speed CDROM,
anschlußfertig, extern für
Amiga 1200/600

inkl. Netzteil = 528.95 **479.⁹⁵**

AMIGA SURFWARE 79.95

AMIGA MODEM 14.4 EXTERN 64.95

FINANZIERUNGS-ANGEBOTE

Alle Amiga 1200 jetzt mit Full-Power Netzteil

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.

1299.-
Barpreis
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 (Vollv.) auf CD, Tower Gehäuse.

1649.-
Barpreis
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.

1589.-
Barpreis
24 x 73,-
= 1752,- DM
effektiver Jahreszins 12.9%

SONY PLAY STATION

Play Station von Sony jetzt neu im Programm,
inklusive **Formel 1** und einer Demo CD.
Ein Muß für den echten Spiele-Freak.

488.-
Barpreis
12 x 43,-
= 516,- DM
effektiver Jahreszins 12.9%

RANDY SQ DOUBLE DRIVE

230MB IDE-Wechselplatte und 4fach Speed
Randy CDROM. Komplett mit allen Treibern und
einem Medium + 40 Spielen.

549.-
Barpreis
12 x 49,-
= 588,- DM
effektiver Jahreszins 12.9%



NINTENDO 64

Vergessen Sie alles was Sie bis
her gesehen haben. Die neue
64Bit Hammerkonsole jetzt als
PAL-Version, frisch aus USA
importiert.

499.-
Barpreis
12 x 44,-
= 528,- DM
effektiver Jahreszins 12.9%

4X SPEED

199.⁹⁵

FULL POWER NETZTEIL A1200/600/500

- Volle Power mit 23A / 5Volt Ausgang.
- ersetzt das oft zu schwache org. Netzteil
- incl. eingebautem Lüfter.

bei zusätzlichen Anschlüsse für externe
CDROM's oder Festplatten (Full Power plus) = 129.95

94.⁹⁵

TURBOKARTEN

Randy 1230 / 68030-25MHz-4MB für A1200	209.95
Randy 1230/ 68030-50MHz-4MB für A1200	309.95
Blizzard 1230 / 68030-50MHz-4MB für A1200	339.95
Blizzard 1230 / 68030-50MHz-8MB für A1200	369.95
Blizzard 1230 / 68030-50MHz-16MB für A1200	479.95
Turbo 1240 / 68040-40MHz-4MB für A1200	499.95
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	149.95	880KB intern	49.95
210MB A1200/600	199.95	880KB extern	59.95
3.5" 540MB A6/1200	299.95	880/1.76MB intern	139.95
3.5" 850MB A6/1200	329.95	880/1.76MB extern	159.95

RAMS, SPEICHERKARTEN

512KB Speicherkarte für A500	49.95
1 MB Speicherkarte für A500+	69.95
1 MB Speicherkarte für A600 o. Uhr	69.95
1.8MB Speicherkarte für A500	129.95
2 MB Speicherkarte für A500	154.95
2 MB Zipp Ram für Alfa-Power / Octagon	129.95
4MB PS/2 -60ns Modul Blizzard / A4000	44.95
8MB PS/2 / 16MB PS/2 -60ns	74,95 / 164,95

AKTIVBOXEN

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

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

Ladenlokal
MLC



MLC GmbH, Express-Versand

02841-94260

Bei uns können Sie ab finanzieren!

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.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

**Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von

Fesselndes Dungeon-Abenteuer!

Trapped - Das Rad von Talmar

Nachdem unser erster Ausflug in die Gewölbe von Talmar noch recht anstrengend vonstatten ging, können wir nun New Generation Softwares fertiges Werk in Augenschein, oder besser gesagt in Kerzenschein nehmen. Wir haben einige Level für Euch durchgespielt.

In der fernen Welt Kaldrion ist nach langen Kriegsjahren endlich wieder Frieden eingekehrt. Der teuflische Tarnak, der das Land in Angst und Schrecken versetzte, liegt eingemauert in einem

Sarg, bewacht von Hohenpriestern. Doch die uralten Prophezeiungen, daß das Böse wieder auferstehen wird, scheinen sich zu bewahrheiten. Daher sucht man nach einem Freiwilligen, der die zwölf magischen Symbole aus den Katakomben der Götter holen soll. Zusammengefügt ergeben diese das Rad von Tal-



Gleißende Feuerbälle ziehen ihre Bahn durch den Raum. Mit ihnen sollte man am besten nicht kollidieren.

mar, mit dessen Hilfe Tarnak auf ewig aus dieser Welt verbannt werden kann.

Mutig voran!

Entgegen anderen Rollenspielen zieht man in Trapped nur mit einem einzigen Mann ins Feld. Vom Zwerg oder Knecht bis hin zum Ritter stehen fünf recht unterschiedliche Figuren zur

Auswahl, deren Individualität sich natürlich in den einzelnen Charakterwerten wie Kraft, Ausdauer usw. niederschlägt. Bewaffnet anfänglich nur mit einem einfachen Dolch, welcher zwar blitzschnell zu gebrauchen ist, jedoch nur geringen Schaden zufügt, betreten wir erwartungsvoll die dunklen Gewölbe. Eine aufgenommene Kerze spendet uns



In diesem Mechanismus paßt ein blauer Diamant, der einen undurchdringlichen Strahlenvorhang abschaltet.



Erstmals gibt es auf dem Amiga faszinierende Transparenz-Effekte zu sehen.

vorübergehend helles Licht, wodurch wir die Umrisse der Gänge besser erkennen und Gefahren schneller wahrnehmen können. Den ersten Gegner, einen typischen Katakomben-Wächter, stechen wir noch relativ problemlos nieder,



Zwei Schlüssel brauchst Du, um diese Tür zu öffnen. Dahinter erwartet Dich der Teleport in den nächsten Level.

ten, wenn wir möglichst lange überleben wollen. Wir stoßen auf Schriftrollen, die uns Rezepte von magischen Mixturen offenbaren und sammeln möglichst viele Energie-Bottles ein, um uns bei Bedarf regenerieren zu können. Die ersten Türen lassen sich noch recht simpel über in der Wand eingelassene Schalthebel öffnen, im weiteren Verlauf jedoch braucht man bisweilen sogar zwei verschiedene Schlüssel, um so ein Ding aufzubekommen. Damit man sich einigermaßen in den teilweise recht verzwickten

Die Kombination von Action-Dungeons mit Rollenspielelementen bringt neuen Schwung in ein schon fast gnadenlos ausgereiztes Genre.

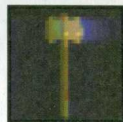
erkennen jedoch, daß wir für weitere Attacken etwas umsichtiger mit unseren Lebenspunkten umgehen soll-



Kaum hast Du eine Tür geöffnet, stellt sich Dir eine große rote Spinne in den Weg.

INFO

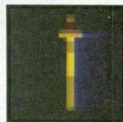
Bis daß der Tod uns scheidet!



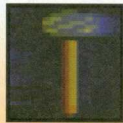
Die Axt ist eine extrem schwere Waffe, die einen Gegner meist bereits mit dem ersten Schlag niederstreckt.



Der Dolch gehört zur Standardbewaffnung jedes Spielers, verursacht jedoch beim Gegner kaum Schaden.



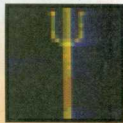
Besonders Ritter sind gut in der Schwertführung und haben damit eine beachtliche Treffsicherheit.



Eine recht barbarische Waffe ist der schwere Hammer. Kräftige Zwerge können hiermit recht gut umgehen.



Sicherlich hat jeder schon einmal irgendwo einen Morgenstern zu sehen bekommen und kann sich daher vorstellen, wie hart man damit zuschlagen kann.



Der Dreizack (nicht zu verwechseln mit einer Mistgabel) hat eine sehr große Reichweite und wird von Jägern gerne benutzt.

Labyrinth zurechtfindet, ist das Spiel mit einer Automapping-Funktion ausgestattet. Zudem blenden auffindbare Karten-Items sogar minutenlang den kompletten Levelausschnitt ein.

Typische Rollenspiel-anleihen

Die Charakterwerte des Helden werden von einer Vielzahl von Einzelgrößen bestimmt. Neben Energie- und Kampfkraftkriterien stößt man auch auf so etwas ähnliches wie Erfahrungspunkte. Bestandene Auseinandersetzungen und erforschte Zonen werden hier als Glücksfaktor definiert, der, je erfahrener man wird, gegen Null tendiert. Auch das Aufsammeln, Kombinieren und Verwenden von Gegenständen ist von großer Bedeutung. Besonders umfangreich ist auch ein eigen-

es Zauberspruch-Buch. Gefundene Schriftrollen verraten uns Rezepte, um Wunden zu heilen, künstliches Licht zu erzeugen, Monster zu bannen oder auch, um uns unverwundbar zu machen. Gebraut werden diese Tränke dann eigens

Die Hauptaufgabe beschränkt sich zumeist auf das Finden von Schlüsseln und Gegenständen sowie das Öffnen von Türen und Schössern.

in einem separaten Zaubermenü, wo die Spells dann aus aufgesammelten farbigen Nebeln gemischt werden. Verschiedene Energie-Drinks, sogenannte Potions, ermöglichen uns zudem, die Bewegungsgeschwindigkeit zu erhöhen, Stärke und Rüstung

INFO

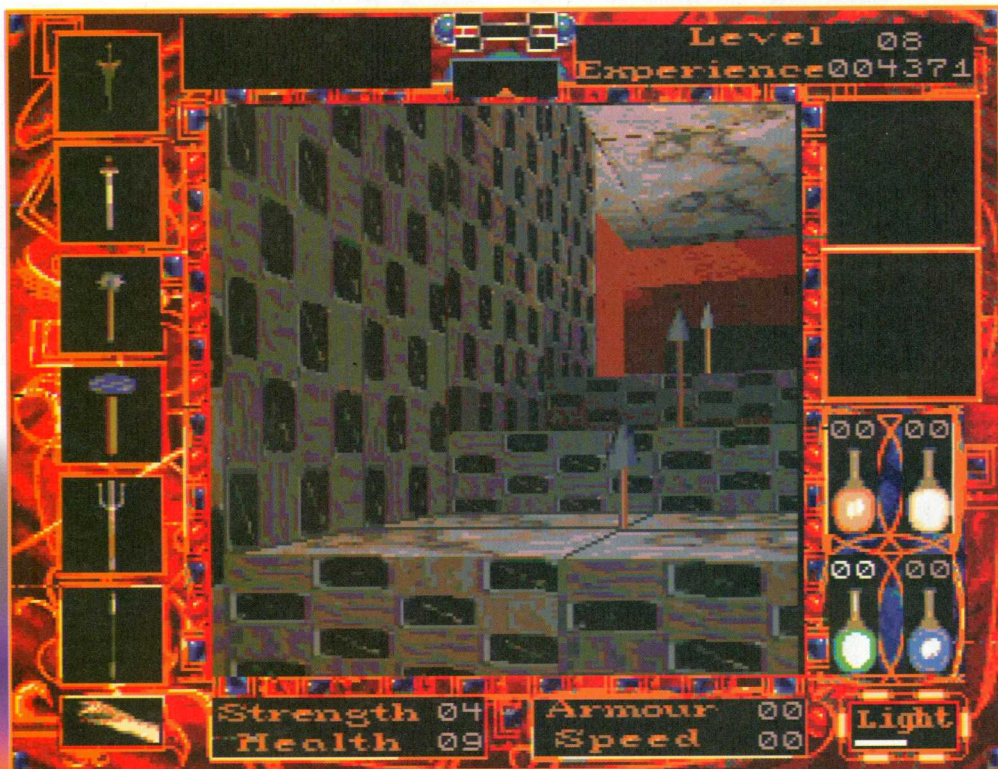
Gewachsenes Werk

Den Grundstein für Trapped legte der freischaffende Programmierer M. Piepgras bereits im April 1995. Nachdem die ersten Bytes noch nicht unbedingt vielversprechend schnell waren und auch inhaltlich kaum überzeugten, überarbeitete er Trapped Ende des Jahres nochmals komplett. Die letzten Monate füllte er letztendlich die Dungeons mit Inhalt, Atmosphäre und vor allem natürlich mit einem ansprechend dichten Gameplay, das sich wirklich sehen lassen kann. Übrigens kannst Du Deine Savegame-Files kopieren und an seine Adresse schicken. Zur Belohnung soll der daraus ermittelte Dungeon-Meister ein kostenloses Exemplar des bereits in Planung befindlichen Nachfolgetitels erhalten.

INFO

Überlebensnotwendig!

Während des gesamten Spiels muß man stets seine Charakterwerte im Auge behalten. Anders als in einem reinen 3D-Shooter werden hier die Lebenswerte durch unterschiedliche Größen beeinflusst. Neben Energie, Stärke und Geschwindigkeit beeinflussen vor allem auch Schlagkraft, Kondition und die Dauer der Regenerierungsphase, ob man den nächsten Kampf lebend übersteht.





präsentiert Produkte aus dem eigenen Hause von Profi-Programmierern:

Databench

DM 69,95

Eine Datenbank, die bis zu 500 Millionen Datensätze verwaltet. Zeichnet sich durch viele Features wie Serienbrieffunktion, Etikettendruck, schnelles Suchen, versch. Sortieralgorithmen, ARexx, versch. Filteroptionen, u.v.m. aus. Presse: AS: SEHR GUT, A+: Preisknüller, AM: "bielief viel fürs Geld", AG: SEHR GUT

Games Tips & Tricks Datenbank

DM 29,95

Die größte deutschsprachige Datenbank mit Cheats, Tips & Tricks für Amiga-Spiele mit mehr als 20.000 Cheats, Tips und Tricks, Lösungswege und Paßwörter für mehr als 1.200 Spiele. Updates gegen Rückporto kostenlos!

1990-93er Edition (Amiga oder PC)

DM 39,95

Ein faszinierendes Strategiespiel, in dem Sie versuchen müssen, vom Parlamentspräsidenten zum Bundeskanzler aufzusteigen. Presse: AJ: Hochprozentig, ASM: GUT.

1990-95er DatenDisk

DM 14,95

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

PD-Spiele & Anwendungen je Disk

DM 2,50

Wir haben mehr als 10.000 PD-Spiele und Anwendungen in unserem Sortiment. Fordern Sie die aktuellen Inhalts-Disk mit allen Listen gegen DM 8,- bei uns an.

Kargon

DM 49,95

Kargon ist eine völlig neue Herausforderung! Bis zu 4 Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten, um den größten oder Magier unter ihnen zu ermitteln. Eine fesselnde Jagd durch unzählige Katakomben und Verluste.

Presse: AmigaJoker: 78%, Amiga Games: 84%, Amiga-Magazin: GUT

APC&TCP, Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel. 08642/899953, Fax: 895004

Testament AGA (Neu!)

DM 59,95

Wenn es Nacht wird, beginnt die Feier der Untoten auf dem Friedhof. Unzählige Zombies und finstere Gestalten erheben sich aus ihren Ruhestätten und haben alle nur ein Ziel: DICH! Ebne Dir Deinen Weg durch sumpfige Pfäde und düstere Grabkammern und schlüpfte in die Rolle des schwerbewaffneten Sensenmannes, sonst wirst Du DEIN Testament machen müssen.

APC&TCP-CD-Volume 1 (Neu!)

DM 19,95

Es handelt es hier um eine CD-ROM, die von Mitgliedern des APC&TCP-Computerclubs erstellt worden ist. Hier findet man die wichtigsten Tools, die man im alltäglichen Umgang mit dem Amiga benötigt. Außerdem unzählige, teilweise noch nie veröffentlichte Spiele, Guides, Bilder, Musikmodule, Icons und vieles mehr. Außerdem befinden sich noch diverse Spezialversionen und Vollversionen von Anwendungen und Spielen, wie zum Beispiel Marbleous, und alle Ausgaben des bekannten Magazines NoCover auf dieser CD-ROM.

APC&TCP-CD-Volume 2 (Neu!)

DM 19,95

Auf dieser CD-ROM befinden sich mehr als 1.500 verschiedene Bilder in den Formaten GIF, IFF und JPEG aus den Bereichen Art, Digi und Roytacing. Alle Bilder lassen sich mit einem simplen Klick auf das Icon auf dem Amiga anzeigen.

Jaktar 1, 2 - Der Elfenstein	DM 59,95	Informaker	DM 15,-
Mega Typoon (Neu!)	DM 59,-	VideoTifer (Neu!)	DM 89,95
Games Cracking Set	DM 20,-	Ami Atlas Pro 2.0	DM 50,-
Marbleous (Preissenkung!)	DM 19,95	Level Ed	DM 20,-
Battle of Sea	DM 10,-	Logic (Neu!)	DM 19,95
New Plz (Neu!)	DM 69,95	Virenkiller-Abo	DM 40,-
NL Copy	DM 29,-	BangBoo	DM 39,-

Versand: Vorkasse DM 5,- Nachnahme DM 10,- Mailbox: 08642/598919

WIR PACKEN AUS!

Unser Tip des Monats:

Der Produzent Die Welt des Films

Bestehen Sie als Film-Produzent in Hollywood mit einem Nerven und einem guten Händchen für die aktuellen Filmtrends gegen Ihre Konkurrenz!

k.d.t., AGA

69,99



Media Point

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

Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111

Personliche Annahme: Mo-Fr 8:00-20:00 Uhr, Sa 9:00-18:00 Uhr

Autom. Ansgesendet 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 vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NB-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! Anmelden, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und die Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Games

1990 Amiga Vol 2	59,99
Alien Breed 3D - Killing Grounds (AGA)	59,99
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Breathless (nur AGA)	59,99
Caribbean Disaster	49,99
Der Produzent - Die Welt des Films (dt.)	69,99
Dungeon Master 2 (nur AGA)	79,95
Erben der Erde	59,95
Extreme Racing (nur AGA)	49,99
Fight'n Spirit	69,99
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hansa - Die Expedition	39,95
1990er Edition (dt.)	69,99
Mag! (dt.)	79,99
Monkey Island 2 (dt.)	59,99
Nemac IV	49,99
Obsession	49,99
Pole Position (dt.) *	89,99
Primal Rage (nur AGA)	59,99
Samba Parties (dt.)	69,99
Slam Tilt (nur AGA)	49,99
Soccer Stars 96: Fifa Soccer, Kick Off 3, Analysis, Premier Manager 3	69,99
Tiny Troops	59,99
Virtual Karting (nur AGA)	49,99
Worms (dt.)	59,99
1995er Edition (dt.)	59,99

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Der Reeder (dt., A500)	AKTIONSPREIS 49,99
Fields of Glory	29,99
Gunship 2000 (nur AGA)	29,99
Kargon	39,99
ranTrainer (dt.)	29,99
1995er World of Soccer 95/96	29,99
Super Tennis Champs	39,99
Syndicate (engl.)	29,95
Turbo Trax	29,99
Whales Voyage 2	9,99
Zubehör	
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scan-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD (10er Pack)	5,99
Joysticks	
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Wo Sie uns finden:

<p>Media Point</p> <p>Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 80 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerstraße Bus 170, 181, 182</p>	<p>Media Point</p> <p>Hamburg - Harvesteh. Grünhofweg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hohenluftr. Bus 35, 102</p>	<p>Media Point</p> <p>Bremen Hansatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill</p>	<p>Media Point</p> <p>Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24 Straßenbahn 404 Heinrichstraße</p>
<p>Media Point</p> <p>Berlin - Friedl.hahn Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rtn, Friedl.h. Tram 20,21 Bersarngpl.</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Friedr.damm Bus 127, 204</p>	<p>Media Point</p> <p>Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 5 Ab-Tegel Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p>Media Point</p> <p>Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10</p>	<p>Media Point</p> <p>???</p> <p>... to be continued. Demnach auch in Ihrer Nähe!</p>

INFO

Vielseitige Actionmenüs

Die Funktionstasten in Trapped sind reichhaltig belegt. Von hier aus gelangt man in die diversen Info- und Selektions-Screens. So kann man seine gehorteten Schriftrollen begutachten, gesammelte Gegenstände wie zum Beispiel Schlüssel herausnehmen und anwenden. Im Zauberbuch findet man die nötigen Zutaten für die Erstellung von magischen Spells, welche man dann in einem weiteren Bildschirm letztendlich zusammenmixt. Natürlich sind hier auch Statistiken, grafische und akustische Detailinstellungen sowie die Load-Save-Optionen zu finden.

aufzupeppen oder generell unsere Lebenspunkte aufzustocken.

Präsentation und Gameplay

Die sehr umfangreichen Handlungsmöglichkeiten wurden in Trapped einfach und übersichtlich integriert. Statt der üblichen nutzlosen Rahmenverzierungen, die dazu dienen, 3D-Action auf einem verkleinerten Bildschirmmausschnitt konstant flüssig zu halten, hat man hier diesen Freiraum genutzt, um alle wichtigen Anzeigen ins Blickfeld zu rücken. So finden alle der sechs möglichen Bewaffnungen vom Schwert bis hin zum Morgenstern Platz, werden Charakterwerte angezeigt, und selbst die verfügbaren Potions sind vorhanden. Die 3D-Dungeons selbst werden, soweit man die als optimal für seine Hardwarekonfiguration vorgeschlagenen Bildeinstellungen nicht verändert, flüssig berech-

net. Die im ECSBetrieb etwas bieder und grobkörnig aussehenden Details sind spätestens ab einem 68030-Chip plus 2 MB Extra-RAM sehenswert, wobei die begleitende Soundkulisse zu der generellen Atmosphäre ihren passenden Beitrag leistet. Schlägt man auf den Gegner ein, so wird die gewählte Waffe bei jedem Hieb sichtbar und fügt dem Feind blutige Verletzungen zu. Nicht unerwähnt bleiben sollte auch, daß sich der Blickwinkel unabhängig von der Bewegungsrichtung heben oder senken läßt und man ihn auch nach rechts und links schweifen lassen kann. Je weiter man in die geheimnisvollen Katakomben vordringt, auf um so interessantere Räume und Fallen stößt man. Überall spielen Licht- und Schatteneffekte eine große Rolle und machen aus Trapped insgesamt gesehen ein Spiel, das man zumindest einmal angeschaut haben sollte.

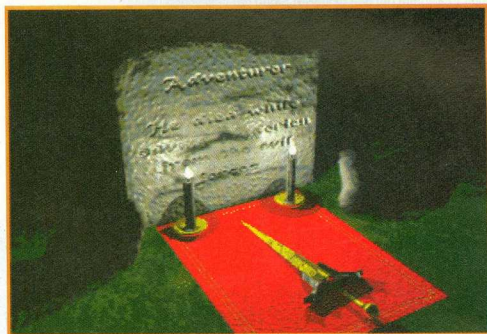
■ Oliver Preißner



Stationäre Lichtquellen erzeugen oft farbige Lichtringe, ähnlich als ob man gegen die Sonne fotografieren würde.



Mit einem besonders leistungsstarken Amiga läßt sich in etwa diese Bildqualität erzielen.



Leider ins Gras gebissen. Hier wirst Du zur ewigen Ruhe gebettet.

COMMENT



Oliver

Findet man anfänglich etwas wenig Action in diesem 3D-Game vor, so ändert sich das spätestens, sobald man alle Funktionen voll im Griff hat. Dann nämlich fängt man zu denken an, zu taktieren und zu kombi-

FACTS

- Hersteller: New Generation Software ■
- Spieler: 1 ■ Disks: 7
- Preis: ca. DM 69,- ■
- Englisch nötig: nein ■
- Festplatte: erforderlich
- 2.Laufwerk: - ■
- Steuerung: Tastatur, Maus ■

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 78%

SOUND 68%

MOTIVATION 84%

GESAMT 80%

+ Geschickte Kombination zweier Spielgenres

- Hohe Hardware-Anforderung

Projekt Nr. NIC 9410-009 / Nicaragua



Familien-los

Unter extremen Bedingungen von Armut und Hoffnungslosigkeit verlieren immer mehr Kinder ihren Halt in der Familie. Auf der Straße geraten sie schnell in den Teufelskreis von Ausbeutung, Kriminalität und Prostitution. Statt auf den überforderten Staat zu warten, bieten engagierte Mitbürger praktische Hilfen: Anlaufstellen, warme Mahlzeiten, medizinische Betreuung... Dank Spenden auch von „Brot für die Welt“ erhalten Straßenkinder die Chancen zum Schulbesuch und zu einer Berufsausbildung.

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

Brot für die Welt

Postbank Köln 500 600-500
(BLZ 370 100 50)
Vorgedruckte Zahlscheine bei Banken/Sparkassen.
Service-Telefon
07 11/21 59-2 42/5 61
Postfach 10 11 42, 70010 Stuttgart

Fordern Sie
noch
heute unsere
Mediadaten an!



COMPUTEC
VERLAG

Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg
Tel.: 0911/96 832-32 (Frau Kaiser)

Deutschlands großer Fachverlag für
Computer- und Videospielemagazine

3 Jahre
Grothe's Gameshop
Rabattwoche vom
09. 12. 96 – 14. 12. 96

Grothe's
Gameshop

Telefon: (0345) 690 3075 Fax: (0345) 690 3076

Rennbahring 34
Halle (Saale)
06124

Spiele für
Amiga
Amiga 1200
CD 32
Playstation

Hardware & Zubehör

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00 – 18.00 Uhr
Sonnabend 10.00 – 13.00 Uhr

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 seit der 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 500 600-500
(BLZ 370 100 50)
Postfach 10 11 42, 70010 Stuttgart

Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:
Amiga 500 mit Kickstart 1.2 219,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3 265,-
Amiga 500 plus, Kickstart 1.3 u. 2.5MB 399,-
Amiga 600 mit 1 MB Chip Ram 299,-
Amiga 1000, 512 KB Ram 298,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip Ram 478,-
Amiga 2000 A-Modell 298,-
Amiga 2000 B-D, 1 MB Chip, Kick 2.0 398,-
Amiga 2000 HD mit Festplatte 498,-
CD 32 mit 5 CDs 248,-

Speicher, gebraucht

Speichererweiterung auf 1MB, A500 39,-
Speichererw. auf 2.5 MB für A500 149,-
Speichererw. auf 2MB, A500plus/A600 79,-
Speichererw. 2MB/4MB A2000 148,-198,-
2MB Zipp-Ram (für A16-Contr. usw) 129,-

Festpl., Laufw., CD, gebraucht

Festplatte 42MB mit Contr. A500/2000 248,-
Festplatte 85MB m. Contr. A500/2000 298,-
Festplatte 260MB mit Contr. A500/2000 349,-
Festplatte 540MB mit Contr. A500/2000 398,-
Laufwerk int. A500/600/1200/2000 59,-
Laufwerk extern für alle Amigas 69,-
CD-ROM m. Contr. für Amiga 500 198,-
CD-ROM m. Contr. für A600/1200/2000 198,-

gebrauchte Monitore

Farbmonitor 1081 oder baugleicher 195,-
Farbmonitor 1084 oder baugleicher 229,-
Farbmonitor 1084S oder baugleicher 248,-
Multiscan, Autoscans-Monitor ab 298,-

gebrauchte Turbokarten

Turbo A500, 14MHz, 1MB Ram 32Bit 198,-
Turbo A500, 14MHz, 4MB Ram 32Bit 239,-
Turbo A1200, 28MHz, MMU, 4MB 249,-
Turbo A2000, 14MHz, MMU, 2MB 298,-
Turbo A2000, 25MHz, MMU, 4MB 448,-

gebrauchte Drucker

Matrix-Drucker 9N, sw/color 98,-/148,-
Matrix-Drucker 24N, sw/color 148,-/198,-

Zubehör, Ersatzteile

Netzteil A500/1200/2000 59,-/69,-/99,-
Tastatur A500/A2000 oder A1200 69,-/98,-
Kickstartumschaltplatte A500/2000 15,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt 248,-
Anzustauschgeräte Amiga 500 150,-
Kickstart 1.2/1.3/2.0/3.1 19,-/29,-/39,-/99,-
TV-Modulator für Amiga 500 79,-

Tauschaktion

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

Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Paket 698,-
Amiga 1200 Magic, HD260, inst.-Progr. 948,-
Amiga 1200 Surftr, HD260, inst. Progr. 998,-
Amiga 1200 Turbo 28MHz, 6/260MB 1198,-
Amiga 1200 Tower, Invinity 998,-
Tower 1200, 1.3GB, 50MHz, 1MB, CD 198,-
Monitor Autoscans 1438S/1585 549,-/649,-
PC-Pentium 120, HD1,3GB, 8MB, CD-Räufch, Grafikkarte, Tower, Monitor 1998,-
dto. PC-Pentium 133MHz, 16MB 2498,-

A1200 Aufrüstung

Festplatte 3,5" 260 MB, fertig installiert 249,-
Festplatte 3,5" 540 MB Einbausatz 299,-
Festplatte 3,5" 1,3GB mit Einbausatz 398,-
Invinity-Tower A1200 mit PC-Tastatur 398,-
CD ROM Äffsch mit PCMCIA-Contr. 298,-
Kickstart-ROMs 3.1 für Amiga 1200 89,-
Turbo 68030, 28MHz, MMU 198,-
Turbo 68030, 50MHz, MMU 298,-
4MB Ram-Karte mit CoPro-Option 179,-
Amiga-Fax-Modem 14400 B. 79,-

Spiele und Programme

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

Bühler- Electronic

Tel.: 02624-7844, Fax: 2873

Ladenlokal in:
56203 Hlsh-Grenzhausen, Rheinlstr. 72
Versand per Nachnahme (+15,-)

Willkommen in Daglfing!

Stable Masters

Im Rahmen der Masters-Serie von OTM geht es diesmal um das Management eines Pferderennstalls, und wenn Du es geschickt anstellst, kannst Du in dieser Branche eine Menge Kohle machen.



Unter Aufbietung all Deiner Rennerfahrung schließt Du Wetten ab, die das Ergebnis voraussagen sollen.

Das Ziel des Spiels besteht darin, erfolgreiche Rennpferde mit hervorragendem Stammbaum zu produzieren, die bei ihrem Einsatz stets satte Gewinne einfahren.

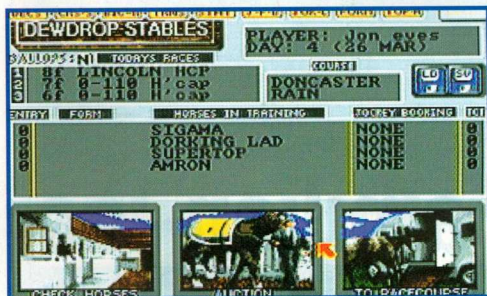
Zunächst mußt Du Dir einen Eindruck von der Leistungsfähigkeit der Pferde verschaffen und Wetten abschließen, welche Renner die erfolgreichsten sein werden. Außerdem kannst Du bereits zu Beginn über Deine eigenen, durchschnittlich begabten Pferde gebieten und diese durch Training schließlich zu Höchstleistungen antreiben. Dadurch werden sie natürlich teurer, falls Du mit dem Gedanken spielst, sie zu verkaufen, und außerdem kannst Du mit ihnen dann als Erlöse aus den Rennen dicke Dividenden einstreichen. Du mußt entscheiden, wann der Zeitpunkt gekommen ist, ein bestimmtes Pferd ins Rennen zu schicken, und dabei den Zustand des Kurses und das Wetter mit einkalkulieren. Manche Pferde kommen eben mit



Ein Pferderennen in vollem Gang darf beobachtet werden.

weichem Boden besser zurecht und andere bevorzugten harten Untergrund. Stable Masters überschüttet den Spieler förmlich mit Optionenscreens und Menüs, in die man sich erst mühsam einarbeiten muß. Man kommt nicht darum herum, das Handbuch zu studieren und dort all die Informationen darüber aufzusaugen, wie man in dem Spiel am besten vorankommt. Du solltest mit den Aufgaben eines Buchhalters ebenso vertraut sein wie mit denen eines Jockeys, denn schließlich willst Du ja, daß Dein Rennstall auf Dauer schwarze Zahlen schreibt.

Bis zu vier Spieler können an einem Stable Masters-Match teilnehmen, es gibt also genügend Gelegenheiten für harte



Siehst Du Deine Pferde in all ihrer Pracht über die Bahn laufen?

Wettkämpfe. Jeder Teilnehmer darf aus 250 Pferden höchstens zehn für sich auswählen. Man konkurriert mit 35 computergesteuerten Trainern und versucht, sich in diesem Kreis ganz nach oben zu boxen, allgemeinen Respekt zu gewinnen und sein Geldsäckel zu füllen. Jedes Match besteht aus einer Saison mit 26 verschiedenen Rennbahnen und 47 lebensnahen großen Preisrennen.

Wie in all den anderen Management-Sims aus dem Hause OTM kann auch Stable Masters nicht mit spektakulären Grafiken auftrumpfen. Das ist allerdings auch gar nicht nötig, denn das Spiel ist derart intelligent programmiert und bietet eine solche Fülle an Informationen, daß das Interesse daran auf lange Sicht auch so aufrechterhalten wird.

■ Herbert Aichinger

COMMENT

Stable Masters sieht ganz schön altbacken aus und könnte dringend eine Frischzellenkur vertragen. Immerhin: die Grundlagen für einen erheblich verbesserten Nachfolger sind bereits vorhanden.



FACTS

Hersteller: OTM ■
Spieler: 4 ■ Disks: 1 ■
Preis: ca. DM 30,- ■
Englisch nötig: ja ■
Festplatte: nein ■
2.Laufwerk: nein ■
Steuerung: Maus,
Tastatur ■

- + Umfassende Statistiken
- Biedere Optik, müder Sound

GAMEPLAY 55%

GRAFIK 45%

SOUND 10%

MOTIVATION 60%

GESAMT 42%

über 610 Mega Byte Amiga-Software!

Ein Muß für jeden Amiga-Profi!

★ Außerdem:

■ 33 Animationen ■ 335 Grafiken ■ 270 Musikmodule ■ 120 nützliche PD-Utilities ■ 6 Anwenderdemos ■ 7 tolle Public Domain-Games ■ 80 spielbare Demos ■ und vieles mehr!

★ Brainman

Das ultimative Amiga-Knobelspiel für 1-2 Spieler!

★ Greatest.Hits '96

Spielans aufgepaßt! Auf dieser CD befinden sich die besten verfügbaren Amiga-Demos aktueller Spielehits wie Alien Breed 3D 2, Extreme Racing, Nemac IV, Capital Punishment und vieler anderer Programme!

★ für nur DM 19,80



Bestellschein

Hiermit bestelle ich die AMIGA GAMES CD ROM, Sonderausgabe 04/96 zu DM 19,80 inkl. Versandkosten (Ausland: plus DM 10,-).
Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Unsere Bestellbedingungen:

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

Jetzt im Handel erhältlich!

SONDER HEFT

NACH BESTELLUNG?

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 635 MByte bester Software!



Alles, was man wissen muß rund um Grafik und Animation. Mit unseren leicht verständlichen Workshops holen Sie alles aus Ihrer Malsoftware, morphen, rendern und raytracen wie die Profis und produzieren eigene Zeichentrickfilme. In vielen ausführlichen Produktübersichten zeigen wir die Vor- und Nachteile aller Malprogramme, Bildbearbeitungen, Raytracing- und Animations-Pakete.



Systemvoraussetzungen:

Commodore Amiga mit CD-ROM-Laufwerk und OS2.0. Einzelne Programme erfordern eine höhere OS-Version bzw. Speichererweiterungen. Für CD32 wird eine Boot-CD benötigt. Empfohlen: OS3.0, Festplatte und 2 MByte Fast-RAM.

Die tolle Hintergrundgrafik stammt von unserem Bildgaleristen Torsten Dudaj.

KEIN PROBLEM!

HIER:

BESTELLCOUPON

Amiga Plus Sonderheft 4/96 (Bestellr. 500 0048) 19,80

»CD und Multimedia«

Amiga Plus Sonderheft 5/96 (Bestellr. 500 0049) 19,80

»Grafik und Animation«

Der Preis enthält bereits Porto und Verpackung. Lieferung nur gegen Vorkasse: Eurocheck oder Bargeld.

Meine Adresse:

Name:

Straße:

Plz./Ort:

Unterschrift:

Telefon (für eventuelle Rückfragen)

Bestelladresse:

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

ICP ist ein Tochterunternehmen der GONG-Gruppe
Lieferung solange Vorrat reicht. Irrtümer vorbehalten.



ICP ist Co-Veranstalter der größten und erfolgreichsten Amiga-Messe der Welt. (15. bis 17. November 1996 in Köln)





“

Willkommen zur Weihnachts-Ausgabe der Tips & Tricks. Natürlich bieten wir euch wieder jede Menge nützlicher Guides und Cheats, so wie ihr es von uns erwartet. Neben unserem monumentalen Killing Grounds-Guide setzen wir unsere Legends-Komplettlösung fort und beenden diesmal außerdem Valhalla 3. Auf vielfachen Wunsch bringen wir ferner die ultimative Lösung zu Colonization für alle Mächtigern-Kolumbusse unter euch. Also dann, frohe Weihnachten euch allen, und wir sehen uns im nächsten Jahr wieder!

”

AMIGA

Tips & Tricks

MIT **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 12/96

KOMPLETTLÖSUNG

- 386 Valhalla
- 392 Killing Grounds
- 398 Legends
- 402 Colonization

408 CODES

409 EXPERTENTIPS

412 CHART-TIPS

413 LESER-TIPS

414 TIPS & TRICKS ABC

HALT
Z

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine Amiga Games-Tips bestellen:

___ St. HELP-Sammelordner „Amiga Games“ je 10,- DM ___

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name _____

Straße _____

PLZ Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

◀ **ZUM SAMMELN!**



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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Valhalla and the fortress of eve

Nun endlich sind wir beim letzten Teil von Valhalla angekommen - keine einfache Aufgabe, aber wir sind ja dafür da, um euch das Leben ein wenig leichter zu machen. In diesem Monat schließen wir die Geschehnisse im Hof der Festung ab und nehmen den letzten Level mit seinem extrem glücklichen Ende in Angriff.

Fortsetzung der letzten Ausgabe

FORTRESS OF EVE COURTYARDS



Letzten

Monat haben wir an der Stelle aufgehört, an der man den schweren Ball mit dem Haken findet. Nun müssen wir die Kugel zu dem Kran schaffen, den man neben der zweiten Hexe findet. Lege die Kugel auf den Altar unter dem Kran, und betätige den Hebel auf der linken

Seite. Nun kommt der Kran herab und hebt die Kugel auf. Betätige nun den Hebel auf der rechten Seite, und der Kran bewegt sich hinüber zu der Glaskuppel, die dadurch zerstört wird und einen Schlüssel freigibt. Nimm den Schlüssel und gehe nach links, dann die Stufen hoch, wo du auf eine Statue des

Onkel Augustus stößt. Benutze den Schlüssel an der

Tür links und betrete diesen Bereich. Hier solltest du das Cocktaillglas aus dem Schrein gegenüber dem Bad an dich nehmen. Außerdem

solltest du den Kopf aus dem Bad mitnehmen - absolut ekelhaft!

Nun gehst du nach rechts und hebst den dritten Silberteller vom Boden auf. Am oberen Ende der Treppe findest du einen Schlüssel, den du ebenfalls einsammelst. Nun mußt du den Kopf zu der Hexe bringen, die von sich behauptet, eine Phrenologin zu sein. Man findet sie oben an der Treppe, rechts von der Königin. Lege den Kopf auf den Tisch neben ihr, und du bekommst dafür einen Kürbis.

Nimm den Kürbis entgegen und gehe hinüber zur Königin, wo du die Halloween-Flamme findest. Platziere den Kürbis auf der Flamme und nimm die Schlange mit, die daraufhin zum Vorschein kommt. Gehe die Stufen

hinunter und dann nach rechts. Kurz nach der Augustus-Statue findest du die Flamme der Kleopatra. Lege die Schlange darauf, und du bekommst dafür eine Sphinx. Dann gibst du dich in die Gegend unterhalb des Krans, wo du ein ägyptisches Grabmal findest. Lege die Sphinx darauf, und du erhältst eine Uhr. Nimm die Uhr, gehe damit zur Königin hoch und händige ihr sie aus. Sie wird dir etwas Teig dafür geben, mit dem du nach rechts marschierst. Dort findest du eine Truhe für den Schlüssel, den du vorher eingesammelt hast. Öffne die Kiste und nimm den Anti-Hitze-Trank. Gehe nun nach rechts und nach





unten, wo du auf den Herd neben dem Bad stößt, in dem der Kopf lag. Nimm den Anti-Hitze-Trank ein, begib dich dann zu dem Herd und lege den Teig darauf.



Nimm das Straßenschild mit der Aufschrift „Pudding Lane“, gehe zur Königin hinauf und dann nach rechts. Gehe die Stufen hoch und rechts an der Hexe vorbei, und du kommst zu einer Statue von Tante Mavis. Lege das Straßenschild auf den Tisch daneben, und die Statue wird verschwinden. Nun kannst du die Treppe hochmarschieren.

Gehe hoch und hol dir von dem Tisch rechts den vierten Silberteller. Dann stellst du das Cocktailglas auf den Tisch. Wenn du nun den Zapfhahn an dem Faß betätigst, füllst du dein Glas mit Galliano, einem der Bestandteile eines „Harvey Wallbangers“. Nun gehst du nach links, durch die Türe und die Treppe hinunter. Unten findest du ein Faß mit Wodka. Fülle etwas davon in dein Glas und gehe nach rechts in die Gegend mit der Hexe. Dort füllst du ein wenig Orangensaft in dein Glas. Gehe hinüber zu den Bankett-Tischen, die sich links am Fuß der Treppe gegenüber der Königin befinden. Stelle alle vier Teller auf die Tische, und in der Mitte kommen ein paar Stufen zum Vorschein. Gehe die Stufen hoch und nimm das Buch sowie das Papier mit der Notiz „Äh, nein“ von dem Bett. Marschiere nun nach unten zur Statue von Onkel Augustus; rechts von der Statue triffst du auf die Hexe, die einen „Harvey Wallbanger“ haben möchte. Gib ihr das Cocktailglas mit all den



Zutaten, und sie händigt dir dafür ein Symbol aus.

Nimm das Symbol und gehe hoch zur Königin, wo du ein Bett mit Rosenblättern



vorfindest. Lege das gerade eingesammelte Buch darauf und nimm das grüne Kissen, das daraufhin erscheint. Begib dich nun zu dem Schrein von „Birke and

Hare“, den man neben dem Galliano-Faß findest. Lege das Kissen auf den Schrein und nimm den Chemiekasten an dich. Diesen legst du auf das Bett der Großmutter, das sich etwas rechts befindet. Dafür bekommst du einen Spieler-Trank. Damit begibst du dich zum Roulette-



Rad und trinkst den Spieler-Trank. Wenn du das Rad in Gang setzt, öffnet sich eine Kiste und gibt ein weiteres Symbol frei. Nimm das Symbol, gehe damit nach rechts und dann die drei Treppen hoch. Oben findest du die Steine, auf denen du die Symbole plazieren solltest. Lege sie also darauf, und die Kiste mit einer Schlinge darin wird sich öffnen. Nimm sie



mit und gehe den ganzen Weg bis zum Roulette-Rad zurück, wo du den Schrein von Ruth Ellis entdeckst. Lege die Schlinge auf den Schrein und nimm die Spinne an dich. Nun gehst du zu der Stelle zurück, an der

du die Schlinge gefunden hast, und etwas links davon stößt du auf die Flamme des Leids. Lege die Spinne darauf und nimm sie wieder weg. Die Flamme hat die Spinne traurig gemacht, nimm sie also mit zur Königin, denn es handelt sich bei der Spinne nun um etwas „Blaues“ (blue/traurig). Die Königin fragt dich, ob du Esmeralda heiraten willst, nachdem du ihr die Spinne ausgehändigt hast. Schau dir das Stück Papier an, auf dem „Äh, nein“ steht, um ihr zu antworten. Nun erscheint auf dem Kissen ein Stück Papier. Nimm es und lies es.



Nun gehst du nach oben in den geheimen Bereich durch die Bankett-Tische, und du stößt auf den Schrein von König Herodes. Lege das Papier darauf und nimm den Seetang. Begib dich nun in die Gegend mit dem Herd, wo sich nun die Flamme der Ozeane befindet. Lege den Seetang auf die Flamme, und du





bekommst ein Spielzeug-schiffchen. Dieses legst du in die Badewanne links, und du findest ein Stück Treibholz mit der Aufschrift „Titanic“. Stecke es ein und lege es auf den Altar neben Onkel Percival, den man rechts von der Königin findet. Die Statue verschwindet, du kannst also die Stufen hochlaufen. Nimm von der Hexe den Schokoladenriegel



und begib dich hinunter in den geheimen Bereich bei den Bankett-Tischen. Wenn du die Treppe hochläufst, findest du Emeraldas Bett. Lege die Schokolade darauf und nimm dafür die Sahne mit. Gehe zurück zur Königin, und direkt unter Emeraldas findest du ein Katzenkissen. Plaziere die Sahne auf dem Kissen und nimm dafür den Helm für die Rüstung mit. Marschiere die Stufen hinunter, und rechts findest du noch mehr Rüstungsteile. Lege den Helm auf die Rüstung, und die Kiste wird sich öffnen und eine Glas-Pantoffel freigeben.



Nimm die Pantoffel und gebe sie Aschenbrödel, zu der man durch den Geheimgang neben Emeraldas Bett gelangt. Sie wird „Ich liebe dich“ sagen und dir eine Fee schenken.

Nimm sie und gehe nach rechts in den Bereich, in dem Großmutter's Bett und der Orangensaft zu finden waren. Rechts vom Bett steht ein Weihnachtsbaum, und die danebenstehende Kiste wird sich öffnen und etwas Gestricketes zum Vorschein kommen lassen. Nimm es mit und gehe die Stufen hoch zum Bett von Tante Violet. Lege das Gestrickete darauf und nimm die Muttertagskarte. Lege sie auf den Tisch neben der Statue von Onkel Augustus, und diese wird verschwinden. Nun kannst du die Treppe hochlaufen und das Spitzen-Nachthemd einsacken. Damit gehst du zur Königin und legst es auf ihr Bett. Nimm dafür die Schachtel, in der sich etwas befindet. Lege die Schachtel in den Röntgenapparat, den man am oberen Ende der Treppe rechts findet. Ein Stück Papier erscheint - „Die Welt nach Eve“. Alles, was auf dem Papier geschrieben steht, sind Lügen, gehe also damit zum Lügendetektor, der sich unter den Bankett-Tischen

befindet. Lege das Papier auf die Maschine und nimm dafür das Foto von Aschenbrödel. Gib der Königin das Bild, und sie händigt dir im Gegenzug einen Ehering aus, den du wiederum Aschenbrödel gibst. Du bekommst eine Heiratsurkunde, aber du wurdest reingelegt, denn Aschenbrödel verwandelt sich nun in Emeraldal. Jetzt hast du also jemanden geheiratet, der wie ein Schwein aussieht, und das Königreich von Valhalla fällt in die Hände von Eve. Was kannst du nun tun, um da wieder rauszukommen? Zuerst mußt du zu der Standesbeamtin gehen,



die man direkt über dem Röntgengerät antrifft. Gib ihr die Heiratsurkunde, und sie gibt dir einen Notizzettel dafür. Darauf steht, daß du Emeraldas Mutter umbringen mußt, um die Ehe zu lösen, aber vorher gilt es, den Zettel zu verbrennen. Gehe die Stufen hinunter und die Treppe rechts hoch. Gehe nach rechts, und du findest eine Feuerstelle, in der du den Zettel vernichten kannst. Lege den Zettel auf die Feuerstelle, und du bekommst zwei Würfel dafür. Trage die Würfel zu dem Brettspiel, das du findest, wenn du die Stufe hochsteigst - über der Flamme des Altertums



im rechten Teil des Levels. Lege die Würfel auf das Spielbrett, und die Kiste daneben wird sich öffnen und eine schwere Kugel freigeben. Gehe damit zu dem zweiten Kran, den man oben links im Level in der Nähe des Schlingen-Fundorts findet. Lege die Kugel auf den Tisch und betätige den linken Hebel und anschließend den rechten. Das Glas wird zerspringen, und du kommst an das Licht von Valhalla heran.

Nimm das Licht von Valhalla und gehe zu dem Giftkübel, der neben der





Standesbeamtin steht. Platziere das Licht auf dem Gift, so daß du ein vergiftetes Licht von Valhalla erhältst. Trage es zur Königin, stelle dich vor sie hin und flöße es ihr ein.

Sie wird schreien und verschwinden und dir damit den Zutritt zum letzten Abschnitt des Levels freigeben. Begib dich nun zu deiner Frau Ezmeralda, und du stellst fest, daß sie inzwischen verschwunden ist. Statt ihrer findest du eine Botschaft. Lies sie. Du erfährst darin, daß die Ehe aufgelöst wurde, aber daß Ezmeralda den Tod ihrer Mutter rächen will. Egal, du marschierst jedenfalls zu der Stelle zurück, an der sich die Königin vorher aufgehalten hat, und dann steigst du die Treppe hinauf. Dort stößt du auf die Statue von Onkel Henry. Lege den Zettel auf den Tisch neben dem Denkmal, worauf die Statue verschwindet und den Weg in den letzten Level freigibt.



Nun bist du bis

in den letzten



Level vorgedrungen, aber dein Quest ist noch lange nicht zu Ende. Denke als erstes daran, daß du mit den Frauen im Festungsturm nicht sprechen darfst, denn sie werden



bewacht, und wenn die Wache dich anschreit, verlierst du etwas Energie. Am Anfang liest du das rote und das blaue Buch, dann gehst du



nach rechts, wo du auf dem Boden ein Stück angelaufenes Metall findest. Nimm es mit und gehe nach links zu einem Kübel mit Säure, der gleich nach hinter der Tür steht. Lege das

angelaufene Metall in die Säure, und es verwandelt sich in ein wertvolles Schmuckstück. Nun holst du dir den Stiefel, der hinter dir neben dem Geist steht.



Trage ihn zu dem Schrumpffstein, dem rotblauen Objekt neben der Stelle, an der du das blaue Buch gefunden hast. Nimm die kleinen Stiefel von dem Schrumpffstein und stelle sie auf das Monopoly-Brett, das sich direkt über dem Stein befindet. Die Kiste neben dem Monopoly-Brett öffnet sich nun, so daß du die Kaffee-Bohnen an dich nehmen kannst. Begib dich nun zum Geist



von Sir David, der ein wenig weiter links wartet. Nimm die Konditionsspielle und lege das wertvolle Schmuckstück auf den Tisch. Daraufhin verschwindet der Geist, gehe also die Stufen hoch und nach links, wo du einen Zettel findest, den du einsammeln und lesen solltest. Dann gehst du rechts und durch die Tür. Dort findest du neben einer der Frauen einen Metallklumpen. Nimm es an dich und gehe zurück nach links, wo du auf die Kaffeemühle stößt. Lege die Kaffeebohnen hinein, und so bekommst du etwas gemahlene Kaffee. Nimm nun das Vergrößerungsglas neben dem Geist und gehe wieder die Stufen hinunter.

Gehe nach links und die Stufen hinunter, vorbei an dem Säurebecken. Hier unten findest du auch die Schale des Alchemisten. Lege das Metall hinein und nimm dafür das Gold. Gehe zurück an den Punkt, an dem du begonnen hast. Dort findest du nun den Schrein von Sherlock Holmes. Lege die Lupe auf den Schrein und nimm den Truhenschlüssel, der daraufhin erscheint. Gehe die linke Treppe hinunter, und du findest eine Kaffeemaschine. Lege den



gemahlene Kaffee in die Maschine und nimm die Tasse. Gib die Tasse Kaffee der ersten Wache, die daraufhin verschwindet und ein schmutziges Objekt zurückläßt. Nimm es an dich und gehe ganz nach links, wo eine verschlossene Kiste steht. Benutze den Schlüssel den du von Sherlock Holmes bekommen hast, um die Kiste zu öffnen und die Arzt-Tasche herauszunehmen.





Jetzt gehst du nach rechts zu dem Geist von Sir Francis und plazierst die Tasche auf dem Tisch. Nun verschwindet der Geist und erlaubt dir, die

Treppe hochzusteigen. In dieser Gegend solltest du die Blume von dem Tisch nehmen, der sich am oberen Ende der Treppe befindet. Dann gehst du nach links und sammelst den Eiswürfel ein.

Gehe weiter nach links und hol dir die Karotte von dem Busch. Dann wendest du dich nach rechts, gehst durch die Tür und so weit rechts wie nur möglich findest du den Hasenbau. Lege die Karotte darauf, und ein Hase erscheint. Dann gehst du die Treppe wieder hinunter, und links stößt du auf den Schrein von Alice im Wunderland. Lege den Hasen auf den Schrein und nimm den Weihrauch.

Sobald du den Weihrauch hast, gehst du nach rechts, gehst und neben dem Schrumpfstein findest du einen entgegengesetzten Stein mit einem Feuerbild darauf. Lege den Eiswürfel auf den Stein, und wunderbarerweise verwandelt er sich in einen Pack Spielkarten. Nun gehst du die Stufen hoch, um den Geist der Lady Valentine zu treffen. Lege die Spielkarten auf den Tisch neben ihr, und sie verschwindet. Nun kannst du die Treppe hochgehen. Nimm oben die Blume und gehe nach links, wo du etwas Myrrhe findest.

Anschließend gehst du ganz nach rechts, durch die Tür und die Stufen hinunter, wo



sich direkt neben dem Hasenbau ein Waschbecken befindet. Lege das schmutzige Objekt hinein, und es verwandelt sich in eine Kochschüssel. Gehe damit zu dem Herd gegenüber der Schale des Alchemisten, die Treppe runter, nach links und eine weitere Treppe runter. Stelle die saubere Schüssel auf den Herd und begib dich zu der Krippe, die sich ganz am Anfang des Levels befindet. Lege das Gold, den Weihrauch und die Myrrhe in die Krippe und nimm dafür den



Truhenschlüssel. Dieser paßt an der Kiste, die in der Nähe der Stelle steht, an der du die Myrrhe gefunden hast. Gehe also dorthin zurück und öffne die Kiste.

Trage die rohen Würste zu dem Herd und lege sie in den Topf, in dem sie sehr schnell gar werden. Nimm die gekochten Würste und gehe wieder dorthin, wo du sie roh eingesammelt hast. Dann wendest du dich nach rechts, wo du die hungrige Wache triffst. Lege die Würste neben ihm auf die Bank, woraufhin er verschwindet und eine Babyrassel zurückläßt. Nimm die Rassel und lege sie auf die Wiege rechts. Sie wird gegen einen Teddybär ausgetauscht.



Nun gehst du die Stufen hinunter und, nach links zum Schrein von Christopher Robin neben einem Geist. Lege den Teddybär auf den Schrein, und du bekommst ein leeres Stück Papier. Begib dich damit zur Schreibmaschine, die gegenüber der Kaffeemühle steht. Spanne das Papier in die Schreibmaschine ein, und plötzlich werden automatisch ein paar Befehle an die Wache darauf getippt. Trage die Befehle zum Faxgerät, das in der Gegend steht, in der du die Karotte gefunden hast. Plaziere die Befehle in dem Faxgerät, und sie werden an die Wache beim anderen Faxgerät übertragen. Die Wache verschwindet, und an seiner Stelle findet man ein Teleskop. Gehe damit hinunter zu dem Geist von Lady Marion, die sich unten links aufhält. Lege das Teleskop auf den Tisch neben ihr, und der Geist wird verschwinden. Gehe die Treppe hoch und nach links, wo du die stumpfe Rasierklinge vom Stein mitnehmen solltest. Marschiere nach rechts, und du findest einen scharfen Stein mit einem Kreis darauf. Lege die stumpfe Rasierklinge auf den Stein und nimm die scharfe Klinge.

Lege die scharfe Klinge auf den Friseurstuhl neben dem Schrein von Christopher Robin (auf den du den Teddybären gelegt hast). Für die Klinge erhältst du einen Kamm. Nimm ihn mit nach rechts zu der Wache, deren Haare völlig durcheinander sind. Gib ihm den Kamm, und er verschwindet.

Zurück bleibt eine Schildkröte, die du an dich nimmst und damit nach links gehst. Dort findest sich ein Stein mit der Inschrift „SCHNELL“ („FAST“). Lege die Schildkröte auf den Stein und nimm den Malpinsel. Begib dich damit zu dem Geist von Sir Bradley neben dem scharfen Stein. Lege den Malpinsel auf den Tisch neben dem Geist, gehe die Treppe hoch und hol dir den Schlüssel, der neben dem Mädchen liegt. Er paßt an der Truhe, die sich neben dem Frosch links befindet. Öffne die Kiste und nimm die Gewehrkugel heraus. Dann gehst du nach oben zu der Stelle, an der du den Schlüssel gefunden hast und gehst nach links. Dort





findest du eine Schüssel mit flüssigem Silber. Lege die Gewehrkugel hinein, und du erhältst eine Silberkugel. Trage die Kugel zur Wache links von dem unerreichen Faxgerät, die sich für einen Werwolf hält. Die Wache verschwindet und hinterläßt dir etwas Mondstaub. Nimm ihn zu dem Stein mit, in dem eine

Sonne eingraviert ist. Du findest ihn neben der violetten Säure beim Levelanfang. Lege den Staub auf den Stein, und er verwandelt sich in ein Stück Papier mit der Aufschrift „Gehe zum Mittagessen“. Nun gehst du nach oben in den Bereich mit der Schüssel mit dem flüssigen Silber und dann nach rechts zu einem Telefon. Stelle dich davor und schau dir den Zettel an, den du gerade aufgesammelt hast. Gehe anschließend nach unten, und du stellst fest, daß die Wache neben dem anderen Telefon verschwunden ist und ein Kreuz zurückgelassen hat.

Nimm das Kreuz und lege es auf den Tisch neben Lady Mary, die sich ein Stückchen weiter rechts befindet. Gehe die Stufen hoch und hol dir die graue Socke und das Unendlichkeits-Symbol (eine Acht). Nun gehst du zurück nach oben zu dem Telefon und marschierst nach rechts. Dort findest du das Unendlichkeits-Grabmal, auf das du das entsprechende Symbol legst. Nun wackelt der Bildschirm, weil du den Geist der Unendlichkeit freigesetzt hast. Das hört sich schlimm an, aber du mußt es tun, denn du bekommst ein brennendes Streichholz dafür. Der Geist wird deinen weiteren Weg jedoch nicht behindern. Begib dich nun zu der Schüssel mit Bleichmittel, die sich unterhalb des Frosches befindet. Lege die graue Socke in das Bleichmittel, und sie verwandelt sich in eine weiße Socke. Gehe hinunter zu dem Stein mit der Aufschrift „SCHNELL“ („FAST“). Daneben findest du einen schwarzen Stein. Lege die weiße Socke auf den schwarzen Stein, um dafür einen Brief zu erhalten. Trage den Brief nach links, die Stufen hinunter und noch mal nach links zu einer Wache, die Graphologie studiert. Gib ihr den Brief, und sie verschwindet, hinterläßt dir jedoch ein paar Lumpen. Nimm die Lumpen und gehe damit nach oben zu dem unerreichen Faxgerät. Ein wenig weiter unten siehst du einen Stein mit ein wenig Geld. Lege die Lumpen auf den Stein, und du erhältst ein paar Münzen. Damit gehst du zum Silberfaß, neben dem der Schrein von Ebenezer Scrooge steht. Lege das Geld auf den Schrein und nimm den Fingerhut, den du dafür bekommst. Diesen legst du in das Nähkästchen, das sich etwas links von der Stelle befindet, wo du den Graphologen getroffen hast. Für den Fingerhut bekommst du eine Stecknadel, mit der du den Ballon unter dem Telefon zerplatzen lassen kannst. Piekere den Ballon mit der Nadel, und beim Zerplatzen gibt er eine Medaille frei. Gib diese der

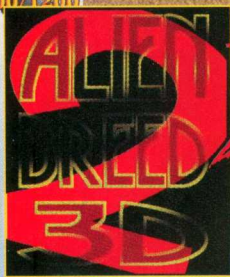
Wache links von dir, die sich für so tapfer hält. Die Wache verschwindet und läßt ein Schwert für dich zurück. Gehe hinunter zu dem schwarzen Stein, auf den du die weiße Socke gelegt hast, und etwas darüber stößt du auf den Schrein von Don Quichote. Lege das Schwert darauf und nimm dafür den Sand.



Nun mußt du alle Blumen einsammeln, die im Level verteilt sind, und sie den dazugehörigen Frauen geben. So bringst du beispielsweise das Gänseblümchen (engl. „daisy“) der Frau namens Daisy. Für jede Frau bekommst du einen Edelstein. Du kannst versuchen, die Blumen nach dem Trial & Error-Prinzip den Frauen zuzuordnen, wenn du kein Gärtner bist, aber es wird sicherlich nicht lange dauern. Wenn du die sechs Edelsteine hast, begibst du dich zu den sechs Steinen neben dem Friseurstuhl. Lege alle sechs Edelsteine auf die Steine, dann öffnet sich die Kiste. Nun kannst du das Stück Papier an dich nehmen, auf dem steht: „Willst du mich heiraten?“ Gehe die Stufen rechts hoch, und links findest du den „nassen Stein“. Lege den Sand darauf und nimm das Dynamit. Gehe die Treppe rechts nach oben, wo du einen Felsblock mit einem Loch vorfindest. Stecke das Dynamit in das Loch und zünde es mit dem brennenden

Streichholz an. Der Felsbrocken explodiert und gibt ein Stück Papier mit der Aufschrift „Kuß“ („Kiss“) frei. Nimm den Zettel mit zu dem Frosch und schau dir dort den Zettel an. Nun verwandelt sich der Frosch in eine wunderschöne Prinzessin. Frage die Prinzessin, ob sie dich heiraten will, indem du dir den anderen Zettel anschaust. Sie stimmt zu, und dein Quest ist zu Ende. Der König heiratet die Prinzessin, und wenn sie nicht gestorben sind, leben sie heute noch glücklich zusammen - bis zum nächsten Spiel der Valhalla-Serie.





THE KILLING GROUNDS

Und wieder herzlich willkommen zu unserer Komplettlösung zu einem der besten Amiga-Spiele seit Jahren: **The Killing Grounds**. Dieses Spiel ist ziemlich schwer, und deshalb denke ich, daß unsere Spielhilfen sehr willkommen bei euch sind. Hier sind in jedem Fall einmal die nächsten drei Levels, die ihr schaffen müßt.

LEVEL G

Du beginnst Level G in der Mitte eines großen Schiffes. Zunächst gibt es nur eine einzige Tür nach draußen. Doch bevor du gehst, solltest du erst einmal durch deinen Transporter rennen und die zwei Munitionsladungen hier mitnehmen. Du wirst sie noch gut brauchen können. Bei der Tür im nächsten Raum warten ein oder zwei Aliens auf dich, also gehe hier langsam und vorsichtig vor. Sobald du drin bist, nimmst du die Waffen und die Munition vom Tisch mit. Nun kannst du dich auf den Tisch stellen und ein paar Granaten in den Gang schießen, da sich hier ein paar Aliens auf dem Wege zu dir befinden. Hast du sie alle erledigt, dann läufst du nach links und drückst „D“ für „Ducken“. Nun kannst du in den Lüftungsschacht vor dir hineinlaufen. Hier drin gibt es zwar keine Aliens, doch müßt du aufpassen, daß du nicht in einen Raum voller Aliens hineintappst.



Folge nun dem Weg, und du kommst an eine Kreuzung, bei der eine Art Ventilator vor dir ist. Laufe hier direkt hindurch, es wird dir dabei nichts passieren. Nun gehst du den Weg



weiter nach unten, und wenn du an der nächsten Kreuzung bist, gehst du nach rechts und folgst auch hier dem Weg. Am Ende des Ganges sind zwei Medipacks für dich, und du kannst jetzt wieder den Weg zurück zur letzten Kreuzung gehen. Nimm hier die erste rechts, und du kommst zu einer Öffnung in einen großen Raum hinein. Laufe nicht sofort bis ans Ende des Ganges, da sich im Raum Aliens befinden, die dich sofort angreifen, sobald sie dich sehen. Statt dessen läufst du seitlich heraus, schießt ein paar Granaten ab und läufst wieder zurück. So sollten ein paar kleinere Aliens erledigt werden und die roten großen werden auf dich aufmerksam. Sie laufen nun zu deinem Gang, und du kannst wieder ganz vorsichtig herausspringen, Granaten abfeuern und wieder in Deckung gehen. Sind alle erledigt, so kannst du einen großen Pfeiler in der Mitte des Raumes sehen. Unten siehst du zwei graue Generatoren. Du müßt beide zerstören. Dazu kannst du jede Waffe verwenden, solange du beim Feuern auch nach unten schaut.



Danach gehst du wieder in den Gang zurück bis zu der ersten Kreuzung, die du gefunden hattest. Gehe hier rechts und folge dem Weg, bis du das Licht am Ende des Tunnels sehen kannst. Hier solltest du nach rechts zur Wand schauen und seitlich herauslaufen, falls sich ein paar Aliens hier befinden. Achte darauf, daß du „D“ wieder drückst, damit du wieder aufstehst. Nimm die Munition mit und gehe mit deinem Granatwerfer in der Hand den Gang entlang. Du kommst in einen Raum, wo du unterhalb einige Aliens entdecken kannst. Erledige sie mit deinem Granatwerfer und gehe nach links, wo ein Medipack liegt. Nimm ihn mit und gehe durch den schmalen Gang gegenüber den Stufen hinaus. Beim dunklen Ende des Raumes hier sind einige Aliens, die du mit deinen Granaten erledigen kannst. Hast du keine Granaten, so kannst du auch andere Waffen einsetzen. Laufe aber nicht weiter, bevor du nicht mindestens vier Aliens erledigt hast. Nun läufst du zum Ende des Raumes, nimmst die Munition mit und läufst die Treppen links entlang.

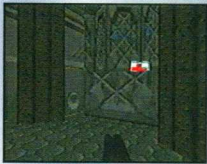


Nun wieder links und die paar Stufen nach oben, wo sich Munition befindet. Nun drückst du „Rennen“ und rennst die Stufen nach unten und direkt nach links hinüber.





Hier gehst du am Ende nach rechts, springst nach oben und nimmst den Medipack mit. Jetzt ein wenig nach links, so daß dich die Aliens nicht treffen können. Bevor du nicht bei dem Sims mit den Medipacks bist, solltest du nicht damit aufhören, auf die Aliens zu schießen.



Von diesem Sims aus, kannst du seitlich laufen und so viele Aliens wie möglich abschießen. Dabei kannst du den Granatwerfer, aber auch jede andere Waffe einsetzen. Achte dabei darauf, daß du nicht zu lange ungeschützt herumstehst, da es sonst schnell hektisch werden kann. Wenn dann keine Aliens mehr auf dich zukommen, so kannst du heraustreten und die „Tri-Claws“ erledigen, die hier noch herumfliegen. Das dauert zwar einige Zeit, doch macht es viel Sinn, da du dann in Ruhe weitermachen kannst. Sind alle erledigt, so läufst du nach links, wo sich ein Absatz mit Aliens darauf befindet. Erledige sie alle von hier auf und fahre dann mit dem Aufzug links von der Türe auf diesen Sims hoch. Gehe hier den Weg entlang, und du kommst zu einem Raum, in dem sich Munition und ein Medipack befinden. Nun zurück zum Lift und wieder nach unten. Am Ende dieses Abschnittes siehst du zwei Eingänge in der Wand. Nimm deinen Granatwerfer und begib dich in den linken Gang. Hier arbeitest du dich seitlich vor. Am Ende kommst du in einen hell erleuchteten Korridor, und die Aliens dort greifen dich an. Hast du viele Granaten zur Hand, so sind die Aliens kein größeres Problem für dich. Wenn nicht, dann lockst du sie aus dem Korridor ins Freie, wo du sie mit anderen Waffen leichter erledigen kannst.

Hast du sie alle erledigt, so gehst du in den Korridor zurück, wo du ein Loch in der Wand entdecken wirst. Nun schaust du nach oben und schießt ein paar Granaten nach oben in den Raum hier. Hast du das Monster dort nicht getroffen, so wirst du es herumlaufen sehen und mußt nun noch weitere Granaten nach ihm abfeuern. Nun gehst du den Gang weiter und machst das gleiche beim nächsten Loch in der Wand, wo sich ein weiteres grünes Monster befindet. Lasse deinen Granatwerfer in dieser Stellung und laufe die Treppen links nach oben. Nun drückst du die Space-Taste, während du an der Türe stehst. Jetzt springst du die Treppen hinab und drehst dich um, so daß du an die Wand schaust. Hier hat sich eine Luke geöffnet, durch die du einen weiteren Raum erblicken kannst. Schieße in diesen Raum ein paar Granaten auf die zwei grünen Monster darin ab. Nun gehe hinein und nimm die Schrotflinte zur Hand. Schau schnell nach rechts, da sich hier noch ein paar Alien-Hunde befinden könnten. Schau dann nach oben, und du wirst einen Sims nahe der Decke entdecken. Mit deinem Jetpack kannst du nach oben fliegen und den Schlüssel dort mitnehmen. Hast du keine Energie mehr darin, so gehst du aus dem Raum und dann nach links, wo sich eine Ladestation für deinen Jetpack befindet. Hast du den Schlüssel, so fliegst du wieder nach unten und verläßt diesen Abschnitt wieder ins Freie. Bist du aus dem Korridor heraus, so gehst du zur Wand links und nimmst die sechs Minen dort mit. Jetzt kannst du durch die rechte Türe gehen und dahinter auf die Plattform rechts springen, wo du den Ausgang schon sehen kannst. Nun kannst du den Level verlassen, solange du die beiden Generatoren vorhin zerstört hast. Wenn nicht, so solltest du dies unbedingt noch erledigen.



LEVEL 11

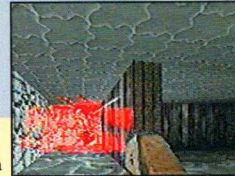
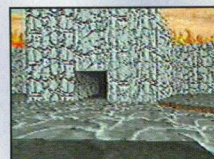
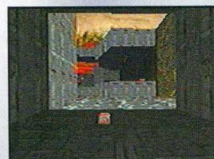
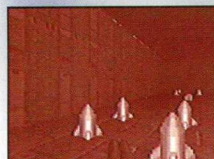
In diesem Level mußt du keine Schlüssel suchen oder komplizierte Rätsel lösen. Hier mußt du „nur“ einfach alles im Level vernichten, bevor du ihn verlassen kannst. Dies ist allerdings leichter gesagt als getan, denn in dieser Gegend befinden sich ein paar extrem gefährliche und starke Aliens. Doch es gibt auch jede Menge Extras, die du einsammeln kannst. Am besten rennst man in diesem Level erst einmal herum und sammelt alle Extras ein, bevor man sich dann um die Aliens kümmert.

Du beginnst hier in einem kleinen Raum mit etwas Munition vor dir. Nimm sie mit und gehe dann zum Ausgang dieses Raumes. Sobald du nun aus dem Korridor herausläufst und ins Freie trittst, sind dir die Aliens auf den Fersen. Schalte also auf „Rennen“ und mach dies auch den ganzen Level hindurch. Jetzt also aus dem Korridor hinaus und direkt die Treppen vor dir hinauf. Weiche den Schüssen, die von hinten kommen, seitlich aus und gehe nach links, wo sich drei Medipacks befinden. Nimm sie mit und renne nach rechts, wo drei weitere herumliegen. Nun noch rechts um die Wand herum, wo sich noch ein Medipack für dich befindet. Jetzt weiter rechts entlang, und du kommst zu einigen Raketen und Granaten. In diesem Gebiet wirst du noch ein paar mehr Raketen sehen. Also laufe hin und nimm sie mit und gehe dann weiter aus dem Hangar heraus. Vor dir ist nun ein Sims mit ein paar Stufen. Springe auf den Sims und nimm den Medipack mit. Gehe weiter den Sims entlang, und hinter der letzten Wand wirst du einen weiteren Medipack finden können. Springe vom Sims herab und laufe in den zweiten Hangar hinein, wo du weitere Raketen und Munition finden kannst. Folge diesem Weg und springe dann auf den nächsten Sims mit dem Medipack darauf. Nun drehst du dich nach rechts, wählst die Mines an und läufst die Treppen hinab Richtung Startabschnitt. Sobald du in den Korridor kommst, solltest du ein paar Mines legen, da die Aliens jetzt kommen. Wenn du das Ende des Ganges erreicht hast, drehst du dich um und schaust zu den Aliens. Nimm den Granatwerfer und drücke die Taste fürs „Nach-oben-Schauen“ zweimal, um so die fliegenden Aliens genau im Visier zu haben.

Nun geht es richtig los. Schieße ein paar Granaten in den Korridor, um so die Mines zu zünden und gehe dann aus dem Weg. Drehe dich zum Gang hin, und du wirst schon das erste Alien anfliegen sehen. Es ist sehr wichtig, daß du die Aliens genau mit deinem Granatwerfer triffst, anstatt sie nur mit der Explosion anzukratzen. Also ziele möglichst ganz genau. Da die Aliens auf dich zukommen, mußt du dich oftmals zurückziehen und auch seitlich ihren Schüssen ausweichen. Bleibe außerdem möglichst weit genug entfernt, um nicht von deinem eigenen Schuß mit erwischt zu werden.

Auch mußt du immer wieder nach hinten schauen, da eventuell ein weiteres Alien von hinten angreift. Sollte dies passieren, so läufst du an diesem Alien vorbei, so daß nun beide Aliens wieder vor dir sind. Hast du dann alle fliegenden Aliens erledigt, so gehst du zum Korridor und erschießt noch alle Aliens, die am Ende des Ganges auf dich warten. Am besten nimmst du dazu deine Raketen.

Nun sollte es in diesem Level keine Aliens mehr geben. Verlasse also den Raum und gehe nach links, wo du noch einen weiteren Medipack finden kannst. Nimm ihn mit und laufe auf die andere Seite des Levels hinüber, wo du einen Gang mit dem Ausgang finden wirst. Bevor du den Level nun beendest, solltest du aber noch links vom Korridor den letzten Medipack mitnehmen.



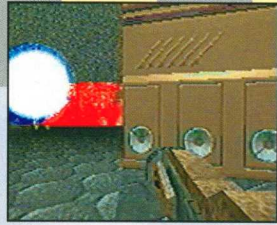
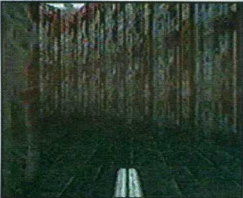
LEVEL J

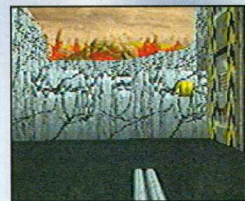
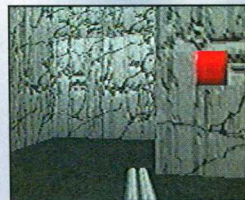
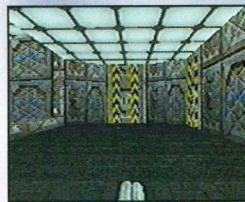
Dieser Level beginnt in einigen Tunnels, wo keine Gefahr auf dich wartet. Gehe nun nach vorne und dann nach links und folge nun der Passage hier. Du kommst dann an eine Kreuzung, wo du

geradeaus in den roten Abschnitt der Tunnel gehen solltest. Folge diesem Weg, und du kommst dann schon bald in den Hauptkorridor des Abschnittes. Du solltest nun deine Schrotflinte bereithalten, da sich hier einige Alien-Hunde befinden, die schon ganz scharf auf dich sind. Gehe nun nach links im Gang, und du kommst kurze Zeit später zu einem Eingang auf der linken Seite, der zu ein paar Stufen führt. Hier wirst du von ein paar Alien-Soldaten und ein paar Alien-Hunden angegriffen, weshalb du besser hinter der Wand bleibst und immer seitlich herausläufst, um diese Gegner anzugreifen. Sind alle erledigt, gehst du die Treppen links hoch und nimmst den ersten Weg links und dort wieder die Treppen hinab.

Auf diesen Stufen wirst du von weiteren Aliens angegriffen werden. Laufe also am besten seitlich um jede Ecke herum, um so immer für einen Schuß richtig zu stehen. Am oberen Ende der Treppen findest du einen kleinen Raum mit ein wenig Munition und vier Medipacks. Nimm alles mit und gehe nun die Treppen wieder hinab und gehe nach rechts. Drehe dich bei den Stufen wieder nach rechts, und du kommst zum Eingang eines großen Raumes. Innerhalb dieses Raumes befindet sich rechts ein riesiger gelber Alien-Soldat. Um ihn zu erledigen, stellst du dich an den Eingang, läufst seitlich herein,feuerst Granaten ab und läufst wieder zurück in Deckung. Hast du das Alien erledigt, so rennst du ans hintere Ende des Raumes, wo du nach draußen in den nächsten Abschnitt des Levels kommst. Achte dabei allerdings auf herumstreunende Alien-Hunde. Nun bist du in einem sehr dunklen Korridor. Am Ende ist ein hoher Raum, wo du von zwei Alien-Soldaten angegriffen wirst, die man kaum sehen kann. Benutze am besten deine Plasmawaffe, um Licht ins Dunkel zu bringen. Hast du beide erledigt, so rennst du ans andere Ende des Raumes und siehst dort rechts eine schmale Öffnung in der Wand. Gehe hinein und folge dem Weg, bis du Medipacks und Munition gefunden hast. Nun gehst du zurück in den Hauptabschnitt und rennst nach links in den erleuchteten Teil. Es kann sein, daß du hier angegriffen wirst, also sei vorsichtig.

Am Ende des Ganges hast du die Wahl, ob du gerade weiter willst oder die Treppen rechts nach oben gehst. Gehe erst einmal geradeaus und renne zum Korridor am Ende des nächsten Raumes.



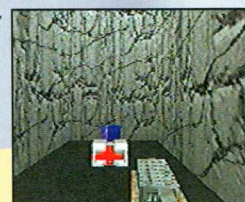
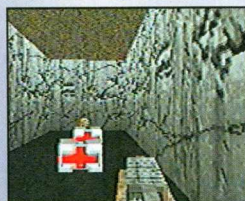
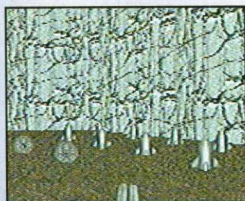


Folge diesem Korridor und achte dabei auf die Alien-Soldaten, die hier überall auf dich warten. Am Ende dieses Ganges findest du dann einen großen Abschnitt im Freien vor. Bevor du dort hingehst, solltest du aber erst einmal alle Hunde erledigen, die du sehen kannst. Außerdem gibt es hier noch ein großes gelbes Alien, daß du allerdings, sofern du schnell genug bist, nicht angreifen muß. Gehe nach rechts an der Wand entlang, und du wirst einen roten Schlüssel finden. Nimm ihn auf und laufe so schnell es geht zum Korridor zurück, um nicht vom Alien angegriffen zu werden. Folge nun dem Gang wieder zurück und gehe die Treppen, die du vorhin gesehen hast, nach oben. Eventuell triffst du hier auch auf einen Alien-Priester, den du jedoch nicht angreifen muß, sofern du nicht in die Enge getrieben wirst. Gehe durch die Türe am Ende des Raumes und dann nach rechts. Am Ende dieses Abschnittes findest du die Türe für den gelben Schlüssel und ein Schild für den roten Schlüssel. Stelle dich an die Wand links des Schildes und drücke die Space-Taste, um so einen geheimen Lift zu aktivieren.

Nun kannst du den Schlüssel und Medipacks von diesem Sims mitnehmen. Jetzt springst du wieder herunter und schaust auf die Wand gegenüber. Nun rennst du los und springst über die Wand hinweg. Du bist nun im Freien, wo du links einen weiteren Schlüssel sowie Raketen und einen Raketenwerfer finden kannst. Um hier wieder herauszukommen, muß du mit deinem Raketenrucksack den Weg zurück, den du gekommen bist. Bist du wieder in der Gegend um die gelbe Türe, dann drehst du dich nach rechts, so daß du von der gelben Türe wegschaust. Nun läufst du auf die Wand am Ende zu und springst darüber. Achte darauf, daß du nicht zu weit springst, sonst fällst du gleich von der Plattform, auf der du eigentlich landen wolltest.

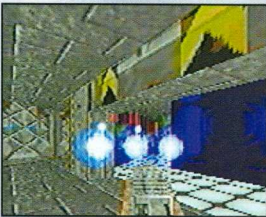
Auf dieser Plattform findest du den Schlüssel zur gelben Türe. Nimm ihn mit und öffne dann gleich die beiden gelben Türen beim Schild. Dahinter verbergen sich ein Medipack und der blaue Schlüssel. Der blaue Schlüssel gehört zum Ausgang. Dies heißt allerdings nicht, daß der Level schon beendet wäre, es gibt noch viel zu tun. Der Ausgang befindet sich am Ende des Ganges, der zum Abschnitt mit dem roten Schlüssel führt. Gehe nun den Weg, den du gekommen bist, zurück, und du wirst gleich angegriffen werden. Hast du genügend Energie, so kannst du so schnell wie möglich zum Ausgang rennen. Hierzu mußst du einen

kurzen Sprung über den Sims machen und den Korridor rechts entlangrennen. Hast du nicht genug Munition, so stellst du dich am besten an die Türe hin und schießt ein paar Granaten auf die Aliens. Wenn du dann den Ausgang erreicht hast, so vergiß nicht den Medipack mitzunehmen, bevor du dich in den Transporter begibst. Denn zurück willst du doch bestimmt nicht mehr, oder?



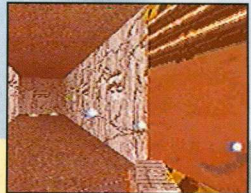
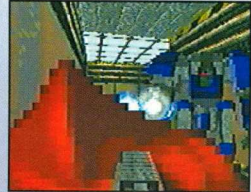
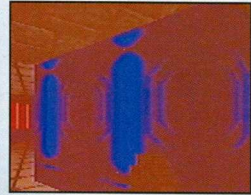
LEVEL J

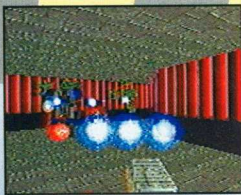
Du beginnst diesen Level in einem Raum, in dem sich der Ausgang und ein Teleporter, der dich mitten in den Level beamt, befinden. Benutze den Teleporter, und du kommst in einen Raum mit ein paar Munitionsladungen, die du mitnehmen solltest. Achte allerdings hier schon einmal auf die Alien-Hunde, die durch die Gegend streuen. Wenn du dann an die lange Stelle des Korridors kommst, so bleibst du am besten unten, da einige Alien-Soldaten oben auf dich warten. Benutze hier deinen Raketenwerfer, um die Aliens aus der Ferne zu erledigen. Vorsicht: dabei können dich eventuell Hunde angreifen. Sind dann alle erledigt, so rennst du den Gang entlang und machst deinen Granatwerfer für das rote Alien bereit, das hier auf dich wartet. Erledige es und folge dann dem Gang rechts, bis du zu einer gelben Türe kommst. Von hier aus gehst du nach rechts und kommst zu einer Türe, die keinen Schlüssel benötigt. Öffne sie und nimm den roten Schlüssel darin mit. Dann solltest du möglichst schnell wieder herausrennen, damit du nicht durch das Fenster hindurch beschossen werden kannst.



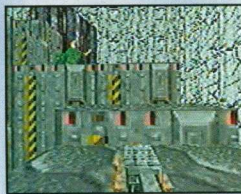
Aliens, weshalb du den Steg entlang in Sicherheit rennen solltest.

Im nächsten Raum ist ein kleiner Aufzug, den du benutzen mußt, um auf die nächste Etage zu kommen. Oben angekommen, läufst du in den Korridor und schließt dir mit deinem „Drei-Wege-Schuß“ die Bahn frei. Hier sind viele Alien-Hunde und Alien-Wächter gleichzeitig unterwegs, also solltest du mit deiner Waffe schnell sein. Am besten erledigst du dabei zuerst die Hunde, bevor du dich um die Wächter kümmerst.





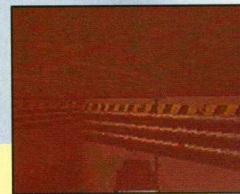
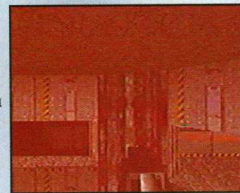
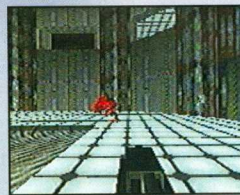
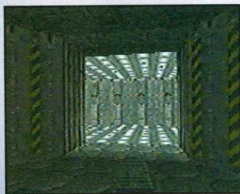
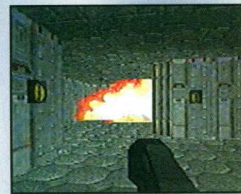
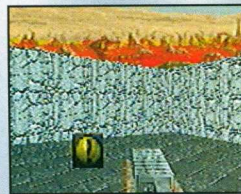
Du kannst nämlich beim Schießen auf die Hunde den Schüssen der Wächter ausweichen, andersherum geht dies jedoch leider nicht. Am Ende des Ganges solltest du nach rechts gehen. Bist du jedoch besonders wagemutig, so kannst du auch links abbiegen und dir ein wenig zusätzliche Munition und Medipacks ergattern. Doch hier ist es sehr gefährlich und die Sache wird auch richtig hektisch, also lasse es besser sein. Achte auf die Position des Teleporters links, da du hierhin bald zurückkehren mußt. Nun weiter nach rechts und alle Aliens auf dem Weg erledigen. Hierbei triffst du auf eines der roten Aliens, also halte den Granatwerfer bereit. Folge dem Gang weiter, bis du zu einem Abschnitt im Freien links kommst. Hier sollten ca. drei „Tri-Claws“, einige Soldaten und ein großes grünes Alien sein. Außerdem ist hier ein sich bewegendes Plattformensystem, daß du benutzen mußt, um zu einem Schlüssel zu kommen.



Erledige zuerst die „Tri-Claws“, da sie dich bei den Plattformen zu sehr behindern würden. Dann greifst du das grüne Alien an. Die Plattformen kann man zwar betreten, wenn noch Aliens vorhanden sind, empfehlenswert ist dies aber nicht. Sind dann auf irgendeine Art alle Aliens erledigt, so wartest du, bis die erste Plattform ankommt und begibst dich dann vorsichtig und langsam nach oben. Hier findest du den Schlüssel für den Ausgang. Also klettere nun wieder herunter und laufe zu dem Teleporter, den wir vorhin erwähnt hatten. Benutze diesen Teleport, und du kommst genau am Anfang heraus. Nun kannst du diese Türe hier öffnen. Nimm jedoch gleich deinen Granatwerfer zur Hand, da dahinter einige Aliens warten werden. Hast du sie erledigt, so läufst du nach rechts und findest nun die Türe vor, die zum Ausgang führt.



So, das war nun die Komplettlösung für die Leute, die Spiele gerne so spielen, wie sie gemacht worden sind. Wir haben aber für diesen Level auch noch einen anderen Weg herausgefunden. Doch nur dann, wenn hier mit über 400 Gesundheitspunkten und einem vollen Jetpack ankommst. Dann solltest du noch eine recht starke Waffe zur Hand nehmen. Besser jedoch keine mit explodierenden Geschossen, damit du nicht selbst noch etwas abbekommst. Nun rennst du ersten Korridor hinauf und kümmerst dich dabei nicht um die Aliens hier. Renne nun weiter bis zu dem Raum, in dem du den roten Schlüssel gefunden hast. Nun beruhigst du dich erst einmal und springst vom Sims nach unten und rennst nach rechts. Über dir kannst du die Räume in der Wand sehen und fliegst nun zum dritten hinauf. Folge nun dem Gang hinaus aus diesem Raum und kümmer dich wieder nicht um die Aliens. Drehe dich nach rechts und du kommst dann in den Abschnitt mit den sich bewegenden Plattformen. Springe nun rechts davon hinab und renne dann bis zum Fuß der Plattform, auf der der rote Schlüssel liegt. Stelle dich genau davor und fliege dann zum Schlüssel hoch. Von hier aus kannst du einige Granaten nach unten feuern, um so alle unterhalb zu vernichten. Nun fliegst du über die Plattformen ins Innere des Abschnittes zurück. Jetzt gehst du nur noch zum Teleport zurück und läßt dich dabei durch nichts aufhalten. So kannst du den Level auf interessante Weise in wenigen Minuten beenden.



LEGENDS

Diesen Monat knacken wir den Ägypten-Level von Legends. Zwar haben wir uns für diesen Weg entschlossen, aber vielleicht wollt ihr es ja anders machen. An eurer Stelle würde ich jedoch mit uns gehen!

ALTES AMERIKA

Items für das Heilige Bündel zurückgelassen, und außerdem habt ihr es bis zum Rang eines Kriegers gebracht. Nun mußt du in den Raum in den Höhlen gehen, zu dem der Zugang unter dem Bett versteckt liegt. Der Mann erzählt dir etwas über das Vögel füttern. Wenn er fertig ist, gehst du zum Bett und schiebst es beiseite, bis eine Gartenschere zum Vorschein kommt. Nimm die Gartenschere mit und triff dich mit dem Mann, der bei den Büchern in den Höhlen steht. Kauf dem Mann etwas Vogelfutter ab und gehe damit zu dem Bergvogel, um ihn zu füttern. Der Vogel holt dir daraufhin die Orchidee, die du deinem Schutzgeist geben kannst.



ÄGYPTEN



daß das Böse im Land von vier Mumien gesteuert wird. Wenn man diese zerstört, befreit man das Land von allem

irgendwelche Waffen, mit denen du dich verteidigen könntest. Deine erste Aufgabe besteht somit darin, erst einmal eine Waffe zu finden. Gehe also nach unten und nach rechts, wo du vor einer Pyramide einen kleinen weißen Ball findest. Dies ist die unberechenbare Waffe, die du einsammeln

solltest. Du kannst sie einsetzen, wenn dich irgendwelche Einheimischen angreifen. Außerdem triffst du vor der Pyramide einen Mann. Sprich mit ihm, und er erzählt dir

Übel. Nun weißt also, was du zu tun hast.

Gehe nach links und betrete das kleine würfelförmige Gebäude neben der Pyramide. Es handelt sich dabei um den Laden. Sprich mit dem Verkäufer, der ein paar aufblasbare Stiefel für dich im Sortiment hat. Sie kosten nur 10 Münzen, kauf dir also ein Paar, wenn du es dir leisten kannst. Wenn nicht, solltest du ein wenig herumwandern und nach Geld Ausschau halten. Sobald du die Stiefel hast, gehst du zu der Pyramide, wo du mit dem Mann gesprochen hast, und betrittst sie. Hüte dich innen vor den pinkfarbenen, herumspringenden Bällen, denn sie sind recht schwer zu treffen. Die Waffe, die du gefunden hast, kann auch von den Wänden abprallen, schieße also zuerst oben in den Gängen ein paar von den Wänden herunter. Gehe erst nach links und sammle die Münzen ein, dann in den rechten Teil der Pyramide und folge dort dem Weg. Gehe durch die Tür, und du gelangst in einen überfluteten Raum





mit einer weiteren

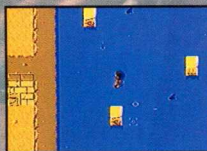
Tür. Wähle die aufblasbaren Stiefel und gehe durch die Tür. Folge dem Gang und hüte dich vor den Haien. Gehe

durch die Tür mit dem Totenkopf und den gekreuzten Knochen außen drauf. In diesem Raum übergest du der ersten der vier Mumien. Sie verfügt nur über eine Energie von 20, du solltest also leicht mit ihr fertig werden. Achte auf den Kopf der Mumie, denn er trennt sich vom Körper, um auf dich herabzufallen. Du solltest in der Lage sein, deine Waffe von der Seite des Raums abspringen zu lassen, so daß sie die Mumie hinter dir trifft.



Wenn du die Sache mit der Mumie erledigt hast, gelangst du in einen Bonus-Level in Form eines Space Invaders-Spiels, in dem du drei Alien-Schwärme zerstören mußt, um ein Continue zu erhalten. Wenn du das Timing der Schüsse einmal heraus hast, kannst du in diesem Level eine ganze Menge an Continues

einheimsen. Denke einfach daran, daß die Steuerung extrem langsam reagiert, wenn man den Geschossen ausweicht - du mußt also dafür um so schneller sein. Danach gelangst du in den Raum mit der Mumie zurück, wo du nun einen roten „Ankh“-Schlüssel mitnehmen kannst. Gehe nun zu der Pyramide, in der du den pinkfarbenen Schädel gefunden hast, und gehe hinein. Benutze den roten Schlüssel an der Tür und begeben dich in den Hauptbereich. Marschiere nach oben und nach links, wo du einen Gutschein für die Shopping-Arcade findest. Anschließend gehst du nach rechts und nach unten und sammelst dabei die herumliegenden Münzen ein. Gehe ganz nach links und nimm den nach oben führenden Korridor. Diesem folgst du nach links und nach unten, und du gelangst zu einer Tür, die dich in einen anderen Teil der Pyramide führt. Folge dem Korridor links und gehe dann nach



oben und nach rechts, wo du einen weiteren überfluteten Raum vorfindest. Benutze wieder deine aufblasbaren Stiefel und betrete den Raum, aber hüte dich vor den

Haien. Gehe nach links und nach oben und folge dem Weg, bis du zu einem großen Raum kommst. Ganz rechts in dem Raum findest du eine Mitgliedschaft für die Shopping-Arcade. Gehe den Weg zurück, aber direkt an dem überfluteten Raum vorbei und folge dem Weg. Du gelangst zu einer Tür, die dich zu der zweiten Mumie führt.



Diese Mumie ist ein wenig stärker als die erste, hat mehr Energie, und in der Ecke ist eine Waffe, die Schüsse auf dich abfeuert. Wenn du die Mumie besiegen willst, mußt du unbedingt in Bewegung bleiben und den Schüssen ausweichen, die aus der linken Ecke über den Screen zischen. Sobald du die Mumie besiegt und den Bonus-Level absolviert hast, verläßt du die Pyramide ganz und begibst dich in die Shopping-Arcade. Im Laden wählst du die Arcade-Mitgliedschaft an und gehst auf den Ladenbesitzer zu. Er klärt dich darüber auf, daß du jetzt das Hinterzimmer betreten kannst. Gehe durch die Tür und sprich mit dem Mann in dem Zimmer, der dir erzählt, daß er einen Projektor gebaut hat, aber über nichts verfügt, was er damit projizieren könnte. Gehe zu den Maschinen in der Ecke und benutze den Gutschein, den du vorher in der Pyramide gefunden hast, an der funktionierenden Maschine. Es handelt sich dabei tatsächlich um einen Bonus-Level, in dem du viele Continues abgreifen kannst, wenn du gut bist. Kleiner Tip: Schieße auf die Raumschiffe am oberen Bildschirmrand, denn wenn sie herunterfallen, zerstören sie auch die Schiffe, die ihnen gerade in die Quere kommen.

Sobald du das Spiel beendet hast, verläßt du die Arcade und gehst zu der linken Pyramide, an der du den gelben Schlüssel benutzen kannst. Gehe durch die Tür, dann nach links und nach oben. Am Ende dieses Gangs trifft du auf einen Mann. Sprich mit ihm, und er erzählt dir, daß alte Mächte den Schlüssel zum Sarkophag halten. Wähle den pinkfarbenen Schädel, den du früher eingesammelt hast, und gehe auf den Sarkophag zu. Nun





kannst du in den nächsten Bereich hindurchmarschieren. Gehe links und verlasse die gegend durch den Ausgang. Du findest dich außen in einem eingegrenzten Bereich wieder. Rechts



und oben findest du die Blitzschlag-Waffe, die du einsteckst. Anschließend läufst du zurück. Gehe zurück zum Eingang. Gehe nach rechts und folge

dem Weg. Schließlich kommst du zu einer Tür, durch die du in den nächsten Abschnitt der Pyramide gelangst. Hier solltest du nach oben und nach links gehen, wo du den pinkfarbenen Schädel mit dem Sarkophag an der Wand benutzen kannst. Dieser wird sich bewegen und ein Loch in der Wand freigeben. Gehe hindurch und



folge dem Gang, während du versuchst, die zahlreichen Kreaturen auf dem Boden zu meiden. Links von diesem Bereich findest du eine weitere Waffe, nämlich die Minen, obwohl diese im Moment nicht von großem Nutzen sind. Verlasse die Gegend, und sobald du durch die Tür bist, gehst du nach links. Folge dem Weg, und du kommst zu der Tür, die dich zu der dritten bösen Mumie führt. Am besten greift



man sie mit den Minen an, aber lege niemals mehr als fünf auf einmal aus, denn das widerspricht den Gesetzen der Pyramiden.

Sobald du den Schlüssel hast, verläßt du die Pyramide und gehst zu der Pyramide in der oberen linken Ecke der Map. Trete ein und gehe nach links und nach oben. Du findest dich in einem Gang wieder, und vor dir ist ein Wasserraum. Gehe nach rechts und nach oben, und du gelangst zu einem Kleinbild-Dia, das du mitnehmen solltest, denn man kann es mit dem Projektor in der Arkade benutzen. Begib dich also mit dem Dia in die

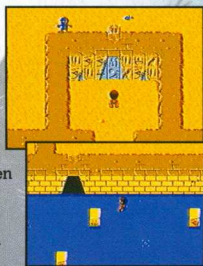


Shopping-Arkade und gib das Dia dem Mann mit dem Projektor im Hinterzimmer. Zum Dank händigt er dir einen sehr starken

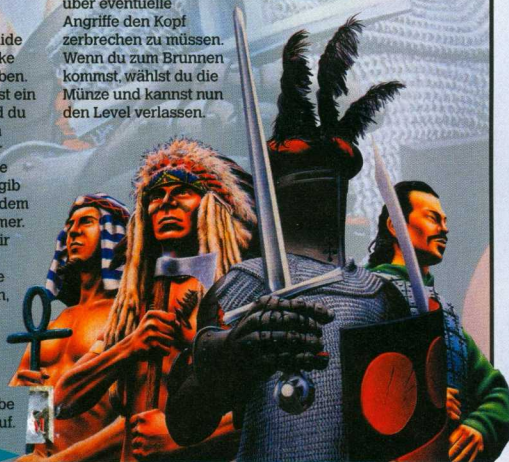


Magneten aus. Gehe hinaus in den Laden, und neben dem Verkäufer siehst du die Projektion des Codes für eine Tür, die du bald öffnen mußt. Schreibe dir den Code also auf.

Gehe hinaus und hinüber zu der Pyramide in der unteren linken Ecke der Map. Wähle den Magneten, um eine Menge metallisches Zeug anzuziehen. Eines davon ist ein Zauberspaten, der dir helfen wird, zu der vierten bösen Mumie zu gelangen. Wenn du den Spaten hast, schaltest du den Magneten aus und begibst dich zu der Pyramide in der oberen rechten Ecke der Map. In der Pyramide gehst du zu der Tür in der oberen linken Ecke. Marschiere in den überfluteten Raum und gehe nach rechts, wo ein riesiger Erdhaufen dein Fortkommen behindert. Benutze den Zauberspaten, um die Erde aus dem Weg zu schaufeln, und gehe weiter. Nun gelangst du zu einer verschlossenen Tür, vor der auf dem Boden die Zahlen 1 bis 4 zu lesen sind. Stelle dich in der Reihenfolge 1, 3, 2 auf die Ziffern, um die Tür zu öffnen. Folge dem Weg, und du gelangst zu der Tür, die dich zur letzten bösen Mumie führt. Wähle die Minen und betrete den Raum. Die Mumie beginnt mit 100 Gesundheits-Punkten, der Kampf wird also kein Honigschlecken, zumal sich auch auf dem Boden Kreaturen herumtreiben und aus den Ecken Schüsse auf dich abgefeuert werden. Am besten legt man einfache Minen und bleibt in Bewegung. Hüte dich vor den kleinen Kreaturen, wenn sie auf eine Mine treffen, denn die Explosion könnte auch dich mitreißen.



Sobald du mit der Mumie fertig bist, bekommst du eine Münze, die du in den Wunschbrunnen werfen kannst. Nimm sie und begib dich zu dem Brunnen, den man an der Stelle findet, an der man mit dem Level begonnen hat. Es werden keine Feinde in der Nähe sein, du kannst den Weg zurück also in vollen Zügen genießen, ohne dir über eventuelle Angriffe den Kopf zerbrechen zu müssen. Wenn du zum Brunnen kommst, wählst du die Münze und kannst nun den Level verlassen.



COLONIZATION



Hier ist er, der Guide auf den alle so sehnlich gewartet haben. Ja, wir aktualisieren unsere ohnehin schon sehr gelungene Colonization-Lösung aus dem letzten Jahr und verpassen ihr ein zeitgemäßeres Outfit. Hoffentlich gefällt euch unser „Colonization `96 Remix“.

Colonization bietet dem Spieler eine sehr breite Palette an Möglichkeiten und eine Vielzahl von individuellen Einstellungen. Der Schlüssel zum Spiel: immer zum richtigen Zeitpunkt das meiste aus seinen Siedlungen herausholen. Unser Guide will denjenigen helfen, die bei dem Versuch, Amerika zu kolonisieren, immer wieder hinter ihre Konkurrenten zurückfallen.

LANDUNG UND SIEDELN

Zunächst mußt du dich entscheiden, wo dein Schiff anlegen soll und wo du deine erste Kolonie gründen willst. Dabei muß



man eine ganze Reihe von Faktoren berücksichtigen. Am besten fährt man erst einmal mit seinem Schiff den ganzen Küstenstreifen entlang, den man sich für seine Landung ausgesucht hat, denn so wird nach und nach die ganze Küstenregion sichtbar. Wenn du dann feststellst, daß du hier auf einem kargen Eiland deine Siedlung errichten würdest, suchst du dir lieber einen anderen Landeplatz. Dort, wo du an Land gehst, sollten zumindest ein paar besondere Ressourcen zu finden sein, wie etwa Pinien oder Silbervorkommen, denn diese tragen dazu bei, daß sich deine Kolonie in der Anfangsphase schneller entwickelt. Wahrscheinlich wirst du einem Eingebornenstamm begegnen, wenn du landest, und hier empfiehlt es sich nicht, gleich auf Konfrontationskurs zu gehen, egal wie klein der Stamm auch sein mag. Am besten schließt man Freundschaft mit den Eingeborenen, zumindest in der Anfangsphase des Spiels.



Auch wenn es gut ist, ein paar besondere Ressourcen im Bereich seiner Kolonie zu haben, gibt es außer den bereits erwähnten kleinen Inseln eigentlich keinen wirklich schlechten Platz zum Siedeln. Vergeude also nicht allzuviel Zeit bei der Suche des besten Platzes. Kümmere dich nicht um die Form der Küstenlinie oder um die vorgelagerten Inseln, denn du willst ja nicht auf Dauer vom Seehandel abhängig bleiben. Sehr wichtig ist es allerdings, daß du deine Kolonie in der Nähe eines Fischerei-Quadrats gründest. Mit einem Dock und einem gut ausgebildeten Fischer kannst du eine Kolonie der Größe 6 x 8 ernähren, ohne weitere Männer zur

Nahrungsproduktion abstellen zu müssen. Wie gesagt gibt es nur einen schlechten Ort für eine Kolonie, aber natürlich auch einen ganz besonders gut geeigneten Platz. Es handelt sich dabei um eine Landmasse, die Raum genug für mindestens 10 Kolonien bietet und gleichzeitig ein ganzes Stück von den anderen europäischen Mächten entfernt ist. Es lohnt sich, dafür über den Pazifik zu segeln, denn es ist am besten, den anderen aus dem Weg zu gehen. Wenn sich die anderen europäischen Mächte dann nämlich zum Angriff entschließen, bekommst du es nur mit kleinen Expeditionstrupps zu tun und nicht mit der ganzen feindlichen Militärmacht auf einmal.



Wenn du dich letztendlich für einen Landplatz entschieden hast, schaust du dir das Land im näheren Umkreis genauer an und suchst dir eine Stelle für deine erste Siedlung. Hast du den perfekten Ort gefunden, mußt du dich entscheiden, ob du zwei Siedlungen errichten willst oder nur eine mit der doppelten Bevölkerungszahl. Wenn du nicht lediglich einen der beiden unteren Schwierigkeitsgrade spielst, empfiehlt es sich, lieber zwei Siedlungen mit je einfacher Population zu errichten. In den höheren Levels bekommt der Computer

Produktions-Boni, und die anderen Nationen entwickeln sich mit rasanter Geschwindigkeit. Erforsche und erkunde schnellstmöglich so viel Land wie möglich, um mit den Computergegnern mithalten zu können. In den frühen Stadien des Spiels wird sich selbst in den höheren Schwierigkeitsgraden dir gegenüber niemand feindselig verhalten, es sei denn, du provozierst jemanden. Fange also auf gar keinen Fall nun schon einen Streit mit irgend jemandem an. Falls du den Conquistadoren-Level oder einen höheren spielst, solltest du auch daran denken, daß du am Anfang kein Geld zur Verfügung hast und deshalb nicht sofort nach Europa



zurückkehren oder weitere Kolonien kaufen kannst. Stattdessen mußt du darauf warten, bis eine verfügbar wird. Folglich ist es besser, am Anfang zwei Siedlungen zu haben, so daß du bei deiner Rückkehr nach Europa eine Menge Rohstoffe verscherbeln kannst. Wenn du eine Siedlung mit zwei Kolonisten hast, muß einer davon Nahrung ernten, um sich durchzubringen. Er kann also darüber hinaus nichts produzieren, was dir Extra-Geld einbringt.



Was immer du mit deiner ersten Siedlung machst, lege sie nicht weit entfernt von der Küste an, denn dann kann dein Schiff nicht die wertvolle Ladung aufnehmen, die du in Europa in Bares umwandeln willst. Schließlich willst du nicht jetzt schon Zeit, Geld und Mühe verschwenden, um eine Straßenverbindung für Transportwagen zu bauen. Mach dir wegen eventueller Überschneidungen mit Eingeborenendörfern keine Sorgen, denn ein Gründervater (Peter Minuit) wird sich dieses Problems für dich annehmen, solange du ihn vorher im Spiel angewählt hast. Vielleicht hältst du es ja für eine gute Idee, dich mit einer Siedlungseinheit auf eine besondere Ressource zu spezialisieren.



Das beste Beispiel ist ein Kolonist, der sich auf den Abbau von Silber spezialisiert, das ihm einen großen Profit verschafft. Auf diese Weise kannst du schon bald im Spiel eine Menge Geld ansammeln. Später im Spiel kannst du jeweils eine Siedlung für jede Ressource einrichten - so bleibt die Ordnung gewahrt, und du weißt genau, wie viel Geld hereinkommt.

ANGESIEDELT

Sobald du deine beiden ersten Kolonien gegründet hast, mußt du unweigerlich mit deinem Schiff nach Europa zurückkehren. Hier kannst du mit deinen Ressourcen Handel treiben und Waren wie Pelze und Zuckerrohr verkaufen. Dadurch bekommst du genug Geld, um einen neuen Kolonisten anzuheuern, und möglicherweise wartet ein „Kostenloser“ ebenfalls auf dich am Dock. Es kann sein, daß es sich bei ihm um einen Kriminellen handelt, aber auch die sind zu diesem Zeitpunkt noch sehr nützlich, denn sie sind bereit, sich zu ändern. Den besten „Fang“, den man am Anfang des Spiels machen kann, ist ein erfahrener Pfadfinder, aber die können sehr teuer sein. Wenn du einen abgebrühten Scout schon früh im Spiel engagieren kannst, lösen sich viele Probleme von selbst, ohne daß du irgend etwas dazu tun müßtest. Es gibt eine Reihe von Kolonisten, die für dich die zweite Wahl darstellen: der gestählte Pionier, der Bauer, Holzfäller und Zimmermann sind alle gute, nützliche Neuerwerbungen, wenn



gerade kein Scout verfügbar ist. Trotzdem solltest du beherzigen, daß es immer besser ist, einen ausgebildeten Kolonisten mitzunehmen als einen unausgebildeten, wenn der gewünschte Kolonist gerade nicht zur Verfügung steht. Denn der Ausgebildete kann jeden Job eines Ungelernten übernehmen und außerdem seinen gelernten Beruf ausüben. Wenn du also einen Jesuiten-

Missionar auswählst und momentan für ihn keine Verwendung hast, kannst du ihn immer noch für allerlei Hilfsjobs einsetzen, bis du seine Fertigkeiten z. B. beim Verhandeln mit den Eingeborenen brauchst. Außerdem steigt dein Punktestand mit einem ausgebildeten Kolonisten schneller als mit ungelerten Kräften.



Du fragst, warum ihr ausgerechnet einen ausgebildeten Pfadfinder wählen sollt? Nun, er hilft euch, das Beste aus euren Beziehungen mit den Ureinwohnern zu machen. Wenn du einen ausgebildeten Scout in alle Eingeborenendörfer deines Gebiets schickst, bekommst du entweder Informationen über das Umland geliefert oder erhältst ein Gold-Geschenk. Je größer die Siedlung ist, die du besuchst, desto mehr Informationen oder Gold bekommst du. Mit einem guten Scout kannst du also in kurzer Zeit viel Gold anhäufen und lernst außerdem das Umland deiner Kolonie wie deine Westentasche kennen. Das hilft dir dabei, wenn du dich für den Standort deiner nächsten Siedlung entscheidest. Idealerweise solltest du einen gelernten Pfadfinder bereits von deiner ersten Reise zurück nach Europa mitnehmen können. Ist das nicht der Fall, solltest du so viele Rekruten wie möglich mit an Bord nehmen. Es ist egal, um welche Art von Rekruten es sich dabei handelt, du kannst sie alle beim Aufbau neuer Siedlungen im Umland gebrauchen, solange das Gebiet vorher erforscht worden ist.

Es lohnt sich nicht, eine bestehende Siedlung über eine doppelte Population hinaus zu erweitern. Statt dessen baust du mit deinen Rekruten eine neue Siedlung. Lege dabei nicht zu viele Siedlungen um ein Eingeborenendorf an, denn dann könnten die Ureinwohner Tribut verlangen, was dich eine Menge Geld kostet. Es könnte später sogar zum Krieg mit den Ureinwohnern führen.



EINE SIEDLUNG AUFBAUEN

NAME	PROFIT	REQUIREMENTS
Colonist (Casas, Specialty)	0	0
Farmer	1000	1000
Sea Fishery	1000	1000
Timber Harvest	1000	1000
Gold Mining	1000	1000
Iron Mining	1000	1000
Lead Mining	1000	1000
Copper Mining	1000	1000
Mercury Mining	1000	1000
Flour Mill	1000	1000
Blacksmith	1000	1000
Wool Mill	1000	1000
Wine Press	1000	1000
Distillery	1000	1000
Saltpeter Mine	1000	1000
Gunpowder Mill	1000	1000
Shipyard	1000	1000
Fort	1000	1000
Church	1000	1000
Warehouse	1000	1000
Market	1000	1000
Storehouse	1000	1000
Blacksmith	1000	1000
Wool Mill	1000	1000
Wine Press	1000	1000
Distillery	1000	1000
Saltpeter Mine	1000	1000
Gunpowder Mill	1000	1000
Shipyard	1000	1000
Fort	1000	1000
Church	1000	1000
Warehouse	1000	1000
Market	1000	1000
Storehouse	1000	1000

Auch Auseinandersetzungen mit eingeborenen Kriegeren sollte man in der Anfangsphase des Spiels meiden, auch wenn du die anderen Siedlungen aufgebaut hast.



Abgebrühte Pioniere, Farmer, Fischer, Holzfäller und Zimmerleute sind alles gute Kolonisten, denn mit ihnen kannst du deine Ressourcen ausbauen und die Strukturen aufbauen, mit denen du dein Dorf in eine mächtige Stadt verwandelst. Pioniere eignen sich besonders gut, um ein Quadrat um eine Siedlung zu kultivieren und dadurch produktiver zu machen. Mit ihnen kann man auch Straßen bauen oder auch einfach an Hunderte von Werkzeugen herankommen. Wenn du Zeit hast, kannst du ein Quadrat roden oder umpflügen und eine Siedlung darauf bauen. Dadurch wird dieses Quadrat superproduktiv.

Der Grundgedanke von Colonization besteht darin, seine Siedlungen so auszubauen, daß sie viel Geld abwerfen, das man dann in den Aufbau weiterer Siedlungen stecken kann, die wiederum viel Gewinn abwerfen. Dazu gilt es zunächst, die umliegenden Ressourcen möglichst produktiv zu nutzen. Ein erster großer Schritt ist, so früh wie möglich ein Dock und ein Lagerhaus zu errichten. Die Bedürfnisse deiner Siedlung werden sich allmählich herauskristallisieren, und die Gebäude und Straßen, die du aus dem Boden stampfst, haben darauf einen großen Einfluß. Nach dem Bau eines Docks kannst du Fischfang betreiben und somit deine Fischer einsetzen. Ozean-Quadrate eignen sich außer zum Fischen eigentlich kaum zu etwas, aber man kann mit ihnen Landquadrate für andere Zwecke freistellen. Hier gibt es einen Fehler im Design von Colonization: Man kann nämlich nur in Ozean- und See-Quadraten fischen, nicht jedoch in Flüssen. Wenn du jedoch einen Fischer an einem Fluß bei einer Festland-Siedlung platzierst, fordert dich das Programm zum Bau eines Docks auf. Ein Dock ist am Festland jedoch nicht verfügbar. Platziere also nie einen Fischer in einer Inland-Siedlung neben einem Fluß.



Ein Lagerhaus ermöglicht es dir, Vorräte deiner abgebauten Ressourcen anzulegen. Sobald du ein wenig geerntet und Rohstoffe abgebaut hast, stellst du fest, daß du deine Ressourcen in 100ern herumkarrst, so daß es offensichtlich ist, daß du Lagerhäuser brauchst. Nach dem Dock und einigen Lagerhäusern solltest du deine nächsten Gebäude abhängig von den Ressourcen erstellen, die sich im Umland deiner Siedlung befinden. Wenn du nicht gerade als Spanien spielst, die die sofortige Eroberung des Landes im Sinn haben, solltest du dir zunächst keine Gedanken über den Bau einer Umzäunung oder einer

Waffenkammer machen. Statt dessen solltest du dich darauf konzentrieren, deine Erträge aus den umliegenden Ressourcen zu maximieren. In diesem Stadium des Spiels empfiehlt es sich immer, eine Sägemühle zu bauen, denn dies erhöht die Produktivität der Zimmerleute, die dann mehr Häuser bauen können. Es lohnt sich aber nur, in solchen Bereichen zu bauen, die du fest in dein Imperium integrieren willst. So macht es wenig Sinn, eine Sägemühle in eine Siedlung zu stellen, die nur dem Abbau von Gold dient - das wäre eine Verschwendung, denn nach dem Abbau der Ressourcen ziehst du ja deine Kolonisten von diesem Ort wieder ab. Kirchen lohnen sich nur, wenn du verzweifelt auf der Suche nach Kolonisten bist. Vielleicht denkst du, daß man mit Kirchen gut Siedler aus Europa anlocken kann, aber in den meisten Fällen



ziehst du damit nur Kriminelle und Ungelernte an, also nicht die Leute, die du eigentlich haben willst. Um ein paar von den niedrigeren Kolonisten aus Europa anzulocken, solltest du einen erfahrenen Scout aussenden, denn er wird mit Sicherheit auf einen Jugendbrunnen stoßen, der sich hervorragend zum preiswerten Anlocken von Kolonisten eignet. Eine andere Methode, Kolonisten anzulocken, ohne allzuviel Geld dafür auszugeben, besteht darin, Missionare in den Eingeborenen-Dörfern des Umlandes zu platzieren. Nun wählst du früh im Spiel De las Casas als deinen Gründervater, und du stellst bald fest, daß die Zahl deiner Kolonisten rasch wächst.



UNABHÄNGIGKEIT

Zeit, deine eigenen Wege zu gehen. Das Endziel von Colonization ist, dich schließlich von deiner ursprünglichen Nation zu lösen (Unabhängigkeit) und die anderen europäischen Nationen sowie die Eingeborenen in deinem Land auf deine Seite zu ziehen. Natürlich kannst du das mit roher Gewalt durchsetzen, aber in deiner Kolonie gibt es auch Leute, die gegen die Unabhängigkeit und gegen Gewalt sind, du mußt dich also entscheiden, welchen Weg du einschlagen willst.



Um vor irgendeinem anderen Europäer die Unabhängigkeit zu erklären, müssen die meisten deiner Kolonisten Spezialisten sein. Das ist um so wichtiger, je höher der Schwierigkeitsgrad ist, in dem du spielst. Besonders leicht erreicht man dies in den früheren Stadien des Spiels: laß deine Kolonisten die Eingeborenen besuchen, damit sie deren Fertigkeiten erlernen. Später kannst du auch eine Schule in einer deiner Siedlungen bauen und dann sogar ein College oder eine Universität in einer oder zwei Siedlungen, die von deinen anderen Siedlungen leicht erreichbar sind. Nun hast du die Möglichkeit, all deine freien Kolonisten zu Spezialisten zu machen, die nötig sind, wenn man die Unabhängigkeit erklären will. Zunächst braucht man Meister bei den Zimmerleuten, Schmiedern, Holzfällern und Minenarbeitern. Mit Hilfe dieser Spezialisten kannst du die größeren Strukturen schneller bauen. Nach diesen Spezialisten bekommst du Staatsmänner, und du kannst dich nun an die Produktion von Freiheitsglocken machen.



Schließlich bekommst du die Waffenschmiede und erfahrene Soldaten, während du dich auf die Auseinandersetzung mit der Royal Expeditionary Force (REF) vorbereitest. Wenn du das Game auf dem Gouverneurs-Level spielst, ist die Freiheitsglocken-Produktion schon früh im Spiel sehr wichtig, so daß du schneller eine Universität bauen kannst.



Du wirst bemerken, daß du die Schmiede und Minenarbeiter erst richtig in der mittleren Spielphase brauchst, und bis dahin ist es einfacher, Werkzeugladungen oder eine fertige Struktur zu kaufen, sobald die Hammer-Produktion fertig ist. Außerdem solltest du wissen, daß du niemals einen Erzminen-Arbeiter ausbilden mußt, denn die Rekrutierung verschlingt letzten Endes mehr Geld als der Kauf eines ausgebildeten Erzminen-Arbeiters.

In Sachen Produktion besteht dein Ziel darin, die Waffen herzustellen, die du im finalen Showdown gegen die REF einsetzen mußt. Du kannst Schiffe und Kanonen kaufen, aber je mehr du kaufst, um so teurer wird das Ganze. Und schließlich bricht deine Ressourcen-Produktion, die für deinen Reichtum gesorgt hat, wegen des Kriegs in sich zusammen. Dann mußt du in der Lage sein, Items wie Schiffe oder Kanonen selbst herzustellen. Bei den Auseinandersetzungen mit der REF kannst du nie sicher sein, wann sie - wenn überhaupt - landet. Immerhin kannst du dich darauf verlassen, daß sie im Falle einer Invasion in der Nähe einer deiner Siedlungen an Land geht. Sie wird sich nicht weiterbewegen, bis diese Siedlung eingenommen worden ist, achte also darauf, dich auf diesen Bereich zu konzentrieren, wenn die REF landet. Wenn du also die Unabhängigkeit erklärst, solltest du sichergehen, daß all deine Siedlungen in der Küstenregion gut befestigt sind und mindestens über zwei Kanonen und eine Festung verfügen. Versuche, deine Drägoner aus deinen Siedlungen herauszuhalten, denn außerhalb können sie vom Hinterhalts-Bonus profitieren. Wenn du schließlich die Unabhängigkeit erklärst, solltest du vorher sicherstellen, daß der Anteil deiner Söhne der Freiheit über 70% beträgt. Damit bekommst du bei einem Angriff der REF einen hohen Schlachten-Bonus.

DIE SCHLACHT

Schlachten schlägt man in Colonization recht einfach. Bewaffnete Konflikte werden dir meist nicht aufgezwungen, die meisten Schlachten fängst du also selbst an.

Dennoch solltest du jederzeit auf alles gefaßt sein. Eine Kanone ist die stärkste Verteidigungs- und Angriffswaffe, die dir zur Verfügung steht, aber sie ist nur in befestigten Bereichen effektiv. Eine Drägoner-Einheit erledigt die Aufräumarbeiten nach einem Kanonenangriff sehr effektiv, und dabei kannst du meist sogar ein paar zusätzliche Kolonisten gewinnen.





Infanterie-Einheiten sind nur nützlich, wenn du eine unbewaffnete Gruppe angreift. Am besten vergriffst man die Infanterie und setzt sie lediglich zur Unterstützung ein. Du solltest daran denken, daß Pferde fast nichts kosten, die Kavallerie ist also immer eine gute Option.



Wenn du nicht als Spanier spielst, solltest du am besten die Eingeborenen in Ruhe lassen. Wenn du sie angreift, mußt du genügend Ressourcen haben, um den Krieg mit ihnen und der REF

durchzustehen. Die Eingeborenen können für dich in Kriegszeiten sogar eine Hilfe darstellen, wenn du dich mit ihnen gut stellst. So kann man die Eingeborenen gegen andere europäische Mächte aufstacheln, so daß dir um eine Sache weniger Gedanken machen muß.

Ein guter Scout hat ebenfalls seine Vorteile, wenn du daran denkst, Krieg anzufangen. Sobald er nämlich mit der Erkundung eines Landstrichs fertig ist, kannst du ihn in einer Siedlung einsetzen. Dort produziert der Scout 50 Pferde. Denke daran, daß auch die Zahl der Ställe mit den nachwachsenden Pferden zunimmt. Bringe einen Waggon ins Spiel, um die Pferde auf deine Siedlungen zu verteilen, und bald hast du mehr als 300 Pferde für deine Kavallerie zur Verfügung. Das ist auch der Grund, warum du an die Infanterie nicht viele Gedanken verschwenden solltest, denn die Kavallerie ist beinahe kostenlos, sobald die Pferdezucht einmal in Gang gekommen ist.

FÜHRERSCHAFT



Für deine Kolonien mußt du einen Anführer und Gründervater finden. Hier hast du

eine ziemlich reiche Auswahl, und alle Anwärter haben verschiedene Fähigkeiten und Vorteile. Wenn du beispielsweise Peter Minuit als deinen Gründervater wählst, kannst du das ganze Indianerland um den halben Preis kaufen. Im folgenden findest du deshalb eine Liste der Gründerväter in Colonization und ihrer Eigenschaften.

SIEUR DE LA SALLE

Er gehört am Anfang zu den nützlichsten. Mit ihm brauchst du dir keine Gedanken um eine Einzäunung machen, denn du bekommst sie automatisch.

PETER MINUIT

Mit ihm kannst du Land um den halben Preis erwerben, und du brauchst dir keine Gedanken über die Forderungen der Eingeborenen machen, wenn du deine Gebiete ausbaust.

BENJAMIN FRANKLIN

Mit Benjamin Franklin fallen einem die Verhandlungen mit den Rivalen wesentlich leichter.



Mit ihm kannst du andere Mächte daran hindern, kriegerische Handlungen gegen dich zu starten.

THOMAS JEFFERSON
Sehr hilfreich ab der Mitte des Spiels, denn er hilft beim Aufbau einer kontinentalen Armee.

HENRY HUDSON

Dieser Kerl ist nicht besonders nützlich, aber wenn du den Pelzpreis in den Keller sinken lassen willst, solltest du ihn wählen.

JAKOB FUGGER

Hilft dir, wenn du an boykottierte Waren herankommen willst, aber ein Bug im Spiel sorgt dafür, daß du dies auch erreichen kannst, indem du einfach „U“ drückst.



PAUL REVERE

Nützlich für Dreier-Siedlungen und kleinere in Kriegszeiten, denn ohne ihn könntest du nicht einen Bürger der Bevölkerung zum Soldaten machen.

Nun, das war's an der Strategiefrente. Schau einfach, daß du in den ersten 100 Jahren so weit wie möglich expandieren kannst, aber fang in dieser Zeit keinen Streit mit den Eingeborenen an. In den nächsten 50 - 100 Jahren versuchst du dann, so viel Geld wie möglich zu machen, so daß du dich in den letzten 50 Jahren ganz auf die Waffenproduktion konzentrieren kannst. Wenn alles nach Plan läuft, kannst du bis 1780 die Unabhängigkeit erreichen.





Beim Spielen von Colonization sind uns ein paar eigenartige Dinge aufgefallen, die sich für euch zum Vorteil oder auch zum Nachteil auswirken können. Werft einfach mal einen Blick auf unsere Liste.

1. Häufig läßt sich eine Kolonie am besten dadurch retten, daß man die Unabhängigkeit erklärt. Wenn du merkst, daß deine Siedlungen von Feinden umzingelt sind, empfiehlt es sich, die Unabhängigkeit zu erklären - dann verschwinden alle feindlichen Truppen, und du hast es nun nur noch mit der REF zu tun - mit wesentlich größeren Erfolgchancen. Mit der REF wird man leichter fertig, denn hier mußt du nur an verschiedenen

Landeplätzen kämpfen und nicht all deine Siedlungen gleichzeitig vor den europäischen Konkurrenten beschützen.



2. Die Computergegner müssen sich nicht mit der REF abgeben, wenn sie die Unabhängigkeit erklären.

Normalerweise bekommst du dann nur eine Nachricht, daß ihnen ihr Mutterland die Unabhängigkeit gewährt hat. Das kann dich in Schwierigkeiten bringen, denn es bedeutet, daß die REF ihre ganzen Kräfte auf dich konzentrieren kann. Deshalb empfiehlt es sich, immer dann ebenfalls die Unabhängigkeit zu erklären, wenn einem anderen Spieler die Unabhängigkeit gewährt wurde. So kannst du als erster in den Genuß des Bonus kommen.



3. Du solltest daran denken, daß es nicht einfach ist, eine Siedlung wieder loszuwerden, die über eine Einzäunung verfügt. Das ist wichtig zu wissen, wenn man eine feindliche Siedlung mit

Einzäunung übernimmt. Um die Siedlung abstoßen zu können, mußt du alle Kolonisten daraus entfernen, bevor du auf die Ressourcen zugreifen kannst, die in der Siedlung produziert wurden.

4. Schlachten sind nicht immer ganz berechenbar - so kann es passieren, daß ein erfahrener Dragoon von einem feindlichen Jungsoldaten geschlagen



wird. Gleiches gilt jedoch nicht für dich, schau also, daß du für einen Rückzug bereit bist, falls du überrannt wirst.

5. Gründe auf einem Pinien-Quadrat keine Siedlung, denn aus irgend einem unerfindlichen



Grund wird sie dann nicht fähig sein, Holz zu produzieren. Auf jedem anderen Quadrat kannst du Nahrung und die für dieses Quadrat typische Spezialität herstellen.

6. Selbst wenn du mit allen anderen in Frieden lebst, wirst du irgendwann einmal von einem der Computergegner angegriffen. Dies bricht jedoch den Friedensvertrag so lange nicht, bis du dich revanchierst -

sehr seltsam. Dies scheint jedoch nur der Fall zu sein, wenn Benjamin Franklin im Kongreß sitzt.

7. Einige Strukturen verlangen erst eine bestimmte Populationsgröße, bevor man sie bauen kann. So braucht man für eine Kathedrale eine Population von 16 und für eine Universität 10. Dies gilt allerdings nur, wenn du damit beginnst, die Struktur zu bauen. Wenn du beispielsweise eine Universität brauchst, holst du kurzfristig einen weiteren Kolonisten aus einer

anderen Siedlung, beginnst mit dem Bau und schickst anschließend den Kolonisten zurück.

Das einzige Problem besteht hier darin, daß dabei möglicherweise dein Söhne der Freiheit-Bonus sinkt. Wende diesen Trick also sehr sparsam an.



CODES

Halli hallo bei den Codes! Wir haben diesmal ein wenig mehr für alle CD32-Besitzer auf Lager. Es ist genau ein, ja ein Cheat für ihre Maschine. So wird das ja wohl richtig zu einem CD32-Festival diesen Monat. Dazu servieren wir aber dann noch ein paar tolle Action Replay-Codes.

ALIEN BREED 3D

EXTRA-MUNITION

Dieser Cheat ist für das erste der phantastischen Alien Breed-Spiele. Hier hätten wir natürlich unsere ganzen Tips mit einem einzigen Cheat abhaken können. Doch wartet erst gar nicht auf Cheats zu The Killing Grounds, denn wie wir uns erkundigt haben, gibt es hier keinen einzigen Cheat im Spiel versteckt. Doch für alle, die noch am ersten Teil zu kauen haben, hier ein nützlicher Cheat. Wenn das Spiel gerade eben geladen wurde und ihr im ersten Level seid, nehmt die zwei Munitions-Kisten mit und drückt „Escape“. Wenn ihr nun das Spiel startet, sind die zwei Munitionsladungen zu eurer Munition dazu addiert worden. Dies kannst du nun so oft machen, wie du Lust dazu hast.

CIVILIZATION

NEUE WELTEN

Dies ist nicht unbedingt so etwas wie ein Cheat. Trotzdem ist dies in jedem Falle eine einfache Möglichkeit, eigene Welten zu kreieren und so den Spielspaß noch um einiges zu verlängern. Alles, was man benötigt, ist Civilization und Dpaint V und viel Zeit. Lade nun Dpaint V und lade damit ein File aus dem Civilization-Verzeichnis, der sich „CIVMAP1bm“ nennt. In der linken Ecke siehst du nun eine Karte der Erde, die du irgendwo anders hin abspeicherst. Nun kannst du dir deine eigene Welt zeichnen, mußt dabei allerdings einige Farbusammenstellungen beachten.

Zartes Grün Graslandschaft
Zartes Blau Dschungel
Dunkles Blau Ozean
Braun Flachland
Lila Berge
Weiß Arktis
Dunkles Grün Wald
Mittleres Blau Wüste
Rot Berge
Grau Tundra

DIGGERS CD32

EXTRA-JUWELEN

Diggers ist eines dieser lustigen kleinen Spiele, mit denen man Stunde um Stunde verbringt, und man weiß am Schluß gar nicht so genau, warum man so lange Zeit damit verbracht hat. Seltsam! Hier aber ein kleiner Cheat für alle CD32-Spieler. Um also an jede Menge Extra-Juwelen zu kommen, mußt du zuerst einmal horizontal fünf Quadrate weit einen Tunnel graben. Nu gräbst du ein Quadrat nach unten und dann wieder eines diagonal nach oben, so daß du wieder auf der Höhe deines Tunnels bist. Nun gräbst du dich im schmaleren Teil des Gefälles nach unten, um es so verschwinden zu lassen (wenn du es siehst, weißt du, was ich meine). Nun kannst du innerhalb dieser Gräben einen Digger plazieren und ihn diagonal nach oben in die Richtung des Gefälles graben lassen. Diese Digger kommen zwar nirgends hin, sie finden aber andauernd Juwelen, die aus dem Nichts zu ihnen kommen.

FIRE AND ICE

LEVEL-SPRUNG

Hier ist ein kleiner nützlicher Cheat zu dem extrem schweren Jump & Run namens Fire and Ice von Graftgold. Für dieses Spiel ist jeder Cheat von großen Nutzen, deshalb hier für alle, die noch Fire and Ice spielen, dieser Tip. Beim grünen Rennabschnitt (Level 2) stellst du dich oben an den Abhang, drückst den Stick nach unten und drückst dann noch Feuer. So erscheint eine Schneeflocke und ein Treppenabsatz aus lauter Fragezeichen. Nun läufst du die Treppen hoch und springst einfach in den Teleporter dort hinein, der dich an eine Stelle viel weiter im Spiel bringt. Mit etwas Glück bekommst du dabei sogar unendlich viele Leben (funktioniert leider nicht immer).

FRONTIER ELITE 2

EXTRA-ERWEITERUNGEN

Auch diesen kleinen Tip haben wir extra für euch aufgetan. Leider ein paar Tage nach unserem Frontier-Special der letzten Monat. Doch hier ist er nun! Starte auf „Lave“ und kaufe dir eine „Viper“ mit einem Laserstrahl. Kaufe auch noch einen automatischen Piloten und vier Homing-Missiles und einen Atmosphären-Schild. Vergiß deinen Treibstoff nicht und frage nach der Startfreigabe. Dein Ziel ist zwar „Zaonce“, doch du fliegst nach „TIONISLA“ und erst dann ans eigentliche Ziel. Gehe zur planetaren Industrie, dann zur Raumstation und schau dir die Erweiterungen dort an. Hier gibt es nun viel mehr Erweiterungen zu weitaus interessanteren Preisen.

SIMCITY

EXTRA-GELD

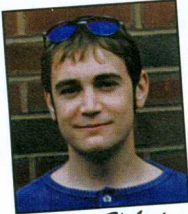
Dieser Cheat ist für das gute alte SimCity. Eventuell funktioniert dieser Cheat auch bei SimCity 2000, falls ihr den passenden Rechner für das Spiel daheim habt. Dieser Cheat bringt dir jedes Jahr einen kleinen Vorteil, ohne daß deine Bürger davon Wind bekommen. Sie denken sogar, daß du der Allergrößte bist, denn sie merken nicht, daß sie Steuern zahlen. Zu Beginn eines Jahres setzt du die Steuern auf 0%. Lasse bis Dezember so niedrig und erhöhe sie dann auf 20%. Nun kommt das Geld hereingeflossen, und du kannst die Steuern im Januar wieder auf 0% setzen.

WING COMMANDER

MISSION-AUSWAHL

Ich habe mir doch tatsächlich für die Kaffeepause einmal Wing Commander aus dem Archiv geholt. Nach einiger Zeit war mir klar, wie gut, aber auch wie schwer dieses Spiel doch war. Und dafür habe ich euch einen Cheat ausgegraben, den ich schon vor Jahren abdrucken hätte sollen. Mit diesem Cheat kannst du die Missionen einfach überspringen und so gleich die schwereren Missionen später im Spiel bestehen. Wenn du also von der „Claw“ abhebst, dann solltest du bis auf ca. 400 kps beschleunigen und dann einige Sekunden warten. Nun dreht du um und fliegst mit eingeschaltetem Afterburner auf die „Claw“ zu. Kurz bevor du dann auf die „Claw“ prallst, drückst du den Notausstieg und wirst feststellen, daß du überlebt hast und die nächste Mission vor dir liegt.

EXPERTENTIPS...



Tomas Hubert

Hallo bei den Expertentips, wo wir euch immer einen speziellen Tip zu eurem speziellen Problem geben. Also wenn ihr ein Problem mit Liebe, dem Leben oder noch besser einem Spiel habt, dann schreibt uns einfach, und wir geben euch den passenden Rat dazu.

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

Liebe Amiga Games!
Könn ihr mir bitte bei meinem Problem

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

helfen, das ich bei Indiana Jones and the Fate of Atlantis habe. Ich hänge vor dem Tempel und komme nicht hinein. Der Verkäufer läßt mich nicht hinein, und ich habe wirklich keine Ahnung, wie ich an ihm vorbeikommen kann. Habt ihr eine Idee?
Stefan Frank

A. Und wieder eine unserer leichteren Aufgaben! Wer das nicht weiß, der sollte sich wohl besser an Spiele wie Bubble Bobble oder Rainbow Islands halten, denn die sind bedeutend leichter zu spielen. Doch nichts für ungut, Stefan, wenn du in den Tempel willst, mußt du ganz einfach mit dem Papageien reden, und schon bald kannst du den Verkäufer dazu überreden, dich in den Tempel zu lassen.

Hallo Leute!

Da ich ein heimlicher James Bond bin, könnt ihr euch vorstellen, daß ich sehr gerne Operation Stealth spiele. Seit ich nun an diesem Spiel spiele, bin ich wohl der echte James Bond geworden. Dachte ich zumindest, denn das Spiel ist extrem schwierig, und mein internationales Spionagetraining hat mir auch nicht helfen können. Mein Problem ist es, daß ich und meine Freundin immer mit Steinen an den Füßen über Bord geschmissen werden. Ich weiß nicht, wie ich aus dieser Lage entkommen könnte. Könn ihr bitte mir, und ganz nach James Bond-Manier auch meiner Freundin, aus dieser Situation helfen?
Gerhard Wondlandt

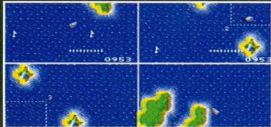
OPERATION STEALTH

A. Du lebst ein wenig in einem Traum, kann das sein? Doch ich helfe dir auch hier heraus. Du benötigst genügend Geld, um dir für deine Lage das Armband zu kaufen. Dies kannst du eventuell so machen, daß du deine Dollars zweimal in die örtliche Währung eintauschst. Sobald du dann genügend Geld hast, solltest du zu dem Typen am Strand gehen und von ihm das Armband kaufen. Trage das Armband, und kurz bevor du dann über Bord geworfen wirst, benutzst du das Armband noch schnell. Bist du dann im Wasser, so wartest du ungefähr, bis du am Boden angekommen bist und benutzst das Armband dann erneut, um dich zu befreien. Schwimme nun zu deiner Freundin und „benutze“ sie, um auch sie zu befreien.

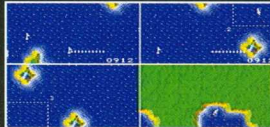
...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...

TANX 'N' STUFF

Diesen Monat gibt es mal etwas ganz Neues. Wir zeigen euch beim PD-Spiel Tanx 'n' Stuff, das sich sicher schon jede Menge Leute besorgt haben und das wohl als Pausenfüller schlichtweg genial ist, wie ihr gegen eure Gegner einen kleinen Vorteil und so den Sieg herausohlen könnt.



Zuerst solltest du gleich deine Basis verlassen und alle Flaggen einsammeln, die du ohne Gefahr schnappen kannst. Wenn du mit Freunden spielst, wird es schwer, einen Kampf aus dem Wege zu gehen. Läßt du jedoch die anderen kämpfen, kannst du einige Flaggen problemlos erwischen.



Sind dann alle freien Fahnen eingesammelt worden, geht es dann erst richtig los. Doch bevor du andere Fahnen einsammelst, solltest du erst einmal die Verteidigungslinien dort zerstören. Die Geschütztürme zerstörst du am besten von einem seitlichen Winkel heraus, da sie dich so nicht so leicht treffen können.



Konzentriere dich nicht nur auf die nächstgelegene Basis, denn eine Basis weiter weg hat eventuell mehr Fahnen in ihrem Besitz. Für ein oder zwei Fahnen ist es wirklich nicht unbedingt sinnvoll, eine Basis anzugreifen.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Hallo AG!
Wie geht es euch denn so? Ich schreibe euch heute wegen The Secret of Monkey Island. Ich weiß, daß das unglaublich nervig für euch sein muß, doch hoffe ich, daß ihr mir beim besten Adventure-Spiel aller Zeiten weiterhelfen könnt. Mein Problem ist folgendes: ich kann die versiegelten Koffer im Laderaum des Schiffes, das nach Monkey Island fährt, nicht öffnen. Ich habe mit dem Seil als Zünder bei der Kanone herumexperimentiert und das Pulver in die Mündung geschüttet, doch nichts ist passiert. Ich weiß, daß ich den Topf aus der Küche als Helm benutzen und mich so auf ein anderes Schiff schießen lassen kann, doch wann kommt ein anderes Schiff vorbei? Ich weiß, daß ihr genug von den M.I.-Fragen habt, doch ich brauche eure Hilfe nun einmal echt dringend.
 Simon Erlwein

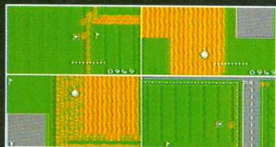
A. Es stimmt, daß ich die Monkey Island-Fragen bald nicht mehr hören kann, doch wir sind ja schließlich dazu da, euch zu helfen. Der Grund dafür, daß du die versiegelten Truhen nicht öffnen kannst, ist weil sie versiegelt sind. Und du sollst dich auch nicht auf ein anderes Schiff schießen, sondern direkt auf Monkey Island. Wo du diese Idee nur her hast. Doch nun schnell zur Lösung deines Problems. Hole dir die Flagge vom Mast. Gehe nun in den Lagerraum, nimm das Seil, öffne die Truhe und nimm dann den Wein. Nimm nun noch das Pulver und gehe in Kombüse, wo du den Topf vorfindest. Öffne nun noch den Schrank und nimm das Müsli mit. Öffne es und nimm den Preis mit. Gehe in deine Kabine und nimm die Tinte und benutze deinen Preis (ein Schlüssel), um den Schrank zu öffnen. Darin ist ein Rezept und ein paar Zimtstückchen. Gehe in die Kombüse und benutze die Zimtstückchen, die Pfefferminzbonbons, die Flagge, die Tinte, den Wein, das Gummihuhn, das Pulver und das Müsli im Kochtopf. Nun wird es erst einmal ein wenig verrückt, und du kannst dann die Visitenkarte von Stan ins Feuer geben. Nimm nun noch mehr Pulver mit und gehe dann an Deck. Nun kommt Monkey Island in Sicht, und du kannst die Kanone bereit machen, um dich auf die Insel schießen zu lassen.

FUTURE WARS

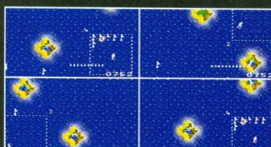
Hallo Amiga Games!
Ich habe Future Wars gerade mal wieder eine Zeit lang gespielt, da es ja scheinbar keine neuen guten Adventure-Spiele für den Amiga gibt. Das Problem ist nur, daß ich es vor über drei Jahren das letzte Mal gespielt habe und somit fast alles vergessen habe, was ich tun muß. Im Moment versuche ich gerade, aus dem Gefängnis zu fliehen und komme nicht raus. Ich habe den Schlüssel benutzt, um das Gitter zu entfernen, doch jetzt weiß ich nicht mehr weiter. Was kann ich tun, um hier aus dem Gefängnis zu kommen? Schaut in eurem Archiv bitte nach und helft mir!
 Michael Knappe

A. Tja, Michael, das wird nicht so einfach für dich. Du hast leider etwas leider recht Unlogisches übersehen. Du hast die Gasgranate offensichtlich nicht dabei. Diese ist sehr schwer zu finden, außer du liest bei uns hier nach natürlich. Erinnere dich daran, wie du die Frau aus der Glaskuppel befreit hast. Die Granate liegt rechts von diesem Zylinder herum. Sobald du sie hast, kannst du sie durch das Gitter hindurchwerfen und das Loch dann mit der Zeitung stopfen, damit das Gas nicht zu dir in die Zelle strömt. Der Rest ist dann eigentlich recht einfach, und du brauchst uns hierbei vermutlich erst einmal nicht mehr.

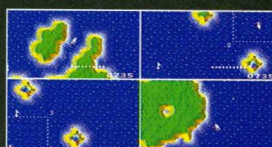
Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...Kurztips...



Achte immer auf die anderen Screens der Spieler, um sehen zu können, was sie wohl gerade tun. Ist einer z. B. weit von seiner Basis entfernt, so kannst du diese angreifen, da er wohl nicht mehr rechtzeitig zur Verteidigung zurück sein wird.



Doch während du die Basen anderer Leute angreifst, solltest du auch immer daran denken, daß sie das gleiche tun werden. Wenn du hier auch auf die anderen Screens achtest, siehst du, wenn dich jemand angreift. Bist du nahe genug, so solltest du am besten zurückkehren und die Basis verteidigen.



Bist du im Falle eines Angriffs nicht nahe genug an deiner Basis dran, so kannst du einen Hinterhalt legen, um deine Fahne zurückzugewinnen, bevor der Gegner damit in seiner Basis ankommt. Achte dabei auf dessen Bildschirm und laß ihn möglichst nicht wissen, daß du seinen Angriff bemerkt hast. Warte dann einfach auf seinem Heimweg auf ihn und fange ihn ab.

Liebe Amiga Games,

ich möchte diesen Brief kurz halten, denn ihr müchtet vielleicht gar nicht mehr weiterlesen, wenn ihr erst die Worte „Monkey Island 2“ hört. Ja, ich frage mal wieder nach diesem Spiel und hoffe, daß ihr es noch einmal übers Herz bringt, hier zu helfen. Mein Problem liegt darin, daß ich nicht weiß, wie ich den Affen von der Bar bekomme. Ich habe es schon mit meiner Banane probiert, doch der Barkeeper sagt mir nur, daß ich verschwinden soll. Was soll ich denn sonst machen, damit ich den Affen weg schaffen kann?

David Kleinherz

MONKEY ISLAND 2

A. Das ist eigentlich recht einfach, und ich denke, ich kann dir helfen. Ich frage mich sogar fast, warum du für so etwas überhaupt unsere Hilfe benötigst. Egall Befestige die Banane einfach am Metronom, und wenn die Banane dann hin- und herpendelt, wird der Affe davon hypnotisiert werden. Sobald der Affe dann komplett in Trance ist, kannst du ihn einfach aufnehmen und mit ihm gehen.

Hallo Leute!

Ich schreibe einmal nicht wegen eines Adventure-Spieles, wie all die anderen Leser. Das Spiel, bei dem ich Hilfe benötige, ist der Klassiker unter den Plattformspielen: New Zealand Story. Ich habe mir gerade von einem Freund das Spiel ausgeliehen, weil er sagte, es wäre recht gut. Und er hat wirklich recht! Habt ihr vielleicht ein paar Cheats für dieses Spielchen?

A. Ich bin froh, daß ich dir hier helfen kann, Richard. Ein Cheat für New Zealand Story ist viel schöner, als wieder einmal zu erzählen, wie man „Le Chucks Monkey Sorcerer“ löst. Nun aber zum Cheat, der dir die Level-Auswahl und unendliche Leben spendiert. Dieser Cheat ist noch aus einer Zeit, in der die Cheats richtige Cheats waren und jedes Spiel einen hatte. So sollten meiner Meinung nach die Cheats immer aussehen. Tippe also einfach während des Titelschirmes „FLUFFYKIWI“ ein, und schon ist der Cheat aktiviert.

NEW ZEALAND STORY

Hallo Amiga Games!

Ich bin ein großer Fan der Police Quest-Serie, oder besser gesagt, ich war einer, bis ich zu Police Quest III kam. Wann jemand sagt, das Spiel wäre hart, so untertreibt er maßlos. Unmöglich wäre hier wohl besser angebracht. Ich bin schon immerhin bis zum vierten Tag gekommen, weiß aber ab hier wirklich nicht mehr weiter. Ich hoffe, ihr könnt ein wenig Licht in das Dunkel meines Falles bringen, denn ich hänge total und komme ohne eure Hilfe wohl niemals mehr weiter in diesem Spiel.

Alexander Papst

POLICE QUEST III

A. OK Alex! Ich helfe dir sofort! Du erinnerst dich sicher daran, daß der zweite Tag damit begann, daß dich der Chef daheim angerufen hat. Tag 3 beginnst du daheim und gehst dann zur Arbeit ins Büro. Hier nimmst du eine Notiz mit, auf der die Adresse 325 South Second Street steht. Der Tag endet dann im „Oak Tree Mall“, und du gehst dann zur Station und danach nach Hause. Der vierte Tag beginnt für dich wieder daheim. Du solltest nun dein Haus verlassen und zur Station gehen. Gehe dann ins Büro und du gehst eine Notiz auf deinem Tisch. Nimm diese Notiz mit und gehe dann in den dritten Stock, wo du dir vom Techniker eine Suchvorrichtung geben läßt. So kommst du auf den richtigen Weg, um den vierten Tag zu beenden und so eventuell auch das Spiel irgendwann einmal abschließen zu können.

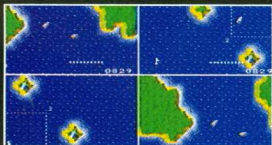
Liebe Amiga Games, ich hoffe ihr könnt mir bei einem kleinen Problem helfen, daß ich mit Simon the Sorcerer habe. Ich bin eigentlich recht gut im Spiel vorwärtsgelangen, doch weiß ich im Moment einfach nicht, wie ich oben auf die Drachenhöhle kommen kann. Jeder kleine Tip wäre nett von euch.

Andreas Weinmann

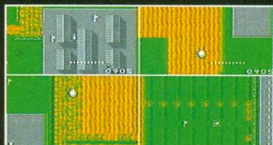
SIMON THE SORCERER

A. Der Junge kommt schnell auf den Punkt, das mag ich! Zuerst solltest du die kalte Arznei auf der Nase des Drachen anwenden, damit er auch wirklich schläft. Dieses Mittel bekommst du beim Druidenhaus. Sobald er schläft nimmst du dir den Feuerlöscher und gehst wieder. Außerhalb der Höhle kombinierst du das Seil des Schmieds mit dem Haken aus der Mine. Nun benutzt du diese Kombination mit dem Stein oben auf der Höhle und kannst nach oben klettern.

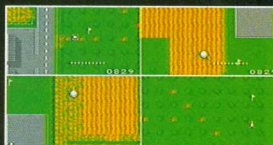
...Kurtztips...



Hinterhalte zu legen ist bei Tanx 'n' Stuff sehr wichtig. Bei den Boots-Leveln sollte man Hinterhalte zwischen Insel und Buchten legen. Achte darauf, daß du sofort genau feuerst: da du gesehen wirst, sobald die Gegner auf den Bildschirm kommen. Benutze also weitreichende Schußwaffen.



In den Panzer-Leveln ist das Legen eines Hinterhaltes wesentlich einfacher, da du hier mehr Versteckmöglichkeiten hast und du erst gesehen wirst, wenn der Gegner an dir vorbei ist. Möchtest du jemand bestimmten angreifen, so schaust du einfach auf dessen Bildschirm und kommst dann aus deiner Deckung heraus, bevor dieser noch auf deinen Bildschirm fährt.



In den Panzer-Leveln sind auch noch jede Menge Hindernisse wie Büsche Hecken und Gebäude im Weg. Diese können um deine Basis herum durchaus von Vorteil sein. Also zerstöre sie nicht einfach. Doch beim Gegner solltest du sie zerschießen, um es selbst so einfacher zu haben.

LESER TIPS...

Computer Verlag GmbH
 Amiga Games
 Kennwort: **Leser Tips**
 Istarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

**TOWER
 ASSAULT CD32**

Hallo Amiga Games-Redaktion!

Ich bin einer von diesen Narren, die sich sofort bei Erscheinen des CD32 so ein Ding gekollt hatten und dann geglaubt haben, daß es ewig leben würde. Hab ich mich geirrt, ok Mann! Ich möchte wieder zu meinem guten alten Amiga zurück, doch wer kauft mir das CD32 noch ab? Doch mit der Zeit habe ich dann doch ein paar gute Spiele dafür gefunden, die es allerdings auch für den Amiga geben würde. Meine Lieblingsspiele sind Speedball 2 und Alien Breed - Tower Assault. Ich habe beide Spiele wirklich endlos durchgezockt und dann für euch zu beiden Spielen einen Mini-Guide geschrieben. Ich hoffe, ihr habt Lust dazu, diese Tips abzudrucken.
 Florian Manger

TOWER ASSAULT

Hiermit solltet ihr alle Infos bekommen, um durch das Spiel zu kommen.

1. Plant euren Weg zuerst einmal voraus. Und auch wenn normalerweise der kürzeste Weg der beste ist, so liegen auf einer längeren Route oftmals Extraleben, Extrageld oder Munition, Schlüssel und Waffen.
2. Bevor du den Hauptturm oder den Militärstützpunkt betrittst, solltest du unbedingt ausreichend starke Waffen und eine gute Panzerung besitzen.
3. Wenn du auf einen der Endgegner triffst, so kannst du diesen zerstören oder auch einfach umgehen. Achte dann allerdings darauf, daß du beim Endgegner alles mitnimmst, da du in diesen Raum dann nicht mehr zurückkehren kannst.
4. Begibst du dich in einen Korridor-Level, so solltest du jede Menge Schlüssel bei dir haben, da kaum die Zeit haben wirst, nach neuen Schlüsseln zu suchen.
5. Die komplette Mission sollte eigentlich vorher gut geplant werden. Wenn du z. B. ein bestimmtes Objekt zerstören sollst, dann sollte das letzte Objekt möglichst nahe am Ausgang liegen. Solltest du mit einem Schalter etwas in die Luft jagen müssen, so solltest du vorher natürlich alles Wichtige aus diesem Level an dich genommen haben.
6. Beim Zerstören von Generatoren darfst du keine Munition verschwenden. Statt dessen solltest in die obere linke Ecke des Generators laufen, und er wird sich selbst zerstören.
7. Die kleinen Aliens im Freien sind harmlos. Schieße also nicht sinnlos auf sie, sondern weiche ihnen einfach aus.
8. Du solltest alle Level voll und ganz erkunden, da es immer irgendwas geheime Plätze für dich gibt. Siehst du eine dünne Wand, so zerschreibe sie, um in den Teil dahinter zu gelangen. Räume mit offenen Türen mußt du ebenfalls immer untersuchen, da sich meistens ein sinnvoller Gegenstand versteckt. Kommt du an eine Tür, so versuche erst zu erobern, was sich in dem Raum dahinter befindet, bevor du hineingehst.
9. Die Icons für Unverwundbarkeit schützen dich allerdings nicht gegen Strahlungen. Gehe also nicht zu nahe an die Strahlungsschilder heran.
10. Die Waffen sind wohl der wichtigste Faktor in diesem Spiel. Kaufe nicht gleich die kleinen Waffen. Denn auch wenn sie im Moment sinnvoll sind, so kannst du sie im weiteren Spielverlauf vergessen. Spare dein Geld für große Waffen auf.
11. Die Geschütztürme außen und innen sind eigentlich recht dumm. Du kannst dich hinter deiner Deckung positionieren und auf sie schießen, ohne daß sie dich treffen werden.
12. Und zu guter Letzt brauchst du im Zivilkomplex keine Schlüssel und solltest deswegen auch keine Zeit für die Suche danach vergeuden.

A. Danke lieber Florian. Wir hatten zwar nicht mehr genug Platz für Speedball 2 und hatten außerdem schon genügend Tips dafür. Doch hier ist dein Alien Breed-Guide voll und ganz abgedruckt!

CHART-TIPS

Hallo und herzlich willkommen zu unserer Hitparade! Eine recht stabile Auflistung der beliebtesten Spiele bietet sich uns dar. The Killing Grounds an der Spitze und Sensible World of Soccer gleich danach auf Platz 2. Dazu haben wir noch Cheats zum Player Manager 2 und zu Microcosm für das CD32. Probiert sie einfach mal aus, und wenn ihr mehr wollt, dann schaut einfach auf unseren Codeseiten nach.



- | | |
|---|--------------------|
| 1 ALIEN BREED 3D 2 | 6 ZEEWOLF 2 |
| 2 SENSIBLE WORLD OF SOCCER-
EURO EDITION | 7 LEGENDS |
| 3 SUPER SKIDMARKS- DATA DISKS | 8 SPERIS LEGACY |
| 4 WORMS | 9 WILLI LEMKES.... |
| 5 WATCHTOWER | 10 HILLSEA LIDO |

PLAYER MANAGER 2

Anco hat seit Kick Off und Kick Off 2 nicht mehr so richtige Knaller abliefern können. Kick Off 96 war nicht gerade eines meiner Lieblingsspiele, da es sich äußerst schwer steuern ließ. Doch was soll's. Es gibt ja noch den Player Manager 2, der eigentlich ganz ansehnlich geworden ist. Und hierfür haben wir einen Cheat, der es auch erlaubt, ein exzellentes Team zu ergattern und tolle Sponsoren an Land zu ziehen. Zuerst brauchst du allerdings vier Manager im Spiel. Nun transferierst du alle deine guten Spieler in ein Team hinein. Nun entledigst du dich deiner schlechteren Spieler, um so an ein wenig Geld zu kommen. Nun spielst du ein paar der nächsten Spiele mit einem echt miesen Team, und du wirst so schon bald zu dem vorher zusammengestellten Topteam kommen.



- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1 SUPER SKIDMARKS | 6 ZOOL |
| 2 GLOOM | 7 RISE OF THE ROBOTS |
| 3 WEMBLEY INT. SOCCER | 8 LEMMINGS |
| 4 MICROCOSM | 9 SUBWAR 2050 |
| 5 SUPER METHANE BROS. | 10 SUPER LEAGUE BOWLING |

MICROCOSM (CD32)

Ihr CD32-Besitzer könnt euch wirklich nicht beschweren. Dies ist hier nun schon der dritte Cheat für euer liebgewonnenes graues Stück Plastik. Dieser Cheat hier ist für Microcosm, das wirklich toll aussieht, spielerisch allerdings eher Mittelmaß ist. Wir zeigen euch nun kurz und bündig auf, wie ihr in diesem Spiel unbesiegbar werden könnt. Bei der ersten Zwischenstation wählst du den ersten Level aus und startest das Spiel. Bei der ersten Abzweigung gehst du nach rechts und bei der zweiten nach oben. Nun drückst du Pause und drückst auf dem Pad die folgende Kombination: GELB, ROT, GRÜN, BLAU, OBEN, LINKS

Ein seltsamer Ton erklingt, und sobald du nun weiterspielst, bist du unbesiegbar.

TIPS & TRICKS - R-S

Diesen Monat geht es bei den Buchstaben „R“ und „S“ weiter. Schaut nach, ob ein Spiel für euch dabei ist.

R

R-TYPE

UNENDLICHE LEBEN

Wenn du bei R-Type unendlich viele Leben haben willst, dann gibst du deinen Namen als „SUMITA.“ (Punkt nicht vergessen) ein.

R-TYPE 2

UNBESIEGBARKEIT

Um hier unbesiegt zu werden, drückst du einfach „P“, hältst dann den linken Mausknopf gedrückt und drückt noch „F1“.

RAIDER

LEVELCODES

Ich überlege schon lange, wie ich die Levelcodes anders ankündigen könnte:

SHOT	PEAR
DYKE	KILN
HIGH	BAND
LINK	

RBI BASEBALL

SPIEL-CHEAT

Sollte es deiner Gegner bis auf die dritte Base schaffen, dann hältst du den Joystick nach links gedrückt und drückst „SHIFT“ und Feuer, um ihn so aus dem Spiel zu werfen.

RESCUE

LEVELCODES

Hier ein paar Levelcodes für Rescue:

GAME	REGEN
NEBEL	JUMPMAN
BERGE	SUPER
RUNDE	SCHNEE
SCHUSS	ZOCKER

RETURN OF JEDI

LEVELSPRUNG

Gib in der Highscoreliste einfach „DARTH VADER“ ein. Nun kannst du mit „F“ den nächsten Level erreichen.

RETURN TO GENESIS

UNBESIEGBARKEIT

Gehe zum Titelschirm und gib dort „WASP.ASM“ ein. Nun drückst du noch „F5“ und bist unbesiegt.

REVELATION

LEVEL-CODES

Ein paar Levelcodes zu Revelation:

10	SIRENS	50	DOLLAR
20	LOADER	60	CHANGE
30	PLAYER	70	FINGER
40	RESULT		

RICK DANGEROUS

UNENDLICHE LEBEN

Tippe „POOKY“ beim Titelschirm ein, und du bekommst unendlich viele Leben.

RICK DANGEROUS 2

UNENDLICHE LEBEN

Um hier an unendlich viele Leben zu kommen, tippst du einfach beim Titelschirm „BURN IN HELL“ ein.

RINGS OF MEDUSA

CHEAT-MENU

Wenn das Spiel geladen wird, dann gibst du „DESOXYROBONUKLEINSAEURE“ ein. Nun kannst mit „HELP“ ein Cheat-Menü aufrufen.

RINGS OF ZON

CHEAT

Um bei Rings of Zon an die Cheats zu kommen, mußt in das Optionsmenü gehen und dort die linke Amiga-Taste drücken. Nun kannst du während des Spieles mit „F9“ und „F10“ cheaten.

RISKY WOODS

CHEAT

Hier ist das Cheaten sehr einfach. Drücke während des Spieles nur „F1“ für Leben, „F2“ für Geld und „F3“ für den nächsten Level.

ROAD BLASTERS

CHEAT-CODE

Während des Spieles tippst du „LAVILLASTRANGIATO“ ein. Nun kannst du mit 1 bis 4 die Waffen auswählen, mit „S“ in den nächsten Level und mit „F“ nachtanken.

ROAD RASH

EXTRAGELD

Bist du es leid, dir dauernd ein neues Motorrad verdienen zu müssen? Mit dem folgenden Code sollte dies jedoch kein Problem mehr darstellen.
00001 04310 MSOPC 17PFM

ROBIN HOOD

CHEAT-CODES

Halte „ALT“ gedrückt und versuche dann einmal einen dieser Codes.

370	371	372	441	213
214	659	103	166	167
828	666			

So sollten verschiedene Sachen passieren, die dir bei deiner großen Reise helfen werden.

ROBIN SMITHS CRICKET

BOWLING-CHEAT

Um den Computer jedesmal „rauszubowlen“, bewegst du den „Bowler“ nach ganz links oder rechts. Nun stellst du die Stärke auf Maximum und die Spin-Anzeige ungefähr auf halb. So sollte es klappen.

ROBOCOD

CHEAT-MODUS

Tippe „THE LITTLE MERMAID“ beim Titelschirm ein und benutze dann die folgenden Tasten, um verschiedene Sachen zu aktivieren: RETURN, F6, F7, K, P, F, X, M.

Um unbesiegt zu werden, springst du auf das erste Gebäude und nimmst die folgenden Gegenstände der Reihe nach mit: Kuchen, Hammer, Erde, Apfel, Halm. Wenn du dann in den ersten Raum gehst, so läufst du gleich wieder nach links heraus, und es sollten nun alle Türen im Spiel für dich offen stehen.

ROCK 'N' ROLL

CHEAT-CODE

Tippe „RAINBOW ARTS“ als deinen Namen ein und verwende dann die folgenden Tasten:

F3	PICKAXE	F7	BOMBE
F4	SPEED UP	F8	FALLSCHIRM
F5	SPIKES	F9	ERHÖHT KARTEN-TIEFE
F6	PANZERUNG	F10	NÄCHSTER LEVEL

ROCK STAR ATE MY HAMSTER

CHEAT-CODES

Tippe „COLBOPS“ ein und drücke dann folgende Tasten:

F7	\$100.000
F8	DIE BAND SPIELT GUT
F9	MAXIMALE ZUSCHAUER

ROLLING THUNDER

UNENDLICH ENERGIE

Tippe „JIMBBY“ ein, und du hast unendlich viel Energie. Mit „L“ kannst du zudem einen Level weiter kommen.

ROLLING RONNY

EXTRAGELD

Ein weiterer leichter Cheat. Drücke einfach „F9“ für ein wenig Extrageld.

ROTOR

LEVEL-CODES

Hier sind die Level-Codes zu Rotor:

1	GAG	4	MEN
2	LIP	5	AWE
3	SLY	6	TNT

To access the battle computer the code is 'PIT'.

RUBICON

CHEAT-CODE

Um in den Cheat-Modus zu kommen, drückst du „SPACE“ und tippst „THE REAPER“ ein. So hast du unendliche Leben und kannst mit „F1“ bis „F7“ die Waffen auswählen. Mit „F10“ löst du die Waffen wieder auf und mit „L“ überspringst du den Level.

S

SAINT DRAGON

UNENDLICHE LEBEN

Starte dein Spiel wie immer und drücke dann „CAPS LOCK“ und tippe: „DECAFFEINATED“. Nun sollte der Bildschirm oben scrollen, um dir anzuzeigen, daß du nun unendlich viele Leben besitzt.



SARAKON

LEVELCODES

Und weiter geht's mit den Levelcodes:

5	HANUKKAH	25	OPAL
10	JOENK	30	TROLL
15	GENCON	35	VRANX
20	LUNKWILL		

SATAN

UNENDLICH VON ALLEM

Mit dem folgenden Cheat bekommst du alles in rauen Mengen. Halte zu Beginn des Spieles „ALT“, „1“ und „D“ für unendliche Leben gedrückt. Wenn du „ALT“, „1“ und „M“ drückst, bekommst du endlos Energie und Credits.

SAVAGE

UNENDLICHE LEBEN

Zu Beginn von Level 2 kommst du, wenn du noch alle drei Leben hast, „SABATTA“ eingeben. Auch kommst du mit „BRUISER“ das gleiche Ergebnis erzielen.

SCHIZOPHRENIA

LEVELCODES

Ein paar schizophrene Levelcodes bitte:

RVEP	LBZL
MJJK	DRLO
FHND	KLBD
PBIM	WNYS
OTHK	LJET

SCJ

ZEIT-CHEAT

Um ein wenig zusätzliche Zeit zu kommen, tippst du „IN A GARDEN IN“ beim Titelschirm ein. Nun drückst du „1“ während des Spieles und bekommst so genügend Zeit aufs Konto.

SCOOBY AND SCRAPPY DOO

CONTINUES

Tippe einfach irgendwam in Spiel die folgenden Worte ein und benutze dabei nur Kleinbuchstaben: „qwertyuiopasdfghjklzxcvbnm“. So bekommst du jede Menge zusätzliche Continues.

SCORPION

EXTRALEBEN

Tippst du „IMPORTUGAT“ in der Highscoreliste ein, so bekommst du zehn Extraleben.

SDI

LEVELSPRUNG

Tippe bei der Highscoreliste „ALERIC“ ein und drücke dann „F“, um den Level zu überspringen.

SECRET OF MONKEY ISLAND

ENDSEQUENZ

Wenn du die Endsequenz sehen willst, ohne das Spiel durchzuspielen, dann drücke einfach „CTRL“ und „W“.

SENTINEL

LEVELCODES

Hier ein paar Levelcodes zu Sentinel:

0514-13679994	1058-53527981
0704-09548849	1197-56217748
0906-42666746	1400-79380940

SEDLER

LEVELCODES

Nachfolgend eine Auswahl an Codes zu Die Stedler:

UNITY

OPTION

SIGN

GATE

PIECE

XAVER

PASTURE

FOUNTAIN

CANYON

YOKI

PASSIVE

SHACKLED

LEVELSPRUNG

Um hier den nächsten Level zu erreichen, drückst du einfach „+“.

SHADOW OF THE BEAST

UNENDLICHE LEBEN

Um hier an unendlich viele Leben heranzukommen, mußt du, sobald der Titelschirm dieses schweren Jump & Run erscheint, folgendes tun. Halte beide Mausknöpfe und den Feuerknopf gedrückt, bis man dich dazu auffordert, Diskette 2 einzulegen. Nun hast du schon unendlich viele Leben zur Verfügung.

SHADOW WARRIORS

CHEAT-MODUS

Für diesen Cheat brauchst du jede Menge Finger. Während das Intro noch läuft, hältst du „CTRL“, „F“, „ESC“, „F2“, „rechts“, „ALT“, „V“ und „ENTER“ (nicht Return) gedrückt. Nun bist du im Cheat-Modus und kommst mit „1“ oder „2“ Energie aufladen. Mit „HELP“ kommst du einen Level weiter und mit „Q“ wirst du unbesiegt.

SHINOBI

CREDITS

Für endlose Credits bei Shinobi hältst du das Spiel nur an und tippst „LARSXVIII“ ein.

SIDEARMS

CHEAT-MODUS

Tippe während des Spieles in Großbuchstaben „FTBOK“ ein. Nun kommst du mit fast jeder Taste der Tastatur einen speziellen Effekt hervorrufen.

SILKWORM

UNENDLICHE LEBEN

Bei Silkworm gibt es zwei Cheats, mit denen man unendliche Leben bekommt. Du kommst entweder die „HELP“-Taste gedrückt halten und das Spiel mit der Feuertaste starten oder beim Kontroll-Optionen-Menü „SCRAP 28“ eintippen.

SIM CITY

EXTRAGELD

Schalte „CAPS LOCK“ ein und tippe „FUND“ ein. So bekommst du 10.000 Dollar zusätzlich. Nachst du dies mehr als dreimal, so wird es ein Erdbeben geben.

SINBRAD AND THE THRONE OF FALCON

SPIEL-CHEAT

Wenn du gerade besiegt worden bist, dann wählst du das Icon zum Beenden an und dann Continue. So kommst du frisch wieder ins Spiel zurück.

SINK OR SWIM

LEVELCODES

Nachfolgend gibt es eine kleine Auswahl an Levelcodes zu Sink or Swim.

RINGWORLD	STRENGTH
MYBREAKFAST	MISTLETOE
TIMEPIECE	WONDERSTUFF
DOCTORWHO	KILLERFISH
SOCKATTACK	THELEMITT
HORSEFACE	

SKIDZ

UNENDLICH ALLES

Während des Spieles hältst du Feuer gedrückt und drückst „ALT“. Drückst noch gleichzeitig „C“, so bekommst du alles ohne Ende, drückst du „L“, kommst du einen Level weiter.

SKY HIGH STUNTMAN

UNENDLICHE LEBEN

Tippe beim Titelschirm „CHEAT“ ein, und du bekommst unendlich viele Leben und Smartbomben.

SLAYER

UNENDLICHE LEBEN

Um hier an unendliche Leben zu kommen, solltest du am Ende eines Levels den Wächter vernichten und dann in seinen Körper hineinstürzen.

SLEEPWALKER

Um in den Cheat-Modus zu kommen, mußt du beim

Titelschirm folgendes tippen:

„DINGADINGANGMYDANGALONGLING“.

Nun kommst du mit „RETURN“ einen Level weiter, mit „TAB“ deine Energie aufladen und mit „M“ die ganze Karte einsehen.

SLYSPY

UNENDLICHE CREDITS

Gib die Code-Nummer als „0-0-7“ ein und tippe dann während des Spieles „SHAKEN NOT STIRRED“ ein. Nun hast endlose Credits.

SONIC BOOM

CHEAT-MODUS

Gib deinen Namen in der Highscoreliste als „DOUGAL“ ein und benutze dann folgende Tasten:

F1	Energie
F2	Dronen
F3	Levelsprung

SORCERER'S APPRENTICE

CHEAT-MODUS

Drücke nach dem ersten Titel-Screen „TAB“ und gib dann einen der folgenden Codes ein:

WIZARD

SPELLS

ARCANE

DRUID

SPACE ACE

CARTOON-MODUS

Halte das Spiel an und tippe „DODEMODEXTER“ ein, und du kommst von nun an das Spiel beobachten, während der Computer es für dich durchspielt.

SPACE ACE 2

CARTOON-MODUS

Tippst du „HURRYDEXTERO“ ein, so schaltet das Spiel in den Cartoon-Modus, und du brauchst nur noch zuzusehen.

SPACE CRUSADE

SCHADENS-CHEAT

Um deinen Schaden herabzusetzen, wenn du angegriffen wirst, solltest du andauernd „ESC“ drücken.

SPACE HARRIER

UNENDLICHE LEBEN

Dieser Cheat benötigt zwar ein wenig Zeit, doch bekommst du dafür unendliche Leben. Spiele das Spiel durch und lande

möglichst auf der zweiten Position in der Highscoreliste. Gib dort deinen Namen als „RAF“ ein.

SPELLBOUND

LEVELCODES

Hier sind einige Levelcodes zu Spellbound:

HEY Y MYPI
 OUDI NTAW
 DYON OMAN
 CALL NUTS

SPHERICAL

LEVELCODES

Die folgenden Levelcodes sind für ein Einzelspieler-Spiel:

9 RADAGAST
 19 YARMAK
 39 ORCSLAYER
 59 SKYFIRE
 75 MIRGAC

Zwei-Spieler-Spiel

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

SPIDERTRONIC

LEVEL-AUSWAHL

Spiele dich in die Highscoreliste und gebe dort deinen Namen als „CHEAT“ ein und drücke Return und die Feuertaste. Wenn du nun zur Eingabe aufgefordert wirst, gibst du „GAME.LS“ und den Level, in den du willst, ein.

LEVEL-EDITOR

Um in den geheimen Editor zu kommen, tippst du bei der Levelauswahl „EDIT“ (E mit Shift).

ST DRAGON

UNENDLICHE LEBEN

Halte den linken Mausknopf so lange gedrückt, bis das Spiel fertig geladen ist, und du bekommst automatisch unendlich viele Leben.

STAR WARS

BONUS

Wenn du den Kanal auf dem Todesstern ohne zu feuern durchfliegst, so bekommst du einen speziellen „FORCE“-Bonus.

STARDUST

LEVELCODES/CHEAT

Um mit drei Leben genau dort wieder anzufangen, wo du ein Leben verloren hast, benutzt du einfach das folgende Paßwort:

ADQQAASGIM

Und hier sind auch noch einige Levelcodes für euch:

BCQQAASAGN DSAQAASANMN
 CCSAQAALOO EDSAQAATANKM

STARGLIDER

CHEAT-MODUS

Um unbesiegbar zu werden, solltest du zuerst einmal dein Schiff verlangsamen, dann „F“, die „Backspace“-Taste drücken und „JSARG 5“ eingeben. So wirst du unbesiegbar, und wenn du „P“ drückst, bekommst du auch noch Extra-Raketten dazu.

STARGOOSE

SCHUTZSCHILD

Um unendlichen Schutzschild zu bekommen, mußt du nur alle F-Tasten der Reihe nach drücken (F1 bis F10).

STARQUAKE

TELEPORTER-CODES

Lest weiter und genießt die Teleporter-Codes:

SOLUN NICA
 LUANG BORNO
 TSOIN CWORE
 KOKEA KWANG
 HINDI ADKEA

STARRAY

CHEAT-MODUS

Tippe im Optionen-Bildschirm „AL YANKOVIC“ ein. Drücke „F5“ für einen speziellen Effekt, und wenn du „X“, „T“ und „C“ drückst, erscheint ein Cheat-Menü.

STEG THE SLUG

LEVELCODES

Levelcodes für den guten alten Steg:

3 EDOUTIOCKO
 5 ODQMUVLIC
 7 LEGLDTRHK
 9 OEFVHAGHLV
 10 PEGTHIGLD

STONEAGE

LEVELCODES

Hier noch ein paar Codes zu Stoneage:

BIFISI SOFOBO
 HAVULU SAVOLI
 DIVOBI BOVIBE
 HUVESU HIVADA

STORMBALL

CHEAT-MODUS

Tippe „LET ME WIN“ während des Spieles ein, und du hast den Cheat-Modus aktiviert.

STORMLORD

LEVELSPRUNG

Tippe „DRAGONBRIDGE“ ein und starte das Spiel. Drücke nun die Space-Taste, und du kannst mit „L“ nun einen Level weiter.

STORMTROOPER

EXTRALEBEN

Gehe zur Highscoreliste und gib deinen Namen als „JAMES CAMERON“ ein. Nun kannst du immer dann, wenn du neue Leben benötigst, einfach „F9“ drücken.

STREET FIGHTER

LEVELSPRUNG

Um bei Street Fighter einen Level weiterzukommen, mußt du „STREET CHEAT“ eingeben und kannst dann mit der „HELP“-Taste die Levels überspringen.

STRIDER

LEVELSPRUNG

Drücke „F9“ und halte dann „HELP“, die linke Shift-Taste und „1“ gedrückt. Dann drückst du noch einmal „F9“. Nun kannst mit 1 bis 5 die Levels anwählen und mit „F1“ bis „F4“ im Level vorwärtskommen.

STRIDER 2

EXTRA-ENERGIE

Starte dein Spiel und tippe „SWIFT“ ein. Nun sollte ein Cheat-Icon erscheinen, durch das du mit „E“ Extra-Energie und mit „D“ die Roboter-Energie bekommst.

STRYX

UNENDLICH ENERGIE

Wenn du „HELP“, „M“ und „E“ gedrückt hältst, bekommst du unendliche Energie. Wenn du die gleichen Tasten und „F10“ drückst, kommst du gleich zum Ende des Spieles.

SUBURBAN COMMANDO

LEVELCODES

Hier nun noch ein paar Codes zu Suburban Commando:

NRQPOUIDON
 HIKKIOIBGP
 GHJKHNIHGP

SUPER CARS

CHEAT-MODUS

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, gibst du den Namen von Spieler 1 als „WONDERLAND“ und den von Spieler 2 als „THE SEER“ ein.

SUPERFROG

LEVELCODES

Die Levelcodes zu Superfrog:

392822	984841
477444	093152
882311	981122
091332	017632
818234	398112
298383	

SUPREMACY

EXTRA-TREIBSTOFF

Um an zusätzlichen Treibstoff zu kommen, solltest du einen Solar-Satelliten auf einem Planeten ohne Treibstoff-Reserven verschrotten. Nun erhältst du 30.000 Tonnen Treibstoff.

SWIBBLE DIBBLE

LEVELCODES

Auch zu Swibble Dibble haben wir Levelcodes:

PITBULL	TACH NANA
GUMMIBAERLI	YOU SEXY MF
GAMEBOYSUCKS	

SWITCHBLADE 2

LEVEL-AUSWAHL

Tippe beim Titelbildschirm „LEVEL“ ein und dann noch die Nummer des Levels, zu dem du springen willst. Wenn du „CHROME“ eingibst, kommst du zu einem kleinen Extraspiel.

SWIV

UNENDLICHE LEBEN

Drücke „P“, um das Spiel anzuhalten, und tippe dann „NCC-1701-D“ (benutze Caps-Lock dazu). Und schon hast du endlos Leben zur Verfügung.

Die Nr.1 für unbegrenzten Amiga – Spaß



AMIGA MAGAZIN

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin

10/95 Das Computer-Magazin für

Gibt's für
14,80 Mark auch
mit CD-ROM

DM 7,80

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

Aus gutem Grund das meistgelesene Amiga Magazin:

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



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

Rasanter Trip durch die Galaxis

Wendetta 2175

Kaum vor zwei Monaten angekündigt, überraschte uns das Münchner Softwarelabel Skills bereits mit der fertigen Version ihrer hektisch wilden Weltraumschlacht. Wir haben es den bösen Aliens gnadenlos gegeben.

Die Kriege auf der Erde sind endlich zu Ende, und wir schreiben das Jahr 2175. Doch als wäre das alles viel zu schön, um wahr zu sein, wird die Menschheit nun mit einer neuen Gefahr konfrontiert. Eine außerirdische Rasse namens Terrans hat unsere Erde entdeckt. Statt unseren schönen Planeten zu verwüsten, saugen sie einfach alle Materie, sprich Bäume, Sträucher, Autos etc. von seiner Oberfläche ab. Zurückgezogen in einem unterirdischen Bunker haben jedoch einige Menschen diesen Putzfilm der Aliens überlebt und basteln eifrig an zwei Ster-

nenschiffen, mit denen sie die Invasoren ein letztes Mal angreifen wollen.

Ready for Rock'n'Roll

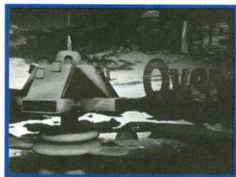
Nur das erste der insgesamt sieben umfangreichen Szenarien erinnert etwas an den Weltraumklassiker Project X von Team 17. Eine Horde diffuser Alien-Objekte muß in typisch horizontaler Art und Weise vom Himmel oder besser gesagt vom Screen gefegt werden. Mit einem aufrüstbaren Waffenarsenal aus verschieden ausgerichteten Power-Up-Lasern bahnt man sich seinen Weg durch diesen Level, wobei man besonders auch auf die Gegner achten muß, die



Nur wenige Meter über dem Boden säuberst Du diese Region von der Alienbrut.

Dein Kampfschiff von hinten her anfliegen und unter Beschuß nehmen. Wiederholt sich diese Stage in sehr ähnli-

Wendetta 2175 spielt sich wahnsinnig schnell und flüssig, so daß man nur selten zum Luftholen kommt.



Nachdem Dein letztes Schiff zerstört wurde, bleibt Dir nur noch die Flucht in einer Rettungskapsel nach Nirgendwo.

cher Form im 5. Spielabschnitt, jedoch mit anderem Background, so vermißt man trotz der ganzen Hektik etwas die ursprünglich angekündigten Extrawaffen. Wie auch im

übrigen Spiel, konnten wir nämlich weder die versprochenen Zielsuchraketen, Smartbomben noch ähnliche Spezialitäten entdecken, die die zugegeben beeindruckende Durchschlagskraft der vollen Laserbewaffnung hilfreich ergänzen sollten. So vermögen diese beiden Szenarien zwar zu



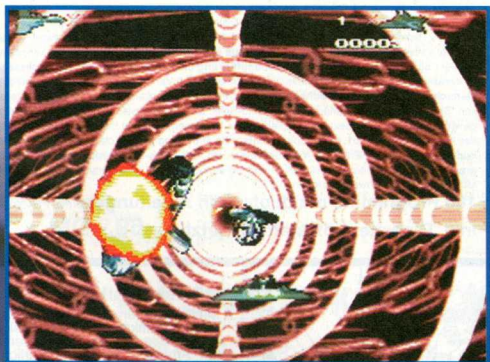
Kurz vor dem Endziel begegnet man diesem Astronauten, den man nach Schema F jedoch schnell eliminiert hat.

begeistern, erreichen jedoch noch nicht die spieltechnische und taktische Qualität wie vergleichsweise Disposable Hero oder Project X.

Willkommen im Tunnel!

Am wohl beeindruckendsten werden die Flugsequenzen dieses Shoot 'em Ups in den 3D-Szenarien dargestellt. Bereits im 2. Level landen wir in einem gekrümmten Hypertunnel, begrenzt von zahllosen kleinen weißen Punkten. Später erwartet uns dann noch ein Meteoritenschauer in den Weiten des Weltalls sowie ein recht enges Tunnelsystem, vergleichbar den Blutbahnen von Microcosm. Stufenlos werden animierte Objekte herangezogen, die zwar nicht unbedingt immer

besonders außerirdisch anmuten (Speere, Knochenhände usw.), jedoch meistens sehr beeindruckend animiert wurden. So drehen sich kleine fliegende Untertassen, größere Raumschiffe und Satelliten nochmals um ihre eigene Achse und erscheinen dadurch dem Spieler äußerst plastisch und greifbar. Kollisionen mit feindlichen Objekten, die man in den 3D-Szenen nicht neutralisieren kann, sollte man tunlichst vermeiden, da dies spätestens nach dem zweiten, dritten Zusammenstoß den Verlust eines Lebens zur Folge hat. Wäre andererseits das Ausweichen gar nicht mal so schwierig, so hat man zumindest in einigen der 3D-Stages dies dadurch erschwert, daß man zudem auch nicht an die Ränder der Röhren prallen darf.



Die gegnerischen Objekte sind meist mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt.



Die wechselnde Krümmung des Tunnels fordert schnelles Feuern und geschicktes Manövrieren.

Immer noch in der dritten Dimension

Die Wendetta-Programmierer hatten wahrlich eine Vorliebe für spektakuläre 3D-Zooms. Konntet Ihr Euch bereits in unserer Oktober-Ausgabe der Amiga Games von einem kurzen Levelabschnitt beeindrucken lassen, so ist auch die Hochgeschwindigkeitsjagd über die Planetenoberfläche ein berauschender Genuß, der, zumindest bei Joypads, Deinen Daumen schnell schmerzen läßt. Anders als in den Tunnels herrscht hier die Schwerkraft vor, weshalb Du einerseits Dei-

ne Mühle immer krampfhaft in der Luft halten muß und zudem auch den Ansturm der Gegner zu bewältigen hast. Passend zum betont hektischen Gameplay gehört natürlich auch der richtige Soundtrack. Hier werden die Turbinen Deines Jets nochmals angeheizt von fetzigem Techno-Beat, der nur zwischen den einzelnen Stages etwas abklingt. Hier wird nämlich der Handlungsfaden mit kleinen Movie-Sequenzen weitergesponnen, wozu entspannende Tunes sowie teilweise etwas Sprachausgabe als passend empfunden werden. Die Filmchen selbst wurden mit ebensolcher Liebe zum Detail kreiert, wie

INFO Die Vorgeschichte

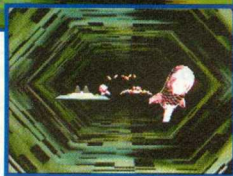
Vortex Design hat seine zugegebenermaßen recht gewöhnliche Story über diese Aliens, die die Erde bedrohen, zumindest optisch mehr als ansprechend aufbereitet. In einem mehrminütigen Vorspann, teilweise bestehend aus Standbildern sowie auch aus Animationen, zeigen sie, welche grafischen Möglichkeiten selbst in einem gewöhnlichen A1200 stecken. Neben der rotierenden Energiekugel im Kontrollzentrum ist vor allem die Startsequenz der beiden Abfangjäger gut gelungen. Untermalt von heroisch dramatischen Klängen heben die Schlachtschiffe filmreif ab, wobei selbst Licht- und Schatteneffekte wie auch Effektspiegelungen im glänzenden Metall der Startbahn berücksichtigt wurden.





Scharfe Kurven und schwere Meteoriten machen Dir in diesem Abschnitt das Leben schwer.

man sie schon im übrigen Gameplay gefunden hat. Vor wechselnden Backgrounds werden hier wunderschöne Kameraschwenks vollzogen, die sich vorwiegend auf das Herannahen und das Vorbeifliegen unseres Zwei-Player-Minigeschwaders konzentrieren. Insgesamt gesehen hat Wendetta 2175 mit seinen rund 35 MB Programmumfang schönes Parallax-Scrolling und beeindruckendes 3D-Zooming zu bieten. Die gebotene Action und Intelligenz der Gegner läßt



Dieser feindliche Raumkruzer zerberst nach Abschluß in mehrere Wrackteile, mit welchen Du keinesfalls kollidieren solltest.

zwar noch viele Wünsche hinsichtlich eines anspruchsvollen Gameplays offen, doch wer auf simple pure Action steht, übersieht solche Schönheitsfehler sicherlich gerne.

Oliver Preißner

COMMENT

Die tolle Grafik und der fetzige Sound werden von dem etwas eintönigen Gameplay überschattet. Im Two-Player-Modus ist Wendetta 2175 jedoch immer eine Herausforderung, seinen Partner mit Punkten und Bonus-Items zu übertrumpfen. Im düsteren Action-Allerlei für den Amiga stellt Skills Weltraumshooter in jedem Falle einen erfreulichen Lichtblick dar.



FACTS

Hersteller: Skills ■
 Spieler: 1-2 ■ CD's: 1
 Preis: ca. DM 59,- ■
 Englisch nötig: nein ■
 Festplatte: wird unterstützt ■
 2.Laufwerk: - ■
 Steuerung: Joystick, Tastatur ■



- + technisch vom Feinsten
- stupide Gegnerformation

Amiga-Power-

Neu im Spielesortiment:

Autorennen: Flamming Engines Rasantes Autorennspiel mit Super-Grafik und Sound S94 6,50	Weltraum-Action: Missiles o. Xerion Städteverteidigung der Extraklasse. Atemberaubende Grafik- und Soundeffekte S95 10,-	Car-Crashing: Mangled Fenders Fahrzeug-Crash-Game. 6 verschiedene Fahrzeuge stehen zur Auswahl! S96 6,50
Jump and Run: JSB Tolles Plattformspiel ala Jet-Set-Willy mit Editor für eigene Spiel-Entwürfe. S97 10,-	Spiele-Sampler Super-Games V1 Top-Hat-Willy - lustiges Plattformspiel und Crazy Challenge - actionreiches Sportspiel (olympische Disziplinen mit Joystick-Rubbeln) S98 6,50	Prügelgame: Cyper Games Spitzenmäßiges Beat'em'up-Game mit vielen Effekten. S99 6,50
Weltraum: Cass E: The Lunar Module Weltraumflugsimulation: Landemanöver, Tanken etc. S100 10,-	Psycheual Kampfsimulation im Labyrinth S101 6,50	Autorennen: Last Lap Autorennen mit folgenden Features: 4 Cars gleichzeitig, Scrolling, 2-Spieler-Split-Screen S102 6,50

Alle 9 Spiele im Set nur 59,-

TOP 100 - die große deutsche Public-Domain-Sammlung

100 ausgewählte PD-Programme - die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan. Alle Programme sind in der Regel problemlos zu starten und werden, sofern eine Anleitung erforderlich ist, mit deutschen Anleitungen geliefert (zum Teil mit der Maus zu bedienende Info-Texte auf Diskette sowie gedruckte Handbücher). Hier ein kleiner Auszug aus dem Komplettpaket (die Programme wurden unter Kickstart 1.3/2.x/3.0 getestet):
DeVinci erstklassiges Malprogramm, **Diskett** Diskettenverwaltung, **Diskett** Etikettendruck, **Diskbeat** Diskettenreiter, **Unversaldatal** mit Adressdatei, **Musikdatei**, **Bücherdatei**, **Videodatei** zum Verwalten von Daten aller Art, **Biorhythmus** erstellt persönliche Bioakurven, **Verkehrstat** hilft bei der Führerscheinprüfung, **Haushaltsbuchführung** bringt Ordnung in die Haushaltskasse, **Textverarbeitung** für Ihren Schriftverkehr, **Glücksrad 2.0** Variante eines bekannten Spiels, **Mensch ärgere...** Brettspiel, **Schach**, **Prof.-D-Copy** Kopierprogramm, **Battle Ship!** Schiffsversenken, **Steinschlag** Tetris-Variante, **Risk** Risiko-Spiel, **Boot-Intro** erstellen Sie eigene Diskintros, **5 gewinnt** Variante eines bekannten Spiels, **Lotto-Spiel** zieht vielleicht Ihre Glückszahlen, **Videoopoker** Pokerspiel, **Domino 1.1** Brettspiel, **Printstudio** Druckprogramm. Enthalten sind ferner ein **Erde-Kunde-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



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

Schnell-Versand!

Strategiespiele (alle Amiga)

S01 Fußballmanager (nur A500) für Fußballfans	6,50
S02 Xytronix Weltraum-Handelspiel	6,50
S03 Imperium Romanum Strategiespiel	6,50
S05 Imperium Strategiespiel um Macht	6,50
S13 Risiko! Risiko-Computerversion	6,50
S19 Morfik Fantasy-Gratikabenteurer	6,50
S21 Zerg! Fantasy-Gratikabenteurer Nr. 2	6,50
S25 Der Energiemanager Energiesparspiel	6,50
S26 Battleforce Kampf der Giganten	6,50
S36 Das Erbe des Umwelt Abenteurerspiel	6,50
S41 Das Erbe 2 Das schmutzige Erbe	6,50
S41a Lösung zu "Erbe 1+2"	6,50
S47 Ahol 2.01 Schiffe versenken	6,50
S55 Korn 1.0 Handelsimulation a la Kaiser	6,50
S57 BattleLand Panzerkampfsimulation	6,50
S62 Nexus RUS Moderne Risiko-Variante	6,50
S68 Tomcat 7 Disketten umfassender Flugsimulator. 2MB und Festplatte erforderlich. Diskersion aus dem Aminet	20,00

PDA033

Strategiespiele

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

S91 German Trucking Managen Sie eine Lkw-Flotte

F001 Tom's Imbiss Imbissmanager-Spiel

Brett-, Gesellschafts-, Kartenspiele (alle Amiga)

S18 Backgammon	6,50
S27 Mensch ärgere Brettspielumsetzung	6,50
S30 Schach	6,50
S34 Glücksrach 2.0 Bekanntes Quizspiel	6,50
S48 SuperKreisel Spannendes Würfelspiel	6,50
S54 Mühle und Dame 2 beliebte Brettspiele	6,50
S56 17 + 4 bekanntes Kartenspiel	6,50
S59 Poker Computerumsetzung des Spiels	6,50
S60 Skat beliebtes Kartenspiel	6,50
S64 Kreuzwort 2.00 Amiga-Kreuzworträtsel	6,50
S72 Monopol beliebtes Brettspiel	6,50
S73 MehJongg 1.5 Amiga-Version des Klassikers	6,50

StarTrek (A500/2000)

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

Star-Trek-Pack bestehend aus S12,65,66 = 7 Disketten DM 30,00

StarTrek (alle Amiga)

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

Büro (alle Amiga)

A01 Textverarbeitung MS-Text, eine kleine Textverarbeitung mit allen Funktionen für den täglichen Bedarf	6,50
--	------

A32 Steuer 95/96 zur Berechnung der Einkommensteuer 1995 und der Lohnsteuer 1996. Die neue Version von Steuer-soft Eilers jetzt noch günstiger!

Nur 15,-^{DM}

A04 Buchhaltung 2.0 Ideal für kleine Betriebe	6,50
A08 GiroMan 4.10 Kontoverwaltung	6,50
A09 Haushaltsbuch Heimfinanzprogramm	6,50
A10 Daten Universaldatei 1 fast alle Zwecke	6,50
A25 Briefkopf & Text-ED Textverarbeitung + Adress	15,00
A29 AnalyCalc Tabellenkalkulation m. Buch	15,00
A36 Kaufmann 1 Rechnung und Kassenbuch	6,50
A40 DataEasy Dataverwaltung mit Buch	15,00
A42 Super-Textset Textverarbeitung und ca. 300 Musterbriefe für alle Gelegenheiten	15,00

Heimanwendungen (alle Amiga)

A14 Musikdatei (Kick 1.3) verwaltet LP, MC, CD	6,50
A12 Disklabel 4.0 Diskettenlabel-Druckprogramm	6,50
A22 DiskSet 2 Disketten Datenbank	6,50
A28 Access DFU-Programm m. Buch	15,00
A31 Road Route V5.5 Streckenplaner für Deutschland	6,50
A34 Das Geburtstagsblatt Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern, die Sie dann verschenken können!	15,00
A43 CD-Pro CD-Verwaltung (ab Kick 2.0)	6,50
A44 APrint Adressverwaltung und Etikettendruck	6,50
A46 VideoPro sehr gute Videoverwaltung	15,00
A47 Auto Route Streckenplanung tabellarisch und grafisch (ab Kick 2.0)	6,50

A48 Amiga-Atlas Berechnung der schnellsten und kürzesten Straßenstrecke mit grafischer Auswertung (Kick 2.0)	6,50
A24 PrintStudio Universaldruckhilfsprogramm	6,50

Drucken (alle Amigas)

D01 AmigaFox-DTP PD-Druckprogramm	6,50
SVAD1 Hobby-Font-Pack über 100 Amiga-Schriften mit gedrucktem Übersichtsband	19,90
D03 UniPrint Druckprogramm für Adressketten, Postkarten, Paketzettel, u. a. Versandformulare	6,50
D04 Forms Unlimited Formulare erstellen u. drucken	6,50
D05 PrintCard AddOns für Grußkarten etc.	6,50
D08 AwordMaker 2.0 Ultraschnelles Textverarbeitungsprogramm	6,50
D10 Labelpack deluxe Etikettendruckprogramm	19,00

Spezialanwendungen (alle Amigas)

H06 FixDisk Diskettenretter	10,00
H09a Anti-Virus Kick 2.0 + höherer Mitformuliere Anleitung	15,00
H09b Anti-Virus Kick 1.3	15,00
H14 MegaD Super-Directory-Utility, Einfacher Umgang mit Shell/CLI (Anfänger!)	15,00
H15 Imploder Programmpacker mit Buch	15,00
H25 SuperDark Bildschirmrechner mit Buch	10,00
H37 No Errors "versteckt" Read/Write Errors	6,50
H32 HD Games Installer 3 installiert folgende Programme auf Festplatte: Aladdin, Alienbreed 2, Assassin, Bodyblows, Bubble & Squeak, Elmania, Goal, Ishaer 2, Jungle Strike, Rise of Robots, Ruff & Tumble, Stardus, Superdog, Zool 2	6,50
H35 HD-Games-Installer 3 für Steel Sky Flight, Sensel Soccer, Skidmatters 2, LionkingAGA, Untidemo, Shadow Fight, u. andere	6,50
H29 Reorg organisiert und optimiert Ihre Festplatte	6,50

Emulatoren (alle Amiga)

E01 PC-Emulator-Pack PC-Emulation u. Konverter und Tools	15,00
E02 MS-DOS-Pack Lauffähige Programme für den PC-Emulatorpack (6 Disks)	30,00

H27 Copy/Crack/Repair-Set

Das ultimative Paket für alle Amiga-Fans! Power-Kopierprogramm und Tools zum Erstellen von Sicherheitskopien bekannter Spiele! Darüberhinaus finden Sie hier eine Vielzahl von Tools zum Checken und Reparieren von Disketten und Festplatten **20,-**

E03 C=64-Pack V3.0 Neueste Version unseres Emulatorpacks 90 % aller Programme können jetzt geladen werden. Wohl einmalig! 60 C=64-Programme gehören zum Lieferumfang! Für alle Amigas	20,00
E09 A500plus-Emulator bringt WB 2.X-Software auf älteren Amigas mit Kick 1.2/1.3 zum Laufen	6,50
E10 Kick-3.0-Emulator Multi-Kickstart-Selector. Sie können zwischen 1.3 und 3.0 wählen (ohne A1A-Emulation)	6,50
E11 VC=20-Pack 1 Emulator und Programme	15,00

1202 Kick-1.3-Emulator A1200 - 2 Disketten 15,00

Programmieren (alle Amiga)

P01 PC=Pascal Pascal-Compiler + Kursus	15,00
P02 C-Compiler C-Compiler, Kurs, Anleitungen	30,00
P03 Basic-Pack Basic-Compiler, Zubehör, Beispiele, Tips & Tricks	15,00

Das sollten Sie wissen!

- * **Professioneller Service** durch einen der führenden Amiga-PD- und Preiswert-Software-Händler
- * **Schnellversand** mit Fachversand
- * **Sicherheit!** Alle Programme werden auf Viren geprüft
- * **Versand per Postdienst** oder Post-Frachtdienst (je nach Päckchengröße) Nehmen Sie Ihre Sendung bequem zuhause entgegen oder holen Sie bei Ihrer Postfiliale ab, falls Sie nicht zuhause sind.
- * **Zusätzliche Sicherheit** Ab 100,00 DM ist Ihr Paket amant, versichert!
- * **Sicherheitsverpackung** umweltfreundlich mit RESY-Zeichen

Lernprogramme (alle Amiga)

L01 ALP Englisch-Lernprog. (Vok./Grammatik)	6,50
L02 Mathematik Kurvendiskussion	6,50
L03 Länderquiz tolles Erdkundeprogramm	6,50
L04 Rechnertrainer Lernprogramm	10,00

GRATIS

Info-Power-Pack

Produktinfos + Diskette + Anti-Virus-Programm (unabhängig von einer Bestellung!)

L05 Pythagoras Dreiecke berechnen	6,50
L06 StarTranslator 3.0 Englischübersetzer	6,50
L07 Dolmetsch Übersetzungsprogramm	15,00
L08 Stundenplan druckt Stundenpläne	6,50
L09 Schreibkurs 2.0 Maschinenschreibkurs	6,50
L10 Mathador Mathe für die Oberstufe	15,00
L163 Multivok Mehrsprachwörterbuch 2 Disketten mit Buch	20,00

Grafikprogramme (alle Amiga)

G01 MountainCAD 2D-CAD m. Buch	15,00
G02 Freeprint Malprogramm u. mehr m. Buch	10,00
G05 QRT Raytracing-Programm m. Buch	15,00
G07 D-Print-Color-Fonts	10,00
G08 D-Print-Black-Fonts	10,00
G09 V-Ed Vektorgrafik-Designer mit Kursus	6,50
G10 D-Print-Color-Fonts 2	10,00
G11 IFF-Player, Viewter, Tips, Workshops, Bilder	10,00
G12 Anim-Player, Demo-Animas, Workshops	10,00
G13 Objekte 1: Brushes, Anim-Brushes, Texturen	10,00
G14 Objekte 2: Hintergrundbilder	10,00
G15 Bildersammlung 1 Super-Qualität	10,00
G17 Bildersammlung 2 Super-Qualität	10,00
G18 DKB-Trace Raytracer m. Ringbuch	29,00
G20 Grafik-Pack 1 u. a. Video-Tiller, Laufschrift...	15,00
G21a Beach Girls on Disk (AGA) 2 Disks, der Tip	15,00
G21 StarTrek-Anim 1 Tolle Animationen für Fans	6,50
G22 StarTrek-Anim 2 Welters StarTrek-Anim.	6,50
G23 StarTrek-Anim 3 noch mehr zum Thema	6,50
G24 Anim-Superpack 3 Disketten voll mit Animationsabspielprogrammen und Animationen	15,00

Zahlungsmöglichkeiten:
Nachnahme (Bar beim Postboten), Vorkasse (Euro/V-Scheck, Bargeld) oder Bankkonto.

Versandkosten: Nachnahme 10,- (Ausland 22,- DM), Vorkasse 6,- (Ausland 15,- DM), Bankzug 6,00 DM

Bestellung

Senden Sie mir schnellstens folgende Artikel

(Bestell-Nr. genügt!):

per Nachnahme (Bezahlung beim Postboten)
 Vorkasse (V-Scheck, eurocheque, Bargeld)
 Bankzugkonto:
 Banleitzahl:
 Bankname:

 Absender

 Datum

 Unterschrift AG 12.95

Patrick Pawlowski

Software-Service

Kiefernweg 7 - 21789 Wingst

Tel. (04777) 931250 Fax (04777) 931252
 Tel. Bestellzeiten: Mo-Do, 9.00-18.00 u. Fr. - 15.00 Uhr



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	01 80-5 30 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:



VALHALLA 3

Ein Exklusiv-Demo der deutschen Version von Vulcans jüngstem Hit können wir Euch auf der aktuellen Cover-Disk präsentieren. Stundenlanger Spielspaß ist garantiert!

Laden des Demos

Schalte Deinen Amiga für wenige Sekunden aus und lege die Cover-Diskette in das Laufwerk df0: ein. Schalte den Amiga nun wieder ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Gesteuert wird das Spiel übrigens ausschließlich per Maus, die in Port 1 eingesteckt werden muß.

So geht's

In der komplett deutschen Version von Valhalla: Die Festung der Eve, welche übrigens von unserem geschätzten Lektor Herbert Aichinger lokalisiert wurde, geht es darum, eine Ehefrau für den Herrscher von Valhalla zu finden. Dazu steuert man sein putzig animiertes Männlein per Maus durch die riesige Landschaft und sucht eine passende Frau. Sollte man nicht fündig werden, muß unser Held die Hexe Eve heiraten, welche bösartigerweise wohl alle Frauen aus dem Land gejagt hat. Um dieses drohen-

de Unheil zu verhindern, kann man den Hauptdarsteller zu allerlei Aktionen veranlassen. Bewegt man den Mauszeiger in die Nähe der Spielfigur, kann man sie beispielsweise per Mausclick zum Laufen bringen. Klickt man auf eines der sechs Icons auf der unteren Leiste, kann man folgende Aktionen abrufen: Die Karte aktiviert eine Übersichtskarte, die in alle Richtungen gescrollt werden kann. Das Auge verrät, welches Objekt sich in Sichtweite befindet. Klickt man auf den Mund, kann man Gespräche mit Personen beginnen. Die Hand dient zum Aufheben von Gegenständen, der Schrau-



Das Karten-Icon dient zum Aktivieren der scrollbaren Übersichtskarte.



Unser König läßt sich per Maus problemlos durch die Landschaft dirigieren.

benschlüssel läßt den König die Gegenstände einsetzen und das Disketten-Symbol schließlich ermöglicht das Laden und Speichern von Spielständen. Am oberen Bildschirm-Rand werden die aufgenommenen Objekte in entsprechenden Icons gezeigt. Ich wünsche viel Spaß beim Erforschen des Levels!



Mit den auftauchenden Personen sollte man unbedingt sprechen.



Findet man keine Frau für unseren König, so muß dieser die böse Hexe ehelichen.



Selbst in der Demo-Version kann man einen Spielstand abspeichern.

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? Beantworte die folgenden Fragen und gewinnt ein Spiel!

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

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

● War Deine Diskette/CD defekt und hast Du dennoch nicht reklamiert?

Ja, Ausgabe Nummer ___/9_

Nein

● Hastest Du in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

Ja Nein

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

Ja Nein

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

Sende den ausgefüllten Coupon bitte an folgende Adresse:

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

Garantie AMIGA GAMES 12/96

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon!

FEHLERBESCHREIBUNG:

Main System: A500 A600

A1200 A4000

1 MByte 2 MByte

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ACHTUNG!

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

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

Bitte ausreichend frankieren



ASTAT MEDIA GmbH

Reklamationen Amiga
 Am Steinhacker Kreuz 22

90427 Nürnberg

DIE COVER-CD

Eine echte Sensation können wir Euch diesmal präsentieren! Erstmals läßt sich der LucasArts-Klassiker 'Indiana Jones and the Last Crusade' direkt von CD-ROM spielen, und zwar als Vollversion! Die Kopierschutz-Codes dazu befinden sich auf der folgenden Seite! Außerdem haben wir ein 100 MB-Demo von Erben der Erde, neun weitere spielbare Demos.....

So geht's!

Starte Deinen Rechner mit einer Konfiguration, in der das CD-ROM-Laufwerk in das System eingebunden ist. Wenn Du das Icon der CD-ROM auf der Workbench doppelt mit der linken Maustaste anklickst, erscheinen mehrere Schubladen auf der

Workbench, in denen sich Anwendungen, Vollversionen, Spieledemos, PD-Spiele, Updates, Cheats, Grafiken und Musikmodule befinden. Außerdem erscheinen fünf Textgadgets. Klicke zweimal auf dieses Lese-gadget, um den Text auf dem Bildschirm lesen zu können. Hier bekommst Du detaillierte Infor-

mationen über die einzelnen Programme und Spiele. Außerdem besitzen die meisten Programme spezielle Text-Gadgets.

Allgemeine Hinweise:

■ Damit die Programme direkt von CD-ROM gestartet werden können, mußt Du mit der linken Maustaste 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 jeweiligen Hilfetexte, die sich auf der CD-ROM befinden, um eine Fehlbedienung zu vermeiden.

■ In der Regel benötigen die Programme Amiga-OS 2.x und 1 MByte RAM. Einige Programme benötigen ein höheres Amiga-OS, mehr RAM und eine Festplatte. Einige Programme laufen nicht ohne AGA-Chipset.

Reklamationen machen in diesem Falle keinen Sinn, wenn die Konfigurationsansprüche nicht erfüllt werden können.

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

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

■ Die CD wird mit aktuellen Virenkillern auf bekannte Viren getestet. Sollte sich dennoch ein Virus auf der CD befinden, so war er zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht erkennbar.

AMIGA GAMES 12/96
 Umbruch-defekter CD-ROMs nur gegen diesen Original-Coupon!
FEHLERBESCHREIBUNG:

Mein System: A500 A600
 A1200 A4000
 1 MByte 2 MByte

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!):
 Name, Vorname _____
 Straße, Hausnummer _____
 PLZ, Wohnort _____

Das Cover-CD-Forum

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

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

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

Ort, Datum, Unterschrift _____

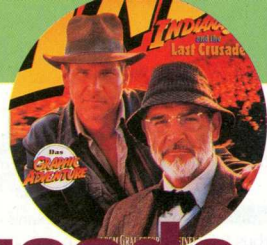
ACHTUNG!
 Nur wenn die Original-Amiga Games-CD-ROM beiliegt, wird die Reklamation bearbeitet!
 Bei Reklamationen bitten wir zu beachten, daß unfrankierte Sendungen nicht angenommen werden können.



ASTAT MEDIA GmbH

Reklamationen Amiga Games
 Am Steinacher Kreuz 22

90427 Nürnberg



Indiana Jones & The Last Crusade

Wer sich die aktuelle Amiga Games inklusive Cover-CD-ROM gekauft hat, darf sich über eine exklusive Vollversion von Indiana Jones 3 freuen!

Auf dieser Seite bringen wir Euch die Kopierschutz-Codes, die Ihr auf Anfrage hin eingeben müßt.

Translation Table

Section 1

Property of Dr. Indiana Jones Barnett College

	1	2	3	4	5	6	7
A	AEXX	KFKL	KDKL	HFKB	KHAL	LKAI	BKEK
B	AKAL	EIEB	AKAB	IHEI	LIAP	ODLA	EAND
C	ALFI	DAHK	LDPK	DBHA	BDOI	ADMK	KEKL
D	DBKA	BOKD	GEKO	XPKK	DGAA	AIAD	FAEB
E	ABXB	BHKI	LDKI	XDKK	GHAA	ADDA	AKED
F	BKAI	LKEK	LHAD	ALAA	QAPD	BVFK	ADHA
G	ALIA	LAHU	HOPD	DIHX	EEIA	ADBA	LEKI
H	OPHA	FEKB	GBXB	XDKI	ADAK	LKAK	BWEA
I	AIAB	LXEI	ALAD	KAEK	GLFA	IAGD	ABHX
J	KAGK	GLAA	LBFA	FOHU	IDIK	LDAL	GDKB
K	EBKU	ADKK	AEXX	KFKL	QELB	ELAB	LAEI
L	BKAK	ALAL	LIAD	EAEB	HBFI	BYFK	BVHA
M	HAIK	DAHI	LDPI	XDKH	BQIA	HADK	KEKK
N	EDKK	FGKA	FDKA	DEKO	UPAK	LHAD	FIEL
O	GHAD	EKLU	EHAD	DIEX	BQFA	FGTB	OHNI
P	DAFK	BVHA	FKTA	QIHB	HEHI	LEKK	ADKA
Q	BKBI	ALKI	AHKI	DFKK	LLEA	BADL	DAEU
K	HKAI	LELK	ELDA	DAEA	HBFU	IIIK	LEKI
S	ELGA	GAHU	DAIU	LIHX	AEIA	EDHB	HEKI
I	BUXK	ADKA	EPAL	AEKB	LPAI	IHAD	UIEK
U	FDAD	AKEB	BHAD	AIEL	KQFK	ADIA	QIUB
V	AAII	BKHK	UKIK	LQHA	QDIU	IEKK	UPKA
W	GBKA	EUKU	BEHU	APKK	KILU	ADIA	AAEB
X	AKAD	BALK	DIAD	LKEL	LEBX	HUII	BDHK
Y	LBFA	DAHB	ADIB	LDHI	LEIK	DAEA	HEKU
Z	KUKI	EDKK	BPHK	PEKA	DPAU	IHAD	LIEX

Section 2

Property of Dr. Indiana Jones Barnett College

	1	2	3	4	5	6	7
A	XQII	LSKK	LSIK	EEEX	QPKQ	BTXX	KLXX
B	EXEK	TKXX	ZZXQ	EXXQ	LSXX	EXFK	QKTB
C	EXEK	SKTK	IXQX	QBTX	TKZB	XBIT	LSQK
D	QBTX	LSXX	LSQI	QBXZ	EXEK	EXXX	BTXX
E	QBTX	LSXX	LSQI	QBXZ	EXEK	EXXX	BTXX
F	XTKX	IKXX	IXEX	LSXX	LSXX	LSXX	EXTK
G	EXFK	EXTK	EXEK	BZTI	BQZK	QBTX	LSQK
H	LSIK	LSQK	LSIK	TKXQ	TKXX	LSXX	LSXX
I	TKXQ	LSQK	LSXX	TKXX	EXEK	EXTK	EXTK
J	SKQX	EXTK	EXEK	QKTB	BBZI	XQIK	LSQK
K	TEIB	XQKI	XQII	LSXX	XQKX	EXXQ	QKLU
L	LSQK	EXEK	LSXX	QKTB	EXEK	EXTK	EXTK
M	EXEK	SKTK	LSQK	QKTB	LSQK	EXEK	EXTK
N	EXEK	LSXX	EXXX	LSXX	EXXX	EXXX	EXXX
O	BTXX	BTXX	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX
P	BKBI	QKTK	LSQK	LSXX	QKTB	QKTB	EXXX
Q	LSIK	EXEK	QKTB	EXEK	EXXX	EXXX	EXXX
R	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX
S	LSQK	EXTK	LSQK	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX
T	KKII	EXEK	EXIK	QKTB	LSXX	EXEK	EXTK
U	BTXX	IKXX	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX
V	IKXX	LSXX	IKXX	QKTB	EXXX	EXXX	EXXX
W	EXEK	EXTK	EXEK	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX
X	EXEK	EXTK	EXEK	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX
Y	LSQK	EXTK	EXEK	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX
Z	QKTB	EXEK	EXTK	EXXX	EXXX	EXXX	EXXX

Section 3

	1	2	3	4	5	6	7
A	BAHO	ABIX	QIHX	DEIA	HDXB	KEKI	EFLAK
B	DEKL	HDLB	EFKB	IHAL	AIDI	KXEK	DBFA
C	QABE	BBFI	KKEI	DLFK	LKGA	FLHO	AAIX
D	DLHK	ADIA	AAHA	GVIO	HKHX	ADKA	EHAL
E	EDHA	ABIB	FDHB	IEII	QPHK	TEKA	EPOAD
F	IEKI	DFAK	QDKK	LADKA	ALDA	TKED	AKFK
G	EKEK	BBFA	FKEA	BAPD	KATF	EVHA	AAIB
H	IBNH	QOIL	ALHA	ADIB	NKHI	APKK	EELA
I	ADAK	QELI	LFKI	NKAK	QDKK	GLEA	EXKO
J	IEEI	DKFK	BLEK	DKFA	LDKO	IAHX	OBIA
K	DKHA	BADI	BAHO	ABIX	KDKL	HFKB	KHAL
L	IKKK	DFAL	QDKL	ADHB	LKAD	LKEI	ALFK
M	DKEL	ABFB	EKEB	ALFI	NATK	FLHA	HAIO
N	HADI	BEIK	BBHK	FAIA	DBHO	QDKK	ADLLA
O	BEKA	HPOD	HOKO	KDAL	AKAD	LALAL	QKFB
P	HEO	LXFK	ALEX	KAFA	GLFB	BAHI	ABIK
Q	BAHA	GAIB	GAHB	NBII	ADKK	EKKA	OHAD
R	NHKI	GLAK	LDKK	ALHA	FKAD	AKED	QAPK
S	AKEK	FBFA	BKEA	HAPD	QATK	ABHA	EXAB
T	HADH	QIHX	KBHX	ADIA	ABKB	LDKI	FAIK
U	AFKA	EFAFB	EDKB	HDAI	OHDI	DLAK	AKFA
V	FEIB	IKFI	NHEI	DLFK	DLFA	FAHO	IBIX
W	LAHK	ADIA	ADHA	BVID	ADKK	KDKL	HNAB
X	FKKO	IGAL	IKKK	QEAL	ALKA	AKEB	LAFI
Y	KXEK	DKAL	EAEA	ELFB	LAFI	NBHK	BAIA
Z	EDHB	HEII	NBHI	BQIK	FBKA	ADKO	QDAX

Section 4

	1	2	3	4	5	6	7
A	QKTB	EXZI	BZTI	LSQK	EXEK	QKTB	EXXX
B	LSQK	BTXX	EXXX	EXEK	KQXX	LSXX	BTXX
C	EXXX	XKQK	BTXX	EXEK	XKTK	LSQK	EXZI
D	XTKX	LSXX	LSXX	EXZB	QKTI	EXEK	BTXX
E	EXTK	EXZB	QBTX	QKTB	XKTK	EXEK	EXEK
F	IKXX	LSXX	IKXX	EXTK	TKXQ	EXEK	QKTI
G	EXZB	XTEK	EXEK	XKTK	XKTI	LSXX	EXEK
H	EXTK	LSXX	EXTK	EXZB	TKXQ	EXXX	EXEK
I	EXEK	TKXQ	EXEK	EXTK	EXXX	QIKK	QKTB
J	EXZB	EXEK	EXXX	EXEK	TKXQ	EXEK	EXEK
K	QKTB	EXZB	QKTB	EXZI	LSIK	EXEK	EXEK
L	EXTK	EXEK	EXEK	EXEK	TKXQ	LSQK	EXEK
M	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	KKTK	EXTK	EXZB
N	EXTK	QKTB	QKTK	EXTK	EXEK	EXEK	QKTK
O	EXEK	EXEK	EXEK	EXTK	EXEK	EXEK	EXEK
P	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK
Q	XKTK	EXEK	XKTK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK
R	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK
S	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK
T	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK
U	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK
V	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK
W	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK
X	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK
Y	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK
Z	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK	EXEK

Sie können auch mit VISA- oder EUROCARD spenden!

Spendenkonto 500 500 500 bei Evang. Darlehnsgegenseinschaft
Kiel (BLZ 210 602 37).

Buchen Sie von meiner EUROCARD / MasterCard
 VISA-Karte

Kreditkarten-Nummer _____

Karte gültig bis _____
als Spende für
BROT FÜR DIE WELT DM _____ ab.

Unterschrift _____

Name/Vorname _____

Straße/Haus-Nr. _____

PLZ/Wohnort _____

Datum _____

Geme senden wir Ihnen eine Spendenbestätigung innerhalb 4-6
Wochen zur Vorlage beim Finanzamt.

Spendenbestätigung Ja
 Nein

Postfach 10 11 42, 70010 Stuttgart



**Brot
für die Welt**



DATA HOUSE

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

**Versand
+ Laden**
Mo. - Fr.
9⁰⁰-18⁰⁰
Sa. 9⁰⁰-13⁰⁰

AMIGA SPIELE	PREISHITS
ECS = A500 AGA = A1200	3D Pool, Action Fighter je DA 10,00
A320 Airbus 2 (Plugsim.) DV 49,90	Behind the Iron Gate (Action) DA 19,90
Alien Breed 302 (Kill-Cr.) AGA DA 59,90	Der Seelenfrem AGA DV 29,90
Black Viper (Motorrad) DA 59,90	Embryo (Jagdflieger) DA 10,00
Bundesliga Man.Hattr. (1,5MB) DV 59,90	Elite 2 - Frontier (Str.) DV 29,90
Capital Punishment (Action) * DA 69,90	Gunship 2000 (Hubschr.) AGA DA 39,90
Caribbean Disaster (Str.) DV 49,90	Indiana Jones 3 (Jump'n'Run) DA 10,00
Der Produzent ECS / AGA je DV 69,90	Jack Nicklaus Golf (Sim.) DA 19,90
Fightin' Spirit AGA NEUI DV 59,90	Microprose Soccer (Sport) DA 10,00
Gloom Deluxe AGA EV 39,90	Morph (Plattform) ECS/AGA je DA 19,90
Hattrick! (Kanon/1,5MB) DV 59,90	Odyssey (Plattform-Action) DA 29,90
Hillsea Lido (Freizeitparadies) DV 39,90	Populous + Promised Lands DA 19,90
HUGO (Geschick) NEUI DV 59,90	Rick Dangerous 1 oder 2 je DA 10,00
Jimmys Fantastic Journey DA 22,00	Soccer Kid (Fußball) AGA DA 19,90
Kargon (Action-Adv.) NEUI DV 39,90	Streetfighter, Stunt Car Racer je DA 10,00
Legends AGA EV 39,90	Tornado (Flugsim.) AGA DA 29,90
MAG III ECS / AGA je DV 69,90	Turbo Trax (Kick 2,0/1MB Chip) DA 19,90
NEMAC IV AGA (2MB+HD) DA 49,90	Winter Camp (nur ECS) DA 10,00
Pinball Prelude ECS / AGA je EV 59,90	World Class Leaderboard (Golf) DA 10,00
Pizza Connection (Str.) DV 59,90	Zepellin (Str.-Sim.) DV 19,90
Primal Rage AGA DA 59,90	
Samba Partie ECS / AGA 59,90 / 69,90	CD32 / Amiga CD / Zub.
Sensible World of Soccer 95/96 DA 49,90	CD Bump'n'Bum 10,00
SLAM TILT (Flipper) AGA DA 49,90	CD Fears (Action) 49,90
Super Skidmarks (Sim.) EV 39,90	CD Fightin' Spirit NEUI 59,90
Super Skidmarks Data Disk (Erw.) 25,00	CD Heimdall 2, Last Ninja 3 je 19,90
Super Tennis Champs (Sim.) DA 39,90	CD NEMAC IV (AGA) NEUI 49,90
Super Tennis Data Disk (Erw.) 25,00	CD Pinball Prelude NEUI 59,90
Timekeepers (Geschick) DV 39,90	CD Sensible Soccer 10,00
Timekeepers Data Disk (Erw.) DV 25,00	ZUB Amiga-Joypad (Tecno Plus) 19,00
Tin Toy Adventure AGA NEUI EV 49,90	ZUB Amiga-Joystick (Tecno Plus) 25,00
Total Football NEUI DV 59,90	
Valhalla 3 - Fortress of Eve DV 49,90	Kostenlosen Katalog anfordern!
Worms - Wurmenschlacht DV 59,90	Bitte System angeben. Wir liefern auch
XP 8 (Weltraum-Act./Kick 2.0) EV 49,90	Spiele für PC + C64 + Konsolen!
Xtreme Racing AGA DA 39,90	LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15.-
Xtreme Racing Data Disk (Erw.) EV 25,00	HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

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

**FRAUEN
GESTALTEN
DIE WELT**

Aus einem schwarzen Ring von Blut, Schweiß und Tränen gestalten Frauen eine hellere, lebensfreundlichere Welt. Das Weiblichkeitssymbol als Zeichen der Hoffnung: Eine menschlichere Erde erwächst aus einem Kreuz. **Frauen rufen: Nehmt unsere Forderungen ernst! Verlacht uns nicht! Die Kriege der Männer werden die Welt nicht retten.**
An uns Frauen liegt es, ob die Erde unsere Kinder wird ernähren können. Wenn Ihr uns helft, daß sie am Leben bleiben.

Wir Frauen Afrikas, Asiens und Lateinamerikas hacken die Erde, pflanzen und säen, ernten und kochen. Wir allein könnten die Wälder und Savannen retten! Wenn Ihr uns Brot gebt: Beratung, Kredite, Rechtsschutz und Ausbildung. Wer, wenn nicht wir gebärenden, erziehenden, pflegenden und ernährenden Frauen sollte die Welt gestalten?

Postfach 10 11 42
70010 Stuttgart
Postbank Köln
500 500-500
(BLZ 370 100 50)

**Brot
für die Welt**

Inserentenverzeichnis

APC & TCP	29
Bachler	27
Computec	4, 14, 15, 33, 83, 87
Cross	23
CRS	89
Data House	27
Figge	13
Grothe	77
HK Computer	87
ICP	34
Joysoft	9
Magna Media	67
Mallander	2, 3, 99, 100
Media Point	29
Micronik	91
MFLC	24, 25
Multimedia Corner	11
Pawlowski	70, 71
Verko	83
Vesalia	16, 17
VOB	93
Wial	77

CHART

Ermittelt im Oktober '96 von Joysoft.

A 500

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Hugo	62%	2
2.	(5)	Hattrick	86%	4
3.	(6)	Samba Partie	84%	4
4.	(3)	Worms	94%	12
5.	(2)	Kargon	84%	2
6.	(8)	Bundesliga Man. Hattrick	91%	21
7.	(7)	Pinball Prelude	80%	5
8.	(9)	Caribbean Disaster	81%	3
9.	(4)	Sensible Euro '96 Soccer	85%	8
10.	(10)	Airbus 2	47%	2

A 1200

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Alien Breed 3D 2	90%	3
2.	(4)	Nemac IV	90%	2
3.	(3)	Pinball Prelude	80%	4
4.	(9)	Slam Tilt!	90%	5
5.	(8)	Legends	83%	3
6.	(Neu)	Samba Partie	84%	1
7.	(2)	Fighting Spirit	84%	3
8.	(10)	Star Crusader	82%	9
9.	(5)	Xtreme Racing	80%	9
10.	(6)	Watchtower	82%	6

CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(1)	Fighting Spirit	84%	3
2.	(2)	Super Street Fighter II	38%	9
3.	(3)	Mag!	86%	8
4.	(4)	Alien Breed 3D	84%	11
5.	(5)	Star Crusader	82%	6
6.	(6)	Humans 3	76%	6
7.	(7)	Worms	94%	11
8.	(8)	Fears	87%	9
9.	(9)	Erben der Erde	92%	11
10.	(10)	Gloom	90%	13

LESERCHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Bewertung	Dauer
1.	(Neu)	Hugo	62%	1
2.	(10)	Fighting Spirit	84%	2
3.	(1)	Worms	94%	8
4.	(24)	Kargon	84%	2
5.	(2)	Slamtilt!	90%	4
6.	(12)	Alien Breed 3D 2	84%	2
7.	(3)	Die Siedler	94%	8
8.	(6)	Hattrick	84%	2
9.	(4)	Dune II	86%	7
10.	(5)	Sensible Euro '96 Soccer	89%	8
11.	(21)	Nemac IV	90%	3
12.	(7)	Biing!	87%	8
13.	(8)	Colonization	88%	8
14.	(9)	Theme Park	88%	8
15.	(17)	Samba Partie	84%	3
16.	(11)	Civilization	80%	5
17.	(13)	Breathless	82%	5
18.	(14)	UFO	74%	4
19.	(20)	Timekeepers	84%	2
20.	(15)	Mag!	86%	6
21.	(25)	Mad News	85%	8
22.	(16)	Hillsea Lido	88%	2
23.	(18)	Fears	87%	8
24.	(19)	Bundesliga Man. Hattrick	91%	8
25.	(23)	Caribbean Disaster	81%	4

Was geht ab?

Einen geradezu sensationellen Neueinstieg konnte das langerwartete Spiel zur Kabelkanal-Serie feiern! Daß Hugo in Sachen Gamedesign alles andere als tiefgängig und komplex ist, hindert den frechen Kobold nicht daran, sowohl Verkaufs- als auch Lesercharts zu erobern. Ansonsten überraschte der stramme Durchmarsch von Fighting Spirit, das vom Handlungsmagazin MCV als Spiel des Jahres '96 für den Amiga ausgezeichnet wurde. Ebenfalls einen großen Sprung nach vorne legte das Multiplayer-Spektakel Kargon von APC & TCP hin. Die kürzlich erschienenen CD-Versionen ermöglichten schließlich auch den beiden 3D-Action-Hits Alien Breed 3D 2 und Nemac IV eine deutliche bessere Platzierung.

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



94%

**BEAT 'EM UP
CAPITAL
PUNISHMENT**

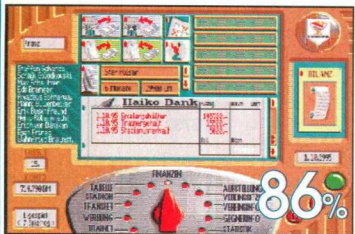
Das Debüt-Projekt von clickBOOM läßt bisherige Prügel-spiele wie C64-Games aussehen. Wer technisch perfekte Unterhaltung sucht, muß zugreifen!



84%

**SPORT
FIGHTIN' SPIRIT**

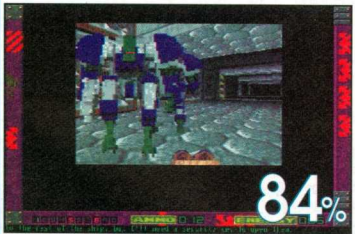
Ein Beat 'em Up im besten SNK-Stil hat Neo in drei verschiedenen Versionen (ECS, AGA, CD-ROM) als jüngstes Werk auf die Beine gestellt.



86%

**MANAGER
HATTRICK**

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



84%

**3D-ACTION
ALIEN BREED 3D 2**

Der zweite Teil von Andy Ciltheroes 3D-Saga stellt einmal mehr neue Maßstäbe auf, sofern man einen leistungsfähigen Rechner sein eigen nennt.

Nial

Versand Service GmbH

ERWEITERTE BESTELLANNAHME DEZ 96 SAMSTAGS 9 - 15.00 UHR
Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

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

Laden in Kassel

Fünfensterstraße 9
Mo.- Fr. 10.00 - 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

WIR RÄUMEN UNSER AMIGA-LAGER

3 PACK COMPILATION	24,90
ACTION REPLAY A2000 DT. ANLEITUNG	99,-
AIRBUS A320 KOMPL. DEUTSCH	88,80
APPROACH TRAINER AIRBUS 320	9,90

ALADDIN A1200
ENGL. VERSION
9,90

AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	7,90
BEHIND THE IRON GAT. DEUTSCHE ANLEITUNG	119,90
BINGI 1 KOMPL. DT. (2MB + HD)	79,90
BINGI 1 A1200 KOMPL. DEUTSCH	79,90
BLACK VIPER DT. ANL.	29,90
BÜDOKKAN DEUTSCHE ANLEITUNG	7,90
CAMPAIGN DEUTSCHE ANLEITUNG	9,90
CLASSIC ADVENTURES LUCAS ARTS. KOMPL. DT.	69,90
DEATHMARCH	9,90
DER FREIERER KOMPL. DEUTSCH	49,90

DER PRODUZENT
KOMPL. DEUTSCH
59,90

DESERT STRIKE DEUTSCHE ANLEITUNG	9,90
DRAGON STONE DEUTSCHE ANLEITUNG	9,90
DREAMWEB KOMPL. DEUTSCH	9,90
DREAMWEB A1200 KOMPL. DEUTSCH	14,90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS KOMPL. DEUTSCH 220	49,90
ELITE PLUS ENGL. VERSION	4,90
EMILYN HUGHES NT. SOCCER KOMPL. DEUTSCH	4,90
EMPIRE SOCCER KOMPL. DEUTSCH	4,90
EPIC	19,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN DT. ANL.	65,90
FLIGHTSIMULATOR II KOMPL. DEUTSCH	7,90
GRAHAM GOOCH CRICKET	14,90

**FIFA INTERNATIONAL
SOCCER**
ENGL. VERSION
14,90

GUARDIAN	24,90
HANSE DELUXE KOMPL. DEUTSCH	45,90
HANSE DELUXE A 1200 KOMPL. DEUTSCH	45,90
HUMANS JURASSIC LEVELS KOMPL. DEUTSCH	49,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DEUTSCH	49,90
INTERNATIONAL KARATE DEUTSCHE ANL.	4,90
JACK NICKLAUS GOLF DEUTSCHE ANL.	4,90

HUGO
KOMPL. DEUTSCH
59,90

JIMMYWHITE SNOOKER DEUTSCHE ANL.	24,90
JOHN MADDEN FOOTBALL	14,90
KARLUN DEUTSCHE ANLEITUNG	29,90
LION KINGS A1200	24,90
MAGI KOMPL. DEUTSCH	79,90
MAGI A1200 KOMPL. DEUTSCH	79,90
MIGHT & MAGIC 2 ENGL. VERSION	7,90

LEMMINGS
DT. ANLEITUNG
9,90
LEMMINGS 2
DT. ANLEITUNG
9,90



Druckfehler und Preisirrtümer 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! Lieferung allgemein nur solange
Vorrat reicht! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland
versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
Kostenlosen Katalog gegen 3,- DM Rückporto anfordern!

**LOTHAR MATTHÄUS
SUPER SOCCER**
4,90

MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DEUTSCH	49,90
NAPOLÉONIS	19,90

PINBALL MANIA A1200
DEUTSCHE ANLEITUNG
49,90

NEMAC IV DEUTSCHE ANLEITUNG	49,90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 DT. ANLEIT.	9,90
POPULOUS 4 PROMISED LANDS DT. ANL.	4,90
PRIMAL RAGE A200 DT. ANL.	19,90
rt TRAINER KOMPL. DEUTSCH	24,90
TEACH FOR THE SKIES ENGL. VERSION	24,90
REVOLUTION KARTENSPIELSAMMLUNG KOM. DT.	29,90

RED BARON
ENGL. VERSION
9,90

RISE OF THE ROBOTS ENGL. VERSION	19,90
ROCKMAN 2 - SUPER BROS. DEUTSCHE ANLEITUNG	4,90
SECOND SAMURAI DEUTSCHE ANLEITUNG	19,90
SENSEBLE GOLF DEUTSCHE ANLEITUNG	65,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EM. EDITION DT. A.	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL	19,90
SIERRA SOCCER ENGL. VERSION	19,90
SIM ANT. KOMPL. DEUTSCH	4,90
SIM CITY 2000 A1200 KOMPL. DEUTSCH	39,90
SKIDMARKS ENGL. VERSION	19,90
SKIDMARKS 2 - SUPER SKIDMARKS ENGL. VERS.	19,90
SOCCER KID A1200 DT. ANLEITUNG	9,90
SOCCER STARS WORLD CUP ENGL. VERSION	4,90

SLAM TILT A1200
DT. ANLEITUNG
39,90

SUPER SKIDMARKS DATA	19,90
SUPER SPACE INVADERS DEUTSCHE ANLEITUNG	4,90
TACTICAL MANAGER ENGL. VERSION	19,90
TOP GEAR 2 DEUTSCHE ANLEITUNG	14,90

TRIPLE FUN COLLECTION
KOMPL. DEUTSCH
24,90

TOTAL CARNAGE DEUTSCHE ANLEITUNG	15,90
TOTAL CARNAGE A1200 DEUTSCHE ANLEITUNG	29,90
TRACK SUIT MANAGER 2 ENGL. VERSION	45,90
TRIVAL PURSUIT DEUTSCHE ANLEITUNG	4,90
TURBO TRAX DEUTSCHE ANLEITUNG	14,90
URIDIUM II DEUTSCHE ANLEITUNG	14,90
VIROCOOP A1200 DEUTSCHE ANLEITUNG	14,90
VIROCOOP A500 DEUTSCHE ANLEITUNG	14,90
WAR IN THE GULF DEUTSCHE ANLEITUNG	9,90
WHEELS OF STEEL A 1200 ENGL. VERSION	14,90

VIRTUAL KARTING A1200
49,90

WOPRAS KOMPL. DEUTSCH	65,90
XTRME RACING A 1200	14,90
ZEPPELIN - GINATS OF THE SKY KOMPL. DT.	9,90

BIETE HARDWARE

A500 + 2 MB + Kick 1.3/2.0/3.1 + 2 LW + F-Monitor + 3 Joy. + Maus + Trackball + ca. 200 Disk, Tel. 04288/761

Verk. 260 MB 2,5" AT-Festplatte unbenutzt, noch orig. verpackt für DM 205,- Johannes Koch, Tel. 05361/12453

A1200, 6 MB, HD 170 MD, 4x CD-ROM, 42 MHz, Drucker + Games Orig. + Arbeitsprogrammen DM 1.500,-, Tel. 0172/5250147

Verk. A500, 1 MB RAM + Phil. Monitor + 24 N. Drucker (Star LC 24-20 II) für DM 780,-, Tel. 02327/50964 Markus S.

A2000 + Mon. + 3 MB + Turbo-karte + 3 Joyst. + 2 Mäuse + 150 Disks + 2 Handbücher + Festplatte + 2 LW + Kabel Tel. 04155/4683

CD32 + SX32 + 6 MB RAM + Monitor + Tastatur + 2 Laufwerk + TV Tuner, 20 Originale + 200 Disk + Zub. DM 1.500,-, Tel. 0345/3880351

Amiga 1200 i. Eagle Tower, Blizzard 1230 IV 8 MB FastRAM, 2x Floppy, Monitor etc. VB DM 1.400,-, Tel. 07732/55711

A1200, 210 MB, 6 MB RAM, 4x CD-ROM, Power-Netzteil, Joysticks, Maus, Software z. B. WB3.0 u. DPaint IV NP DM 2.200,- nur DM 1.300,-, Tel. 04841/74443

A1200, Blizzard 1230 IV/50 MHz, 10 MB RAM, 250 MB HD, SpeedUp, Moni. M14385, CD-

ROM FX400, Pr. VB DM 1.550,-, Tel. 07157/20379

Verk. Hardware für A500 z. B. HD, CD, Monitor, RAM, ext. u. int. 3.5 Laufwerk, Kickstart, Monitor, Netzteil, Tastatur, Disks, CDs... Tel. 034321/51740

A600, 1 MB RAM mit diversen Disks für nur DM 150,- FPI Zuschrift an Sven Gummelt, 48165 Münster, Hummelbrink 11a

A1200, 6 MB, 260 HD, 50 MHz, 4fach CD-ROM, CD-Controller, CD32 Emu., Monitor, 26 CDs, 122 Disks, 31 Orig.-Spiele DM 1.450,-, Tel. 0365/24190

Amiga 1200, 2 MB RAM, 40 MB HD, 2 Joysticks + Mon. u. F-Drucker + Maus + div. Software u. Handbücher Tel. 07221/24136 DM 1.000,- VB

Verk. A1200, 2 MB RAM, 3 Mon. alt, Monitor 1084S, 2 Mäuse, 2 Joy., Orig.-Spiele, wie Worms, Jaguar, LM Super Soccer u.a. VB DM 750,-, Tel. 06128/44291

A1200 - 260 MB HD, CD-ROM, 2 LW, event. Monitor, über 40 Orig.-Spiele, Zeitschriften, VB DM 1.350,-, Tel. 06403/76845

A1200, Monitor, Farbdrucker, Originalspiele, Disketten, 2 Mäuse, Joystick, Diskbox, FP DM 580,-, Tel. 02772/53317

A1200, M14 385 Monitor, 28 MHz, 6 MB (4 Fast), 280 MB Festplatte, 10 Orig.-Spiele + viel Zubehör, Tel. 0641/46260 Frank

A1200 + Tower + 15385 + Turbok. 1230/040 + 730 MB SCSI + Drucker + 28 Games uva. NP DM 5.800,- VB DM 2.799,-, Tel. 07127/35144

2 MB für A500 intern, 2 MB extern für je DM 120,-, Monitor PAL CM 8833 Stereo Farbe für DM 150,-, Tel. 0209/876161

Amiga 1200, 10 MB RAM, M.1438, 2 ext. Laufw. 340 MB HD, Turbo 50 MHz, CD 6fach, 50 Sp. etc. Tel. 03621/402007 Pr. n. VB

Turbo-karte für Amiga 1200, 1230 IV Blizzard Neu DM 200,-, CD-ROM für A1200 extern mit Kabel + Software Tel. 02166/619369

A500, 2,3 MB + Kick 2.04, ext. Laufwerk, Monitor, ca. 650 Disks, VB DM 950,-, Tel. 07305/23394

A500+, 2 MB DM 250,-, A600 Joystickport def. o. Netzteil, DM 80,-, Epson LQ570 24 Nadel-drucker DM 200,-, 11-13 Uhr Tel. 06624/417

A500, 1 MB RAM, WB, Maus, TV-Modul, 4 Handb. (Amiga School, Basic...) 230 Disks in 3 DBoxen, für DM 480,-, Tel. 0351/4592975

A500 inkl. 210 MB HD, 2,3 MB RAM, Bootsel., OS3.1, ext. LW, A570 CD LW, HF Mod. + Spiele, VB DM 1.400,-, Tel. 06430/6597 zw. 17 u. 18 Uhr

A1200, 210 MB HD, 6 MB RAM, 2.LW, 4fach-CD-ROM, Power-netzteil, Maus, Joysticks, Software z. B. WB 3.0 u. DPaint IV uvm. für DM 1.400,-, Tel. 04841/74443

Verk. A500 mit Maus, Fernseh-kabel, Ruff n Tumble, Micro M., Superfrog und 1 Joystick für DM 270,- VHB Tel. 07841/9466 Andi

Verk. für A500 KickROM 1.3 DM 29,- und 1 MB RAM Erweiterung DM 39,- mit Uhrfunktion ab 19 Uhr Tel. 04932/3905

A500 + 1 MB + RGB-Monitor + Joypad + Software + Handbücher für DM 549,-, Tel. 03546/181072

Verk. für A1200 Turbokarte Blizzard 1220 mit 2 MB, Uhr 1/2 Jahr alt für DM 180,- inkl. Versand Tel. 036741/42383

MTec Festplattencontroller für A500 6 Mon. alt, RAM-Option bis 8 MB, VHB DM 150,-, Tel. 08191/941847

Verk. A600, 2 MB + Maus + 250 MB Festplatte VB DM 545,- nach 17 Uhr Tel. 03687/20361

A500 + 2 LW + 1 MB RAM, WB2.0, Maus, Joystick, TV Modulator, Bücher, Zeitschriften, Interface, Spiele Tel. 03921/981683

RAM Board für A1200: 4 MB FastRAM, Uhr, CoProz.-Opt. bis 50 MHz, noch 9 Mon, Garantie für nur DM 100,-, Tel. 0351/4592975

Verk. CD32 + SX32 + 2 MB Chip + 4 MB FastRAM + 3,5 LW + Tast. + 6 CDs (z. B. Worms, F Spirit) DM 700,-, Tel. 06054/1083 ab 19-21 Uhr

Commodore CDTV + 2 LW + Fernbedienung + 1 MB + OS1.3 alles schwarz + Drucker MPS 1550 C = DM 550,- VB Tel. 07321/21812

A1200, 130 MB, CD-ROM, 2. Laufwerk, Monitor, ca. 200 Disketten + CDs + CD32-Konsole, zusammen DM 1.000,-, Tel. 09423/2155

Achtung! A1200 HD 520 mit 6 MB RAM, 28 MHz, Maus, 14 Originale u. a. Biling, SC2000, Tel./Fax 08869/5320/ 5159

Biete für A1200 Turbo 1220 28 MHz, 4 MB RAM, Uhr, Coproz.-Sockel, erst 4 Monate alt! Preis DM 180,-, Tel. 03741/413102

A600 + Monitor + Maus + Joystick + Spiele + 2 Diskboxen, div. Literatur, nur DM 500,-, Tel. 02382/82664

Verk. Amiga ICs: Denise, Paula, Evecnia je DM 22,-, CPU: MC68000-30iWB 2.1.0, Buch DM 30,-, Tel. 06441/54352

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

biete Hardware suche Hardware biete Software suche Software Diverses

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

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

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

Private Kleinanzeigen in



Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

Verk. Amiga Laufwerk intern DM 40,-, KickROM 13 DM 19,-, KickROM Umschaltung 2fach DM 25,-, IC: Gary DM 22,-, Tel. 06441/54352

A600, 2 MB, 2 LW, Farbmonitor, Handscanner, Lit., Spiele, Software, 2 Maus, 2 Joystick DM 490,-, evtl. Drucker, Tel. 0341/3303828 ab 18 Uhr

Verk. A1200 + Software + Monitor + 4 MB SE, gegen Angebot, schreibt an Daniel Riemer, Dr. P.-Jord. Str. 40, 02625 Bautzen

A1200 - 170 MB HD, Bliz. 1230/3/50 MHz, 4 MB + 11 Orig.-Spiele mit 2 Joysticks + Scartkabel für DM 1.000,-, Tel. 06034/1041

Verk. A2000, 240 HD, 3,5 LF, 3 MB RAM, Monitor, Tast., Maus, 10 Orig. Sp., Virus Pr, DM 800,-, Tel. 030/4239395

Amiga 500 CD TV, 4 MB RAM, 270 MB HD, Monitor, FB, Kick 1.3/2.0, Maus, VB DM 1.111,-, Stier Daniel, Conradstr. 7, 06112 Halle

Amiga 4000/030 Desktop, 4 MB RAM, 2 LW, 120 MB Festplatte, Farbmon., Drucker NEC SW, Modem, Maus, Festpreis DM 1.600,-, Tel. 0681/700931

A500, 1 MB, Maus, 2 Joys., Handbücher, über 200 Disks DM 250,-, zus. mit 23 Original Sp. DM 300,-, Tel. 07351/17208

A1200 + 400 MB HD, 50 MHz + CoPro, 8 MB Fats RAM, Monitor M1438S, 3x CD-ROM, 2. Laufwerk, Acryl-Gehäuse, Preis VB Tel. 0171/4752829

CD32, 2 Joypads, Spiele: Oskar, Diggers, CD32 Gamer CD zusammen DM 230,-, CD32 Spiele: Dangerous Str. + Wing Com. + Demos DM 30,- usw., Tel. 02945/5568 ab 14 Uhr

A500, 1 MB RAM, OS 1.3, 230 Disk in Diskboxen DM 480,-, Tel. 0351/3400197

RAMBoard für A1200, 4 MB Fastram, Uhr, Coprozessor Opt. für DM 100,-, Tel. 0351/3400197

Verk. A200, 850 AT Quantum Trailblazer, SCSI2 Contr., Maus, Star NL10 Drucker, 40 Spiele, MaxonTwist, Steinbergs Musikprogramm usw. DM 1.800,-, Tel. 0421/801383

A1200 1 Jahr alt, 1 GB HD, mit 2x CD-ROM, Maus, Joystick,

Software und Literatur VB DM 1.100,-, Tel. 03994/633971

Amiga 1200, Farbmon., 170 MB HD, 1230 IV 50 MHz, 6 MB RAM, 4x CD-ROM, Soft. z. B. Scala MM300, WWorth 5, Photogenics usw. VB DM 1.400,-, Tel. 05901/4827

A500 1 MB RAM VB DM 240,-, C64 m. Farbmon., Drucker, 2 Laufw., Geos, Final Cartridge, div. Software, VB DM 400,-, Tel. 05901/4827

Amiga 600 + 2 MB + 60 MB Festplatte + 1084S Monitor + 2fach CD-ROM + 8 CDs + 200 D. + 2 Laufwerke + Star LC24 DM 1.500,-, Tel. 02043/52521

Verk. A500, 1 MB RAM, 1084S, 2 Joysticks, Maus, ca. 40 Disks + C64, 128D + Final Cartridge 3 für VB DM 500,-, Köln Tel. 02203/82256

Verk. A1200, 2 MB, OS3.0 + Farbdrucker + Farbmon. + Software + Joystick + Bücher, alles neuw. VB D; 1.200,-, Tel. 02166/188816

A500+, 2 MB RAM, 2. LW, Maus, 170 MB HD, TV Modul, Original-Spiele DM 500,-, N. Grandt, Neue Str. 13, 39606 Flessau

A500 + TV Modulator + 1 MB RAM + 2LW + OS1.3 u. 2.0 + Maus + Original-Spiele VB DM 350,-, Tel. 02564/33913

A1200, 6 MB RAM, 60 MB Festplatte + 6fach CD-ROM, Turbokarte + 2 LW, Farbmonitor 1438S + Modem, Maus + Joystick DM 2.000,-, Tel. 0391/7392852

Verk. A500, 3 MB RAM, 540 MB HD, OS1.3/3.1, Mon. 1084S, Drucker MPS 1270 A, 2 Joysticks, AG Abo 97, viel Zub. Tel. 03641/606637

Verk. A2000D, OS3.1, 2 MB Chip, Picasso 2/2MB, Multi Fax 4.0, PWrite, ca. 300 PDs, ca. 400 DD uvm. Preis VS Tel. 05361/36352

A500, 1,5 MB + 2 LW + 100 Spiele + Maus + Gamepad DM 320,-, Mario Piotrowski, OTW Paulsdorf 51 Rosenhain, 02708 Löbau

Verk. CD32 + Worms und viele andere Spiele, verk. auch A500 Zubehör und Spiele Tel. 07841/9466 Andreas

Speicher-Erweiterung neu 4 MB RAM, PSII Simm 60 polig, Preis VB DM 120,-, Tel. Templin 03987/6464

Verk. A600, LW, Maus, Drucker SW DM 250,-, CDTV mit Trackball und FB DM 300,- Kerstin Kirchoff, W.-Rathenau Str. 10, 06420 Könnern

SX32 + CD32, 6 MB, 40 MB HD, Tastatur, ext. Laufwerk, 4 CDs, VB DM 600,-, Tel. 0211/413247

A4000/40/10 MB Ret. Z3 + VCode, Vlab, DigiGen II, PBC Videom. A2000/2 Monitore, Handbücher, zusammen VB DM 4.800,-, Tel. 0911/306361

A1200/030/28 + 4 MB, OS3.1, 170 MB HD, 4x CD-ROM, ext. LW und Software zus. DM 1.200,-, M1538S DM 500,-, ab 18 Uhr Tel. 0711/6873644

Amiga 1200 HD 130, CD-ROM, 2LW, OS1.3 + 3.0, Drucker, 25 CDs, 200 Disk. v. Zub., 1a DM 599,-, Tel. 04731/89302

A1200, 6 MB, 120 MB HD 2,5", CD-ROM 4fach, Multisync Monitor 1438, viel Software DM 1.300,-, Tel. 04172/7878 ab 19 Uhr

A1200, 68030, 28 MHz + CoPro, 4 MB RAM, 540 MB HD, OS3.1, Monitor, Drucker, Top-Software, VB DM 1.200,-, Tel. 02590/1440

Verk. A600, 1 MB + 1 Joystick + Maus für DM 200,-, Tel. 040/6773123

SUCHE HARDWARE

Suche CD32 komplett mit Zubehör, mit oder ohne Spiele, Tel. 0251/897590 nach 18 Uhr

Kaufe Festplatte für Amiga 500+, bitte günstig, Tel. 05258/3607

Suche für A1200 Handbuch sowie Speicher-Erweiterung Tel. 034903/62558

Suche TV Modul f. A500, zahle bis DM 35,-, Tel. 030/9234535 ab 18 Uhr Stephan

Suche billig 2 MB od. 2,3 MB RAM für A500, Tel. 03338/769458

Verk. neu und ungeöffn. Alfred Chicken, D/Generation, Overkill, Out to Lunch usw. je DM 15,-, Michael Olschimke, An der Reihe 2, 37627 Hellental

BIETE SOFTWARE

Biete Kick Off 2 f. A500 f. DM 15,- und Double Dragon 2 f. Nintendo Game Boy f. DM 10,-, Tel. 05361/12453

A500 div. Originale ab DM 5,-, Liste anfordern bei Hubert Hampicke, 12683 Berlin, Oberfeldstr. 156

Verk. DM 35,-: Worms, BMH, AAB3D, DM 40,-: Biing AGA, WB3.1, komplett mit 22 Disketten + Handbücher, Tel. 038321/1215

250 Spiele z. B. Wizardry 6 u.a. alte Rollensp., UMS2, Mad TV, Formula 1, Tornado, Mr. Nutz, Indy 4, Tel. 02661/8137

CD32: Th. Park, D/Gen., Synd., Sleepw., Soc. Sup. Stars, Netw. CD2, Gam.Goldcol., Bump n Burn, Oscar/Digg. Tel. 06432/7765

Ca. 50 CD32/A1200 Spiele z. B. Microcosm, Darkseed, Alfred C., Elite 2, Lemmings, Donk, Chuck Rock, Tel. 02661/8137

Verkaufe 20 Orig.-Spiele AGA + ECS einzeln oder gesamt für DM 350,-, Tel. 06440/7176

Verk. Greenline 1+2 Englisch Vokabeltrainer von Heureka NP je DM 98,- VB je DM 40,-, Tel. 09332/3203

Biete Amiga Soft: neu und älteres zu guten Preisen, ruft an Tel. 0177/2487773

PD Games für DM 2,-/Disk, Liste auf Disk kostenlos von Walter Tercezewski, Nordweg 6, 32369 Rahden

Biete Fears für A1200, Preis DM 30,- plus Porto, Marco Froehlich, Hammernmühlenweg 1, 08541 Neuensalz

Spiele Anwendersoftware für Amiga 500/PC günstig zu verk. Alles Originale, evtl. Tausch, Köppen Tel. 03834/892832

Computermanager Spiel für Amiga 1-9 Sp., 14 Menüs, kompl. deutsch DM 20,-, T. Krippner, Tübingenstr. 9, 64546 Mörfelden

Hook, Fire Ice, Civilization, Fallen, Lionheart, Walker, Thunderhawk, Bundesliga etc., je DM 20,-, tagsüber Tel. 07627/911430

Amiga Spiele-Sammlung 100 Spiele, 20 Disks DM 50,-, keine

Raubkopien, Liste vorhanden, Tel. 02391/797015

RFV Honda 750/Megapack, Capital Punishment AGA, T. Rehbein, W.-Seelenbinder Str. 31, 19059 Schwerin

Originale: Worms, Black Crypt, Hero Quest II, Second Samurai, BI + Data 1 u. 2, HL u. a. Tel. 03921/981683

Gloom Del., Killing Grounds, Colon., Seelent., Slamt., UFO, Pinball III., Simon uvm. je DM 30,- (alle Originale), Tel. 09423/2155

Verk. Orig.-Spiele f. A500 (z. B. Siedler 1, Indy 3 u. 4, Das Boot usw., 115 Disk, Spiele, Demos usw.) DM 100,-, Tel. 03522/62615

250 Spiele z. B. Might & Magic 2+3, weitere alte Rollensp., Tornado, Borrowed Time, Atlantis, 1990 u.a. Tel. 02661/8137

Verkaufe für alle Amigas mit 1.5 MB RAM, das Raytracing Prgr. der Superlative-Maxon Cinema 4D-Originalausgabe in deutsch mit 335 Seiten deutsches Handbuch NP DM 300,-, ab jetzt DM 150,-, incl. Porto und Verpackung Interessenten sowie weitere Infos zum Prgr. schriftl. bei Jan Richter, Fr. Viertel Str. 11, 09123 Chemnitz

A1200: T. Park, Mag, Lords o.t.R., Hanse, Rüsselsheim, SCity 2000, BMH, A500: Piz Con., Softw. Man., Zeppelin, Marko, Tel. 0385/561784

Turrican 3, Banshee, Shaq Fu, Gloom Deluxe, EOB, Jurassic Park, Mag, Anstoss WCE usw. je nur DM 15,-, Tel. 09165/959886

Verk. A600 Spiele: Humans, Lionheart je DM 30,-, Eflmania DM 20,-, jedes Spiel mit Anleitung, S. Döche, Eschweg 16, 26345 Bockhorn

Verkaufe Orig. Amiga-Spiele für A1200. Bitte Liste telefonisch anfordern, Matthias Kühne Tel. 0391/7224673

Dog (FP) + MD, CD32: SSFII + Erben der Erde, Indy 4 je DM 30,-, Hanse d. E. DM 25,-, A1200: Dreamweb + Civ. + 1869 je DM 20,-, Tel. 04941/180405

ROM Gold, Big 4, Elfmania, Gloom, SSFII, The Box je DM 20,-, B. a. s. Sky, Ult. V, Jur. P, Lionheart, Reunion je DM 15,-, Tel. 04941/180405

Verk. o. tausche AGA Dawn Patrol, Burntime, PGA Golf, suche Lionking, Aladdin, Super Stardust, Anstoss, Tel. 03581/851331

SUCHE SOFTWARE

Amiga CD32: tausche Gloom gegen Jungle Strike, Rise of the Robots gegen Ultimate Body Blows, Skeleton Krew gegen Universe, Worms gegen Legends, Tel. 0941/560348 Mo-Fr 18 bis 19 Uhr

Suche für Amiga 500, Bundesliga Manager Hatrick Supporter, Might and Magic 3, Tel. 02775/8569, 18 bis 20 Uhr

Suche King's Quest 2 bis 5, Telefon 02203/31780

Dune 2, Simon 2, Ishar 1-3 deutsch, Tel. 0511/465103

Suche CD-ROM Gigantic Games 1, Gamers Delight 1, Megahits 5 (2 CDs), AGA Experience 1, Bernd Recknagel, 99330 Gräfenroda, Str. d. Friedens 17

Suche Arabian Nights, Bobs Bad Day, Addams Family, Kid Chaos, Wonderdog od. ähnlich, Tel. 05521/6197

Suche Battle Isle Data I + II, History Line, Monkey I. II, Indy 4, I. o. Kyrandia, St. Wahrenburg, Wohlgemuthstr. 14, 12437 Berlin

Suche Dragon Wars, BT3, Star Control, Amberstar und div. Rollenspiele von SSI, Tel. 07152/54585 Norman

Suche Assemblerprgr. (z. B. DevPac/Seka/Profimat/OMA), Disk Salv III, F1GP Editor, Samba Partie AGA, Leider ohne Anschrift: bitte bei Red. Amiga Games melden Tel. 0911/9683213

Suche Indiana Jones Adventure für Amiga 500 o. 500+ nur Originale bei Angeboten Tel. 03338/762062 anrufen Andre

Suche Tauschpartner für A500 Spiele, schreibt mit Liste an Bernd Becker, Lilienthalstr. 15, 41749 Viersen

Zahle Höchstpreis für Lords of the Rising Sun m. Handbuch Tel. 07221/30370 od. 949146 Jakob Bosch

Suche Lords of the Rising Sun, Gloom Deluxe, Jeanne d. Arc,

Tel. 06426/7706 od. 5822 Michael verlangen ab 17 Uhr

Suche dringend Dune 2 u. a. Spiele. Zuschrift an Rene Binnewerg, Dorfhainerstr. 25, 01737 Kurort Hartha

Suche Rollenadventures Amberstar, Bardstale II + III usw. zahle DM 20,- bis DM 30,-, Tel. 08639/8074

Starflight für A500. Bitte melde dich schnell Tel. 02632/81148 Marco

DIVERSES

Amiga Fan der Amiga Club, sucht noch Mitglieder, Amiga Fan, Ingwäonenweg 6, 13125 Berlin (bitte mit RP)

Verk. Bon Jovi CD These Days f. DM 20,-, Johannes Koch, Laabergstr. 46a, 38440 Wolfsburg Tel. 05361/12453

Lösungen: M. Island 1+2, Indy 3 für je DM 5,-, Jessica Hebing, Hugenottenstr. 22, 61381 Friedrichsdorf

Cheats für über 700 Spiele auf Disk! Stefan Sagstetter, Hubertstr. 18, 94327 Bogen

Programmierer-Team sucht noch Mitglieder, für Infos bitte anrufen bei Christian Faber Tel. 02302/760188

PSX Cheater, Datenbank f. Playstation Cheats! Max. 600 PSX Titel, ab 2.x/1 MB DM 20,- incl. Porto, Infos Tel. 09002/5343

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

Suche Tauschpartner für Amiga 500-Spiele, schreibt mit Liste an Mike Kieslich, Zorweg 11, 08412 Leubnitz

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

Amiga Fan der Amiga Club, sucht noch Mitglieder, Amiga Fan, Ingwäonenweg 6, 13125 Berlin (bitte mit RP)

Für alle Amigas mit 1.5 MB RAM, Maxon Cinema 4D Orig., kompl. Deutsch, NP DM 300,-, jetzt mit Porto nur DM 150,-, weitere Infos schriftl. bei Jan Richter, Fr. Viertel Str. 11, 09123 Chemnitz

INFO So geht's!

Um die Abwicklung der Amiga Box so einfach wie möglich zu halten, bitten wir Euch, folgende Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine indizierten Spiele angeboten werden!
2. Irreführende Anzeigen nach dem Motto 'Der Hundertste, der mir DM 10,- schickt, bekommt ...' oder ähnliches werden nicht veröffentlicht.
3. Ihr dürft nur Sachen anbieten, an denen Ihr auch die Rechte besitzt.
4. Wenn Ihr angesprochen werden wollt, dann müßt Ihr Eure Adresse oder Telefonnummer innerhalb des Feldes mit den Kästchen nennen. Die darunterstehende Anschrift wird nicht veröffentlicht.
5. DM 5,- müssen in bar oder als Verrechnungsscheck beigelegt werden.
6. Wenn Ihr Import-Spiele anbietet, dann gebt dies bitte auch zusätzlich an.

Ich hoffe, die wichtigsten Dinge sind nun geklärt. Schickt Eure Anzeige an nachfolgende Adresse:

AMIGA Games • Amiga Box
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

MAILBOX



ROSSI'S

Wenn Ihr diesmal ein lustiges Vorwort erwartet habt, muß ich Euch leider enttäuschen. Diese Ausgabe der Amiga Games ist die letzte, so wir Ihr sie kennt. Ab der nächsten Ausgabe wird die AG zusammen mit dem Amiga Magazin erscheinen. Wir werden als 32-seitiger Spieleteil darin auf den Plan treten. Was uns zu diesem Schritt bewegen hat? Momentan ist die Amiga-Szene nicht so sonderlich aktiv. Innovative, neue Hardware, grandiose neue Spiele und bahnbrechende Anwendungen sind zwar nach wie vor vorhanden, allerdings in Mengen, die man an den Fingern abzählen kann - selbst wenn man langjähriger Mitarbeiter des örtlichen Sägewerks ist. Wenn nun zwei Magazine krampfhaft versuchen, ihre Seiten zu füllen - koste es, was es wolle, ist das kein sonderlich erbaulicher Zustand für den Käufer. Ehrlicher und für unsere Kunden besser empfinden wir es dann schon, unsere Klamotten zusammenzuwerfen und nur ein Magazin herauszubringen - das aber dafür wirklich prall gefüllt mit wichtigen Informationen. Wir sind der Meinung, daß von diesem Arrangement alle profitieren und niemand einen Nachteil hat. Wer dazu mit mir eine Diskussion beginnen möchte, ist dazu natürlich herzlich eingeladen - meine Adresse wird sich nicht ändern. Das waren bisher die guten Nachrichten. Allerdings habe ich auch noch eine schlechte: Ich komme wieder!

I'll be back: Rainer Rosshirt

DENKFEHLER

Du Rainer!

Da hätte ich zum Thema A500 kontra A1200/4000 auch etwas zu sagen. Nachdem ich über den C64 (tolles Gerät), den A500, den A600 endlich zum A1200 kam, diesen mit 4 MB FastRAM (200 DM), einer 1 GB HD (350 DM) und einen 4fach-CD-ROM (80 DM) aufgemotzt habe, wählte ich mich am Ziel meiner (Amiga)-Träume. Aber was kam? Der absolute Frust! Außer der AG-CD und einigen recht brauchbaren Anwender-CDs war nichts zu bekommen. Wieso werden keine guten Spiele mit höheren Anforderungen an den Amiga hergestellt? Mein Freund hat sich neulich einen Pentium gekauft, und siehe da - fast alle neuen Spiele wie „Grand Prix 2“ oder „Nascar 2“ laufen erst ab 100 MHz. Wieso startet keine Amiga-Softwarefirma ein Spiel auf CD, das erst ab 4 MB läuft? Was wäre der Effekt? Der Verkauf des A1200/4000 würde angekurbelt, und nicht nur das: Speichererweiterungen,

Festplatten, CD-ROMs würden auch in größeren Stückzahlen über die Lagentische wandern.

Nun ja, das war's. Hoffentlich gibt es die AG noch recht lange, da ich sonst gezwungenermaßen auf einen Pentium wechseln müßte.

Mit freundlichen Grüßen:
Helmut Maxl

Ich kann Dir schon verraten, warum momentan niemand ein Spiel auf den Markt bringt, das erst ab 4 MB läuft: Er würde sich zwar sehr verdient um den Erhalt des Amigas machen, aber finanziell wäre es wohl mit einer Art Selbstmord gleichzusetzen. Dieses Game würde zwar hochgelobt werden, aber die Verkaufszahlen sollten ca. der Zimmertemperatur entsprechen, da immer noch der A500 mit 1 MB und zweitem Laufwerk als Standard angesehen werden muß. Hochgerüstete Amigas sind leider noch in der Minderheit. Solange das so ist, wird sich auch die Software-Industrie zurückhalten. Erst wenn nennenswert High-End-Amigas im Umlauf sind, ist mit der

Unterstützung der Softwarehäuser zu rechnen, da die Jungs mit einem ganz spitzen Stift kalkulieren müssen. Der softwaretechnische Durchbruch für den Amiga kann auch erst kommen, wenn Spiele problemlos vom PC auf den Amiga umzusetzen sind, da der Amiga nicht mehr so verbreitet ist, daß sich ein extra Programm für ihn noch finanziell lohnen würden. Da denke ich immer wehmütig an die gute, alte Zeit, als es für den PC noch hauptsächlich Spiele gab, die vom Amiga mehr schlecht als recht konvertiert wurden, aber auf der Originalmaschine immer irgendwie besser aussahen (von besser anhören ganz zu schweigen). Ach ja... daaamals....

FRAUENSACHE

Hallo Rainer!

Im Heft 10/96 war die Frage, ob Du weiterhin Spiele an Leute verschenkst, die Dir ein Foto schicken. Ich finde, daß es in Ordnung ist, weil die Fotos ja auch Geld kosten, die meisten auch witzig sind und es Überwindung kostet, sie

einzuschicken. Wegen ein paar Meckerfritzen, denen man es sowieso nie recht machen kann, würde ich es auch nicht ändern! Deine Mailbox ist außerdem so, wie sie ist, super, auch wenn die Antworten manchmal recht bissig sind.

Bitte mach weiter so!
Anja

Vielen Dank für Deine Zustimmung. Nur die Sache mit dem rechten Biß habe ich nicht so ganz verstanden. Auch hier fällt mir wieder auf, daß es leichter ist, Killerkaninchen zu züchten, als es allen recht zu machen. Bin ich nicht bissig, beschweren sich die Leser. Bin ich bissig, beschwerst Du Dich. Das Leben ist eines der härtesten! Aber ich werde Deinen Ratschlag beherzigen und weiter so machen.

NACHSCHLAG

Hallo Rainer!
„The 500 will never die“. Mit diesem Satz hat Sandro (9/96) definitiv recht - die Zahl 500 wird es immer geben. Auch im Zusammenhang mit dem Amiga wäre ein Fortbestand der 500 wünschenswert. Ein neuer Amiga mit 500 MHz Taktfrequenz, 500 MB RAM, 500 GB Festplatte und das Ganze für 500 DM, inkl. Softwarepaket mit 500 Programmen. So mancher, der auf den PC umgestiegen ist, wird schnellstens zurückkehren. Jetzt aber mal im Ernst: NIEMAND will den 500er schlechtden. Max Schmeling war vor einigen Jahrzehnten Weltmeister im Schwergewicht. Und warum boxt er heute nicht mehr? Worauf ich hinaus will: der A500 war Mitte der 80er Jahre der Traumcomputer schlechthin. Heute - zehn Jahre später - ist er dazu einfach zu alt. Niemand will ihn schlecht machen, aber laßt ihn endlich ziehen - laßt ihn uns in guter Erinnerung behalten wie es sich für einsteige Traumcomputer gehört, und uns Neuem zu-

wenden. Das Problem dabei ist nur: Was soll dieses Neue sein? Beim Boxen wäre alles klar: Axel Schulz und Henry Maske. Aber beim Amiga? Der A1200 mit AGA-Chipset war zwar etwas besser, aber immer noch veraltet und mit 68020 schlichtweg museumsreif. Der Walker mit einem Gehäuse, das offensichtlich unter Drogen entworfen wurde, mit dem im Vergleich zum Pentium - zensiert- langsamen 68030 Prozessor? Der A4000, der zwar in der Leistung mit modernen DOSen mithalten kann, dafür aber auch das doppelte kostet? Hier liegt es eindeutig bei VISCORP endlich mal den Schritt in die Neuzeit zu tun (die hat schon vor einigen Jahren begonnen). Und mit Neuzeit meine ich PowerPC, dreistellige Taktfrequenz, TrueColor (24 Bit), endgültige Entscheidung für SCSI (die war ja auch eigentlich schon 1992 gefallen!), 64 MB FastRAM, 4 MB ChipRAM, AAA-Chipset, GB-Festplatte, 8-10fach-CD-ROM. ...und tschüß:

Erik Niemeier

Eigentlich ist von meiner Seite aus Deinem Brief nichts hinzuzufügen, da Du voll und ganz unsere Meinung vertrittst. Wenn dieser Power Amiga auf den Markt kommt (hoffentlich kommt er auch), wird er zweifellos spürbar teurer sein als ein vergleichbarer PC. Was jedoch nur an den Stückzahlen liegt. Wenn er nennenswert über die Ländische wandert, wird auch sein Preis proportional sinken. Aber wie auch immer - der Anfang müßte gemacht werden. Aber ich fürchte (und viele Leserzuschriften geben mir recht), daß immer noch sehr viele User der Meinung sind, daß der A500 nach wie vor das Größte seit der Erfindung des Milchpulvers ist und ein Ausbau auf mehr als 1 MB damals unnötiger Luxus war und immer und ewig bleiben wird. Wenn der Amiga überleben soll, gilt es hier noch viel Aufklärungsarbeit zu leisten.

ROSSI'S JAILHOUSE

Für einen Kabelbrand in meinem Herzschrittmarker sorgte Andrea Preuß.



Die Frisur von Yasmin Strauß hingegen gab mir zu denken.



Arg in Grübeln kam ich auch über das Foto von Alexander Hertel.



Wir bedauern den Abschied von Dominik Vollmer, eines treuen Lesers.

MAILBOX



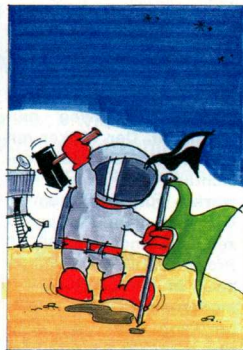
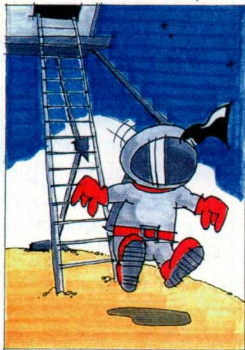
ROSSI'S

NOCH MAL FRAUENSACHE

Hallo Rainer!

Hier schreibt Dir mal wieder Deine Andrea Preuß. Du erinnerst Dich sicherlich nicht mehr an mich - weil Du meinen letzten Brief sicherlich nicht gelesen hast, Du gemeiner Schurke, Du! Aber ich wollte Dir bloß mal erzählen, was so passiert ist. Im Gegensatz zu meinem blöden Bruder habe ich jetzt einen A1200! Den habe ich gekauft, für sage und schreibe 380 DM (mit Festplatte). Die habe ich allerdings gegen eine 1,2 GB Platte ausgetauscht. Mittlerweile habe ich auch ein CD-ROM

HELMO



angeschlossen und eine gebrauchte Turbo-Karte (40 MHz, 4 MB). Jetzt geht der Rechner in die Knie, wenn das CD-ROM anspricht. Ich brauche also noch ein neues Netzteil - am besten gleich einen Tower-Umbau. Ich dachte jedenfalls, daß es nun nur so flutscht, aber es ist gar nicht so toll. Er ist sicherlich einiges schneller als der A500, aber sooo toll ist das auch nicht. Und von der Grafik bin ich auch nicht maßlos begeistert. Das mitgelieferte Pinball Mania ist auch nicht aufwendiger als Pinball Fantasy auf dem 500er meines Bruders. Was ich sagen will? Da habe ich nun ein Gerät mit 32 Bit und Turbo-karte - und was habe ich davon? Nicht sehr viel mehr als auf meinem 500er. Wenn ich so sehe, was es auf anderen 32 Bit-Systemen so gibt (Konsolen), dann frage ich mich, was das alles soll. -Indiziertes Spiel- auf dem Super Nintendo war sauberer und schneller als auf meinem Rechner Alien Breed 3D 2. Was soll das? Also ich finde, alle, die meinen, der 1200er wäre das Höchste, sollten mal etwas ruhiger werden. So toll ist die Kiste auch nicht. Ich muß sagen, daß ich meinen 1200er sehr günstig gekauft habe, darum hält sich mein Ärger

in Grenzen. Der, von dem ich den 1200er gekauft hatte, hat jetzt einen PC (und er hat einen knackigen -zensiert-. Ja, ich weiß, ich bin verdorben). Aber beim PC finde ich die Programme viel zu langweilig aufbereitet. So... perfekt... bäh. Wie Du siehst, brauche ich auch einen neuen Drucker, und der Tower will auch bezahlt werden. Aber ich habe es ja - ein ewiger Vorteil der Frauen: sie leben sparsamer. Also mein Rösselchen: ich sage jetzt mal wieder tschüß, bis zum nächsten Brief. Ich hoffe, ich höre mal wieder was von Dir in der nächsten Amiga Games, denn das motiviert mich zum Weiter-schreiben. Du kannst diesen Brief selbstverständlich auch kürzen, aber nimm mir nicht meinen Charme, Du Teufel. So, jetzt will ich den Brief noch ganz schnell jugendgefährdend aufmotzen, (hier kommt eine längere Phase, die ich gestrichen habe. Von den kurzen Stellen will ich noch gar nicht reden. Eigentlich macht mir das Kürzen nicht so sonderlich viel Spaß - und wenn es wie hier in einem heftigen Umfang geschieht, artet es sogar in Arbeit aus. Der Preis für die meisten Kürzungen innerhalb eines einzigen Briefes - immerhin ca. 50%

- geht somit an Andrea Preuß. Was es sein wird, steht noch nicht fest. Wahrscheinlich werde ich auch den Preis kürzen. Anm. v. RR) Also noch mal, mein kleines Schnäuzelbärtchen. Ich mach mich weg. Jetzt habe ich schon wieder angefangen. Nun ist aber wirklich Schluß hier. Tschüß: Andrea Preuß

So etwas kannst Du mir doch nicht antun! Mir zittern immer noch die Hände. Da unsere Zeitschrift von vielen Jugendlichen gelesen wird, mußte ich kürzen wie der Teufel! Und ich fürchte, es ist immer noch genug drin, um mir Ärger zu verschaffen. Hoffentlich liest mir Hans jetzt nicht zu. (Tja, ich habe dann den schönen Schluß gleich drastisch gekürzt! Anm. v. Hans!) Und dann auch noch Dein Foto! Hiermit beantrage ich die Aufnahme von Andrea Preuß in die Liste der jugendgefährdenden Schriften. Ich gehe erst mal einen Kaffee trinken... komme in 15 Minuten wieder.... Ja lieber Hans, ich weiß, ich bin zu spät dran mit meinen Texten. Entschuldige, aber das muß jetzt sein....

UNSINN

Hi Rossi!

Anläßlich der „besinnlichen“ Zeit möchte ich unsere Gedanken mal von

DFÜ & Modem

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

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



39,-

Modem 28.800

externes Gerät *incl. Kabel und Netzteil • BZT-Zulassung *incl. dem Terminalprogramm "Communication Unlimited" und BTX-Decodersoftware für den Amiga

Preis-Sturz 289,-

Modem 14.400

externes Gerät *incl. Kabel und Netzteil • BZT-Zulassung *incl. dem Terminalprogramm "Communication Unlimited" und BTX-Decodersoftware für den Amiga

Preis-Sturz 149,-

Video-Text Decoder

VECTOR Vtex - der VideoText-Decoder für den Amiga • Anschluss am Parallel-Port • Einlesen der Daten vom Video-Signal (FBAS Chinch-Eingang) *incl. Parallel-Kabel und anwenderfreundlicher Software (laden, speichern, drucken usw, Arexx-Port)

Jetzt auch als PC-Version lieferbar!

99,-

Video-Digitizer



• Echtfarb Video-Digitizer mit 24 Bit Farbtiefe • Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler • 512KB RAM on Board • bewegte Sequenzen können direkt von Camera oder laufendem Video-Recorder digitalisiert werden • **HardDisk-Recording** über PCMCIA! • JIFF, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.a. • leistungsfähige Software mit über 70 Filter- und Effekt-Möglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen) • inklusive Anschlusskabel und Netzteil • optional: PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferate

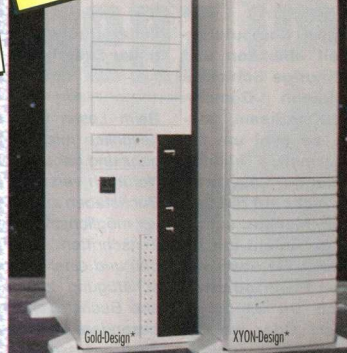
Graffiti24 5-VHS 279,-
PCMCIA-Adapter zum Graffiti24 80,-

Software

wir führen ständig die gängigen Titel der aktuellen Spiele- und Anwendersoftware auf CD und Diskette ab Lager, z.B.:

19,80	33,-	36,-	36,-
35,-	19,90	76,-	76,-
35,-	76,-	76,-	23,50

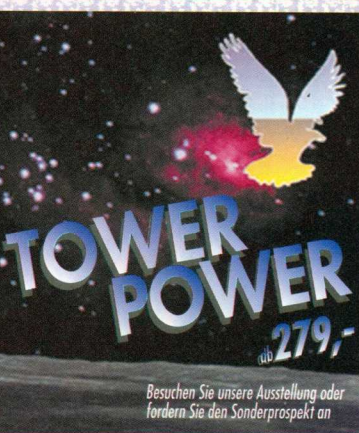
Amiga Magazin Ausgabe 2/96
TEST Sehr Gut
(Typ A4000)



Sie benötigen mehr Platz für Festplatten, CD-ROMs, Diskdrives usw? Sie möchten interne Steckkarten für Zero-II Slots auch in Ihrem A1200 verwenden? Dafür bieten wir Ihnen unsere Tower in Top-Design und erstklassiger Verarbeitung. Patugnae und solide Fertigung, exakte Befestigungspunkte für das Mainboard und Ausparungen für die Anschlussbuchsen sorgen für problemlose Montage. Bei Verwendung des PC-Tastatur Adapters und einer Win95-Tastatur können Sie die Win95-Tasten als Amiga-Tasten nutzen. Im Lieferumfang der Leertagehäuse befinden sich bereits alle nötigen Kabel zum Einbau eines Serien-Amiga *weitere Design-Modelle in Vorbereitung.

- Tower & Zubehör für A4000:**
- Towergehäuse Gold (incl. Daughtercard) 329,-
 - Towergehäuse Xyon mit Fronttüre 379,-
 - Netzteil 230W 119,-
 - Adapter für PC-Tastatur 74,-
 - TowerHawk A4000 (incl. 230W Netzteil und OnBoard 7xZorro II, 5xPC, 2xVideo) 599,-
- Tower & Zubehör für A1200:**
- Towergehäuse Gold 279,-
 - Towergehäuse Xyon mit Fronttüre 329,-
 - Netzteil 230W 99,-
 - Kabel für A1200 Tastatur 69,-
 - Gehäuse für A1200 Tastatur 69,-
 - Adapter für PC-Tastatur 99,-

- TowerHawk A1200** 378,-
incl. 230W Netzteil
- OnBoard Steckplatzverlängerung** 349,-
für TowerHawk A1200: 7xZorro II, 5xPC, durchgeführte Erweiterungs-Bus
- OnBoard mit PC-Tastatur-Adapter** 399,-
auto-sensing: für PC und Amiga2/3000-Tastatur I
- TowerHawk A1200-2** 699,-
incl. 230W Netzteil und OnBoard I 200
- TowerHawk A1200-3** 749,-
incl. 230W Netzteil, OnBoard, und PC-Tastatur-Adapter
- TowerHawk A1200-4** 777,-
incl. 230W Netzteil, OnBoard, Tastatur-Adapter und PC-Tastatur Win95
- PC-Tastatur 105 Tasten (Win95)** 49,-



Besuchen Sie unsere Ausstellung oder fordern Sie den Sonderprospekt an

Zubehör

- Blizzard 1230-IV** 299,-
Blizzard 1260 1249,-
SCSI-Kit für Blizzard 1230-IV / 1260 179,-
Cyberstorm060 MK-II 1349,-
- RAM Board 512KB für A500** 39,-
RAM Board 1MB für A500plus 89,-
RAM Board 1MB für A600 119,-
VECTOR-RAM Board 2MB A570 199,-
Cybervision64 3D mit 2MB/4MB 449,-/ 599,-
easyCD-ROM Controller für A1200 (ATAPI) 189,-
easyCD-ROM mitQUAD-Speed CD-Drive komplett 299,-
easyCD-ROM mit SIX-Speed CD-Drive komplett 395,-
easyCD-ROM mit 8/10/12-Speed CD-Drive auf Anfrage
HardDisk 2,5" 340MB incl. Kabel&Handbuch 399,-
3,5" Festplatten AT-Bus/SCSI auf Anfrage
- VECTOR Falcon570 SCSI-Controller** 99,-
Oktagon2008 SCSI-Controller für A2./3./4000 259,-
SCSI-Gehäuse für eine 3,5" Harddisk 159,-
SCSI-Tower 4fach für 3,5" oder 5,25" Geräte 199,-
Harddisk-Adapter von 2,5" auf 3,5" im A600/1200 29,-
TwinCon-Adapter 2,5" und 3,5" im A600/1200 39,-
VECTOR KickIM Spezial für 2Rams im A600 29,-
VECTOR KickIM Zplus 2Rams A600/A2000 speziell 3.1 29,-
Trackball Crystal mit leuchtender Kugel 79,-
VECTOR 400dpi Maus incl. Maushalter&Pad 79,-
VECTOR Midi-II Interface 129,-
VECTOR Midi-II mit MIDI-Software Mignon jr. 179,-
VECTOR MicroSound-Sampler I 79,-
VECTOR MicroSound-II mit Software Samplitude jr. 129,-
AS320 (A500 oder A2000), AS306 (A600) 179,-
AS312 (A1200), AS330 (A3000), AS340 (A4000) 209,-
Kickstart-ROM V1.3/2.04/2.05 (37.350 für HD) 39,-/49,-/69,-
Disk-Laufwerk interna/externo A500 bis 1200 ab 79,-
VGA-Adapter für A1200/A4000 29,-
Adapter VGA-Invers (23pol Monitorstecker an Grafikkarte) 99,-
Netzteil A500/600/1200 39,-
Tastatur A1200 89,-
weitere Ersatzteile, Kabel, Disketten und sonstiges Zubehör auf Anfrage Preis-Sturz

RAM-Board A1200



Endlich lieferbar! Nun endlich erhalten Sie eine **IE 499000** Speichererweiterung für Ihren A1200 exklusiv von **VECTOR**. Die Karte ist autofunktionierend und beschleunigt Ihren Rechner etwa um den Faktor 2. Sie verfügt über eine Echtzeituhr mit Datumfunktion und kann optional mit einem math. CoProzessor bis 50MHz ausgerüstet werden.

- VECTOR RAM-Board A1200 ohne RAM** 89,-
 - VECTOR RAM-Board A1200 mit 4MB RAM** *149,-
 - VECTOR RAM-Board A1200 mit 8MB RAM** *199,-
- *RAM-Preisschwankungen möglich - Erfragen Sie unsere Tagespreise

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten DM 15,- (Best. per e-mail DM 10,-); Versandkosten, Elsevond und Großgebiete u.Ä. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen/Zwischenverkauf vorbehalten. Sie finden das gesuchte Artikel nicht? Wir führen weiteres Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in unserem Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an. Wir reparieren Ihren Amiga schnell & preiswert von Meisterhand!

VECTOR Distributor
HK-Computer GmbH
Höninger Weg 220 • D-50469 Köln
Mo-Fr: 10:30 - 18:00 u. 14:00 - 18:00 Sa: 10:30 - 14:00
e-mail: vector.comp@t-online.de
tel: 0221 369062 & 63
telex: 0221 369063
mail: 0221 369024

COMPUTER

Bei Bestellung per e-mail betragen Ihre Versandkosten nur DM 10,00
Neu e-mail: vector.comp@t-online.de

MAILBOX

ROSSI'S

HELMI

den ewigen Computersystem-Streit ablenken und auf das traurige Schicksal einer kleinen Gemeinschaft aufmerksam machen. Ja, es geht um die vielen armen, kleinen Buchstaben der Leserbriefe, die es nicht auf die Seiten Deiner Mailbox schaffen. Was geschieht mit ihnen? Müssen sie etwa den grausamen Feuertod erleiden, damit Du es schön warm hast? Oder werden sie alle in ein staubiges und schlecht belüftetes Archiv eingesperrt, wo sie dann vor sich hinaltern, bis sie schließlich vor Alterschwäche gänzlich vergilben und verblassen? Oder werden sie nach jahrelanger Haft dem Recycling zugeführt, wo sie zusammen mit dem Papier, welches bis dahin ihre Heimat war, in einem großen Brei aufgelöst werden und sich somit der Kreis schließt? Oder steht ihnen ein viel grausameres Schicksal bevor? Werden sie von einem Monster mit breitem Maul und vielen Zähnen (nicht persönlich werden!! Anm. v. RR), genannt Reißwolf (...ach so. Anm. v. RR), in lange, schmale Streifen zerschnitten? Mit der Hoffnung, daß diesen Buchstaben ein besseres Schicksal beschieden ist - denn nur so konnte ich sie überreden, auf diesem Stück Papier Platz zu nehmen - möchte ich meinen Brief beschließen und gedekne der Seelen der vielen Mil-

lionen Buchstaben vergangener Leserbriefe.

Danilo Berthold

Beim Lesen Deines Briefes beschlich mich plötzlich ein ganz und gar unguutes Gefühl. Natürlich versuchen wir, den Buchstaben zu helfen, indem wir möglichst viele in unseren Zeitschriften wiederverwenden und einer nützlichen Beschäftigung zuführen. Manche Buchstaben geben sich besondere Mühe und können nach gewisser Zeit sogar zu einem Mitglied einer Überschrift werden. Jedoch nur die allerbesten schaffen es auf das Titelblatt. Immer öfter hingegen treffen wir auf Horrenden marodierender Buchstabenbanden (zum Beispiel in dem Brief von Andrea), die für jede Art von Resozialisierung unbrauchbar wurden. Auch Buchstaben, die sich weigern, sinnvolle Formen anzunehmen, können bei der Vergabe neuer Aufgaben nicht berücksichtigt werden, da sie nur Unfug im Kopf (oder was hier auch immer diesem Körperteil entsprechen würde) haben. Bei Buchstaben mit Nebenwirkungen (hallo Andrea) verweigern wir jede Haftung. Essen Sie dazu die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt und Apotheker.

KRANKHEITSFALL

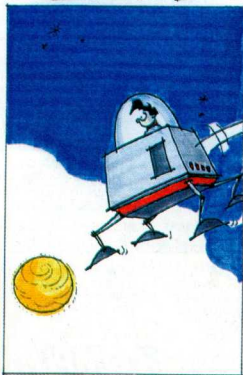
Moin Rainer, da ein Bänderabriß mich z. Z. an den Amiga fesselt,

komme ich endlich (seit 3/94) dazu, Dir zu schreiben. Alldie weil Du keinen Schleim magst, habe ich es unterlassen, in den Brief zu husten (Du bist so gut zu mir. Anm. v. RR). Aber nun zur aktuellen Diskussion:

Leute, ich finde es ja toll, daß Ihr so an Euren Compis hängt, aber sämtliche PRÄGA-Amigas sind nun wirklich total veraltet. Auch die derzeitige erhältlichen A1200/4000 sind fast unverändert seit anno 93 in Umlauf. Falls sich nicht bald etwas in Bezug auf neue Amigas (bezahlbare Innovationen) ändert, wird sich das Software-Angebot wohl bald auf Public Domain beschränken. Oder glaubt Ihr, daß ich überhaupt noch Spiele bekomme, die mein System (A1200HD, 6 MB) ausreizen? Es gibt in Hamburg noch einen einzigen Amiga-Laden und ein Kaufhaus, die Hardware und Software für den Amiga feilhalten. Gibt es eine Zukunft für unseren Lieblingsrechner? Wird die „Freundin“ bald Sammlerwert haben? Es liegt an Euch, Amiga-User aller Länder, denn falls es einen neuen Amiga geben sollte, hat er nur dann eine Chance, wenn Ihr ihn auch kauft und nicht bis zum Sankt Nimmerleinstag auf Euren 500ern hockt! Harte Worte, aber wat mut, dat mut, denn hart ist das Leben an der Küste!

Alexander Ackermann

Eigentlich ist es ja ziemlich traurig, wenn Du erst eine Verletzung brauchst, um zu schreiben, aber lassen wir das. Deinem Brief kann ich kommentarlos stehen lassen - sozusagen als Schlußwort. Auch wenn der 1200er eigentlich auch schon veraltet ist, wird er fast nie richtig ausgenutzt. Hier gibt es wirklich noch mehr als genug zu tun. Und wenn denn die neuen Amigas kommen - falls sie kommen - kann ich nur hoffen, daß sie auch den entsprechend regen Anklang finden werden. Nur auf diese Weise wird der Amiga nicht neben dem C64 im Museum für technische Geschichte landen.



Ihre Präsenz im Internet

Eigener Server für nur mtl.

DM 69.-*

*Sensationspreis durch Telekomprivatisierung

50 Mio. Kunden warten auf Sie



**Sichern Sie sich Ihren Firmennamen
bevor Ihnen jemand zuvorkommt!**

EUROSEARCH
Internet - Suchmaschine

**>1Mio
Firmen-
Homepages
mit E-Mail**

Größter Firmenbestand
im Internet weltweit

Und nun das Wichtigste, das Medienkonzept:

Anbindung an die Eurosearch Suchmaschine
mit über 1 Mio. angeschlossenen Firmen,
damit man Sie auch findet.

- Preisgarantie
- Keine versteckten Gebühren

Nur die Nummer 1 sollte Ihr Internet Partner sein
Vergleichen Sie Preis, Leistung u. vor allem das Werbekonzept
Risikoloser Test, da keine Vertragslaufzeiten

**Ihre Informationen On- und Offline
auch auf CD-ROM verfügbar**

**Top-Leistungen zum
ultimativen Discountpreis**

- Eigener Domain-Name
- Ausfallservers de und com
- deutschsprachiger Support
- 10 MB Speicher für Ihre Dokumente
- Hohe Leitungsqualität, 99% verfügbar
- ftp-Zugang, zur Datenaktualisierung
- CGI-Scripts zur Formularweiterleitung
- Bereitstellung von Zugriffsstatistiken
- 2x 1,5 MBIT Bandbreite
- 500 MB mtl. Transfer
- Sonderwünsche mit Pauschalhonorar

Bestellen Sie gleich jetzt:

- Ihr Internet Server für DM 69,-
- Eurosearch CD-ROM für DM 490,-
zzgl. DM 12,- Verpackung und
Nachnamegebühr
- Serverinfo Agenturinfo

Gewünschte Domainnamen:

EU DE COM

Exklusiv-Agentur zu vergeben
**Keine Lizenzgebühr - Durch Einschulung
und enorme Vorleistungen ist der
Unternehmensstart bereits mit 50 tsd.DM
auch für Branchenneulinge realisierbar.**

Firma, Stempel

Straße, Haus Nr.

PLZ, Ort

Telefon, Telefax, E-Mail

Niedrigpreise nur bei Bankenzug möglich. Bei Rechnungszahlung
zzgl. DM 15,- Bearbeitungsgebühr pro Rechnung.
Bankenzug:

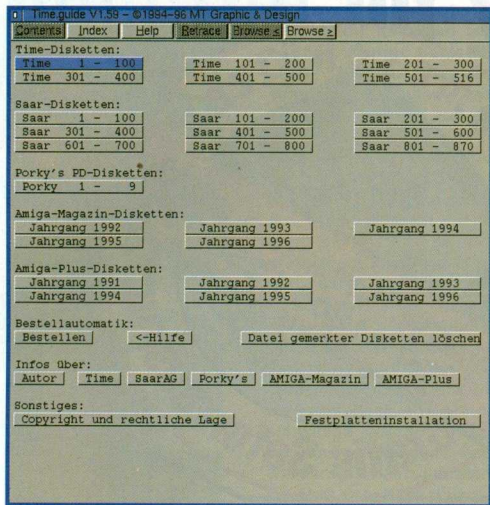
Kto

BLZ

Ort, Datum, Unterschrift

Auftragnehmer: CRS Systems GmbH
Manner Walk Strasse 3
89077 Ulm a.d. Donau
Tel: 01805 / 258 772
Tel: 0 731 / 96755 - 0
Fax: 01805 / 258 772
Fax: 0 731 / 96755 - 29
<http://www.controldata.de>
<http://www.ABCprofile.de>
E-Mail: CTRL DATA@aol.com

Geschäftsbedingung: Wir registrieren Ihren Domainnamen,
für Ihre Veröffentlichung sind Sie selbst verantwortlich.
Wir behalten uns die fristlose Kündigung bei Informationen vor,
die gegen geltendes Recht verstoßen, Dritte verunglimpfen oder
öffentlichen Anstoß erregen. Es gibt keine Mindestlaufzeit. Sie
können Ihre Domain monatlich kündigen. Es besteht Impressions-
pflicht. Der Auftragnehmer haftet maximal bis zur Höhe des
Auftragswertes. Ergänzend gelten unsere AGBs, die wir mit Palwort u.
Nutzerkennung und der Anleitung zusenden. Die einmalige
Einrichtungsggebühr beträgt DM 69,-. Für Ihre Namensregistrierung
fallen Internec-Gebühren an. Für internationale Domains (.com) sind
100 US \$ für 2 Jahre zu zahlen. Deutsche Domains (.de)
kosten einmalig DM 250,- und DM 25,- im Monat.



DER PD-SUCHER

Mit einem simplen Mausklick kann der User sich die einzelnen Inhaltslisten der PD-Serien auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Man kennt ja das alte Problem. Man sucht ein ganz bestimmtes PD-Programm im riesigen PD-Angebot und ist sehr schnell dem Wahnsinn nahe. Damit man aber nicht gleich aus Verzweiflung Amok laufen muß, hat Manfred Tremmel ein nettes kleines Programm mit dem bezeichnenden Namen Time Guide geschrieben. Eigentlich handelt es sich dabei nicht direkt um ein Programm, sondern um ein File im Amiga-Guide-Format, das den Inhalt der bekannten Disketten-Serien Time, Saar, Porky, Amiga-Magazin und Amiga-Plus enthält. Hiermit sollte es kein Problem mehr sein, das gewünschte Programm zu finden.

INFO

Bezugsquelle:

Manfred Tremmel
 Maschalkastraße 20
 84419 Schwindegg
 Tel. 08082/91111
 Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x.

Preis: DM 5,-

URTEIL: SEHR GUT

NEUE CD-ROMS!

COLOR CLIPS & CARTOON CLIPS!

Über 3.000 hochwertige Color Clips zum Verschönern von Einladungen, Briefen, Faxen, Postern und vielem mehr enthält diese neue Sammlung aus dem Hause NBG. In den Formaten CGM und WMF sind Cliparts zu den Themen Geschäftliches, Erziehung, Regierung, Gesundheit, Ferien, Freizeit, Geld, Jahreszeiten, Umwelt, Politik, Sport, Technik, Computer und vieles mehr vorhanden. Eigentlich ist diese CD-ROM nur für PC-Anwender gedacht. Mit den entsprechenden Konvertierungsprogrammen kann man jedoch die Bilder auch auf dem Amiga benutzen. Viel Spaß und Pep bringt die ebenfalls neu erschienene Cartoon Clips-CD. Jeder Clip ist handgezeichnet in lebensechter 3D-Animation. Die Cartoon Clips können in Briefen, auf Etiketten, Karten, Prospekten, Logos, Notizen, Einladungen, Ankündigungen und vielem mehr verwendet werden. Selbst bei einem Schwarzweiß-Ausdruck sehen die Grafiken noch sehr gut auf dem Papier aus.

INFO

Bezugsquelle:

NBG
 Brunnfeld 2-4
 93133 Burglengenfeld
 Tel. 09471/70170
 Fax 09471/701799

Preis: DM 49,80

URTEIL: GUT



APC&TCP-CD-VOLUME 1

Endlich, nach langer Wartezeit ist sie erschienen! Die erste CD-ROM vom APC & TCP-Computerclub, die ein kleines Highlight am Sternenhimmel der CD-ROMs werden könnte. Hier findet der Anwender alle nützlichen Tools, die er auf jeden Fall sein eigen nennen sollte. Um etwas Abwechslung in den Arbeitsalltag zu bringen, befinden sich auch noch einige sehr gute PD-Spiele auf dieser CD-ROM. Damit niemand die Katze im Sack kaufen muß, wurde auf die APC&TCP-CD-Volume 1 eine Viel-

zahl an Demoversionen installiert, und auch eine riesige Sammlung an Icons, Druckertreibern, Datatypes und Texten ist vorhanden. Natürlich dürfen auch Bilder und Soundmodule hier nicht fehlen. Viele dieser Bilder und Module sind bisher noch nirgends veröffentlicht worden. Als besondere Zugabe befinden sich noch alle bisher erschienenen Ausgaben des bekannten Magazines NoCover und einige Ausgaben des Magazines Amiga-Gadget auf der CD-ROM. Alle Spiele, Programme und Magazine sind dabei startfertig auf CD-ROM installiert.

INFO

Bezugsquelle:

APC&TCP-Computerclub
 Dorfstraße 17
 83236 Übersee
 Tel. 08642/899953
 Fax 08642/895004

Preis: DM 19,95

URTEIL: SEHR GUT



APC&TCP-Volume 2

Für alle Grafik-Fans sollte diese CD-ROM genau das richtige sein. Hier findet man mehr als 1.500 verschiedene Bilder in den Formaten GIF, IFF und JPEG. Die Bilder sind dabei unterteilt in Art, Digi und Trace. Außerdem befinden sich noch einige Anzeigeprogramme auf der CD-ROM. Die Grafiken können alle mit einem Mausklick auf die Icons am Amiga angezeigt werden.

INFO

Bezugsquelle:

APC&TCP-Computerclub
 Dorfstraße 17
 83236 Übersee
 Tel. 08642/899953
 Fax 08642/895004

Preis: DM 19,95

URTEIL: SEHR GUT

SCAN-DOUBLER intern mit Flicker-Free Funktion

für A-2000/3/4000 und A-1200 Tower mit Video Option
Verdoppelt Videofrequenz von 15 kHz auf 31,5kHz,
Anschlüsse: Amiga Video-Ausgang,
S-VHS-Ausgang, Video-Eingang,
24 Bit Farbtiefe, 16,7 Millionen Farben

579,-

RAM Erweiterungen

- 512 KB - A500 intern **45,-**
- 1 MB - A500 PLUS intern **69,-**
- 2 MB - A500 inkl. GARY-Adapter, Uhr und Akku **165,-**
- 1 MB - A600 intern **89,-**



219,-

Mega-Chip für A-500 und A-2000

2 MB Chip-RAM Erweiterung mit 2 MB BIG FAT-AGNUS inkl. CHIP-Puller

RAM Erweiterung für AMIGA 1200

alle RAM Erweiterungen verfügen über einen PLCC Sockel bis 33MHz und einen PGA 33-50MHz Copro. Sockel, Akkugruppenteil und einen oder zwei 72pol SIMM-Sockel

ab 79,-

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

RAM-1208/2 bis 8 MB mit zwei SIMM-Sockeln, für zwei gleiche SIMM-Module.

89,-

RAM-1210/2 bis 10 MB mit zwei SIMM-Sockeln, für zwei unterschiedliche SIMM-Module

99,-

RAM-1208/1 mit 4 MB SIMM-Modul **129,-**

RAM-1208/1 mit 8 MB SIMM-Modul **159,-**



Full-Power Netzteil extern für AMIGA-500/600/1200

Original Kabel und Stecker, Ein / Aus Schalter, eingeb. Lüfter, ersetzt das original-Netzteil, 23A / 5 Volt Ausgangsleistung, zusätzlich sind drei 5,25" und zwei 3,5" Anschlüsse vorhanden

95,-



AMIGA Zubehör

VGA-Adapter

für 1200/4000 (23pol.-Bu / 15pol.-Bu) **15,-**

Echtzeituhr

für A-1200 akkugruppenteil, intern **19,-**

Maus/Joystick-Adapter elektronisch

Umschaltung über linke MAUS Taste / Feuerknopf **19,-**

Verläng. - kabel für Maus oder Joystick 1,5 m **9,-**

Laufwerke 3,5

extern **880KB** für alle Amiga, Metallgehäuse, abschaltbar, Bus bis DF3 CHINON **89,-**

intern **880KB** für Amiga A-500/600/1200 2000/4000 komplett mit Zubehör CHINON **79,-**

HD extern und intern 1,76 MB ab 129,- ! Bei Bestellung bitte Typ angeben

3-fach Umschaltplatine A-1200

für ROM v.1.3, v.2.0x und v.3.0 / v.3.1 (Paar) **35,-**

2-fach und 3-Fach Umschaltplatinen

für A-500/2000 ab **15,-**

Kickstart-ROMs v.1.3/v.2.05/v.3.0 **39,-/45,-/79,-**

ROMs v.3.1 ohne Handbuch **ab 79,-**

AT-Bus HDD Kabel - Adapter für A-600/1200

von 2,5 => 3,5 inkl. Stromkabel, ca 7cm lang **15,-**

dito von 2,5 => 2,5 und 3,5, ca 70 cm lang **29,-**

2,5 7 cm 2,5 63 cm 3,5

dito von 2,5 => 3,5 und 3,5, ca 70 cm lang **25,-**

2,5 50 cm 3,5 20 cm 3,5

AT-Bus Doppel-Adapter für AMIGA 600/1200

2-Geräte AT-Bus Anschlußmöglichkeit. **25,-**

2,5 => 3,5 und 2,5 inkl. Stromkabel

AT-Bus VIERFACH-Adapter

für AMIGA 600/1200 **39,-**

4-Geräte AT-Bus Anschlußmöglichkeit über Kabelkombination und Softwareanbindung.

2,5 => 3,5 und 2,5 inkl. Stromkabel

PARNET-Kabel Zum Vernetzen

ihres Computers inkl. Software 3 m / 5 m **19,- / 25,-**

Händleranfragen erwünscht.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Amiga und Kickstart sind eingetragene Warenzeichen der ESCOM AG. Besuchen Sie uns auch in unserem Ladenlokal, wo Sie weitere interessante Artikel sowie eine reichhaltige Auswahl an Hard & Software finden.

infinitiv 1300 Magic

mit eingebautem AMIGA 1200 Computer, 880 kB Diskettenlaufwerk, Handbuch, Maus, KS und WB 3.1 inkl. Magic Software packet

ab 879,-

infinitiv 1300 Basic

mit eingebautem AMIGA 1200 Computer, 880 kB Diskettenlaufwerk, Handbuch, Maus, KS und WB 3.0

ab 745,-

infinitiv Towergehäuse

für AMIGA 1200 zum Einbau eines A-1200 Desktop-Comp. mit Integr. Tastatur-Interface für alle PC-Tastaturen speziell für Windows-95 geeignet oder infinitiv Designer Tastaturgehäuse mit Integr. Interface mit Spiralkabel. ! bei Bestellung bitte Netzteil und Tastatur Typ angeben

ab 379,-



AMIGA 4000 / 040 T

2/6 MB RAM, 1 GB HD, FDD 880 kB, inkl. original Zubehör

ab 3695,-

Micronik Classic 4000 T

2 MB Chip-RAM, FDD 880 kB, Netzteil 230 W, 7 Zorro II/III und 2 Video-Slots, inkl. Handbuch, Maus, Systemsoftware, A-4000 Tastatur im Infinitiv ergonomischen Design ! CPU, CD-ROM und HD optional

ab 2495,-



Top hit

infinitiv TASTATUREN

für AMIGA 2000/3000/4000 im ergonomischen Design zum professionellen Arbeiten
Deutscher Zeichensatz 89,-
Internationaler Zeichensatz 59,-

PC-Tastatur-Interface für AMIGA 1200 für alle PC-Tastaturen, speziell für WINDOWS-95 geeignet. Montage ist lötfrei. Anschluß über FOLIEN-Kabel.

PC Tastatur-Interface Win 95 u.MF2- Tastaturen A-500/2000/3/4000 **ab 69,-**

<http://www.micronik.de>

Brückenstraße 2, 51379 Leverkusen

Tel. 02171 / 72 45 - 0

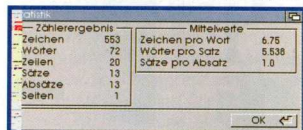
Fax 02171 / 72 45 - 90



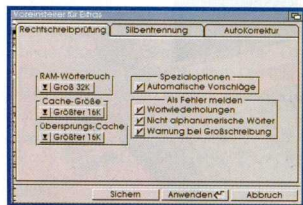
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9^h-13^h und 14^h-18^h, Sa. 10^h-14^h - An der A3 Ausf. Opladen

FINAL WRITER, DER FÜNFTE!

Es ist ja nicht Neues, daß man bei einem Update von Final Writer auf den ersten Blick nichts Neues erkennt. Schaut man sich aber das Update einmal etwas genauer an, so merkt man sehr schnell, daß es sehr viele Neuerungen im Programm gegeben hat. Das Update wird auf zwei Disketten mit einem 73 Seiten starken Handbuch ausgeliefert. Mittels des Installationsprogrammes wird das Update auf die Festplatte installiert. Schaut man sich die Menüs von Final Writer 5 an, fällt einem sofort auf, daß ein komplett neuer Menüpunkt hinzugekommen ist. Es handelt sich dabei um den Menüpunkt Tabellen, mit dem es nun endlich möglich ist, auf komfortable Art und Weise Tabellen zu erstellen. Über das Einstellungsmenü lassen sich dabei die Schriftspezifikationen, Farben und vieles mehr einstellen und verwenden. Die Menüpunkte Ansicht, Grafik, Tabelle, Extras und User besitzen nun alle ein eigenes Voreinsteller-Fenster, in dem alle wichtigen Einstellungen getroffen werden können. Durch diese Maßnahme ist die Bedienung von Final Writer wesentlich übersichtlicher und einfacher geworden. Die Rechtschreibkontrolle wurde überarbeitet, was besonders in der Geschwindigkeit bemerkbar macht. Im Einstellungsmenü von Extras kann man außerdem noch Wörter eingeben, die automatisch von Final Writer ergänzt werden sollen. So muß der Anwender zum Beispiel nur noch FW auf der Tastatur eingeben, damit der Text Final Writer auf dem Bildschirm erscheint. Abkürzungen, die man sehr oft benutzt, zum Beispiel „usw.“, werden automatisch ausgeschreiben. Mit der neuen Version von Final Writer sind auch neue Im- und Export-Module hinzugekommen.

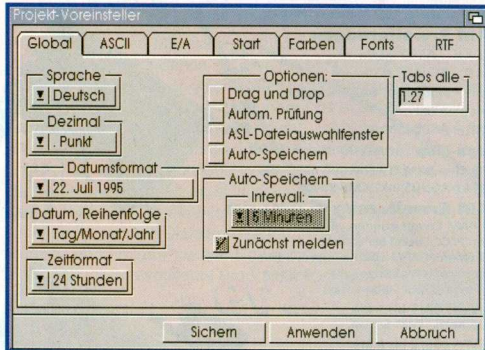


Über die Statistik-Option kann man sich anzeigen lassen, wie viele Buchstaben man bereits eingegeben hat.



Hier werden Einstellungen zur Rechtschreibkorrektur vorgenommen.

So können nun endlich auch Dokumente im RTF-Format geladen und gespeichert werden. Aber auch beim Grafikimport gab es eine Neuerung. Es können nun endlich Grafiken in jedem Bildformat geladen werden, für das man ein entsprechendes Datatype installiert hat. Eine sehr interessante neue Funktion dürfte auch der HTML-Export sein. Hiermit ist es möglich, HTML-Dokumente, die zur Benutzung als World Wide Web-Seiten geeignet sind, zu erstellen



Im Projekt-Voreinsteller können alle globalen Einstellungen wie Datumsformat und ähnliches editiert werden.

und zu speichern. Dabei sind keine große Kenntnisse der Sprache HTML nötig. Wenn man sehr viel mit einer Textverarbeitung wie Final Writer arbeitet, wird man sehr schnell feststellen, daß für die unterschiedlichen Arten von Dokumenten immer wieder unterschiedliche Umgebungseinstellungen benötigt werden. Deshalb haben die Programmierer einen neuen Menüpunkt eingebaut, mit dem es möglich ist, verschiedene Gruppen von Voreinstellungen zu laden und zu speichern. Neu ist auch die Funktion „Dokumentvorlagen“. Mit dieser Funktion ist es möglich, eine Dokumentvorlage zu speichern und wieder zu laden. Beim Laden der Vorlage werden dabei automatisch die Datums- und Zeitreferenzen aktualisiert, und das Dokument erhält den Namen „Unbekannt“, damit nicht aus Versehen die Vorlage gelöscht wird. Endlich ist es auch möglich, ein ASL-Dateiauswahlfenster mit Final Writer zu nutzen. Somit ist es nun möglich, alle Features von ASL zu nutzen, wie zum Beispiel das Verändern der Größe des Requesters und vieles mehr. Das Programm ist gegenüber der Vorgängerversion zwar etwas schneller geworden, trotzdem wäre es wünschenswert, wenn man an der Geschwindigkeit der einzelnen Funktionen noch etwas arbeiten würde. Im großen und ganzen kann man aber sagen, daß sich ein Update von älteren Versionen auf jeden Fall lohnt.

INFO

Bezugsquelle: Oberland; In der Schneithohl 5 61476 Kronberg Tel. 0 61 73/60 80 Fax: 0 61 73/6 33 85

Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x, 1,5 MByte RAM sowie eine Festplatte

Preis: DM 199,- • Update von Final Writer 4 DM 69,-
URTEIL: SEHR GUT

CRUNCHER INTERFACE



Hier kann der Anwender DMS Files entpacken. Dabei kann der User zum Beispiel entscheiden, auf welches Diskettenlaufwerk dieses Archiv entpackt werden soll.

Das Cruncher Interface ist Benutzeroberfläche für alle gängigen Archivierungsprogramme. Es müssen nicht mehr die auswendig gelernten Befehle für die einzelnen Packer über die Shell eingegeben werden, sondern sie können nun mit einem simplen Klick mit der Maus aktiviert werden. Dabei werden die Packer DMS, LHA, LZX, Power Packer sowie XPK unterstützt.

INFO

Bezugsquelle:

Holger Kasten
Jägerhausstraße 72
74074 Heilbronn

Benötigt mindestens Amiga-OS 2.x.

Preis: DM 20,-
URTEIL: GUT

CD-ROM SYSTEME

CD-ROM Systeme für alle Amiga

System 4-fach 8-fach 10-fach 12-fach Wechsler

- A4000 179,- 289,- 389,- 489,- 299,-
- A1200 189,- 299,- 399,- 499,- 289,-
- A1200 Combo 349,- 449,- 549,- 649,- 449,-
- A500 299,-



Neu bei VOB: Alle CD-ROM Kunden erhalten 2 Monate Amiga-Games Probeabo inkl. 2 CDs

Alle CD-ROM Systeme sind komplett anschlussfertig für den jeweils angegebenen Computertyp. Für alle Amiga 1200, 4000 ist das Speedup-System, PCMCIA Combo oder MultiDrive (für Anschluss von 4 Geräten gleichzeitig), CD32 Emulation und Powermanagement im Preis enthalten. Bei den Versionen für Amiga 500(+) ist der AccessX-II Controller im Lieferumfang. Außerdem sind bei allen Paketen die nötigen Kabel und soweit standardmäßig nötig, auch ein Netzteil enthalten. Die Installation führt selbstverständlich nicht zum Garantieverlust Ihres Amigas.

Combo Zubehör

- PCMCIA Combo Gehäuse:**
- Combo Gehäuse 1 129,-
 - 1 Einschub, inkl. Netzteil
 - Combo Gehäuse 2 199,-
 - 2 Einschübe, inkl. Netzteil
 - Combo Gehäuse 4 249,-
 - 4 Einschübe, inkl. Netzteil
- PCMCIA Combo Geräte:**
- Combo CD 4-fach 199,-
 - Combo CD 8-fach 299,-
 - Combo CD 12-fach 399,-
 - Combo HD 1,3GB 399,-
 - Combo HD 2,1GB 549,-
 - Combo EZ135 349,-
- viele weitere Geräte verfügbar.
Fordern Sie Informationen an -

PCMCIA Combo

PCMCIA Combo 179,-

Mit dem PCMCIA Combo können bis zu vier Geräte am PCMCIA Port des Amiga betrieben werden. Es kann sich dabei um CD-ROMs, Fest- und Wechslerplatten sowie Streamer handeln. Leichte Installation! Einstecken, Installieren, Fertig. Inkl. umfangreicher Software. Kein Garantieverlust. Amiga TEST-SEHR GUT!

PCMCIA Design Tower

- NEXT GENERATION tower concept**
- Erweitern Sie Ihren Amiga ohne Garantieverlust. 4 AT und SCSI Geräte gleichzeitig möglich. Der einzige Tower nach GE. PCMCIA Combo einhalten.
- 2 Einschübe 299,-
 - 4 Einschübe 379,-
 - 8 Einschübe 429,-
- 1 Einschub/ 3,5" 329,-
 - 1 Einschub/ 5,25" 399,-
- Alle Tower sind selbstverständlich mit Netzteil und voll funktionsfähig. Es werden keine zusätzlichen Teile benötigt. Airbrush-Design auf Anfrage / Fordern Sie Infos an !!!

AT/CD/ATAPI

Speedup-Systems

Das ultimative AT/CD/ATAPI Treibersystem mit voller EIDE (4-Geräte) Unterstützung für alle Amiga 600, 1200 und 4000. Bei den Versionen CD, Streamer und Professional ist der Multi-Drive Adapter für 4-Geräte Anschluss enthalten. Speedup HD ersetzt den veralteten Amiga Treiber gegen ein modernes Treibersystem was die Kompatibilität und/oder Geschwindigkeit erhöht. Mit den Versionen CD, Streamer und Professional sind Erweiterungen auf andere ATAPI Geräte (CD's und/oder Streamer) möglich. Bei allen Versionen sind die Zusatzpakete PowerManager, HD Toolbox, bei der CD und Prof. Version CD32 Emulation, Filesystem, bei der Streamer und Prof. Version Backup-Programm im Preis enthalten.

CD 129,- HD 39,- Streamer 148,- Prof. 169,-

CD WRITER

CD-COPY

Das Kopierprogramm für CDs! Egal ob Daten oder Audio!!

149,-

CD-AUDIO

Audiodaten digital direkt von der CD einlesen!!

69,-

CD CREATOR

Der Marktführer in der Version 2.0

Einzel **299,-**

Master/50 Cross-Update **199,-**

mit Sony CDU924S (4xRead/2xWrite) **999,-**

CD-CREATOR ist die professionelle CD-R Lösung für den Amiga. Mit der komfortablen Bedienung und dem großen Funktionsumfang von CD-CREATOR ist es dem Anfänger ebenso wie dem Experten möglich, CD-R's optimal auszunutzen und ideale Ergebnisse zu erzielen. Egal ob CD's selber erstellt, weiterbearbeitet, als Sicherheitskopie verwendet oder einfach nur kopiert werden. Inkl. CD-COPY und CD-AUDIO!

Get the Best

- plettsysteme:**
- A200 Magic 689,-
 - A1200 Magic HD/1GB 1089,-
 - A1200 Magic CD/4 989,-
 - A1200 Magic HD/1GB CD/4 1349,-
 - A1200 Surfer 1079,-
 - A1200 Surfer HD/1GB CD/4 1799,-
 - A4000 Tower HD/1GB CD/4 3999,-
- andere Kombinationen auf Anfrage -

- Aufpreise:**
- 1GB auf 2GB Festplatte 150,-
 - 4-fach CD auf 8-fach CD 59,-
 - Monitor 1792STV 1449,-

- Drucker:**
- Canon BJ240 Color 429,-
 - Canon BJ4200 Color 539,-

MONITOR-TV-STEREO

1498,-

Monitor und Fernseher in einem Gerät. Höchste Qualität durch Philips Bildröhre und Nokia Chassis. Unterstützt Amiga Frequenzen (inkl. 15kHz) und Videotext. Stereolautsprecher enthalten!

- CD-ROM Laufwerke:**
- Mitsumi FX400/4xAT 119,-
 - Mitsumi FX800/8xAT 239,-
 - Mitsumi FX120/12xAT 349,-

- CD-Writer:**
- Philips CD2000 (2/4) 799,-
 - Sony CDU-924S (2/4) 799,-
 - CD Rohling 14,90

- Festplatten-Bundles:**
- GigaSet 1,1 349,-
 - GigaSet 2,1 499,-
- alle GigaSets inklusive HD Install Paket

- Wechslerplatten:**
- Syquest EZ135/ AT 249,-
 - Syquest EZ135/ SCSI 249,-
 - Medium 135MB 38,-
- alle Syquest AT Laufwerke inkl. Speedup Treibersystem

- DD Diskettenlaufwerk extern 99,-
- DD Diskettenlaufwerk extern 179,-
- DD Disketten 10-er Pack 7,95

- Speicher:**
- 4MB / 8MB / 16MB 69,- / 99,- / 199,-

- Kontroller:**
- AccessX 500 199,-
 - AT für 4 Geräte, inkl. CD Unterstützung und Busdurchführung AccessX 2000 169,-
 - AT für 4 Geräte, CD-fähig

Service

Sollten Sie den Anschluss von VOB bezogener Ware nicht selbst durchführen können, so erledigt dies unser Einbauservice für Sie. Ist trotz fachgerechter Arbeit keine Funktion zu erzielen, so erhalten Sie umgehend einen Scheck.

Finanzkauf ab 500,- DM

Erfragen Sie unsere günstigen Konditionen

1 Jahr Garantie auf alle VOB Produkte



Langsam aber sicher geht es auf Weihnachten zu, und vielleicht will man ja seinem Rechner auch ein kleines Geschenk machen. Wie wäre es mit einer Festplatte, oder sollte man vielleicht endlich einmal ein aktuelles Betriebssystem installieren? Fragen über Fragen, die wir hoffentlich bei folgender Adresse beantworten können: Computec Verlag, Amiga Games, Kennwort: HELPLINE, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg.

LAUFWERK DEFEKT?

Seit drei Jahren besitze ich einen Amiga 2000 mit einem zweiten Disketten-Laufwerk und 1 MByte Speicher. Mein Problem ist, daß mein Amiga 2000 seit einiger Zeit streikt. Wenn ich ein Spiel laden möchte, lädt er es nicht oder zeigt mir ein „read write error“ an. Kann es sein, daß mein Laufwerk defekt ist?

*Björn Herbrich,
Waldsiefersdorf*

Ist dies nur bei der einen Diskette oder bei allen Disketten so? Wenn es nur bei der

einen Diskette so ist, vermute ich ganz stark, daß einfach die Diskette defekt ist. Ist es bei allen Disketten so, dann gibt es zwei Möglichkeiten: a) Laufwerk defekt, b) Dreck im Laufwerk, zum Beispiel ein Stück vom Diskettenlaufwerk. Schau einmal in das Laufwerk (OHNE es aufzuschrauben), ob da Dreck drinnen ist und entferne ihn vorsichtig.

NETZTEIL

Vor kurzem habe ich mir ein CD32 mit SX1, 250 MB Festplatte und 4 MByte RAM zugelegt und das Ganze mit Drucker, externem Disket-

ten-Laufwerk, Stereoanlage und Monitor verkabelt. Nun, eigentlich wäre ich ja damit zufrieden, doch leider wird meine Freude andauernd von dem gleichen Problem getrübt: Über kurz oder lang bootet meine Festplatte nicht oder bleibt einfach mitten im Betrieb stehen. Kann es sein, daß ich ein stärkeres Netzteil benötige?

*Jürgen Schneeberger,
92699 Bechtsrieth*

Ich kann es zwar nicht beschwören, aber ich vermute auch, daß Du ein stärkeres Netzteil benötigst, da Du relativ viel an Dein CD32 angeschlossen hast. Achte aber darauf, daß Du ein Netzteil speziell für den Amiga kaufst. Andere Netzteile können mehr schaden als nutzen!

UNTERSCHIEDE

Ich besitze einen Amiga 500 mit 1 MByte RAM und ich würde ihn gerne etwas aufrüsten. Da ich ziemlich neu auf diesem Gebiet bin, hätte ich einige Fragen an Euch:

- 1) Was ist der Unterschied zwischen einem normalen Amiga und einem Amiga mit Kickstart?
- 2) Kann ich mir ein Kickstart 3.1 zulegen?
- 3) Wenn ja, brauche ich dazu OS 3.1 oder was anderes?
- 4) Kann man mit der 3.1er Version Amiga 1200-Spiele spielen?
- 5) Wenn ich mir eine Umschaltplatine kaufe, kann ich dann beide Versionen haben?
- 6) Wo bekommt man den sogenannten Diskdoctor,

und wieviel würde der kosten?

7) Ich möchte mir eine Festplatte zulegen. Wieviel MByte sollte diese groß sein?

*Mustafa Ikeyic,
63542 Mainburg*

1) Jeder Amiga hat ein eingebautes Kickstart! Einen Amiga ohne Kickstart gibt es nicht. Es gibt allerdings zwei Ausnahmen. Der Amiga 1000 bootet das Kickstart per Diskette, und einige Amiga 3000-Modelle können das Kickstart von Festplatte laden. 2) Ja, natürlich. Warum solltest Du Dir nicht ein Kickstart 3.1 zulegen können?

3) Die Namen Amiga-OS und Kickstart bezeichnen genau dasselbe Bauteil im Amiga.

4) Solange diese den AGA-Chipset nicht benötigen, kannst Du damit die Amiga 1200-Spiele spielen.

- 5) Ja.
- 6) Der Diskdoctor ist im C-Verzeichnis der Workbench 1.3 vorhanden. Allerdings sollte man dieses Programm nicht benutzen! Es macht mehr kaputt als es repariert!
- 7) Eine Festplatte sollte schon mindestens 500 MByte groß sein.

RAM?

- 1) Ich besitze einen Amiga 500 mit 2 MByte Speicher-Erweiterung. Ist das nun FastRAM oder ChipRAM?
- 2) Kann ich, je nachdem ob es FastRAM oder ChipRAM ist, beide RAMs einbauen in den Amiga?
- 3) Ich besitze ein CD-ROM-Laufwerk A570. Gibt es hierfür Spiele?

MULTIVIEW!

Ich besitze einen Amiga 500 Tower mit Turbokarte, 4 MByte RAM, Amiga-OS 3.1, Festplatte, Drucker und habe einige Fragen an Euch:

- 1) Im Amiga-Magazin habe ich gelesen, daß der Amiga 2000 bald auch AGA-Grafiken haben wird. Heißt das, daß eine AGA-Karte angekündigt ist?
- 2) Ich habe gelesen, daß man mit Multiview auch speichern kann. Wie soll das gehen?
- 3) Mit meinem Laufwerk df0: kann ich keine HD-Disketten formatieren. Ich kann diese auch nicht im DD-Format formatieren. Wißt Ihr eine Lösung?

unbekannt

- 1) *Angekündigt ist dieses AGA-Kit schon. Gesehen hat es jedoch noch niemand.*
- 2) *Ganz einfach, im Menü von Multiview ist der Befehl „Speichern als...“. Man wählt diesen an, und schon kann man das geladene Bild speichern.*
- 3) *Vermutlich hast Du ein Problem, das viele User haben. Hier hilft meist ein ganz einfacher und simpler Trick: Auf der linken Seite der Diskette befindet sich noch ein weiteres viereckiges Loch. Dieses klebst Du zu, und schon müßte es funktionieren, daß Du HD-Disketten im DD-Format formatieren kannst. Aber aufpassen! Nicht mit dem Schreibschutz der Diskette verwechseln!*

4) Kann ich trotz CD-ROM-Laufwerk auch eine Festplatte anschließen?

5) Was ist der Unterschied zwischen Amiga-OS 1.3, 2.x und 3.x?

6) Für was ist eine Turbokarte gut?

Marcel Kalbas, 63450 Hanau

1) Wenn Du eine „normale“ Speicher-Erweiterung besitzt, handelt es sich um FastRAM. Tippe in der Shell AVAIL ein, und es wird Dir angezeigt, welchen Speicher und wieviel davon Du besitzt.
2) Ja. Im Grunde handelt es sich ja auch nur um eine Art von RAM. Über den Agnus vom Amiga wird ein Teil des Speichers (ChipRAM) anders genutzt bzw. verwaltet und erhält dann den Namen ChipRAM. Die Speicherbausteine sind genau dieselben.
3) Ja, allerdings relativ wenig.

4) Natürlich. Dazu benötigst Du allerdings einen durchgeschliffenen Controller, an dem Du Dein A570 anschließen kannst, oder einen Adapter, damit Du am A570 eine Festplatte anschließen kannst.
5) Zwischen dem Amiga-OS 1.3 und 3.1 besteht ein Unterschied wie zwischen Tag und Nacht. Man kann den Rechner in der deutschen Sprache nutzen, Festplatten lassen sich einfacher installieren und nutzen, Hintergrundbilder können auf der Workbench genutzt werden, Gurus erscheinen nicht mehr so oft und vieles, vieles mehr.

6) Turbokarten machen den Rechner schneller.

AMIGAGUIDE. LIBRARY

Ich lese seit drei Jahren Eure Zeitschrift und sehr intensiv auch Eure Helpline, die mir schon oft bei Problemen mit meinem Amiga geholfen hat. Nun hätte ich eine Frage: Ich besitze die Aminet-CD-ROM 9,10 und 11. Wenn ich nun eines der Programme mit einem Mausclick darauf ent-

FESTPLATTE

Ich besitze einen Amiga 500 mit 1 MByte Speicher und Amiga-OS 1.3. Ich möchte mir eine Festplatte kaufen, daher habe ich einige Fragen an Euch:

1) Ich habe gehört, daß das Installieren der Festplatte unter Amiga-OS 1.3 schwierig ist. Stimmt das?

2) Falls, wäre Amiga-OS 2.04 oder 3.1 besser?

3) In einem Angebot trägt ein Controller den Namen „xyz 500“. Bedeutet das, daß er für einen Amiga 500 entwickelt worden ist?

4) Was ist der Unterschied zwischen einer 2,5“- und einer 3,5“-Festplatte und was ist besser?

5) Kann ich eine Festplatte, die für den Amiga 600/Amiga 1200 gebaut worden ist, an meinem Amiga 500 anschließen und benutzen?

6) Was haltet Ihr von einer 540 MByte Festplatte. Ist sie für mich zu groß oder zu klein?

7) Brauche ich eine Workbench, um eine Festplatte nutzen zu können?

8) Brauche ich ein zusätzliches Laufwerk für die Festplatte?

9) Wo wird der Controller angeschlossen?

10) Stimmt es, daß man eine Festplatte formatieren muß?

11) Reicht 1 MByte Speicher aus, um eine Festplatte zu betreiben?

12) Brauche ich ein extra Netzteil für eine externe Festplatte?

Reiner Seyfert,
95490 Mittelgau

1) Ja, es ist etwas umständlich. Wenn man aber genau den Anweisungen der Anlei-

tung folgt, ist es auch kein größeres Problem. Auf jeden Fall um einiges leichter als auf dem PC.

2) Ja, auf jeden Fall. Nicht nur wegen der Festplatte, sondern auch wegen der anderen Vorteile eines aktuellen Betriebssystems.

3) Vermutlich ja, aber darauf verlassen kann man sich leider nicht. Jeder Hersteller kann seinem Produkt ja einen beliebigen Namen geben.

4) Die Zahl gibt die Baugröße der Festplatte an. Ansonsten ist hier kein Unterschied. Es kommt also nur darauf an, wieviel Platz Du in Deinem Rechner hast. Beide Festplatten sind dabei gleich gut.

5) Mit dem dazu passenden Controller ist dies kein Problem.

6) Ich würde mal sagen, daß sie ganz akzeptabel ist.

7) Ja.

8) Nein!

9) Einen Controller schließt man beim Amiga 500 am Expansion-Port an der linken Seite des Rechners an.

10) Natürlich muß Du eine Festplatte, genauso wie eine Diskette, formatieren, um darauf Daten speichern zu können.

11) Ja.

12) Für eine externe Festplatte ja. Allerdings gibt es auch Controller, die eine Festplatte mit Strom versorgen können.



packen will, erscheint seit kurzer Zeit ein Fenster mit dem Hinweis: „Aminet file Viewer, cannot open amigaguide.library“. Wie kann ich diesen Fehler beheben, der das Entpacken des Programms verhindert?

Jens Sypytzki,
21031 Hamburg

Wenn die Amigaguide.library von einem Programm verlangt wird, hilft eigentlich nur eines: kopiere diese Library in das „libs“-Verzeichnis Deiner Workbench bzw. Festplatte. Auf unserer Cover-CD-ROM ist diese

Library zum Beispiel vorhanden, falls diese nicht auf der Aminet-CD-ROM vorhanden ist.

FLIMMERN AUF DEM BILDSCHIRM

Ich besitze einen A1200 mit Kickstart 3.0, 350 MByte Festplatte und Turbokarte, auf der 4 MByte FastRAM vorhanden sind. Ich hab nun ein paar Fragen an Euch:

1) Ich kaufte mir letzten Monat ein 4-fach-CD-ROM-Laufwerk mit CD32-Emula-

tor. Seit ich das CD-ROM-Laufwerk angeschlossen habe, flimmert mein Monitor leicht. Woran kann das liegen, und kann ich dieses Problem beheben?

2) Ich besitze das Spiel „Der Seelenturm“. Wenn ich das Spiel auf Festplatte installiere und auf das Icon „Seelenturm“ klicke, erscheint immer die Meldung „Das Programm Seelenturm ist nicht zu finden!“. Was soll das bedeuten? Von Diskette läuft das Spiel einwandfrei.

3) Wird es noch eine höhere Workbench-Version geben, oder ist die Workbench 3.1

die Spitze vom Eisberg?

4) Ich besitze ein DD-Laufwerk. Kann ich es ausbauen und dafür ein HD-Laufwerk einbauen?

**Stephen Herold,
63868 Großwallstadt**

1) Es kann zwei verschiedene Ursachen haben. Es könnte zum Beispiel das Gerät die Technik des Amigas total durcheinanderbringen. Das kommt allerdings sehr selten vor. Wahrscheinlicher ist es, daß Dein Monitor bzw. das Monitorkabel zu nah am Netzteil vom CD-ROM-Laufwerk ist. Vergrößere mal den Abstand zwischen den Geräte, und Du wirst mit ziemlicher Sicherheit eine Verbesserung feststellen.

2) Vermutlich befindet sich ein Fehler im Installations-script des Spieles. Die Fehlermeldung, die Dir angezeigt wird, bedeutet nichts anderes, als daß das Programm an dieser Stelle der Festplatte nicht vorhanden ist. Überprüfe einmal, ob dies wirklich der Fall ist und kopiere gegebenenfalls das fehlende Programm „per Hand“ von der Diskette auf die Festplatte. Wie Du das machen kannst, ist sehr genau im Handbuch vom Amiga beschrieben.

3) Ich nehme an, daß der Amiga nicht so schnell ausstirbt und es eine Firma geben wird, die den Amiga weiterentwickelt. Dann wird es sicher noch weitere und bessere Workbench-Versionen als die Version 3.1 geben.

4) Ja, Du kannst jederzeit ein HD-Laufwerk in den Amiga 1200 einbauen.

AUFRÜSTEN!

Ich besitze einen Amiga 500+ mit einem Monitor, zweitem Disketten-Laufwerk und einem Drucker. Ich will mir jetzt einen Amiga 1200-Magic holen, weil die Aufrüstung für den Amiga 500+ zu teuer ist.

1) Kann ich den Drucker und das zweite Disketten-Laufwerk weiter benutzen?

2) Wieviel RAM hat der Amiga 1200-Magic. Es ist bei den Angeboten immer nur eine Angabe der Festplatte vorhanden.

Maik Czyszewski, Hamm

1) Ja, an den Druckeranschluß und Disketten-Laufwerks-Anschluß hat sich im Laufe der Entwicklung des Amigas nichts geändert.

2) Der Amiga 1200 besitzt vom Werk aus 2 MByte Chip-RAM. Soviel RAM befindet sich immer mindestens im Amiga 1200. Dabei ist es egal, ob es sich nun um ein Magics-Pack oder HD-Pack oder sonstiges handelt. Einige Händler bieten natürlich

auch Rechner an, in denen noch zusätzlicher Speicher eingebaut worden ist. Hier hilft nur, daß man beim Händler genau nachfragt.

Johannes Koch

Einfach gesagt: Nein! Eine Grafikkarte ist eine wunderbare Sache. Hier gilt die alte Regel: „Wer keine hat, wird sie nicht vermissen, wer eine hat, wird sie nie wieder hergeben.“ Es gibt Spiele, die setzen den AGA-Chipset voraus, und da hilft einem auch die beste Grafikkarte nicht, da diese Spiele nicht auf die Hardware der Grafikkarte, sondern auf die Hardware des Amigas direkt zugreifen. Es gibt natürlich auch Spiele und vor allem Programme, die Grafikkarten unterstützen, die somit eine ganz gute Alternative zum AGA-Chip-

GRAFIKKARTE VS. AGA

Ich besitze einen Amiga 500 Tower mit 5 MByte RAM, Festplatte und einer 68020er Turbokarte und habe nur eine einzige Frage: Wenn ich mir eine Grafikkarte einbaue, sagen wir mit 1,8 Millionen Farben, ersetzt diese dann den AGA-Chipset, da dieser ja nur 256 Farben hat?

ERWEITERUNGEN

Ich besitze seit einigen Jahren einen Amiga 600 mit 0,5 MByte Speicher und habe vor, ihn aufzurüsten. Dazu habe ich einige Fragen an Euch:

- 1) Muß ich beim Kauf einer Festplatte oder eines CD-ROM-Laufwerkes etwas beachten?
- 2) Ist es sinnvoller, gleich eine Turbokarte oder eine RAM-Erweiterung zu kaufen?
- 3) Ist es möglich, eine PC-Karte oder einen PC-Emulator an den Amiga 600 anzuschließen?
- 4) Kann ich jeden beliebigen Drucker am Amiga 600 anschließen?
- 5) Gibt es auch einen Tower für den Amiga 600?
- 6) Gibt es ein AGA-ChipSet für den Amiga 600?
- 7) Ist es noch sinnvoll, den Amiga 600 aufzurüsten, oder sollte ich mir gleich einen PC kaufen?

Daniel Kunth, 06126 Halle

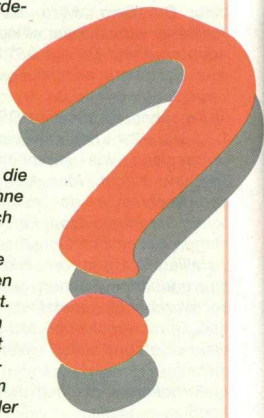
1) Ja, da gibt es einige Sachen, auf die man achten sollte: Beide Geräte sollten kompatibel sein. Also entweder AT oder SCSI. Mischen sollte man das Ganze schon aus Kostengründen nicht unbedingt. Die Festplatte sollte mindestens 500 MByte groß sein, und das CD-ROM-Laufwerk sollte mindestens ein 4fach-Laufwerk sein. Ansonsten solltest Du natürlich auf den Preis achten und daß der dazugehörige Controller auch zu den Geräten paßt.

2) Für den Betrieb von einer Festplatte oder eines CD-ROM-Laufwerkes benötigst Du keine Turbokarte oder eine Speicher-Erweiterung. Allerdings wirst Du sehr schnell beim Benutzen der umfangreichen Software feststellen, daß sich viele Programme

mit 0,5 MByte RAM erst gar nicht starten lassen. Also irgendwann wirst Du um eine Speicher-Erweiterung nicht herumkommen. Bei der Turbokarte ist es nicht ganz so schlimm. Die meisten Programme laufen auch noch ohne Turbokarte.

Die Systemanforderungen werden aber mit der Zeit immer höher, und auch jetzt gibt es schon eine Vielzahl an Programmen, für die der Amiga 600 ohne Turbokarte einfach zu langsam ist.

- 3) Eine PC-Karte kenne ich für den Amiga 600 nicht. PC-Emulatoren wie PC-Task gibt es für jeden Amiga. Diese sind im Fachhandel oder direkt bei den Programmierern erhältlich.
- 4) Ja, sofern der Drucker eine Centronics-Schnittstelle besitzt, die bei den Druckern mittlerweile Standard ist.
- 5) Ja.
- 6) Nein, DCE plant zwar einen AGA-GO-Kit, der vor einem Jahr erscheinen sollte, jedoch ist dieser nur für den Amiga 500 geplant.
- 7) Schäm Dich :-). Einen PC kaufen? Wie wäre es, eventuell einen anderen Amiga wie den Amiga 1200 oder Amiga 4000 zu kaufen?



set sind. Aber nicht vergessen! Wenn ein Programm oder ein Spiel den AGA-Chipset benötigt, dann muß dieser auch vorhanden sein!

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Ich habe seit längerem einen Drucker vom Typ Canon BJC-4000. Außerdem habe ich einen Amiga 500 mit 512 KByte-RAM-Karte. Zu dem obengenannten Drucker wurde mir ein Installationsprogramm für den Amiga 500 mitgeliefert. Ich besitze Kickstart 1.3.

1) Wenn ich nun versuche, den Drucker zu installieren, erscheint auf dem Bildschirm ein Kästchen mit der Information: „Auf dem von Ihnen angegebenen Datenträger (ich benutze eine leere Diskette) sind nicht so und soviel Bytes frei. Was kann ich machen?“

2) Wie viele MByte dürfen

Speicher-Erweiterungen für den Amiga 500 haben? Wo muß ich diese Speicher-Erweiterungen einbauen?

3) Ich besitze das Zeichenprogramm Deluxe-Print. Wenn ich ein Bild ausdrucken will, so druckt der Drucker es immer auf den Kopf gestellt und seitenverkehrt aus. Könnte dies damit zusammenhängen, daß der Drucker nicht installiert ist?

Johannes Winderl,
84088 Neufahrn

1) Vermutlich ist das Drucker-Paket so umfangreich, daß es eine Festplatte benötigt. Gehe einmal zu einem Freund, der eine Festplatte besitzt und lasse dort einmal den Druckertreiber entpacken. Die Druckertreiber selbst, die nur einige KByte groß sind, kopierst Du dann auf Deine Workbench-Diskette. Als Alternative kannst Du natürlich auch die

Druckertreiber verwenden, die bei der Workbench beiliegen.

2) Im Grunde gibt es dafür eigentlich so gut wie keine Grenzen. Es kommt alleine auf die Speicher-Erweiterung an, wieviel MByte RAM man damit nutzen kann. Speicher-Erweiterungen mit mehreren MByte werden normalerweise am Expansions-Port angeschlossen.

3) Nein, ich bin mir ziemlich sicher, daß Dein Problem nicht mit der Installation vom Drucker zusammenhängt. Ich vermute eher, daß Du im Drucker-Menü von Deluxe-Print eine falsche Einstellung aktiviert hast. Hier kann man nämlich unter anderem einstellen, ob das Bild seitenverkehrt und/oder auf dem Kopf gedruckt werden soll.

PPE PERFORMANCE PERIPHERALS EUROPE

Silberstraße 16
53332 Bornheim
Finanzierung ab DM 500,-
Es gelten unsere AGBs Kreditkarten willkommen

<p>Hotline: <small>Vormittag 10h bis 13h, Mittwochs und Freitags</small> Tel. 02227/912097 Fax 02227/3221</p> <p><small>Kostenloser Gesamtkatalog</small></p>	<p>VideoBackupSystem <small>kompatibel mit VideoHead</small></p> <ul style="list-style-type: none"> • schnell 99,- • sicher • zuverlässig 	<p>DFÜ Kompletts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modern mit BZ Zulassung, Kabel • DFÜ-Software • Online-Software • Gutschein für 1-Online-Anmeldung <p><small>14.4.1994 159,- 28.8.1994 259,-</small></p>
--	--	---

<p>Easy CD-ROM A1200</p> <p>Inklusive 4x Speed CD-Laufwerk !!!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das CD-ROM Komplettsystem • anschlussfertig für Amiga 1200 • PCMCIA Port Interface • Treibersoftware <p style="text-align: right;">299,-</p>	<p>Alle Turbokarten mit 4MB</p> <ul style="list-style-type: none"> • MTeC 68030/28 A1200 DM 249,- • MTeC 68030/42 A1200 DM 349,- • Blizzard 1230 IV A1200 DM 399,- • Blizzard 1240ERC A1200 DM 599,- • Blizzard 1260-50 A1200 DM 1249,- • Blizzard 2040ERC A2000 DM 749,- • Blizzard 2060-50 A2000 DM 1399,-
---	--

<p>F-Online Anmeldung kostenlos !!!</p> <p>Wir schenken Ihnen DM 50,- Gutschein für noch heute Ihren Gutschein an !!!</p>	<p>Sonderposten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festplatte 170MB 2.5" für Amiga 500/600/1200 199,- • Netzteil 4,5A für Amiga 500/600/1200 89,- 	<p>Ladengeschäft!!!!</p> <p>Seit 1.10.1996 gibt es unser Ladengeschäft in Bonn</p> <p>Einkaufszentrum Tannenbusch Oppelner Str. 128, 53119 Bonn</p>
--	---	--

NACHBESTELLEN!

Ausgabe 12/96



10/96



11/96



12/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!

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:

- Amiga Fun 10/96 „Starbyte Supersoccer“ zu DM 19,80
- Amiga Fun 11/96 „Wolfpack“ zu DM 19,80
- Amiga Fun 12/96 „Kingdoms of Germany“ zu DM 19,80

zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale DM 3,-

GESAMTBETRAG

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Bitte beachten:
AMIGA Fun beinhaltet neben den Disketten der Vollversion auch die AMIGA GAMES der gleichen Ausgabe!

TOGETHER WE'RE STRONG!

Im Sinne dieses legendären Duets von Mireille Mathieu und Patrick 'Bobby Ewing' Duffy erscheinen wir wie im Editorial schon angesprochen ab kommender Ausgabe zusammen mit dem führenden Amiga-Anwender-Magazin im Kombi! Im 32-seitigen Spiele-Sonderteil werdet Ihr von der bewährten Amiga Games-Redaktion wie gehabt auf dem laufenden gehalten! Wir sehen uns am 18.12.96 am Kiosk!



DIRECTOR'S CUT



Wurmende Geldschneiderei oder sinnvolle Direktoren-Version?

Unser England-Korrespondent Jon Eves machte sich für den weltweit ersten Test von Worms: Director's Cut auf die Socken und besuchte Programmierer Andy Davidson!



Winziger Spielspaß oder niedliches Arcade-Abenteuer?

Die Tiny Troops sollten seinerzeit eigentlich schon von Mindscape auf die Reise geschickt werden. Nun kümmert sich der neuerwählte Amiga-Retter von Vulcan um die Veröffentlichung.

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

Verlag:

Computer Verlag GmbH & Co.KG
Innere Gärten/Kleist-Straße 6
90403 Nürnberg

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

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cz)

Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christoph Holowaty (ch)

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (h)

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Compuserve ID: 100 443, 1115

Textkorrektur:

Herbert Aichinger (ha)

Bildredaktion:

Richard Schöllner

Redaktion:

Tips & Tricks: Quay Graphics, Neil Harris,

Leserbriefe: Rainer Flosshirt (rf),

Userbox: Andreas Meyer (am)

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

Titelgestaltung:

Gisela Tröger

LAYOUT:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner,

Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger, Roland Gerhardt

Grafisches Konzept:

Stefanie Geltenpoth, Sylvia Stenglein

Freier Mitarbeiter:

Oliver Preißner (op)

Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth, Sandra Wendorf

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Roland Bollendorf

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

Computer Verlagsbüro Nürnberg

Isarstraße 34 • 90451 Nürnberg

Telefon: 09 11/96 38 32-0

Telefax: 09 11/6 42 78 60

Verkauf: Thorsten Szameitai -19

Verkauf: Wolfgang Menne -43

Disposition: Tanja Kaiser -32

Verantwortlich: Thorsten Szameitai

Anzeigenverkauf:

Computer Verlagsbüro Duisburg

Falkstraße 73-74

47058 Duisburg

Tel. 02 03/3 05 11-11

Fax 02 03/3 05 11-555

Verkauf: Thomas Kammer -551

Verkauf: Oliver Diemers -554

Verkauf: Thomas Diel -552

Disposition: Gisela Borsch -55 3

Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9, gültig ab September 1996

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:

Amiga Games: Hugo (c) NBG

Amiga Games Extra: Indiana Jones 3 (c) LucasArts

Amiga Fun: Kingdoms of Germany (c) Starbyte

Abonnement & ISSN:

AMIGA Games (ISSN 0946-6339)

kostet im Abonnement DM 79,-

AMIGA Games Extra

kostet im Abonnement DM 139,-

AMIGA KOMBI (ISSN 0946-6347) kostet im

Abonnement DM 204,-

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 dieser Kette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einer Teilaufflage dieser Ausgabe liegen Beilagen der Firmen Silver Daten

technik und Computer Verlag bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

SAMBA
PROFESSIONAL
Der Nachfolger!

THE CHAOS
ENGINE 2
Jetzt im Test!

TIPS & TRICKS
Kurz & Kompakt!

Unglaublich: Spiele & Anwender ab 1,50 DM

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis

1,50



Sommerspiele Brandneue Olympische Sommerspiele mit Turmspringen, Sportschießen im Übungsraum, Sprinten und Fahrradfahren. Ein wirklich gelungenes neues Sportspiel für jedermann. **Nr. 200**

5,00



Commodore-Amiga The Game Retten Sie den Amiga vor seinem endgültigen Untergang. Kämpfen Sie gegen den Atari. Wir wollen alle, daß die Amiga-Produktion noch weiter gesteigert wird. **Nr. 217**

5,00



Titanic Bereiten Sie die Bergung des Schiffs vor. Betreten Sie durch das Loch an der Seite das Schiff. Feine 3D-Echtzeitgrafik. Erkunden Sie alle Decks und Schätze. Ein Top-Adventure. **Nr. 218**

1,50



World Address Die wohl beste und komfortabelste Adressverwaltung für den Amiga. Über 42 Pull-Down-Menüs und Iconsteuerung. Deutsche Online-Hilfe und Bildereibau-Funktion. **Nr. 201**

5,00



Balders Grove Ein interessanter Boulder Dash Clone, der viele Abenteuer und Gefahren bietet. Schlangen, Hexen und Grabscheiben bilden böse Gefahren. 40 tolle Level. Mit Leveleditor. Ab OS2.0. **Nr. 219**

5,00



China Tiles Alle 120 Teile müssen vom Brett entfernt werden. Dabei müssen immer 2 gleiche Symbole gefunden werden, die nur zu den Seiten herauszuziehen sind. 15 Bretter zur Auswahl. **2 Disks** **Nr. 220**

5,00



Die Schlagzeile Ein völlig blödsinniges Spiel. Da haben die Redakteure doch etwas durcheinander geworfen. Jeden Tag neue Schlagzeile. Ein humorvolles Spiel ab 6 Jahre geeignet. **Nr. 221**

9,90



Pioneers Erleben Sie das Leben in ferner Zukunft. 1-4 Spieler regieren, planen, handeln und kämpfen. Sehr viele traumhafte Grafiken, tolle Soundeffekte. Ein unglaubliches Spiel. **3 Disks** **Nr. 307**

9,90



Monaco Sie sind live beim Start in Monaco dabei. Eines der schnellsten Autorennen. Normal Arcade-Game-Modus. Sie müssen auch auf Unfälle achten und auch mal eine Vollbremsung in Kauf nehmen. **Nr. 308**

19,00



Star Trek Set Verschiedene Spiele. Steuern Sie Raumschiff Enterprise durch die Weiten des Universums. Tolle TV-Grafik und echte Videofilm-Ausschnitte. **5 Disketten-Set** **Nr. 342**

Achtung: Jetzt bis zu 75% reduziert

Jedes Spiel nur 5,- DM - wenn nicht anders angegeben -

- 224 Sky Worker Retten Sie im Jahre 2176 die Welt. Vom Bundesminister für Wirtschaft. **2 Disketten für komplett 5,- DM**
- 202 Star Warrior Ein galaktisches Kampfspiel für 2 Spieler. Erobern Sie alle gegnerische Planeten. Der wahre Preis: **1,50**
- 225 Scherf versenken 1-4 Spieler, 9 Schiffe und U-Boote. Große grafische Darstellung. Vernünftige Computerumsetzung.
- 203 Kill the Hitc Dudes Killen Sie die außerirdischen Mutanten und Androiden auf fernen Planeten. Ab 12 Jahren! **1,50**
- 227 Aufgedreht Tetris Eines der besten Tetris-Spiele mit "Classic" oder "Crazy" Game. Spielfeldgröße stufenlos einstellbar.
- 228 Flag Rally Autorennen für 1-2 Spieler. 10 Course, bis 9 Runden, Gangschaltung, Real-Motor-Sounds...
- 309 Cyber Man Raketenantrieb auf den Rücken geschmält... und los geht's. Sagenhaftes Actionspiel mit Real-Effekt **9,90**
- 229 Pom Pom Gunner Mit einem Flug-Geschütz müssen Sie Flugzeuge vom Himmel holen.
- 230 Star Wars Fire Erobern Sie die letzte Energie-Station des Delta-Systems in gnadenlosen Kämpfen.
- 231 Astro Trek Action-Flug-Mission mit Enterprise. Mit echten Dig-Bildern, Original-Sounds und Sprachausgabe.
- 310 Karate Champ Tolles Karatespiel mit sinnlicher fernöstlicher Musik, tollen Kampfschreien und Hahnschrei. **9,90**
- 232 Digital Ninja Kampfsportspiel mit fernöstlichen Spitzen-Hintergrundbildern. Achtung: Freigegeben ab 16 Jahren.
- 233 Super Lemmings '97 Ganz Neuartig! Mit Pressluftanhänger, Würfkrüben, Ufos und vielen Neuheiten.
- 234 Kreuzwort Plus 90 ganz neue Kreuzworträtsel mit weit über 4000 verschiedenen Fragen.
- 235 Tanx'n Stuff Anti-Kriegs-Spiel mit Panzern, 4 Bildschirmre auf einmal sichtbar. 1-4 Spieler.
- 311 Duell im All Im Jahre 4093 müssen Sie in 25 verschiedenen Weltraumlandschaften gegeneinander antreten. **2 Disks** **9,90**
- 312 Batman Er ist wieder da. Batman kämpft sich fliegend über die Stadt und wird von allen Seiten angegriffen. **9,90**
- 236 Poing III Es kommt sehr, sehr viele neue Levels auf Sie zu. Tolles Break-Out, Schläger, Ball, Mauer und Geschick.
- 237 Chaneques Lustiges Lemmings-ähnliches Spiel mit Motarsgen und Zwergen. **2 Disketten. Vorher 20,- DM Jetzt nur 5,- DM**
- 238 Kombat* Interessantes Panzerspiel mit Sandwällen, versteckten Mauern und Gräben.
- 313 Godzilla Angriffe von allen Seiten muß Godzilla aushalten. **9,90**
- 343 Der brutale Mörder Klären Sie dieses Verbrechen auf. **3 Disketten** mit vielen Fotos. **19,00**
- 239 Krieg der Sterne Futuristisches Science-Fiction-Spiel. Kontrollieren Sie Ihre Raumschiffe. **20,- DM** **5,- DM**
- 240 Dark Castle Deutsches Adventure. Befreien Sie Ihre Geliebte aus dem dunklen Verlies des düsteren Gemäuers.
- 314 Bowling 1-8 Mitspieler. 100% realistische Geräusche. Eine Steuerung wie in der Realität. TOP-HIT! **9,90**
- 241 Meister Schach '95 Das wohl beste Amiga-Schach. Mit Lernmodus, versch. Spielmodi und vielen Sonderfunktionen.
- 315 German Trucking Ausgereihtes High-End-Strategie-Spiel für 1-4 Spieler. LKW-Fotos, deutsche Straßenkarte... **9,90**
- 242 Zauberwürfel Sagenhaft aufgemacktes Knobelspiel. 100 LEVEL, Profi-Grafik, 2 pralle Disketten. **19,00**
- 243 Star Woids Weltraum: Ähnlich wie bei Space Taxi müssen Sie Astronauten retten. **2 randvolle Disketten! 20,- DM 5,- DM**
- 244 King of Strike Hervorragendes Actionballerspiel mit Flug über Raumstation. Das war einmal. **20,- DM Jetzt: 5,- DM**
- 316 King Kong Der Riesenkämpf sich leidvoll durch die kleinen Straßen der Menschheit. Tolle Grafik & echte Sounds. **9,90**
- 245 Slam Ball Manager-Spiel rund ums Tennis. Erleben Sie Reporter-Kommentare und verwalteln Sie Ihre eigenen Spieler.
- 245 Car Racing Autorennen für 1-2 Spieler mit Reifenquetschen und Schleuderrundmuhren. **10,- DM 5,- DM**
- 246 Amiga Scrabble '95 Mit gesprochenem Kommentierung, 2-4 Spieler-Modus. Testen Sie Ihr Wort-Kombinations-Vermögen.
- 317 Ghost Ship Im letzten Unkrundung meldete die Besatzung ein Ufo und seltsame Kräfte. 3D-Echtgrafik-Adventure **9,90**
- 318 Raumflug 2001 Ein Raumfahrt-Simulator der Extraklasse. Mit rasender Geschwindigkeit in die 3D-Welt!-Tiefe. **9,90**
- 247 Backgammon Deluxe Außerst luxuriöses Spiel für hohe Ansprüche. Tolle Umsetzung mit wahren Moment-Fotos.
- 319 Fahre Ihn zum Schrothfahren Sie können mit dem PKW / LKW Bus / Panzer alles zu Schroth fahren. Ultra-Simulator **9,90**
- 320 Brainsy Das große Familienspiel mit Wissensfragen aus zahlreichen Sparten. **1,6 Spieler** **9,90**
- 321 Space Battle 3D-Ballergerie für 1-2 Spieler. Schnelle 3D-Grafik im Weltall mit tollen Soundeffekten. Unfassenswert! **9,90**
- 248 Ant Wars Eine Bazooka-bewaffnete Kampfameise ballert alles nieder. Ein voll abgedrehtes fetziges Spiel.
- 249 Dschungel Live Überlebenskampf im Urwald. Übergroße Gonillas greifen an. Aber Sie haben ja eine Flinte mit dabei.
- 322 Scorched Tanks Sie kontrollieren über ein Computerterminal bis zu 60 verschiedene Waffensysteme. **9,90**
- 320 Bomb Kombat Als springender Schleim-Sack hüpfen Sie durch bunte Jung. Jung in Run-Welten.
- 251 Slickball II Ein futuristisches Ballspiel als Kombination zwischen Breakout und Flipper. Lustige Geräusche und Anims.
- 252 Galaxy Ball Der Ball springt im Weltall. Doch Sie können nur nach rechts / links Steuern. Die Raumschiffe kommen.
- 323 BUND Eines Tages erhalten Sie den Musterungsbescheid... Das Leben wird sich ändern. Was nun? Die Antwort gibt Ihnen dieses tolle deutsche Grafik-Adventure über 2 Disketten, das offiziell von der BRD veröffentlicht wurde. **9,90**
- 253 Motor Duel 3D 3-Dimensional mit Sicht durch die Windschutzscheibe. Schöne und schnell berechnete Vektorgrafik.
- 324 Puc Man Tolle Soundeffekte, viele Wellen wie Dinowelt... Spielfelder viele Bildschirm groß, weiches Scrollung... **9,90**



Mallander Computer GmbH
Bärenrdorfstr. 24
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 1866 260

Kostenlos Katalog anfordern
 Spiele-Abg Möglichkeit
 Händleranfragen willkommen
Mindestbestellwert: 10,- DM

* Höchste Aktualität
 * Alles Vollversionen
 * Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben.
 * Unschlagbares Preis / Leistungs-Verhältnis
 Versandkosten:
 Bar / Scheck: 6,- DM
 Nachnahme: 10,- DM
 Ausland NUR Vorkasse: 6,- DM
 Bar / Scheck: 15,- DM

Jedes Spiel nur 5,- DM

- 210 Frühlingspiele Mal etwas ganz neues: Olympische Spiele im Frühling mit Schwimmen, Schießen, Gymnastik und Bogenschießen.
- 211 Charlie Cool Kunterbunte Glitzerwelt, die verzaubert. Auf der Suche nach Gold begegnen Sie Marienkäfer, Schnecken, Falltürren...
- 212 Cuedo Endlich gibt es das bekannte Spiel als Computerumsetzung.
- 213 Cybernetix '95 Das absolute Ballergame im Space. Sauberes Scrolling, Felsensprengung, feindliche Raumschiffe. Ein Ballerhit!
- 214 Zaxxon Eines der bekanntesten und erfolgreichsten Spiele des G64 jetzt für Amiga. Mit Raumschiff über 3D-Landschaft.
- 215 Colonial Conquest II Ultimatives Weltraum-Strategiespiel. Ähnlich dem Spiel "Civilization", Besiedeln Sie 26 erdähnliche Planeten.
- 216 Crazy Hawaii Olympics Vollig ausgepfligte Disziplinen für 1-2 Spieler: 100m Lauf, 500m Lauf, Bananenweitwurf, 110m-Hindernislauf, Baumstumpfspringen...

Wahnsinns Anwendersoftware

- 300 Backup Set 2 sichere Programme, um die Daten Ihrer Festplatte zu sichern. HD-Disks & Datenkompression. **9,90 DM**
- 304 A500 Emulator / Relocik 1.3 Es ist so weit. Millionen User haben gekauft. Mit Relocik 1.3 können Sie softwaremäßig einen A600, A1200, A4000 in einen A500 umwandeln. So läuft fast alle ältere Software auf Ihrem Computer. Incl. Degradar, Fake Mem, Kick 1-4 für weitere Möglichkeiten. **19,00 DM**
- 301 Bildschirmschoner Die besten Schoner wie Super Dark (über 50 Effekte) oder Blitz Blank, dem Alleskönner. **9,90 DM**
- 302 Textset Pro Der Preiswahnim. Textverarbeitung mit über 80 Pull-Down-Menüs plus 300 fertige Musterbriefe. **9,90 DM**
- 303 PC-Emulator-Pack Verschiedene Emulatoren und Konverter machen den Amiga zum PC! 2 Disketten! Top! **9,90 DM**
- 306 MS-DOS-Programme Rieses Paket von PC-Programmen für den PC-Emulator-Pack. Spiele & Anwender aller Art. **29,00 DM**
- 304 Speedcup Set Sie erhalten ein breites Feld an Programmen, die Ihre Festplatte / Laufwerk um ein Vielfaches beschleunigen. Beachten Sie bei Festplattenbeschleuniger folgendes: Erst Preise vergleichen, dann kaufen... Ab Kick 2.0 **3 Disketten** **9,90 DM**
- 361 Workbench-Tools Wahnsinnshilfen für die Workbench: Magic WB, Magic Menü, Tool Manager, WB Action, Icons, Browser II und zahlreiche weitere Programme. Die Workbench-Fenster werden ab sofort völlig neu aussehen und Sie können z.B. Dateien per Mausclick kopieren und bearbeiten. Sie erhalten sagenhafte **8 randvolle Disketten** für nur **29,00 DM!** Ein unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis!!! Der Komplettpreis: **29,00 DM**
- 341 Astronomie Set Die Riesensammlung rund ums Weltall, Planeten und Raumfahrt. Beispielsammlung: Das Solarystem, Weltatmbank, Gravity, Star Chart, Moon Tool, Planetarium, Orbit, Planeten des Universums, Weltenbau und zahlreiche weitere Programme. Ein wirklich faszinierendes Programmpaket, daß alle Menschen interessieren sollte. **5 Disketten...** **19,00 DM**
- 305 English komplett Ein Programmpaket, mit dem Sie sowohl die englische Sprache durch diverse Lern- und Vokabelprogramme erlernen können als auch englische Wörter, Sätze und Texte in die deutsch Sprache übersetzen können. Beispiele: Lesson One, Vokabel Paket, Vokabel Professional, English Game, Wörterbuch, und so weiter... **3 Disketten** **9,90 DM**
- 222 Professional File System Vergessen Sie Ihr altes Amiga-File-System und installieren Sie das Professional File System. Dann können Programme bis zu 20 mal schneller geladen werden. Auch werden sämtliche Diskettenzugriffe wesentlich beschleunigt. Das ganze System gibt es zum absoluten Schnäpppreis von **5,00 DM**
- 306 Das Platzwunder Dieses Programm erlaubt eine ganz neuartige Formattierung von Datenrättern. Sie sollten können Sie auf normale DD-Disketten über 100 KB mehr Daten und auf HD-Disketten über 500 KB mehr Daten schreiben. Aus 800K wird 984K und aus 1.44 MB wird 1.86 MB. Ab Kickstart 2.0 **9,90 DM**
- 223 Asssembler Kurs Ein äußerst ausführlicher Kurs, der sauber in verschiedene Kurse eingeteilt ist. Werden Sie innerhalb von 3 Monaten zum professionellen Programmierer. **5,00 DM**

Das Spiele-Abo '97

Wußten Sie eigentlich, daß jeden Monat für den Amiga sage und schreibe 50-80 neue Spiele erscheinen. Entscheiden Sie sich für unser Spiele-Abo wie auch schon viele tausend User zuvor . . . und auch Sie werden automatisch Monat für Monat mit den neuesten und besten Spiele-Hits versorgt. Lesen Sie weiter und staunen Sie . . .

Sie haben die freie Wahl zwischen 3 verschiedenen Abos. Somit können sich Spiele-Freaks mit jedem Geldbeutel unser tolles Spiele-Abo leisten. Sie können zwischen den folgenden 3 Spiele-Abos wählen:

Spiele-Abo:	Anzahl Disketten:	Anzahl neue Spiele:	Komplettpreis:	Ergibt Preis pro Disk:
Spiele-Abo Kompakt	12 Disketten / Monat	ca. 15-30 neue Spiele / Monat	33,90 DM	2,83 DM pro Disk
Spiele-Abo Groß	16 Disketten / Monat	ca. 20-40 neue Spiele / Monat	42,90 DM	2,68 DM pro Disk
Spiele-Abo Maxi	20 Disketten / Monat	ca. 25-50 neue Spiele / Monat	51,90 DM	2,60 DM pro Disk

Spiele TOTAL

Ausschneiden, ausfüllen und einschicken...

(Wenn Sie Ihre Amiga-Zeitschrift nicht zerschneiden möchten, so können Sie auch kostenlos einen neuen Abo-Reservierungsschein anfordern.)

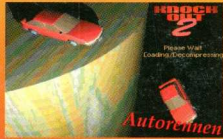
Das Spiele-Abo

Die Sensation!

Jeden Monat die neuesten Top-Spiele !!!



Crasal Spätle



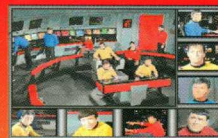
Autorenrenn



Lieber Spiele-Freund, **Nur 2,60 DM pro Disk!** nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit und probieren Sie unser Spiele-Abo einfach einmal aus. Wenn Ihnen das Abo nicht gefällt, so können Sie jederzeit fristlos kündigen. Sie erhalten je Lieferung 12, 16 oder 20 Disketten. Wenn Sie sich z.B. für das Spiele-Abo Maxi entscheiden, so zahlen Sie **pro Disk sage und schreibe nur 2,60!** Sie werden immer die neuesten Werbe-, Action-, Baller-, Denk-, Adventure- und Sports Spiele erhalten. Die Vorteile des Abos sind klar. Sie erhalten die Spiele direkt nach ihrer Fertigstellung und bekommen die Spiele ca. 2-4 Monate früher als sie in den Computerzeitschriften vorgestellt werden und im Handel erhältlich sind. Und Sie zahlen nicht den regulären Verkaufspreis von ca. 5-20 DM pro Diskette. Sie werden also einen zeitlichen Vorsprung von ca. 2-4 Monaten haben und gleichzeitig ca. 3-18 DM pro Diskette sparen. Alle Spiele sind in der Regel voll spielbare Vollversionen und lauffähig auf allen Amigas.



Sport



Ich möchte folgendes Spiele-Abo haben:

- Spiele-Abo Kompakt
12 Disks pro Monat **Nur 33,90 DM**
- Spiele-Abo Groß
16 Disks pro Monat **Nur 42,90 DM**
- Spiele-Abo Maxi
20 Disks pro Monat **Nur 51,90 DM**

Ich wünsche folgende Versandart:

- Bankeinzug (6,00 DM Versandkosten)
- Nachnahme (10,00 DM Versandkosten)

Lieferanschrift:

Qualitätsgarantie
Alle Spiele echte Original-Qualität

Name/Vorname: _____
 Straße/Nr.: _____
 PLZ/Ort: _____
 Telefon: _____
 Amiga Games 12/96

Einzugsermächtigung

Kontonummer: _____
 Bankleitzahl: _____
 Geldinstitut: _____

Sofort ausfüllen und zurückschicken. Testen Sie das Abo

Datum: _____
 Unterschrift für Abo-Reservierung bzw. Einzugsermächtigung _____



Immer aktuelle Spiele zu aktuellen Anlässen wie zum Beispiel Weihnachten.



Jetzt kostenlos unseren neuen Amiga Hauptkatalog 1997 anfordern! Über 500 neue Spiele im Katalog!



Einschicken an:

Mallander Computer GmbH
 Bärendorfstr. 24
 46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15

Schein bitte nicht faxen!
 (Kann man schlecht lesen!)