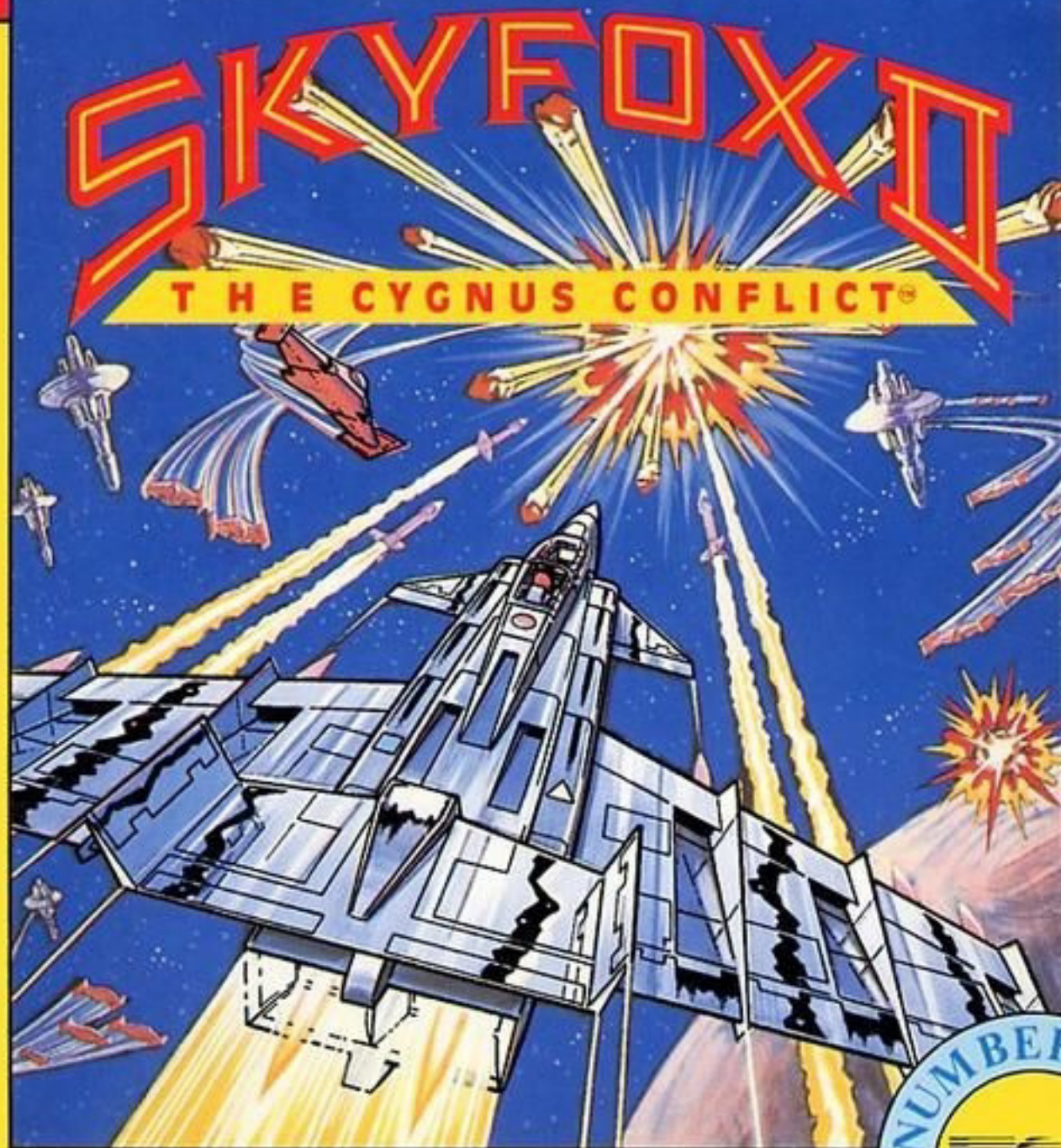


C64/128

64K



BY DYNAMIX



ELECTRONIC ARTS®



"Welten bauen"—das ist das Motto und Ziel von Dynamix. Seit dem Articfox-Programm kommt das Team nicht mehr los von dem Gedanken, Welten im All zu kreieren. Eine ganz besonders faszinierende haben sie jetzt mit Skyfox II in der Cygnus-Konstellation angelegt.

Wir können von Glück reden, daß Jeff Tunnell und Kevin Ryan während ihrer Arbeiten an Skyfox II gerade lange genug auf terranischen Boden zurückkehrten, um diesen Schnappschuß zu ermöglichen.

Die Idee zu Skyfox II geht schon ein paar Jahre zurück, doch wurde sie auf Eis gelegt, weil der damalige Stand der Technik dem Konzept nicht gewachsen war. Dyanmix war jedoch alles andere als untätig: Ihre als "Simulated Copper List" bekanntgewordene Erfindung, die mehr als die normale Anzahl Sprites auf den C64 bringt, stellte einen echten Durchbruch dar, und ihren revolutionären Modellierungs- und Rotoskopie-Methoden verdanken wir die Solid-Fill Grafik, die an Skyfox II so verblüfft. Die wenige Zeit, die sie nicht gerade mit dem Entwerfen von Software und dem Erforschen von Milchstraßen zubringen, vergnügen sie sich mit Killer Football und Volleyball—und da läßt man sie mit Vorteil allein.



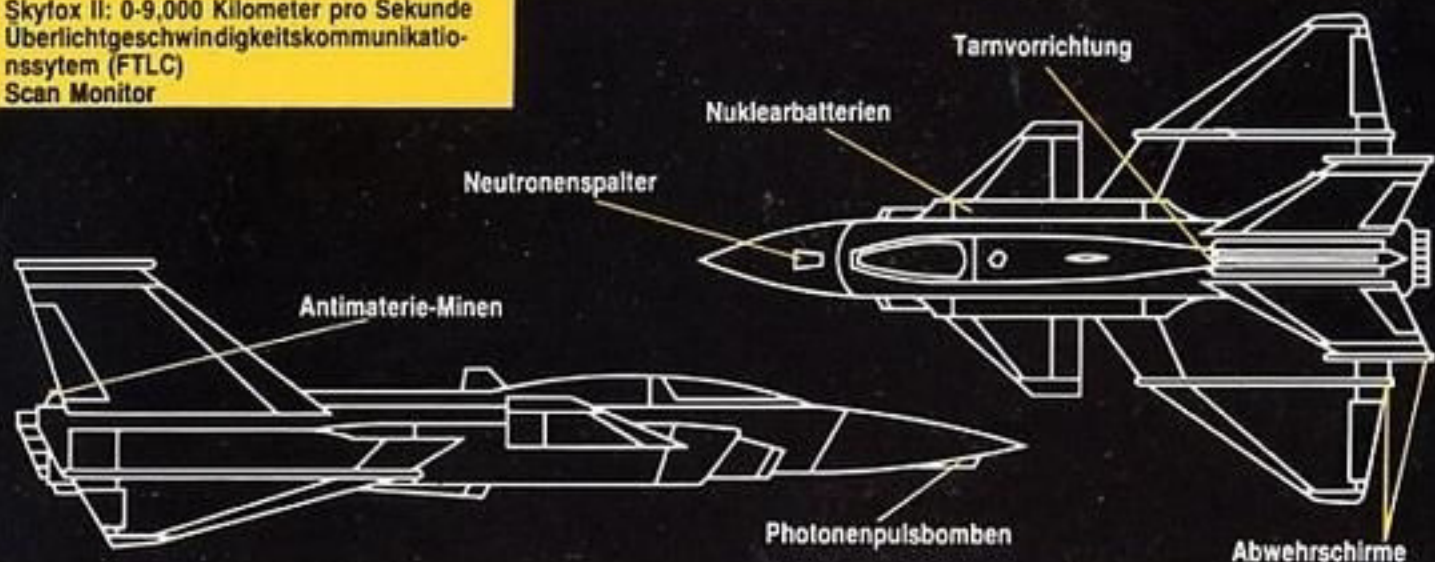
ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

ÜBER UNSERE FIRMA:

Wir sind eine Vereinigung elektronischer Künstler mit einem gemeinsamen Ziel. Wir wollen die Versprechungen des 'Personal Computing' einlösen. Sicher keine leichte Aufgabe. Doch mit viel Enthusiasmus und Phantasie, so meinen wir, haben wir eine gute Chance auf Erfolg. Unsere Produkte, von denen das vorliegende ein Beispiel ist, sind ein Beweis unseren Bestrebungen. Wenn Sie eine Produkt-Broschüre haben möchten, senden Sie ein Kuvert mit Ihrer Anschrift an: Electronic Arts Ltd., 11/49 Station Road, Langley, Slough, Berks SL3 8YN, England.

Von: Förderationshauptquartier, Terra, Sol
An: Förderationshauptquartier, Deneb, Cygnus
Betreff: Cygnus-Konflikt
Streng geheim—nur für Warpwarriors
Beginn der Nachricht . . .
Alarmstufe rot.
Wir erwarten Feindberührung mit den
Xenomorphen.
Melden Sie sich umgehendst auf der Starbase
für Skyfox II Warp Fighters.
Der Feind muß vernichtet werden.
Wir Können uns keinen Fehlschlag leisten!!!
Ende der Nachricht.

Skyfox II: 0-9,000 Kilometer pro Sekunde
Überlichtgeschwindigkeitskommunikatio-
nssystem (FTLC)
Scan Monitor



Der Skyfox ist zurück! Und diesmal mit Warp-Geschwindigkeit. Kein anderes Schiff ist schnell genug, robust genug, die Legende des Skyfox weiterzuspinnen . . . und die Feinde der Föderation ein für allemal aus der Galaxis zu vertreiben.

Der Schnellste fucht am Himmel



Mit 9000 km/Sek. durch Asteroiden sausen. Mit Überlichtgeschwindigkeit den Nullraum der Wurmlöcher durchmessen. Die Gegner mit der Photonpulsbombe in Sternenstaub verwandeln. Mit einer Salve Neutronenspalter die Feindschiffe in Nichts auflösen.

Die galaktische Pflicht ruft



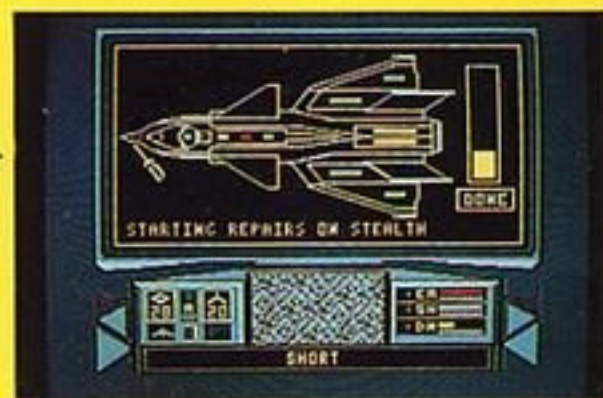
Massive Angriffe. Geheime Invasionen. Riskante Einsätze. Angesicht zu Angesicht mit den verheerenden Xenomorphen, die erst schießen, dann fragen.

Strategie zählt sich aus



Der Angriff muß geplant sein. Auf der Karte den Kurs festlegen und die Auto-Steuerung einschalten. Am Zielort die xenomorphische Sternenbasis mit einem großen Knall in die nächste Galaxis abblitzen lassen.

Keine verschnaufpausen



Bei schweren Beschädigungen ist ein Absteiger auf die nächstgelegene Sternenbasis die einzige Rettung. Die Zeit drängt, denn der Feind kann jederzeit angreifen—auch wenn Sie gerade beim Auftanken sind.

Diese Bildschirmfotos zeigen die Commodore C64/128 Version.
Andere Versionen sind nicht unbedingt identisch.

MADE IN ENGLAND
E03741G1

ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

