

Das Spiele-Magazin plus Diskette

# NEU

*mit Riesenposter*



## Body Blows

Der Action Knüller



## Jurassic Park

Spielberg & Saurier

## Desert Strike

Action am Golf

Solltest Du hier keine Diskette vorfinden,  
so wende Dich bitte an Deinen  
Zeitschriftenhändler.  
Für den Umtausch defekter Disketten  
verwendest Du bitte den Garantie-  
Coupon aus dem Heft und  
schickst ihn an:

COMPUTEC Verlag  
Reklamation Amiga Games 5/93  
Postfach  
8500 Nürnberg 1



### COVERDISK



● Voll spielbare Demoverision ●



### 1 MB benötigt!



# WEHE, WENN KÜHNHACKL KOMMT!

Für AMIGA und PC

Glückwunsch, Sie haben es geschafft. Den "Eisbären" haben Sie das Fell über die Ohren gezogen, die "Haie" haben sich die Zähne an Ihnen ausgebissen. Nächste Woche müssen Sie in der Brehmstraße antreten. Puckjäger und Penaltys, Powerplays und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Ihr Leben. Sie sind der Manager - entscheiden Sie!



AMIGA

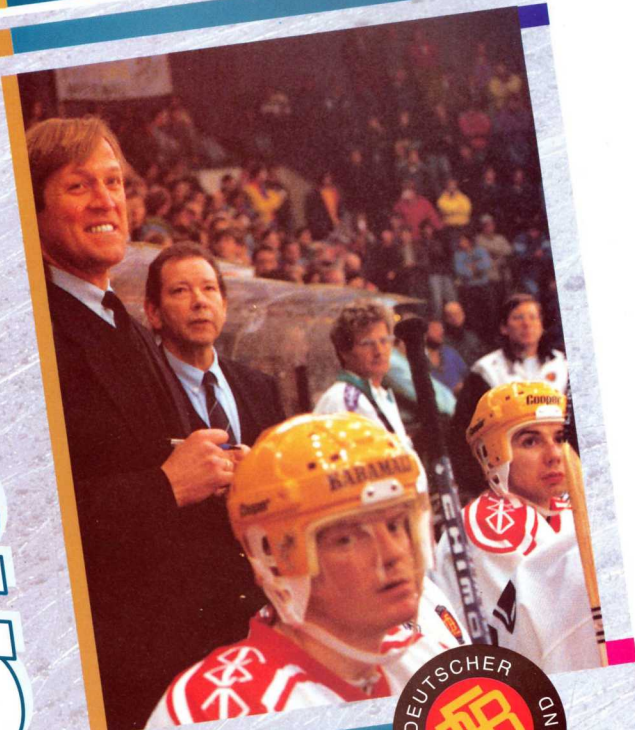


AMIGA

## FEATURES

1-4 Spieler • 6 Schwierigkeitslevel • jede Liga incl. Play-Offs, DEB- und Europapokal • Weltmeisterschaft mit Berufung der Spieler in den Kader und WM-Statistiken • alle Tabellen, Statistiken und Highscore-Listen • animierte Tarszenen über den ganzen Bildschirm • Taktikeinstellungen manuell, computergestützt oder automatisch • 12 Manager zur Auswahl mit allen Aufgaben

# EISHOCKEY MANAGER



SOFTWARE 2000



Spielbare Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 5 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei:  
SOFTWARE 2000, Stichwort  
"Demo Eishockey",  
Postfach 110, 2420 Eutin.

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline (04521) 800444 • Mailbox (04521) 800447



gen, dem Spiel zum neuesten Film von Steven Spielberg.

Ein sehr erfreuliches Erlebnis hatten wir am 18. März im Münchner Hotel Kaiserhof. Im Roundtablegespräch berichtete der neue Chef von Commodore, Alwin Stumpf, über die zukünftigen Pläne seiner Firma. Alwin Stumpf sorgt für deutliche Impulse, die insbesondere gegen die Konsolengiganten Sega und Nintendo gerichtet sind. Mit einem gewaltigen Werbebudget möchte man die neuen Amiga-Modelle A1200 und A4000 etablieren, und die Marktverluste durch die 16-Bit Konsolen verhindern. Zum ersten Mal hat Commodore somit erkannt, dass die Unterhaltungssoftware ein wichtiges Existenzmerkmal für den Amiga darstellt. Würde bislang versucht, den Amiga ausschließlich als Business-Applications-Computer zu etablieren, so blickt man nun erstmals der wahren Konkurrenz ins Auge. Dies läßt auf eine rosige Zukunft hoffen. Weniger erfreulich waren die Verschiebungen der Erscheinungsdaten der neuen Spiele. Wir warten noch immer auf Combat Air Patrol, Ancient Art Of War und die Creepers, um nur ein paar zu nennen. Jedoch sollte sich dies laut der Hersteller in den nächsten Monaten gewaltig ändern. Die gebotene Qualität der Spiele war jedoch beachtlich. Besonders herausheben möchten wir an dieser Stelle nur Body Blows, Desert Strike und Subtrade.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Euch

*Haus Ippisch*

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

## IMPULSE

Die letzten Monate waren voller erfreulicher Ereignisse. Am meisten freute uns natürlich, daß die Weiterentwicklung der AMIGA Games sowohl durch enorm steigende Verkaufszahlen, als auch durch Anerkennung von Seiten der Leser und der Branchenkenner dokumentiert wurde. Wir ruhen uns natürlich nicht auf unseren Lorbeeren aus, sondern bieten Euch auch in dieser Ausgabe neue Rubriken. Beispielsweise lassen wir in den Pop Tops populäre Leute aus der Szene fünf aktuelle Spiele bewerten. Den Anfang machten die NEO-Programmierer aus Österreich, die bei der Betrachtung der Top-Spiele nicht mit Kritik sparten. Für alle, die schon immer einmal wissen wollten, wie ein Spiel entwickelt wird, haben wir zwei ganz besondere Leckerbissen. Der eine ist natürlich der fünfte Teil des Entwicklungstagebuchs von Turrican 3, während der andere den Amberstar-Nachfolger zum Inhalt hat. Jurie Hornemann, der Programmierer von Ambermoon, berichtet exklusiv über die Arbeit an dem neuen Rollenspielhit. Am Anfang der Entwicklung stehen die neuesten Spiele von Ocean. Neben einem Interview können wir Euch schon erste Bilder zu Jurassic Park zei-



**Desert Strike** von **Electronic Arts** entpuppt sich als grandioses Actionspiel. Wir begaben uns für Euch an den Golf und bewerten den Spielspaß.



Ein gewaltiges Team arbeitet an **Jurassic Park**, dem Spiel zum 90 Millionen Dollar Film von **Steven Spielberg**. Wir zeigen erste Bilder und bieten ein **Ocean Interview**.



Programmierer **Peter Thierolf**, ehemals bei Kaiko, berichtet zum fünften Mal exklusiv aus der **Turrican 3 - Entwicklung**. Für alle, die mehr wissen wollen!



**Jurie Hornemann** plaudert aus dem Thalion-Nähkästchen. Er läßt für Euch die Entwicklung des künftigen Rollenspielhits **Ambermoon** Revue passieren.

Selten gab es eine so beeindruckende Animation in einem Computerspiel zu sehen. Davon könnt Ihr Euch anhand der diesmaligen Coverdisk selbst überzeugen. Dieses Demo wird Euch faszinieren!



## Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk dF0. Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Die Demoversion von Flashback wird nun automatisch geladen und gestartet.

## Das Spiel

Der Another World Nachfolger von Delphine ist ein Spiel im klassischen Plattform-Stil. Ihr steuert per Joystick in Port 2 und Tastatur den fließend animierten Helden durch mehrere Bildschirme. Mit der Leertaste könnt ihr den Aktionsmodus umschalten. Zunächst

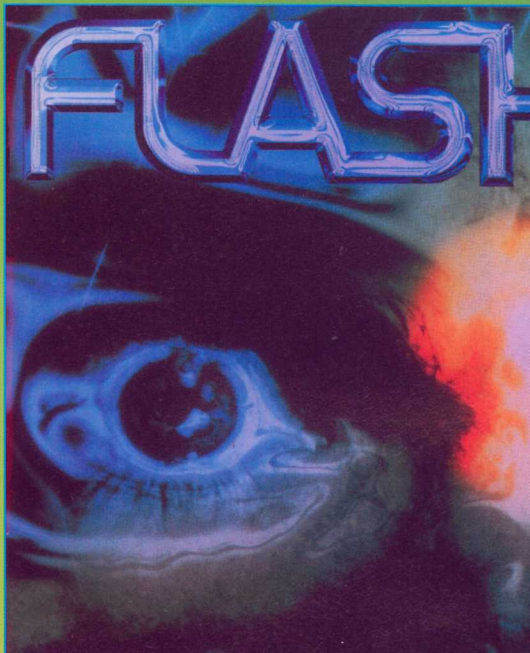
### Ein Wort zur Coverdisk

An dieser Stelle möchten wir ein paar Worte an alle richten, die schon einmal eine defekte Diskette auf ihrem Heft voranden, oder der Meinung waren, daß diese defekt sei. In der Regel benötigen die Demoversionen, wie auch bei dieser Ausgabe, mindestens 1 MByte an Arbeitsspeicher. Wer keine Speichererweiterung hat, wird dieses Demo nicht zum Laufen bringen. Andere Fehlerquellen liegen in den verschiedenen Chipssets der Amiga-Serien. Da es sich bei den Demoversionen in der Regel um frühe Versionen handelt, kann es ohne weiteres passieren, daß ältere Amiga-Reihen grundlos abstürzen. Alle Demoversionen werden bei uns in der Redaktion eingehend geprüft, bevor sie in die Kopiermaschine gelangen. Sollte nun tatsächlich die Diskette defekt sein, so bitten wir dies zu entschuldigen. Bei Einsendung des Coupons werden wir Dir schnellstmöglich eine neue Diskette zusenden. Auf dem langen und beschwerlichen Weg von der Kopierwerkstatt, auf das Heft und in die Zeitschriftenläden, kann es schon einmal passieren, daß eine Diskette kaputtgeht. Dies liegt jedoch nicht in unserem Einflußbereich, doch wir bemühen uns, auch diese Fehlerquelle zu beseitigen.



**Die tollen Screenshots stammen aus der beiliegenden Flashback Coverdisk.**

wären dies der Action-Modus und der Laufmodus. Die Demoversion zeigt neben einem wunderbaren Intro auch ein kurze Anleitung, die Euch den Einstieg in das Spiel erleichtert. Die Vollversion wird noch wesentlich mehr Levels bieten.



## Wichtiger Hinweis

Die Coverdisk ist nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. Leere Tracks werden nicht kopiert, und sind somit auch nicht formatiert. Folglich treten beim Testen der Coverdisk auf leeren, unformatierten Spuren Fehler auf, die jedoch keinen Einfluß auf die Funktionsfähigkeit des Programmes haben. Es können auch keine weiteren Daten mehr auf die Diskette gespeichert werden; dies würde zu Fehlermeldungen führen.





# HELPLINE

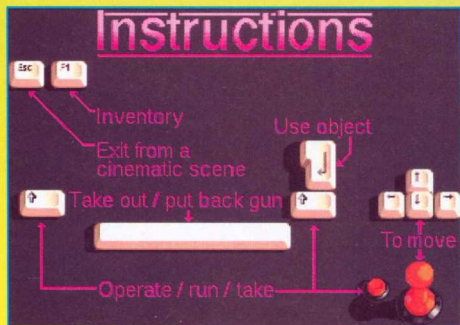
Wir kennen das Problem: Oft gibt es bei Spielen Stellen, an denen man einfach nicht weiterkommt. Zwar gibt es zu vielen Spielen sogenannte Hint-Books, doch die kosten auch schon wieder zehn oder zwanzig Mark. Was liegt also näher, als einfach beim Hersteller anzurufen, und um Hilfe zu bitten? Untenstehend findet Ihr die Help-Lines der bekanntesten Softwarehäuser, die speziell dafür eingerichtet wurden, um den Spielern bei Problemen zu helfen. Ohne gute Englischkenntnisse sollte man jedoch erst gar nicht den Telefonhörer abheben, denn Deutsch wird bei den englischen Firmen nur in den seltensten Fällen gesprochen.

## Deutschland

**BOMICO** 06107 - 62067  
und damit folgende Hersteller:  
**Audiogenic, Coktel Vision, Core Design, German Design Group, Grandslam, Infogrames, Interplay, Kri-salis, Lankhor, Mirage, Ocean, Sierra, Team 17, Thala-mus**

## England

**Acclaim Entertainment** 0044 - 962 877 788  
**Code Masters** 0044 - 926 814 132  
**Digital Integration** 0044 - 276 684 959  
**Kixx** 0044 - 216 253 311  
**Microprose** 0044 - 664 504 326  
**Mindscape** 0044 - 444 246 333  
**On-Line** 0044 - 815 586 114  
**Origin** 0044 - 444 831 761  
**Psygnosis** 0044 - 517 095 755  
**Rage** 0044 - 517 092 621  
**Sales Curve** 0044 - 715 853 308  
**Titus** 0044 - 712 780 751  
**U.S. Gold** 0044 - 839 654 123



## Coupon:

Garantie AMIGA Games Coverdisk 5/93  
Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUDEC Verlag GmbH & Co. KG  
- Reklamation AMIGA Games -  
Postfach  
8500 Nürnberg 1

Du erhältst umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

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

Straße, Hausnummer: \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort: \_\_\_\_\_

Fehlerbeschreibung: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# AMIGA GAMES Inhalt.

## AUSGABE 5/93

### Impressum

**Verlag:**  
CT Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
8500 Nürnberg 1  
Telefon 09 11/53 25-0

**Anschrift der Redaktion:**  
CT Verlag GmbH & Co.KG,  
Redaktion "AMIGA Games"  
Isarstraße 32  
8500 Nürnberg 60

**Chefredakteur:**  
Christian Geltenpoth (cg)

**Leitender Redakteur:**  
Hans Ippisch (hi)

**Redakteur PR:**  
Thorsten Szameilat (ts)

**Text und Bildredaktion:**  
Michael Erlwein (me)

**Werbung:**  
Stefanie Arzberger

**Redaktion Deutschland:**  
Games Guide: Oliver Menne (om),  
Leserbriefe PD: Rainer Rosshirt (rr)  
Unterstützung: Arthur Kreklau, Christian Müller

**Internationale News:**  
Timothy Wilkins (tw)

**Freie Mitarbeiter:**  
Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Thorsten  
Freiherr (tf), Markus Geltenpoth (mg), Wolfgang  
Dietzsch (wd), Lutz Mahle (lm),  
Karlheinz Walter (kw)

**Layout:**  
Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner, Dieter  
Steinhauer, Simon Schmid, Michael Schraut

**Geschäftsführer:**  
Adolf Silbermann

**Vertrieb:**  
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**  
Roland Bollendorf

**Anzeigenkontakt:**  
VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47  
4100 Duisburg  
Telefon 02 03/3 05 11 11  
Fax 02 03/3 05 11 34

**Druck:**  
Cooper Clegg Ltd  
Tewkesbury, U. K.

**Abonnement:**  
AMIGA Games kostet im Abonnement  
(12 Ausgaben) DM 79,-. Ein Abonnement gilt für  
mindestens ein Jahr.

**Manuskripte und Programme:**  
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art  
gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in  
den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Pu-  
blikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der  
Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

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

Wir danken der Zeitschrift CTW für die freundliche  
Unterstützung.

### INFOTORIAL

Aktuelles aus der Redaktion 3

### NEWS

News-Mix 8  
Inside News 12

### TESTSYSTEM

So testet AMIGA Games 14

### CHARTS

AMIGA Games-Charts 80  
media control-Charts 50

### LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox 74

### PD & SHAREWARE

Spiele & Utilities 70

### SPECIAL

Cartoon Concert 64  
CeBit-Facts 92

### POP TOPS

NEO testet Spiele 63

### IN PROGRESS

Ambermoon-Report 58  
Ocean's Output 60

### TEAMWORK

Die Mitmach-Ecke 79

### GAMES GUIDE

Cheats, Tips & Tricks 82  
Komplettlösung Goblins 2 70

### HELPLINE

Die wichtigsten Telefonnummern  
bei Spiele-Problemen 5

### COVERDISK

Flashback 4

### DIARY

Die T3-Entwicklung 68

### HARDWARE

Commodore vs. Consoles 90

### VORSCHAU

Was kommt in Ausgabe 6/93 98

### SPIEL DES MONATS

Body Blows 16

### REVIEWS

Abandoned Places 2 34  
Best Of The Best 38  
B-17 Flying Fortress 30  
Desert Strike 20  
Entity 44  
Kid Pix 47  
Mensch rat' mal pro 33  
Shuttle 40  
Subtrade 24  
Transarctica 26

### BUDGET & COMPILATION

Action Sport 56  
Astatin 53  
Crystal Kingdom 55  
Intern. Tennis 54  
Intern. Truck Racing 52

### PREVIEWS

Boom East 96



### Body Blows

Team 17 verdrängt mit seinem neuesten Spiel Street Fighter II vom Thron der Beat 'Em Up-Spiele. Der Knaller für zwei Spieler! Das Spiel hat den Thron bestiegen!

# 16



### Desert Strike

Electronic Arts entführt den Spieler an den Golf! Tolle Grafik und viele Missionen machen dieses Spiel zum Hit. Per Hubschrauber sind wir aufgestiegen!

# 20



### Subtrade

Century Software produzierte mit Subtrade die erste ernstzunehmende 16-Bit Version des C64-Klassikers M.U.L.E.. Im Härte-test sind wir abgetaucht!

# 24



### Ocean's Output

Wir werfen einen Blick in die Entwicklungsbüros von Ocean. Wir zeigen erste Bilder von Jurassic Park und Universal Monster plus Interview.

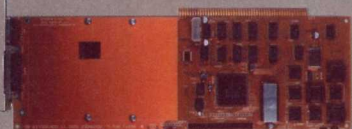
# 60



### Cartoon Concert

Wir verliehen Awards in sechs Kategorien. Die putzigsten Spiele mit Cartoon-Grafiken wurden herausgefiltert! Abgedreht!

# 64



### Commodore vs. Consoles?

Wir präsentieren den neuesten Amiga und die geheimsten Pläne aus Commodores Akten-schrank. Beginnt die Schlacht gegen die Konsolen?

# 90

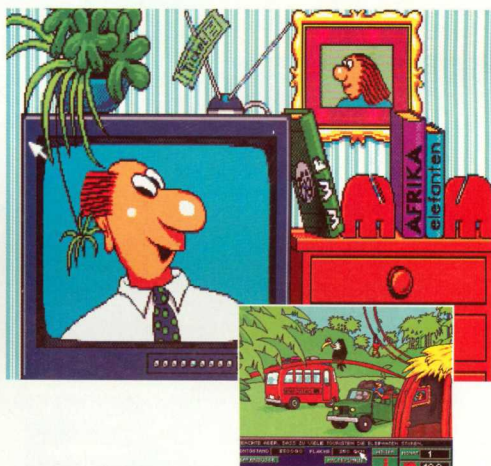
Promotion kooperiert mit elefanten! - NEO veröffentlicht Whale's Voyage auf Amiga 1200 - Pythagoras auf Computer

# MIXED NEWS.

von Hans Ippisch

## ● Promotion & elefanten!

In der Werbe-Spiele-Branche tut sich was. Friedrich Petry und Ralph Stock spalteten sich von den Marktführern in diesem Bereich ab. Thorsten Rauser wird somit in Zukunft alleine diese Firma führen. Überraschenderweise können die Jungs von Promotion Software schon ein neues Produkt präsentieren, das insbesondere für die jüngeren Computereeks gedacht ist. In Zusammenarbeit mit der Umweltstiftung WWF ( World Wildlife Fund) und der elefanten! Schuh GmbH, Europas größtem Spezialhersteller für Kinder und Jugendschuhe, wurde ein Spiel entwickelt, das nicht nur simple Unterhaltung bietet. Als Leiter eines Nationalparks ist der Spieler für den Bestand an Elefanten verantwortlich. Das Spiel ist mit allerhand Informationen über die Elefanten und die Natur vollgepackt. Es werden die Einflüsse von Tourismus und Umweltverschmutzung nahegebracht, womit das Spiel für Kinder ab acht Jahre wirklich sehr empfehlenswert wird. Spielerisch läßt sich 'elefanten!' am ehesten noch bei den Wirtschaftssimulationen einordnen. Große Komplexität darf man allerdings nicht erwarten. Erhältlich ist das Spiel bei allen elefanten!-Shuhfachgeschäften oder aber bei elefanten! direkt. Bei Überweisung von DM 9,- wird das Spiel auch zugeschickt. Hier sind die dafür erforderlichen Daten: elefanten! Schuh GmbH, Postfach 2169, 4190 Kleve, Kt.Nr.:2070-502, Postgiroamt Köln.



## ● Die Wale fliegen auf dem A1200

Flott und fleißig zeigen sich die Programmierer von NEO bei der Umsetzung ihres Rollenspielhits Whale's Voyage für den A1200. Durch die Ausnutzung des erweiterten Speichers gibt es Zwischengrafiken, mehr Soundeffekte in besserer Qualität und Musik auch im 3D-Part. Die Ladegeschwindigkeit von Diskette ist außerdem deutlich erhöht worden. Die Grafiken fallen jedoch nicht farbenprächtiger aus. Wer einen A1200 hat und ein Spiel sucht, das seine Fähigkeiten ausnutzt, sollte bei Whale's Voyage zuschlagen.





# KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.  
Aber viel hat nicht gefehlt -  
vergleichen Sie selbst!

## AMIGA

### SIMULATION/STRATEGIE

1869	V	64,99
Armour - Geddon 2	A	59,99*
Astati	A	24,99
AtacA	A	79,99
<b>B 17 Flying Fortress</b>	<b>A</b>	<b>66,99</b>
Bird's of Prey	V	64,99
Castles	A	59,99
Castles Data Disk	A	30,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99*
Conquestor	V	64,99
Conquestor Data Disk	V	34,99
Das Boot	A	39,99
Der Patrizier	V	64,99
Dynatech	V	52,99
Erben des Throns	V	64,99
F-15 Strike Eagle 2	A	74,99
F-19 Stealth Fighter	A	74,99
Gunship 2000	A	66,99*
Hannibal	V	64,99*
History Line 1914 - 1918	V	79,99
Hired Guns	A	59,99*
Locomotion	V	38,99
Mad TV	V	62,99
Perfect General	A	72,99
Perfect General Data Disk	A	46,99
Pinball Dreams	A	52,99
Pinball Fantasies (Dreams 2)	A	52,99
Piracy on the high seas	E	64,99
Reach for the Skies	A	52,99*
Rome AD 92	A	59,99
Sankt Thomas	V	64,99*
Silent Service 2	A	76,99
Sim Ant	V	84,99
Sim City & Populous	A	69,99
Sim City Arch. 1	A	36,99
Sim City Arch. 2	A	36,99
Sim City Terrain Editor	A	36,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim Earth	A	79,99
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
Transarctica	V	52,99

### ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Abandoned Places 2	V	59,99*
Bane of the Cosmic Forge	V	64,99
Bard's Tale Construction Set	A	59,99
Bat 2	V	72,99
Battle Isle Data Disk 2	A	39,99*
<b>Battle Team (Battle Isle+Data)</b>	<b>V</b>	<b>64,99</b>
Contraptions	A	38,99*
Darkseed 1.5	V	66,99
Das schwarze Auge (1,5 MB)	V	72,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V	72,99
Dauhter of Serpents	V	72,99*
Dune 2	V	54,99*
Elvira 2 : Jaws of Cerberus	V	49,99
Eye of the Beholder 1	V	64,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Gateway Savage Frontier	V	64,99*
Hexuma	V	79,99
Indiana Jones IV	A	79,99
<b>Jonathan</b>	<b>V</b>	<b>79,99</b>
KGB	V	52,99
Legend of Kyrandia	V	72,99
Monkey Island 1	V	79,99
Monkey Island 2	V	79,99
Pools of Darkness	V	64,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A	30,99
Populous 2 Plus	A	66,99
Powermonger	A	62,99

Powermonger Data Disk	A	30,99
Space Hulk	A	74,99*
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	59,99

### SPIELESAMMLUNGEN

<b>Adventure Collection</b>	<b>A</b>	<b>59,99</b>
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)		
Big Box 2	A	52,99
Bitmap Brothers Vol. 2	A	48,99*
(Gods, Magic Pockets, Xenon 2)		
Dream Team (3er Sammlung)	A	59,99
(Terminator 2, TheSimpson, WWF Wrestlingmania)		
Dung, Mast. & Chaos S. Back	A	59,99
Fantastic Worlds	A	72,99
(Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)		
Lotus Compilation (1 bis 3)	A	54,99
<b>Mega Collection (5er Sam.)</b>	<b>A</b>	<b>48,99</b>
(u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)		
Megamax	A	59,99
(Agony, Leander, Ork)		
Mega Lo Mania/First Samurai	A	56,99
No. 2 Collection	A	64,99
(Winzer, Space Max, Black Gold)		
<b>The Greatest</b>	<b>V</b>	<b>52,99</b>
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)		

### ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed Special Edition	E	24,99
Assassin	A	46,99
BC Kid	A	46,99
Bills Tomato Game	A	59,99
<b>Body Blows</b>	<b>A</b>	<b>48,99</b>
Creepers	A	59,99*
D/Generation	A	36,99
Desert Strike	A	59,99*
Dyna Blaster	A	59,99
Fire and Ice	A	46,99
Fly Harder	A	59,99*
Goblins 1	V	59,99
Goblins 2	A	64,99
Humans	A	52,99
Leisure Suit Larry 5	V	59,99
Liberation-Captive 2	A	52,99*
<b>Lionheart</b>	<b>A</b>	<b>52,99</b>
McDonald Land	A	46,99*
<b>Penthouse Hot Numbers</b>	<b>V</b>	<b>36,99</b>
Rampart	A	58,99
Risky Woods	A	54,99
Shadow of the Beast 3	A	56,99
Silly Putty	A	46,99
Special Forces	A	74,99
Street Fighter 2	A	52,99
Super Hero	A	59,99*
Tearaway Thomas	A	46,99
Troddlers	A	46,99
Trolls	A	46,99
Ugh!	A	46,99
Walker	A	59,99*
Wing Commander 1	A	79,99
Wizkid	A	59,99
Zoo!A	A	46,99

### SPORT

Aquatic Games	A	52,99
Archer Mac L. Pool Billard	A	46,99
<b>Bundesliga Manager Prof.2.0</b>	<b>V</b>	<b>64,99</b>
Eishockey Manager	V	64,99*
Links (nur mit Festplatte)	E	59,99
Nigel Mansell'sWorld Champ.	A	52,99
Nick Faldo's Golf	V	79,99
Sensible Soccer 92/93	A	48,99
The Games-Winter Challenge	A	59,99

### AMIGA 1200 / 4000

Deluxe Paint 4.5 AGA	V	219,99
(unterstützt A 1200 / 4000 - Grafikchips)		
<b>1869</b>	<b>V</b>	<b>64,99</b>
Trolls	A	46,99*
Whale's Voyage	V	59,99*
Zool	A	46,99

# Versand 99

Versand 99  
Jülicher Straße 53-55  
5180 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188  
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB. V bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung A geliefert (E=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit \* gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 8,- Überweisungen auf das Konto Nr.: 1215169 bei der Kreissparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 16,- (Bitte nur Euro- oder V-Schecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preislisten an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungsaufgabe. Geschäftsführer: H.J. Müller

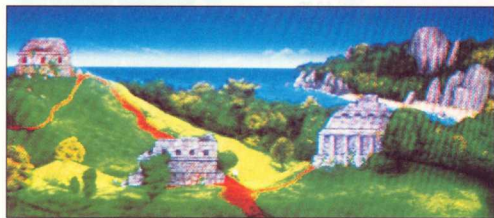
## Preishammer

Civilization 69,99  
Deutsche Version

Lemmings 2 59,99  
Deutsche Anleitung

Formula One 69,99  
Deutsche Anleitung

Chaos Engine 46,99  
Deutsche Anleitung



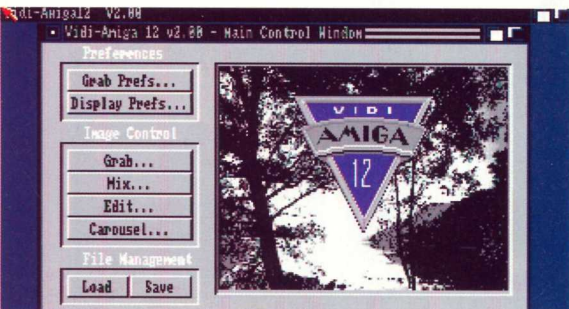
## ● Soft & Sex

Marc Rosocha von Eclipse und sein Team arbeiten eifrig an dem ersten Spiel aus dem Hause VTO. Pornokönigin Theresa Orlowski überwacht die Entwicklungsarbeiten an dem Spiel, das keinesfalls ein einfaches Strip Poker-Programm wird. Vielmehr strebt man ein erotisches Adventure mit der Qualität von Indiana Jones IV an. Erste Bilder lassen auf eine wirklich gute Qualität hoffen. Mehr demnächst in diesem Magazin.



## ● Vidi Amiga 12

Rombo Productions bezeichnet recht bescheiden den Vidi-Amiga 12 als besten und günstigsten Farb-Digitizer für den Amiga. Zum Preis von circa DM 500,- lassen sich tatsächlich erstaunliche Ergebnisse erzielen. Wer das Geld übrig hat, sollte bei diesem Digitizer zugreifen, denn die Leistungsdaten sprechen für sich. In englischen Fachmagazinen schnitt der Vidi bei Vergleichstests immer als Sieger ab. Wir wollen hoffen, daß sich bald ein deutscher Vertrieber für das Wundergerät findet.



## ● Deutsche Meister gesucht!

In der letzten Ausgabe konnten wir Euch schon kurz von der offiziellen Deutschen "Pinball-Fantasies"-Meisterschaft berichten. Nun haben wir alle Details für Euch bereit. Veranstalter dieser Meisterschaften ist der Versandhändler Softsale, der eine prachtvolle Liste an Preisen zusammengestellt hat.

Wer mit einem schnellen Daumen und flinken Reaktionen ausgestattet ist und den Lauf der Kugel vorhersieht, der sollte sich an den Meisterschaften beteiligen. Vom 21. bis 23. Mai werden im Hotel Weserschlößchen in Nienen jeden Tag von 8 bis 20 Uhr heiße Flipperkämpfe ausgetragen. Der Sieger darf für 14 Tage im Spielertempel Las Vegas Urlaub machen. Der zweite Sieger darf sich ins spektakuläre Disney-Land begeben und Mickey und Donald guten Tag sagen. Übers Wochenende geht es mit einer Person seiner Wahl nach Paris in das Unterhaltungsereignis schlechthin. Wer sich diese Chance nicht entgehen lassen will, sollte jetzt schnellstmöglich seine Anmeldung und Entrichtung der Startgebühr bei Softsale, Schloßplatz 19, 3070 Nienburg, Kennwort Pinball DM vornehmen.



## ● Hausaufgaben

P  
E  
R  
A  
M  
I  
G  
A



Von Dare Design gibt es ein Programm, das alle interessieren dürfte, die sich mit den Sätzen des Pythagoras herumschlagen müssen. Laut Hersteller ist dieses Programm in der Lage, alle möglichen Aufgabensituationen im Dreieck zu berechnen. Ich gehe natürlich davon aus, daß Ihr nur Eure Ergebnisse überprüfen wollt, deshalb kann ich Euch die Anschaffung sehr empfehlen. Zum Preis von rund DM 60,- solltet Ihr das nette Hilfsprogramm auch bei einigen Händlern bekommen. Wenn nicht, fragt unter der Telefonnummer 069-8 00 42 94 bei Dare Design einfach nach.



**D**ungeonisten und Abenteurer bekommen glänzende Augen, wenn sie den Namen Attic oder Guido Henkel hören. Guido schuf vor einigen Jahren schon mit Ooze oder Drachen von Laas die ersten brauchbaren Textadventures aus deutschen Landen. Spätestens seit Das Schwarze Auge kennen ihn und Attic, die Firma die er zusammen mit Hans Georg Brändle führt, auch die letzten Computerfreaks. Wir haben nachgeforscht, woran sie im Augenblick tüfteln.

? Hallo Guido, woran arbeitet Ihr gerade?



## ? Kurz nachgefragt bei: ATTIC

✗ Alle verfügbaren Leute sind derzeit mit der Entwicklung von Sternenschweif, dem D.S.A.-Nachfolger beschäftigt.

? Wann sollte das Spiel denn erscheinen?

✗ Die PC-Version ist für den Herbst geplant. Mit der Amiga-Version werden wir erst nach Fertigstellung der PC-Version beginnen, um Verzögerungen aus dem Weg zu gehen.

? Seid Ihr von dem andauernden D.S.A.-Chart-Erfolg überrascht?

✗ Sicherlich. Wir haben in dieser Form nicht damit gerechnet.

? An was arbeitet Ihr denn sonst noch?

✗ Da wir keine Kapazitäten mehr haben, ist Sternenschweif derzeit das einzige Projekt. Perry Rhodan muß also noch warten. Wir suchen jedoch Spiele von freien Programmierern.

? Wie läuft die Zusammenarbeit mit SIR-Tech in den USA?

✗ Sehr gut. Die Amiga- und PC-Versionen von D.S.A. werden ab 30. April ausgeliefert.

? Vielen Dank für das kurze Interview.

Attic - D.S.A. 2 kommt - Sir Tech - Wizardry VII wird umgesetzt - Ascon - Die Arbeit an Elisabeth - Loriciel - Jim Power & Buck Rogers

**Sensationelle personelle Angelegenheiten fanden während der letzten Wochen nicht statt. Vielmehr drehen sich die Geschehnisse um die neuesten Programme, die bereits für den Herbst vorbereitet werden. Was während dieser hektischen Tätigkeiten passiert, ist mitunter recht originell, mitunter erstaunlich. Lizenzgerangel, Hardwaremangel und Programmierergestammel!**  
**Von Hans Ippisch**

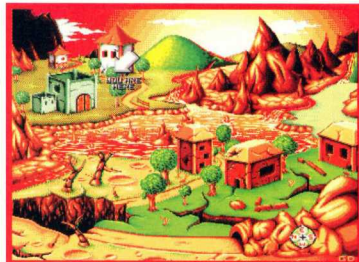


## SIR-TECH-SURPRISE

Überraschenderweise und entgegen allen Erwartungen wird in Amerika gerade an einer Amiga-Version von Wizardry VII gearbeitet. Die beiden Siroteks, Präsidenten der Firma, fragten direkt aus den U.S.A. bei Softgold, der deutschen Vertretung, über die Hardwareverhältnisse in Deutschland nach. Sie wollten wissen, ob eine Festplattenversion von Wizardry VII reicht. Guido Alt und Kristin Dodt von Softgold schüttelten natürlich heftigst die Köpfe und äußerten Bedenken, womit das Spiel auch von Diskette spielbar sein wird. Ob sich das Spiel allerdings aufgrund seiner Datenmengen überhaupt von Diskette spielen läßt? Wenn alles klappt, können wir Euch direkt im Anschluß an das Turrican 3-Tagebuch eventuell exklusiv ein Entwicklungstagebuch zu Wizardry VII bieten. Den Actionfreaks kämen somit die Dungeonisten zu ihrer Freude. Vielleicht grinsen Robert (links) und Norman Sirotek aus diesem Grund so freundlich. Übrigens, D.S.A. von Attic wird in den USA von Sir Tech veröffentlicht.

## LORICIEL-LIZENZ

Fix zeigten sich die Franzosen bei Loriciel, die gerade an den letzten Feinheiten der Super-NES Version von Jim Power arbeiten, während Chris Hülsbeck den passenden Sound komponiert. Von dem nicht sonderlich überragenden Erfolg scheinbar bedrückt, überlegten sie fieberhaft an einer neuen Marketingstrategie. Irgendwie kam ihnen dann der Name Buck Rogers in den Sinn, wie sich die Konsolenversion nun auch nennen wird. Ich bin nur gespannt, ob sie auch eine neue Amiga-Version herausbringen werden, wo sie nun schon einmal die Rechte an dem Namen haben.



# ASCON ANEKDOTE

Bei Ascon werkt man gerade mit höchstem Eifer an Elisabeth I, das als Nachfolger von Patrizier im Sommer fertig sein sollte. Holger Flöttmann erzählte uns eine kleine Anekdote aus der Entwicklung.



Wer sich Programmierer immer als bleiche, Tageslicht verabscheuende Wesen mit viereckigen Augen vorstellt, liegt nicht unbedingt richtig. Jedoch unterscheidet sich diese Spezies manchmal deutlich von den gewöhnlichen Verhaltensweisen. Insbesondere zu den Hochzeiten der Entwicklung, wenige Wochen vor der Fertigstellung, kann das Verhalten gewisse Abnormalitäten aufweisen. Vor geraumer Zeit bekam Ralf Glau, der Programmierer, den Anruf eines Freundes, während er konzentriert an der Entwicklung von Elisabeth I arbeitete. Die beiden unterhielten sich etwas über banale Themen, kurz darauf schellte es an der Tür. Der Postbote wollte nur eine Unterschrift hieß es, und Ralf bat seinen Freund, zu warten. Diese Prozedur dauerte vielleicht nur zwei Minuten, dann setzte er sich wieder an seinen Schreibtisch. Doch anstatt nach dem Hörer zu greifen, um das Gespräch fortzusetzen begann er wieder zu arbeiten. Der Freund, der nach einigen Augenblicken das Klicken der Tastatur mit den gelegentlichen Flüchen von Ralf hörte, versuchte sich durch laute Ausrufe wieder in Erinnerung zu bringen. Verzweifelt gab er nach sechs Gebühreneinheiten zu je zwölf Minuten auf. Ralf meldete sich am Abend, gleich nachdem er den Telefonhörer liegen sah, entschuldigend zurück.

Laut Ascon-Geschäftsführer Holger Flöttmann ist dies ein deutlicher Hinweis, daß Elisabeth I bereits in diesem Stadium fesselnd sein kann.

## PROGRAMME!

## T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 8500 NURNBERG 80

Sie haben

T.S. Datensysteme

### Aktuelle Hits:

- Populous 2 dt.... Amiga 69.90
- Rea.f.th.Sky.dt.... Amiga 59.90
- Transarctica dt.... Amiga 49.90
- Patrizier..... Amiga 79.90
- Indiana Jones 4 Amiga 59.90
- Pinball Fantasies Amiga 79.90
- 1869..... Amiga 59.90
- KGB dt..... Amiga 79.90
- Monkey Island 2 Amiga 79.90
- Civilisation..... Amiga 69.90
- Rome AD 92..... Amiga 79.90
- History Line..... Amiga 69.90
- Legend of Valour Amiga 59.90
- Dynatech..... Amiga 55.90
- Pushover..... Amiga 59.90
- EPIC..... Amiga 49.90
- Crazy Cars 3 dt.... Amiga 65.90
- Humans dt..... Amiga 49.90
- Putty dt..... Amiga 89.90
- Nick Faldo Golf... Amiga 89.90
- Sleepwalker..... Amiga 79.90
- Human Race (zu Humans) Datadisk Amiga 39.90
- Standalone Amiga 79.90
- Ragnarock..... Amiga bald
- Chuck Rock 2..... Amiga 69.90
- Lionheart dt..... Amiga 69.90
- Whales Voyage... Amiga 69.90

### Lemmings 2

(Jawohl, das neue ... endlich) für Amiga (Die englische Anleitung ist doch für SIE kein Problem, oder?)  
DM 49.90  
uns für nur 39.90

### Zool

jetzt bei uns für nur 39.90

### Bodyblows

Der Actionhit bei uns nur 49.90

### Lotus 3

Rennsimulation zum Hitpreis 39.90

### Chaos Engine

Was müssen wir da noch sagen? Der Superhit (dt. Anleitung) bei uns nur 49.90

### GEMIX

Unser Hitittel mit 92% Amiga Fun 91% Amiga Fun GLUT Amiga Test HIT Amiga Joker  
Preis: 19.90

### Probleme mit Ihrem AMIGA?

Steckbare Umrüstung (mit Einbauleitung) für: A500, A500 Plus, A600 von Kickstart 1.3 auf 2.0 DM149.90 (inkl ROM) von Kickstart 2.0 auf 1.3 DM 99.90 (inkl ROM) Einbau durch unseren Service für nur DM30.00

### Sensible Soccer

Die Fußball-Sensation für den AMIGA mit Deutscher Anleitung bei uns nur 39.90

### Diskbox für 9.90 ???

Genau richtig gelesen: Bei uns gibts für 3.5" Disketten eine Diskbox mit Schloß und Deckel im Rauchglasdesign für ca. 80 Diskts für outgeräumte DM9.90

### Hardware und Software

gibts auch bei unserem Partner Computer Technik shop Andreas Rott Schneberger Str. 5 O-9430 Schwarzenberg 03774/26038

### Qualitätsdisketten

Klar wissen wir, daß die Disketten neben Ihrem Computer das WICHTIGSTE an Ihrer EDV sind. Deshalb bieten wir Ihnen 1 Jahr Garantie ohne Wenn und Aber auf unsere Qualitätsdiskts:

- 3.5" 2DD 8.90
- 100 Stück 79.90
- 200 Stück 155.90
- 400 Stück 299.90

### Streetworker 2

Kein Kommentar: Amiga DM 59.90

### So, - wenn Sie bis jetzt nichts gefunden haben,

hilft nur noch eins: Unser kostenloses Info anfordern per Telefon 0911/288286 per Fax 0911/268973 per Postkarte und Kuli

### BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

\_\_\_\_\_ auf \_\_\_\_\_ Disk

Hiermit bestelle ich für den Computer nachstehende Programme per \_\_\_\_\_

Nachnahme (+ Kosten 8,90)

Vorkasse und Scheck (+ Kosten 4,50)

Ich möchte gerne ein kostenreies Info!

Unterschrift \_\_\_\_\_ Amiga 5/83

Bitte Anschrift nicht vergessen  
T.S. Datensysteme - Denisstraße 45 - 8500 Nürnberg 80

# SPIELETESTS



**Hersteller:**  
**Ocean**  
**Muster von:**  
**Bomico**  
**Genre:**  
**Arcade-Action**  
**Preis:**  
**ca. DM 90,-**  
**Erhältlich:**  
**ab Dezember '93**

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 2  
**2 Spieler simultan:** Ja  
**1 MByte benötigt:** Nein  
**2.Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**

**Turbokarte, A1200**  
**Steuerung über:**  
**Joystick**  
**Besonderheiten:**  
**Läuft nicht auf A1200!**

- +** Exzellente Animationen, gute Spielbarkeit, technische Perfektion
- Lange Nachladezeiten, auf Dauer monotoner Spielablauf

**GAMEPLAY** 60%  
**GRAFIK** 70%  
**SOUND** 80%  
**MOTIVATION** 70%

**AMIGA GAMES**  
**70%**  
**GESAMT-WERTUNG**

In unseren Reviews wollen wir Euch möglichst viele Informationen bieten. Je nach Spielqualität gestaltet sich die Ausführlichkeit des Testberichts. Hier wollen wir Euch eine kleine Anleitung liefern, mit der Ihr den Bedeutungen der einzelnen Kästen auf die Schliche kommt. Punkt für Punkt erklären wir die Bestandteile unserer Tests, die natürlich keinen Anspruch auf Absolutheit erheben.

## 1. Die Game Facts

Hier werden alle nötigen Informationen, die ein Spiel betreffen, zusammengefaßt. Die Daten zu Hersteller, Preis und Genre sind weiterhin ein wichtiger Bestandteil dieses Blockes. Sie sind aber durch viele Facts über die technische Realisation und die Hardwarevoraussetzungen, sowie Besonderheiten, Plus- und Minuspunkte ergänzt worden. Somit ist für Euch eine genauere Beurteilung eines Spieles möglich geworden.

## 2. Die Bewertung

Alle Wertungen erfolgen in Prozentzahlen, im Bereich von "0" bis "100". Hierbei ist selbstverständlich, daß die hohe Qualität eines Spieles auch durch eine hohe Wertung ausgedrückt wird. Unterschieden wird in Grafik, Sound, Gameplay und Motivation. Das Gesamtergebnis spiegelt die, unserer Meinung nach, Kaufwürdigkeit eines Games wieder.

## 3. Der "AMIGA Games-Award"

Spiele, die die Redaktion durch eine neue Spielidee, fantastische Grafik oder exzellenten Sound besonders beeindruckt haben, zeichnen wir mit dem "AMIGA Games-Award aus - ein Zeichen für einen sicheren Hit. Spiele mit dieser Auszeichnung sollten in Eurer Sammlung auf keinen Fall fehlen.



## 4. Wo läßt sich das Spiel einordnen?

Damit Ihr ein Spiel besser einordnen könnt, machen wir uns die Mühe, ähnliche Spiele im Vergleich vorzustellen. In den Kategorien Grafik, Gameplay und Gesamtwertung wird abgerechnet. Sollte ein Vergleichsspiel in einer Kategorie unterlegen sein, wird dies durch ein Minuszeichen angezeigt, bei Überlegenheit findet Ihr ein Plus, bei gleicher Qualität ein Gleichzeichen.

## 5. Das Plus an Informationen

Bei der Vorstellung eines neuen Games - Kurztests ausgenommen - interessieren uns aber nicht nur die Wertungen. Wir wollen in Extra-Info-Blöcken noch mehr Wissenswertes über Spielverlauf, Spieldarstellung und Spielentstehung bringen.

## 6. Auf den Punkt gebracht

Mittels eines kleinen, aber auffälligen roten Punktes soll in Kurzform die Meinung des Testers zu Papier gebracht werden. Dies soll kein Ersatz für unsere ausführlichen Berichte sein, sondern lediglich in kurzen und präzisen Worten einen schnellen Überblick verschaffen und Euch zeigen, wie wir das jeweilige Spiel beurteilen.

Vermeintlich  
 eindrucksvolle  
 Prügelaction vom Star-  
 programmiererteam  
 TEAM 17.

**SPIEL - SPANNUNG - UNTERHALTUNG**

- Bestell-Nr.** **Preis DM**
- 0002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl. 5,-
  - 0013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, deutsch 5,-
  - 0019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel 5,-
  - 0022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher 5,-
  - 0029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits 5,-
  - 0032 **SKAT** sehr gute Skatpielsimulation mit animierter Grafik! 5,-
  - 0046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat, komplett deutsch 5,-
  - 0051 **KART GO** Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch 5,-
  - 0052 **CAR Autorennen**, benötigt 1 MB-Speicher 5,-
  - 0053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft 5,-
  - 0057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante 5,-
  - 0059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Bisone** (Version des "Wurm"-Spieles) 5,-
  - 0063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels 5,-
  - 0064 **DRIP-GAME** lustiges Geschicklichkeitsspiel 5,-
  - 0081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, deutsch. Benötigt 1MB 5,-
  - 0085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit! 5,-
  - 0089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.** 5,-
  - 0090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert 5,-
  - 0098 **DISC** Geldspiel-Automat, deutsch 5,-
  - 0100 **DRIVE WARS** sehr gutes Shoot 'em up-Game 5,-
  - 1104 **SBall, MegaBall, Mosaic, FamilySol** Amiga-Traktion 5 super Spiele 5,-
  - 1241 **Backgammon** tolle Amiga-Umsetzung 5,-
  - 1242 **Emporos u. Großkapitalist** 2 Handlungssimulationen 5,-
  - 1243 **MAD-Factory u. Q-Ball 2** Geschicklichkeitssp. 5,-
  - 1244 **Quizmaster** mit 300 Fragen u. Antworten 5,-
  - 1245 **Yahzee, Braincracker u. Amiga Borders** 5,-
  - 1121 **Star-Trek**-Spiel bestehend aus 2 Disks! 10,-
  - 1147 **NGTC - Star-Trek-Quiz** 2 Disks! 10,-
  - 1159 **Tischtennis u. Geschicklichkeitsspiele** 5,-
  - 1161 **Pokerautomat, Kniffel** und 4 weitere Spiele 5,-
  - 1198 **Chess - Schachprogramm** 5,-
  - 1205 **Das Erbe - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel!** 5,-
  - 1207 **SubAttack - U-Boot-Simulation** 5,-
  - 1209 **Disc - Geldspielautomat** 5,-
  - 1214 **Billard-Simulation** 5,-

**SCHULE - HOBBY - GRAFIK - MUSIK**

- 0007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch 5,-
- 0058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung, deutsch 5,-
- 0127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch** 5,-
- 1170 **Starlight - Astro**programmierung 5,-
- 1178 **AK Lotto-Verwaltung, Space Archiv** - verwalten 5,- von Himmelskörpern und Flugobjekten
- 1194 **Dolmetsche - Übersetzungsprogramm** 5,-
- 0141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW** 5,-
- 0142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert! 5,-
- 1165 **Amos-Paint** - ein sehr gutes Malprogramm 5,-
- 1185 **DaVinci - Malprogramm, Size-Checker A-Virus** 5,-
- 0133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Einn. und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker ausgegeben 5,-
- 1137 **Text Plus - Textverarbeitung**, leicht bedienbar 5,-
- 1130 **FibuMaster** - Verwalten von Ein- u. Ausgaben 5,-
- 1168 **Star AM Plan** - elektron. Tabellenkalkulation 5,-
- 1174 **Labelstar** - Druck von Labels jeder Größe, 1 Kartenspiel + Cl-Shell-Kommandos 5,-
- 1224 **Kapitalist** - gutes Börsenanalyse-Programm 5,-

- 1228 **Druckreiter** für 58 Druckertypen 5,-
- 1132 **MD** - komplexer Musik-Editor 5,-
- 1186 **Beat Stomper** - Computer-Schlagzeug 5,-
- 1230 **Power Player** - deutsches Musikprogramm 5,-

- Dateien per Paßwort, deutsch 5,-
- 0074 **DISKOPI** organisiert Ihre Disketten neu 5,-
- 0075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, deutsch 5,-

# AMIGA-SOFTWARE

**VERSCHIEDENE - ANWENDUNGEN**

- 0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** in deutsch 5,-
- 0031 **DISKEY** Diskettenmonitor mit deutscher Anl. 5,-
- 0044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten 5,-
- 0047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch** 5,-
- 0060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art., **komplett in deutsch!** 5,-
- 0067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super! 5,-
- 0070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen, überwiegend animierten Icons verschied. Größe! 5,-
- 0071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von 5,-

- 0120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch 5,-
- 0131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** 2 Datenbanken 5,-
- 0146 **ZC-COMPILER C-Compiler** 5,-
- 0147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject, ILBM-Handler, M2-Maker 5,-
- 0148 **FORTRAM 7C V1.3** mit deutscher Anleitung 5,-
- 1239 **weitere Tools zum Betriebssystem V2.0** 5,-
- 1240 **Tools Multitasking-Editor, Tracksalve usw.** 5,-
- 1113 **Video-Label-Master** 5,-
- 1120 **Intromaker** - zum Erstellen eigener Intros 5,-
- 1156 **6 neue Anti-Virus-Programme** 5,-
- 1202 **Argus Copy** - Kopierprogramm 5,-
- 1233 **Platinenlayout-Programm** 5,-
- 1285 **C-Programmierkurs** komplett in deutsch 2 Disk! 10,-
- 1236 **Anwender-Paket-Sammlung** 5,-

**KOMMERZIELLE SOFTWARE**

- ÜBERSETZE** übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche ..... **27,- DM**
- PERSONAL WRITE** deutsche Textverarbeitung mit WYSWYG-Darstellung, Serienbrief-Funktion und Postscriptreiber ..... **59,- DM**
- DER EINSTIEG** 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks + 2 Disks! ..... **49,- DM**
- IFF-MUSIK-PAKET** über 800 Samples (Instrumente, Geräusche) in fantastischer Qualität! Inklusive Soundbearbeitungs-Programm! **Insges. 10 Disks** ..... **69,- DM**
- TRANS-DAT** Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! ..... **29,90 DM**
- TURBOPRINT PROFESSIONEL** DAS AMIGA-DRUCKPROGRAMM ..... **139,- DM**
- X-COPY PROFESSIONEL TOOLS** (neueste Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software ..... **75,- DM**
- LANGUAGE MASTER** Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar ..... **49,- DM**
- BRIEFKOPF** Erstellen von eigenen Briefköpfen inclusive Serienbrieffunktion ..... **19,- DM**
- VIDEOPRO** professionelle Videoverwaltung mit Druckoptionen ..... **29,- DM**
- MOVIE-MAKER** erstellen Sie Ihre eigenen Animationen! ..... **29,- DM**
- DSORT-PRO** professionelle Diskettenverwaltung incl. Druckfunktionen ..... **19,- DM**

**PC-HANDLER** konvertiert AMIGA-MS-DOS- und Atari-Dateien **69,- DM**

**preiswert und mehr...**

**ABC-SOFT**  
 Lange Str.84  
 D- 4930 Detmold  
 Tel. 05231/9703-0  
 Fax 05231/970333

**AMIGA-HARDWARE**

- 3,5" **LAUFWERK** für A500 intern ..... **99,-DM**
- 3,5" **LAUFWERK** intern für A2000 ..... **99,-DM**
- 3,5" **LAUFWERK extern**, stabiles Metallgehäuse, durchgef. Bus, abschaltbar, für alle Amiga-Modelle **119,-DM**
- 512 KB-SPEICHERERWEITERUNG** für A500 intern auf 1MB mit Uhr, abschaltbar durch Jumper .. **47,-DM**
- 512 KB-SPEICHERERWEITERUNG** für A500 intern auf 1MB mit Akku, Uhr, abschaltb. mit Schalter **55,-DM**
- 1,8/2MB-ERWEITERUNG** A500 intern mit akkugepufferter Uhr, abschaltbar ..... **179,-DM**
- 1MB-RAM-KARTE** für A500+ **78,-DM**
- 8 MB-KARTE** für A2000 mit 2 MB bestückt ..... **238,-DM**
- KICKSTART-UMSCHALTPLATINE** 3-fach (3xROM) ..... **59,-DM**
- KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE** 2-fach inklusive ROM V1.3 ... **89,-DM**
- KICKSTART-ROM V1.3** ..... **59,-DM**
- KICKSTART-ROM V2.04/05** .. **98,-DM**
- MAXI MAUS** AMIGA 300 dpi **49,-DM**
- MAUS-MATTE** ..... **7,-DM**

**LEERDISKETTEN**

	3,5" 2DD	3,5" 2HD	5,25" 2D	5,25" 2HD
10 Stück DM	8,50	16,90	4,90	11,50
50 Stück DM	40,00	80,00	22,50	50,00
100 Stück DM	79,00	150,00	42,00	95,00
400 Stück DM	308,00	580,00	156,00	360,00

**AMIGA-CHECK** testet Ihren Amiga und erstellt komplette Fehleranalyse **69,-**

Street-Fighter Beater von Team 17



## DAN

Dan entstammt einer gefährlichen Gang aus Boston.

➤ **Besondere Schläge:**

Power Punch, Super Roundhouse, Inner Energy Bolt, Deflector Bolt

➤ **Stärke:** Gut

➤ **Schnelligkeit:** Mittel



**Schlag auf Schlag!**  
 Mit diesen Worten lassen sich die letzten Monate der AMIGA Games beschreiben. Legte letzten Monat Street Fighter II gewaltigen Pixel-Bizeps frei, so ist es diesmal Body Blows von Team 17.

Auf keinen Fall ist hierbei zu übersehen, daß die Edel-Programmierer-Crew Team 17 ein paar Dinge von U.S. Golds Street Fighter II abgekupfert haben, denn die Bewegungsabläufe und die Spezialkicks und PUNCHES lassen eindeutig darauf schließen. Daß soll Body Blows nicht im geringsten abwerten, sondern im Gegenteil, wir können nicht abstreiten, daß Street Fighter II ein echter Kampfkünstler ist. Diesen Titel hat sich das Spiel von Team 17 ebenfalls verdient. Wie bei Street Figh-

# Body



ter II werden die Kämpfe bei Body Blows in einem begrenzten Bereich ausgetragen, sei es nun ein Boxing oder zum Beispiel eine Ninja Kultstätte. Spektakuläre Fights vom Feinsten werden



## NIK

Nik ist Dans Bruder und hat die selben Schläge. Offensichtlich hassen sich die beiden.

➤ **Besondere Schläge:**

Power Punch, Super Roundhouse, Energy Bolt

➤ **Stärke:** Gut

➤ **Schnelligkeit:** Mittel



## JUNIOR

Junior hat eine gescheiterte Boxerkarriere hinter sich. Er wurde aus dem Verband ausgeschlossen.

➤ **Besondere Schläge:**

Iron Uppercut, The Blitz, Fist of Fury

➤ **Stärke:** Gut

➤ **Schnelligkeit:**

Mittel-Schnell



## LO RAY

Lo Ray gehörte einmal den Buddhisten an. Nun widmet er sich nicht mehr der Religion sondern dem Faustkampf.

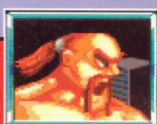
➤ **Besondere Schläge:**

Arrow Hand, Spinning Super Kick, Flame of Buddha

➤ **Stärke:** Mittelmäßig

➤ **Schnelligkeit:**

Mittel-Schnell



## KOSSAK

Kossak gehörte einer äußerst gemeinen Spezies an. Er läßt sich kaum einen Treffer anmerken.

➤ **Besondere Schläge:**

Sledgehammer, Earthcharge, Driller, Killer

➤ **Stärke:** Sehr gut

➤ **Schnelligkeit:**

Langsam





# Blows



## NINJA

Der Ninja hat zwei sehr gemeine Tricks auf Lager. Er kann sich beispielsweise unsichtbar machen.

☛ **Besondere Schläge:** Shadow Ninja Death Roll, Ninja Sword Spin, Super Shadow

☛ **Stärke:** Gut

☛ **Schnelligkeit:** Mittel



**Technisch, grafisch und soundmäßig kann Body Blows absolut überzeugen.**

von immerhin zehn verschiedenen Fightern geboten, wobei diese wiederum in Spieler 1 und Spieler

2 unterteilt werden. Hier werdet Ihr sicherlich durch die äußerst kurze Ladezeit, die Body Blows an den Tag legt, überrascht sein. Nach dem gut gelungenen Titelscreen kommt man in das Hauptmenü, wo Ihr die ganzen Einstellungen, wie Ein- oder Zwei-Spieler-Option, Rundenzahl, Rundenlänge, Austragungsort des Kampfes und Arcademosus bestimmen könnt.

Wo wir schon mal beim Arcademosus sind: In diesem könnt Ihr einen so richtig schönen Showkampf erleben, der dadurch an Reiz gewinnt, daß Euer Gegner immer schlagkräftiger wird. Die Auswahl der Fighter bietet mehrere Optionen. Zum einen kommt es



## MIKE

Mike sieht zwar aus wie jeder gewöhnliche Bursche, doch läßt er sich zu einem Tornado verwandeln!

☛ **Besondere Schläge:** Whirlwind Punch, Whirlwind Kick, Tornado

☛ **Stärke:** Mittel

☛ **Schnelligkeit:**

Mittel-Schnell



## MARIA

Maria stammt aus Spanien, und gibt sich wie eine Aerobic-Turnerin aus der Hölle.

☛ **Besondere Schläge:** High Split Kick, Jaw Breaker, Flying Splits Kick, Famenco Fury

☛ **Stärke:** Schlecht

☛ **Schnelligkeit:** Schnell



## DUG

Dug ist zwar extrem dick, nenne ihn jedoch niemals so, sonst wirst Du von ihm überrollt werden.

☛ **Besondere Schläge:** Battering Ram, Hammer Hook, Body Slam, Earth Tremor

☛ **Stärke:** Gut

☛ **Schnelligkeit:** Mittel-

Schnell



## YIT-U

Yit-U hat den Spitznamen Speedster. Den verdankt er seiner enormen Geschwindigkeit.

☛ **Besondere Schläge:** Super Leap, Speed of Light

☛ **Stärke:** Mittel

☛ **Schnelligkeit:**

Sehr schnell



darauf an, wieviele Spieler mitmachen, denn in der Zwei-Spieler-Option hat man die Möglichkeit, einen von zehn Fighters auszuwählen, wobei man in der Ein-Spieler-Option nur vier hat. Eine sehr gute Idee von Team 17 war der Turniermodus, der es Euch ermöglicht, vier bis acht Spieler in einer großen Tabelle aufzulisten.

Doch wollen wir nun einmal betrachten, wie sich der eigentliche Höhepunkt, der Kampf, prä-

**Body Blows von Team 17 ist das bislang beste Beat em Up für den Amiga. Punch One!**

sentiert. Bei der Ein-Spieler-Option wird per Zufallsgenerator ein Gegner herausgesucht, den man dann nach Lust und Laune fertigmachen kann. Bei der Zwei-Spieler-Option sitzt Euch der Gegner gegenüber und Ihr müßt aufpassen, daß Ihr ihm nicht mal vor Wut gegen das Schienbein tretet. Leider wurde hier nicht unterstuft in bestimmte Schwierigkeitsgrade und nach gegnerischen Kämpfen, jedoch hat dies auch wieder einen Vorteil: Ihr könnt Euch nicht bei jedem Neuanfang darauf einstellen, daß wie bei Street Fighter II immer derselbe Gegner auftaucht, da dieser hier immer variiert.

Die Spezialkicks sind bei Body Blows genauso dargestellt wie bei Street Fighter II. Natürlich werden diese bei jedem Fighter auch anders gestaltet. Nur die Funktion, daß Ihr, wenn Ihr einen Kampf zweimal verloren habt, einen neuen Fighter wählen könnt, um dann mit diesem Euer Glück zu versuchen, gibt es leider nicht.

Jeder Kampf wird mit einer extraspektakulären Sprachausgabe angesagt, was dem Spiel natürlich ein bißchen mehr Pepp gibt. Bonuslevels hat Team 17 leider nicht mit eingebracht, obwohl diese schon bei Street Fighter II sehr gut ankamen. Die Grafik ist jedenfalls extrem gut gezeichnet und auch ruckelfrei animiert. Der Sound, sowie die Soundeffekte sind sehr gut programmiert wor-



**WRESTLING ARENA**



**NINJA CAVERN**



**INSIDE BUILDING**



**RUSSIAN LAB**



**SHAOLIN TEMPLE**



**BUILDING SITE**



**COSTA BRAVA**

## Die Extra Schläge



Dank der besonderen Schläge lassen sich selbst die übelsten Burschen besiegen. Um einen dieser Schläge zu aktivieren, muß man möglichst nahe am Gegner stehen.



Anschließend drückt man nur auf den Feuerknopf, ohne den Joystick zu bewegen, bis die Kraftleiste gefüllt ist. Nun kann man den Feuerknopf loslassen.



Nik erzeugt eine geballte Energieladung, die über den Screen fegt. Wer sich ihr in den Weg stellt, wird kaum ohne Energieverlust bleiben.



den. Zum Beispiel hört man, wenn man auf einem Steg kämpft, bei jedem Sprung die Bretter klappern. Auch die Sprachausgabe sorgt für ein höheres Punktekonto bei der Soundwertung. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, was jedoch auf die vielen Schlagkombinationen zurückzuführen ist.. Leider sind keine Kombinationen vom Vorbild übernommen worden, so ist Team 17 hier beim Joystick geblieben. Mit dem gut entwickelten Arcadelevel ist ein Nachlassen der Spannung und Motivation kaum wahrnehmbar. Außerdem dürfte bei den immerhin zehn knallharten Fightern genug Actionstoff gegeben sein. Team 17 hat wieder einmal bewiesen, daß sie auf der Actionebene sehr wohl einiges auf dem Kasten haben. Denn in Body Blows kann man in jeder langweiligen Situation dem anderen eine auf die Nase hauen.

(fb)

### Punching Games im Überblick



#### Street Fighter II

U.S. Gold veröffentlichte jüngst erst eine gute Adaption des Spielhallenhits. Ihre Spitzenposition unter den Prügelspielen müssen sie allerdings schon wieder abgeben.

Grafik -

Gameplay =

Gesamt -



#### WWF European Rampage

Die letzte Lizenzprügelei von Ocean kann keinem der beiden Konkurrenten das Wasser reichen. Veraltetes Gameplay und biedere Grafiken schrecken ab.

Grafik -

Gameplay -

Gesamt -



#### Final Fight

Als eines der ersten Beat'em Ups bot Final Fight auf dem Amiga Riesen-Sprites. Der Zahn der Zeit machte aus dem ehemaligen Hit ein solides Prügelspiel.

Grafik -

Gameplay -

Gesamt -

Hersteller:  
**Team 17**  
Muster von:  
**Hersteller**  
Genre:  
**Action**  
Preis:  
**ca. DM 60,-**  
Erhältlich:  
**seit März**

Anzahl der Spieler: **1-2-4-8**  
Anzahl Disketten: **3**  
2 Spieler simultan: **Ja**  
1 MByte benötigt: **Ja**  
2.Drive empfohlen: **Ja**  
Festplatte empfohlen: **Nein**  
Englisch benötigt: **Nein**  
Unterstützt:

Steuerung über:  
**Joystick**

Besonderheiten:

**+ Tolle Animation und extraspektakuläre Sprachausgabe in hoher Qualität**

**- Durch die vielfältigen Schlagkombinationen wird die Steuerung ein bißchen kompliziert.**

**GAMEPLAY 70%**

**GRAFIK 87%**

**SOUND 84%**

**MOTIVATION 88%**

**AMIGA GAMES**

**83%**

**GESAMT-WERTUNG**

Ein neuer Star erhebt sich aus den Dünen der Wüste mit Desert Strike, der neuesten Produktion von Electronic Arts. Es wäre falsch, Desert Strike nur als simples Actionspiel zu bezeichnen, denn die Einsätze im Kriegsgebiet fordern Kalkül und Kaltblütigkeit.

Der Apache hebt auf dem Amiga ab!

# Desert

**B**ürgte der Name Electronic Arts bislang eher für qualitativ hochwertige Simulationen und Strategiespiele, so muß man nun der Company aus den U.S.A auch ein gewisses Actiontalent zusprechen. Denn mit Desert Strike lieferten sie ein hervorragendes Action-Spiel ab, das sich problemlos in der Oberliga der Shoot'Em Ups etablieren kann. Sollte Euch übrigens der Name bekannt vorkommen, dann müßt ihr lediglich an den Golfkrieg zurückdenken, den die UNO, oder vielmehr die U.S.A., gegen den Irak führte, oder hier vielmehr gegen den Diktator Saddam Hussein. Saddam Hussein wagte sich seinerzeit in das Gebiet von Kuwait vor und nahm sämtliche Ölquellen unter Beschlag. Dem mußte natürlich Einhalt geboten werden, was mittels der Operation Desert Strike geschah. Kritische Stimmen vermuteten übrigens, daß es den USA weniger auf das Land Kuwait als auf die Ölquellen ankam, die bares Geld aussprudeln. Soweit der reale Hintergrund des Spieles, der uns jedoch weniger interessieren sollte, aber frappante Ähnlichkeiten zur Spiel-Story von Desert Strike aufweisen kann. Im mittleren Osten, einem gefährlichen Schauplatz, der ständig durch die verschiedenen Religionen und Rassen für Hochspannung sorgt, wagte es ein Verrückter, einen Gewaltmarsch zu starten. Die Regierungen der westlichen Welt wissen nur sehr wenig über den selbsternannten General Kilbaba. Der Präsident entschied aus diesem Grunde, militärische Aktionen in der Wüste durchzuführen, die diesen Maniac einschüchtern sollen. Ein aufwendiges Intro, das alleine schon eine Diskette in Anspruch nimmt, sorgt für die richtige Atmosphäre. Einen net-



**Desert Strike bietet perfekte Unterhaltung und spannungsgeladene Action mit Niveau und Anspruch.**

vorgegebene Reihenfolge der Ziele halten und alles zerstören, was sich einem in den Zielbereich stellt, wird man kaum seinen Auftrag durchführen können. Vor jedem Einsatz ist es zunächst schon einmal wichtig, den richtigen Co-Piloten mitzunehmen. Es ist ziemlich gefährlich, einen Baller-Experten mitzunehmen, wenn man eine Rettungsmission vor sich hat, die einen perfekten Retter der den Umgang mit der Kurbel des Flaschenszugs nicht haßt, erfordert. Mit der Leertaste sollte man die aktuelle Bewaffnung sorgfältig auswählen und nicht sinnlos seine Raketen verschleudern. Kleine Fahrzeuge müssen nicht unbedingt mit den teuren Hellfires bekämpft werden, denn da genügt schon das MG. Die Spannung, die durch den Spielablauf vermittelt wird, ist absolut brillant. Selten mußte man in einem Actionspiel vorsichtiger zu Werke gehen. Das Schöne an Desert Strike ist, daß man fast glaubt an einem Strategiespiel teilzunehmen, die Bedienung jedoch sehr einfach ist, und keine dicken Wälzer gelesen werden müssen. Kritiker mögen jetzt vielleicht das ruckelige Scrolling bemängeln. Man wollte die Amiga-Version jedoch nicht schneller als die Mega Drive-Version

ten Gag erlaubten sich die Programmierer mit dem EA-News-Kanal, der uns Pilar Cloud als Reporterin präsentiert. Pilar Cloud ist tatsächlich die Pressesprecherin von Electronic Arts. Das eigentliche Spiel präsentiert sich als durchdachte Actionvariante, die nicht nur bloßes Ballern erfordert. Es ist sogar sehr schädlich, wenn man einfach drauflos schießt. Per Taste F10 sollte man möglichst oft in den Menüscreen gehen, die Karte betrachten und die einzelnen Aufträge durchlesen. Sollte man sich nicht an die



## Die Details

### Fuel Drums

An den Benzinfassern könnt Ihr Euren Treibstoffvorrat wieder auffüllen. Macht dies nur wenn der Tank bereits ziemlich leer ist.



### Ammo Crates

Dank dieser Munitionskisten könnt Ihr die Bewaffnung auf Vordermann bringen. Es werden übrigens alle Waffenvorräte aufgefüllt.



### Landing Zones

Solltet Ihr so ein Landekreuz vorfinden, dann solltet Ihr gerettete Soldaten hier abliefern. Von hier aus werden sie auf das Schiff gebracht.



# Strike



machen, wieso es aber nun ruckelt, ist mir rätselhaft. Dies ist jedoch der einzige Punkt, der bemängelt werden kann. Die vier komplexen Missionen lassen sich keineswegs innerhalb einer Woche durchführen. Um alleine eine Mission zu überstehen, muß man schon einiges an Übung vorweisen. Die Grafik übertrifft die herkömmlichen Shoot Em Up-Grafiken in Sachen Detailgenauigkeit um Welten. Alle Feinheiten sind pixelgenau gezeichnet, wenige Pixel große Soldaten laufen fein animiert über den Screen, und

wenn sich eine AAA in Richtung des Hubschraubers dreht, wird man am Joystick ziemlich nervös. Der Schweiß bricht spätestens dann aus, wenn sich eine Rakete auf die Verfolgung macht. In diesem Fall hilft meistens nur blitzschnelle Beschleunigung und ein gekonntes Wendemanöver. Der Hubschrauber läßt sich zwar auch per Maus oder Tastatur steuern, die Variante mit dem Joystick hat sich jedoch als am spielbarsten erwiesen. Der Sound konnte in der Originalversion übrigens mit spektakulären Sprachausgaben aufwarten, diese mußten jedoch in der deutschen Version aus denkbar friedlichen Gründen entfallen. Insgesamt gesehen läßt sich Desert Strike nur als fantastisches, anspruchsvolles Actionspiel bezeichnen, das sehr gut durchdacht ist. Die Missionen sind abwechslungsreich, bieten einen steigenden Schwierigkeitsgrad und sorgen dadurch für Langzeitmotivation. Wer Action mit Niveau sucht, ist bei Desert Strike genau richtig. (hi)

## DIE CO-PILOTEN



### Big Dave

David Colclough liebt besonders gefährliche Einsätze und fackelt nicht lange mit dem Schießen. Er ist mehr für Kampfeinsätze als Rettungsmissionen geeignet.



### Tug Gurny

Bei Callston Girder handelt es sich um einen alten Kriegsveteranen, dem die schwierigsten Einsätze nichts ausmachen. Er lebte in Vietnam ganze drei Wochen auf Bäumen



### Mamba

Matt Webster zählt zu den zuverlässigsten Co-Piloten. Er schießt nicht nur sehr schnell, sondern er trifft auch sehr genau, womit er seinem Spitznamen Mamba alle Ehre macht.



### Flash

Einen Spezialisten in Sachen Schadensmaximierung finden wir mit Bob Dewar in unserer Kartei. Dauerfeuer und Zuverlässigkeit an der Kurbel sind bei ihm garantiert.



### Huwie

Chris Johnson hat schon mehrere Kriegseinsätze hinter sich. Er trifft zwar nicht unbedingt mit dem ersten Schuß, jedoch kann er den Wurm aus einer Tequila-Flasche retten.



### Mad Gaz

Gaz Roberts kann zwar sehr gut mit dem Maschinengewehr umgehen, jedoch läßt er schon mal Leute von der Strickleiter abrutschen. Er mag nämlich das Kurbeln nicht.



### Fie

Fiona Murphy ist bekannt dafür, Unmengen von Magazinen zu verbrauchen, jedoch ist er sehr zuverlässig an der Kurbel, mit der die Leute in den Hubschrauber gehievt werden.



### Snake Bite

Lt. Rupert F.G. Easterbrook wird als Schlangengiß bezeichnet. Ihn zeichnet ein sehr flinkes Auge aus, und er liebt Action jeglicher Art, sogar Videospiele.



### Wild Thang

Lt. Clive Steele wandert eines Nachts völlig betrunken in die Airbase und flog am nächsten Morgen seine Einsätze. Bei der Arbeit ist auf ihn immer Verlaß.



### Charger

Die Qualitäten von Max Count als Schütze sind fast perfekt. Man sollte auf ihn zurückgreifen, wenn man möglichst viel Schaden anrichten will, und wenig retten muß.

# Einsatz Air Superiority



Bevor es in den Einsatz geht, sollte man beim Briefing genauestens aufpassen und die Hinweise im Gedächtnis behalten. Die Befehle müssen genauestens befolgt werden, wenn man nicht auf dem Heldenfriedhof landen will.



Zunächst muß man die beiden Radar-Anlagen zerstören. Dies ist insbesondere ratsam, weil durch die Radaranlagen Eure Anwesenheit bekanntgemacht wird, was zu einer wesentlich höheren Gefährlichkeit führt.



Als nächstes muß man das Kraftwerk dem Erdboden gleich machen. Somit werden die gegnerischen Soldaten gezwungen, ihre Waffen per Hand zu bedienen, da sie nicht mehr auf die Computerunterstützung zurückgreifen können.



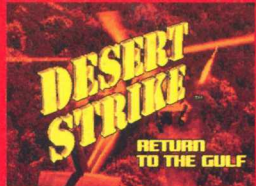
Nun kann man fast schon in Ruhe den militärischen Flughafen unbrauchbar machen. Die Flugzeuge des Feindes können nun nicht mehr starten, womit die Luftüberlegenheit für die späteren Einsätze sichergestellt wäre.



Als letztes muß man nun noch die Kommandozentrale unter dem Bombenhagel bedecken. Man muß übrigens den Befehlshaber gefangennehmen, um herauszufinden, wo sich der Geheimagent aufhält. Nicht blind draufloschießen.



Diffizil gestaltet sich der Abschluß des ersten Auftrages. Der Geheimagent, der die Pläne und Karten des verrückten Diktators hat, hält sich nämlich an keinem bestimmten Ort auf. Also Augen auf bei der Suche nach dem Agenten.



**Hersteller:**  
**Electronic Arts**  
**Muster von:**  
**Selling Points**  
**Genre:**  
**Arcade-Action**  
**Preis:**  
**ca. DM 90,-**  
**Erhältlich:**  
**ab April**

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 3  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2-Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein

**Unterstützt:**  
 -  
**Steuerung über:**  
**Maus, Joystick und Tastatur**  
**Besonderheiten:**  
 -

**+ Anspruchsvolle Actionunterhaltung, vielfältige Missionen**

**- Ruckeliges Scrolling, teilweise leicht farblose Grafiken**

**GAMEPLAY 85%**  
**GRAFIK 78%**  
**SOUND 77%**  
**MOTIVATION 88%**

**AMIGA GAMES**  
**83%**  
**GESAMT-WERTUNG**

# Bestellannahme

Montag - Freitag 8 - 18 Uhr  
 Samstag 9 - 13 Uhr  
 Telefon: 0581 - 5006  
 Telefax: 0581 - 14461

# INTER SOFT

## TOP TEN

1. Indiana Jones 4	DV	83,50
2. Wing Commander	DV	66,50
3. History Line	DV	81,50
4. Der Patrizier	DV	72,50
5. 1 8 6 9	DV	72,50
6. Pinball Fantasies	DA	60,50
7. Das schwarze Auge	DV	75,50
8. Airbus A 320	DA	89,50
9. Formula One Grand Prix	DA	75,50
10. Civilization	DA	75,50

## NEUHEITEN

A - Train	DV	98,50
B 17 Flying Fortress	DA	67,50
Abandoned Places 2	DV	64,50
Arabian Nights	DA	a.A.
Body Blows	DV	59,50
Combat Air Patrol	DA	83,50
Combat Classic Comp.	DA	73,50
Creeper	DA	a.A.
Dragon's Lair 3	DA	87,50
Desert Strike	DA	a.A.
Dynatech	DV	63,50
Eishockey Manager	DV	74,50

## NEUHEITEN

Football Manager III	DV	80,50
Gunship 2000	DA	77,50
Jonathan	DV	79,50
Kings of Adventure	DA	a.A.
Lionheart	DA	57,50
Ragnarok	DV	92,50
Reach for the Skies	DA	69,50
Shadow worlds	DA	64,50
Star Trek	DV	a.A.
Super Frog	DA	55,50
Transarcia	DV	59,50
Universal Monsters	DA	a.A.

## PREISLISTEN - AUSZUG

Advanced Destroyer Simulator	DA	35,50
Agony	DA	56,50
Air Sea Supremacy	DA	63,50
Amberstar	DV	75,50
Aquatic Games	DA	89,50
Assassin	DA	58,50
Bane of the Cosmic Force	DA	48,50
Battle Team	DA	69,50
Battlechess 2	DA	61,50
BC Kid	DA	53,50
Bills Tomato Game	DA	63,50
Black Crypt	DA	37,50
Bundesl. Man. Pro 2.0	DV	72,50
Campaign	DV	71,50
Combat Classics	DA	61,50
Crazy Cars 3	DA	58,50
Dark Seed 1.5	DV	69,50
Dynablaster	DA	63,50
Dynatech	DA	59,50
Epic	DA	64,50
Erben des Throns	DV	76,50
Espace 92 - The Games	DA	64,50
Eyes of the Beholder 2	DV	81,50
F 15 Strike Eagle 2	DA	74,50
Face off - Eishockey	DA	54,50
Fire and Ice	DA	35,50
Football Crazy Collection	DA	54,50
Global Effect	DA	68,50
Great Courts 2	DA	42,50
Harpoon 1.2.1	DA	49,50
Harpoon Editor	DA	48,50
Harrier Assault AV8B	E	67,50
Hexunia	DV	81,50
Hook	DA	58,50
Humans	DA	58,50
Ishar	DA	54,50
Jimmy White Snooker	DA	59,50
John Madden Football	DA	59,50
Kings Quest 5	DV	50,50
Larry 5	DV	67,50
Leftal Weapon	DA	58,50
Links	DA	69,50

Lord of the Rings	DV	67,50
Lure of the Temptress	DV	59,50
M1 Tank Platoon	DV	74,50
Mad TV	DA	68,50
Manch. United Europe	DA	58,50
Myth	DA	48,50
Nigell Mansell 6P	DA	55,50
No second Price	DA	58,50
Oil Imperium	DA	29,50
On the Road	DV	70,50
Over the Net	DA	62,50
Pacific Island	DA	67,50

Paperboy 2	DA	40,50
Perfect General	DA	76,50
Piracy on the High Seas	E	54,50
Pools of Darkness	DA	64,50
Populous 2	E	64,50
Powermonger	DA	67,50
Premiere	DA	45,50
Project X	DA	57,50
Push over	DA	57,50
Race Drivin	DA	49,50
Railroad Tycoon	DV	73,50
Rampart	E	59,50
Realms	E	81,50
Red Baron	DA	68,50
Rise of the Dragon	DA	68,50
Risky Woods	DA	59,50
Robocop 3	DA	59,50
Robo Sport	DV	77,50
Sabre Team	DA	58,50
Secret of Monkey Island 2	DV	83,50
Sensible Soccer 92/93	DA	52,50
Shadowlands	DA	68,50
Shadow of the Beast 3	DA	58,50
Silent Service 2	DA	76,50
Silly Putty	DA	56,50
Sim Ant	DV	89,50
Sim City	DV	78,50
Sim Earth	DV	89,50
Space Crusade	DA	59,50
Space Quest 4	DV	65,50
Special Forces	DA	75,50
Steel Empire	DA	69,50
Streetfighter 2	DA	59,50
Terraviva Thomas	DA	49,50
Time Racer	DA	39,50
Troddlers	DA	55,50
Typhoon	DA	29,50
Waxworks	DA	61,50
Ween	DV	78,50
WWF 2	DA	53,50
Zak Mac Kracken	DV	42,50

## Jetzt auch Ladenlokal

Gr. Liederner Str. 27  
 3110 Uelzen

## LOW BUDGET

Las Vegas Casino	DA	22,50
Battleships	DA	22,50
Gemini Wing	DA	22,50
Striker No. 9	DA	25,50
Captain Planet	DA	25,50
International Ice Hockey	DA	25,50
Armalyte	DA	25,50
Casino	DV	25,50
Running Man	DV	25,50
Jack Nicklaus Golf	DV	32,50
Wolfpack	DV	32,50
Heart of China	DV	39,50

## SPIELE-SAMMLUNGEN

1. Air Land Sea (688 Attack Sub Marin, Indianapolis 500, F/A18 Interceptor)	DA	85,50
2. Award Winners (Populous, Kick Off 2, Pipemania, Space Ace)	DA	58,50
3. Double Double Bill (Defender of the Crown, Lords of the rising Sun, TV Sports Basketball, TV Sports Football)	DA	49,50
4. Dream Team (Simpsons, WWF 1, Terminator 2)	DA	56,50
5. Fantastic World (Populous, Realms, Wonderland, Pirates, Megalomania)	DA	83,50
6. Raving Mad (Robocop, Rodland, Mega Twins)	DA	54,50
7. Strategy Masters (Hunter, Battle Master, Populous, Chessplayer 2150, Spirit of Excalibur)	DA	76,50
8. Super Sim Pack (Airborn Ranger, Crazy Cars 2, Haly 1990, 3 D Tennis)	DA	69,50

## NICE PRICE

4 D Sports Driving	DA	44,50
Air Warrior	DA	76,50
Archer Mac Leans Pool	E	49,50
ASM Collection	E	47,50
Battlehawks 1942	E	36,90
Cytron	E	57,50
D- Generation	DV	42,50
F 16 Combat Pilot	DA	29,50
F 19 Stealth Fighter	DA	75,50
Leander	DV	52,50
Legend of Kyrandia	E	69,50
Police Quest 3	DV	63,50
Red Zone	DA	52,50
Wing Commander	E	39,50

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

**NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!**

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM und Postnachnahme 8,-  
 DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslands Vorkasse 15,- DM,  
 Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfragen erwünscht

**AB 300,- DM VERSANDKOSTENFREI !**

# INTER SOFT

GmbH

Postfach 19 32 - 3110 UELZEN

## Handel unter Wasser



Das C64-Kultspiel M.U.L.E. vom Strategiehelden Dan Bunten erfährt endlich eine anprechende Reinkarnation auf dem Amiga. Century Software aus Hannover produzierte eine absolut gelungene 16-Bit Version des einstigen Megahits.

# Subtrade



Wer jetzt anmerken will, daß Linel mit Traders bereits einen 16-Bit-Clone des 64er-Klassikers produziert hat, den möchte ich darauf verweisen, daß einzig und allein Subtrade eine zeitgemäße Version des Klassikers darstellt. Traders von Linel war zwar ganz hübsch, ließ jedoch grafisch zu wünschen übrig und konnte keinerlei neue Ideen aufweisen. Ganz anders präsentiert sich hingegen das neueste Spiel von Century, die mit Cyberzerk vor wenigen Monaten ein passables Debüt ablieferten. Das Spiel ist durch und durch hervorragend gestylt und macht einen tollen Eindruck. Daß man obendrein noch einige neue Ideen in das Spiel integrierte, macht Subtrade endgültig zum Hit.

Bis zu vier menschliche Spieler dürfen sich gegenseitig um die Krone des Wirtschaftsbosses auf Irata schlagen. Wenn mehr als zwei antreten wollen, muß man übrigens den bekannten Joystick-adapter in seinem Hard-

warebestand haben. Es sind außerdem immer vier Wettbewerber am Start. Die restlichen werden immer vom Computer übernommen. Aus acht originellen Gesichtern darf man sich seinen Wunschkandidaten auswählen, dazu muß man sich noch eine Farbe aussuchen, mit der die eigenen Gebiete gekennzeichnet werden. Ein netter Gag am Rande ist übrigens das Lächeln der Personen, wenn man sie im Auswahlkasten hat. Sachtie kann man nun mit der Mehrung seines Kapitals beginnen. Zunächst bekommt man auf der Wasseroberfläche per Knopfdruck am Joystick ein Ausgangsgebiet zugewiesen.

Grundsätzlich gibt es drei verschiedene Bildschirme, auf denen man sein kapitalistisches Treiben ausleben kann. Zum einen ist dies der Oberflächenbildschirm. Hier sieht man das gesamte Gebiet aus der Vogelperspektive, taucht über den Screen, fängt ab und zu Wanda, und hofft auf Glück bei der Landverteilung, die zu Beginn jeder Runde noch einmal stattfindet. In der Mitte des Bildschirms, in der kleinen schwarzen Kup-



PLAYER	NAME	MONEY	LAND	GOODS	TOTAL
PLAYER 2	NAME: JOE	MONEY	LAND	GOODS	TOTAL
PLAYER 3	NAME: TOM	MONEY	LAND	GOODS	TOTAL
PLAYER 4	NAME: TIM	MONEY	LAND	GOODS	TOTAL
PLAYER 1	NAME: MIKE	MONEY	LAND	GOODS	TOTAL

Subtrade von Century enpupnt sich als originelles, zeitgemäßes M.U.L.E.-Remake mit Hitqualitäten.





## Facts & Features: Die Story

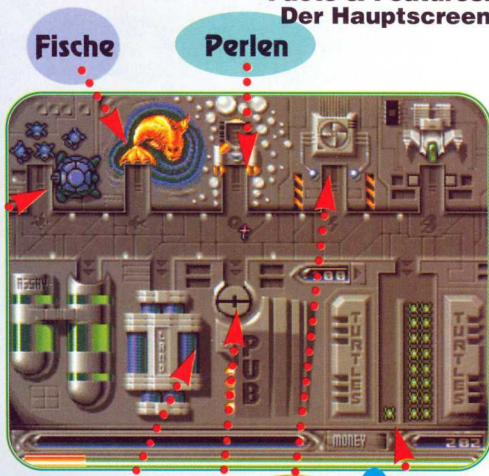
Ein kleines, jedoch feines Intro verzichtet auf spektakuläre Effekthaschereien und führt gekonnt in die Story ein. In detaillierten Bildern wird die Geschichte erzählt. Im Jahre 2151 leidet der Planet Erde unter extremer Überbevölkerung. Die einzige Möglichkeit, wie die große Katastrophe abgewendet werden kann, ist die Evakuierung des Planeten. In einem riesigen Raumschiff macht sich eine große Gruppe an Menschen auf, einen neuen Planeten zu finden, auf dem die Menschheit existieren kann. Wie das Raumfahrerleben nun einmal so spielt, wird man natürlich sofort von einem Piratenraumschiff angegriffen, süffisanterweise natürlich von einer Horde Cyberzerks. In einer kleineren Kapsel kann sich eine Truppe gerade noch aus dem brennenden Schiff befreien und treibt zu dem Planeten Irata, dessen Oberfläche komplett mit Wasser gefüllt ist. Da man auch in den nächsten Jahrzehnten nicht mit einer Rettung rechnen kann, richtet man sich auf dem Meeresgrund ein und beginnt mit der Industrialisierung.

pel, kann man übrigens zum zweiten Screen tauchen. Dort finden die verschiedensten Aktivitäten statt. Man kann sich seine Meeresschildkröten abholen und für die fünf verschiedenen Warengruppen definieren, die am oberen Bildschirmrand zur Auswahl stehen. Hat man diese bestimmt, sollte man schnellstmöglich zu einer seiner Parzellen schwimmen, wo diese dann zu arbeiten beginnen. Übrigens kann man in diesem Screen auch das Pub besuchen, wo man beim Glücksspiel schon einmal den einen oder anderen Credit gewinnen kann; oder aber man liefert ein Angebot für die Länder ab. Im dritten Screen, der am Ende jeder Runde auftaucht, kann man schließlich mit den gefundenen oder produzierten Waren handeln. Dies geschieht bei einer Auktion,

die für alle fünf Güter stattfindet. Die für alle fünf Güter taucht man am Screen auf und ab, und gibt so sein Gebot für eine bestimmte Ware ab. Im kleinen Screen rechts oben finden sich ab und zu auch witzige Einblendungen, beispielsweise ein Nachrichtensprecher oder das MTV Logo. Das Spielprinzip ist zwar einfach, wird aber durch ständig neue Ereignisse nie langweilig. Insbesondere wenn man nicht alleine spielt, macht Subtrade eine ganze Menge Spaß. Detaillierte, witzige Grafik und eine tolle Musik von Jörg Schwiezer runden Subtrade ab. Wer öfters mit Freunden spielt, der muß bei Subtrade einfach zugreifen.

(hi)

## Facts & Features: Der Hauptscreen



Land

Energie

Pub

Schildkröten



**Hersteller:**  
 Century  
**Muster von:**  
 Hersteller  
**Genre:**  
 Strategie  
**Preis:**  
 ca. DM 80,-  
**Erhältlich:**  
 seit März

**Anzahl der Spieler:** 1-4  
**Anzahl Disketten:** 1  
**2 Spieler simultan:** Ja  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2-Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**  
 Vier-Player-Joystickadapter  
**Steuerung über:**  
 Joystick  
**Besonderheiten:**  
 -

**+ Gut gestylte Grafiken, spielerisch abwechslungsreich**

**- Keine wesentlichen Mängel**

**GAMEPLAY 80%**  
**GRAFIK 73%**  
**SOUND 82%**  
**MOTIVATION 86%**

AMIGA GAMES

**83%**  
 GESAMT-WERTUNG

Kein Sommer mehr und nur noch Schnee

# TRANSARCTICA

Es kam wie es kommen mußte. Es ist passiert. Der Nuklearkrieg begann, und die Menschheit zerstörte fast alles Leben auf der Erde. Wer jetzt noch lebte, der stand inmitten einer zerrütteten und führerlosen Welt ohne den Glauben an irgendein Ziel.

Die Erde war durch die Atomexplosionen abgekühlt, nur ein paar Tiere überlebten und die Vegetation war gänzlich dahin. Im Laufe der Jahre entwickelte sich eine Firma zu dem, was die Menschheit brauchte. Denn diese soge-

nannte Viking Union gab ihnen, was sie wollten. Sie hatte Schienen über das ganze Land gelegt und versorgte die Städte mit dem Nötigsten, nicht zuletzt auch mit Wärme, die überlebenswichtig war. Diese Abhängigkeit der Menschen von der Viking Union

machte sie zur neuen "Weltmacht". Diese wäre aber dahin, wenn die Sonne wieder scheinen würde.

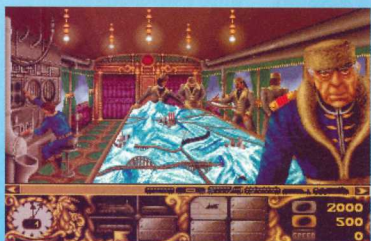
Also machen wir uns als Untergrundkämpfer mit einem zunächst



recht kleinen Zug und ein paar Leuten auf, der Erde wieder ihre natürliche Wärme zurückzugeben.

Der eigene Zug besteht am Anfang nur aus vier Waggons, dem Tender und der 1.000 Tonnen schweren Transarctica Lok. Vom Spielbildschirm aus kann man in den Privatwaggon, das mitgeführte Hauptquartier und die Führerkanzel umschalten. Somit läßt sich recht schnell in die einzelnen

Optionen wechseln und man kann gleich nach dem Feuern der Maschine das Ziel auf der Karte anvisieren. Hat man also die beiden Kohlschaufler dazu angewiesen Kohle nachzuwerfen, braucht man auf dem Lageplan nur noch die Weichen entsprechend stellen und man gelangt nach einiger Zeit zum gewünschten Ort. Dies ist zwar recht anscheinlich, auf die Dauer aber doch störend, da der Grundcha-



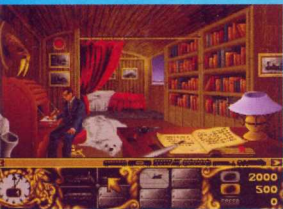
Der Sprung von Strategie zu Action-Sequenzen macht hier den Reiz aus.

# CTICA

**Kein Hit,  
aber durchaus  
spielswert!**

rakter dieses Spieles aus den Komponenten Handel und Strategie besteht und somit ein einfaches Anklicken der Orte bestimmt genügt hätte. Bei der ganzen Fahrerei muß (egal ob animiert oder nicht) auf die Kohlevorräte geachtet werden. Gehen die erst zur Neige, steht man in der Kälte, kann weder fahren noch Heizen und sieht dem Ende ins Auge.

Die Orte bieten nicht nur unterschiedliche (teilweise Wiederholungen) Grafiken, sondern auch verschiedene Einkaufsmöglichkeiten. In Louxour z. B. ist ein Gefängnis, von dem man Insassen als "Ware" mitnehmen kann, die



aber auch in speziellen Waggons transportiert werden wollen. Andere Städte bieten den Handel mit moralisch angenehmeren Gütern an. So gibt es Mammutung oder Pelze zu kaufen. Aber auch hier werden erst einmal die nötigen Wagen dazu erforderlich. Im Moment besitzen wir jedoch erst einen 20 Tonnen fassenden Güterwaggon und einen mit zehn Soldaten. Die Optionen in den Städten beschränken sich meist nur auf drei Möglichkeiten: Kau-

fen, Verkaufen und Verlassen.

Es muß also fortlaufend Handel getrieben werden, um den eigenen Zug zu vergrößern, sich gegen die Viking Union zu wappnen und ganz nebenbei die Sonne wieder zum Scheinen zu bringen. Die dafür vorhandenen Grafiken machen einen ansehnlichen Ein-

druck. Viele von ihnen werden gleichzeitig als Menü verwendet, was zwar vom Pull-Down-Einerlei anderer Programme erfreulich abweicht, aber oft nicht klar erkennen läßt was man Anklicken

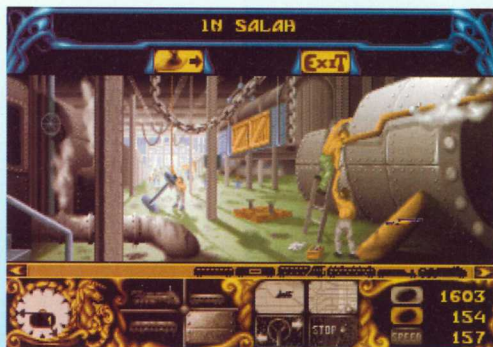
kann. Natürlich schafft hier die Anleitung Abhilfe. Die klickbaren Objekte oder Buttons sind sowieso stets überschaubar. Makaberstes Objekt ist wohl der Revolver im Privatteil, der als letzter



## Leider nahe an der (möglichen) Wirklichkeit!

Transarctica basiert auf einer Idee, die leider einen realistischen Hintergrund hat: Der nukleare Winter. Nach einem möglichen Atomkrieg nehmen unsere heutigen Wissenschaftler an, daß die durch die riesigen Explosionen aufgewirbelten Staubmassen in die Atmos- bzw. Stratosphäre geblasen werden. Diese Unmengen an Dreck kommen zwar teilweise als radioaktiver Niederschlag, sogenannter "Fall-Out", zurück auf die Erde, der Rest aber setzt sich dort oben fest. Dies verdeckt den Himmel so, daß es der Sonne nicht mehr möglich ist ihre wärmenden, lebenspendenden Strahlen auf unseren Planeten zu schicken. Somit wird eine Abkühlung der Temperatur vorausgesetzt, die letztendlich zu Frost und Eis, also Winter, führt. Dieses traurige Phänomen basiert auf tatsächlichen Versuchen und Forschungsergebnissen, die somit als Grundlage für Silmarils neuestes Werk dienen.





### Fast jeder Ort verfügt über eine andere Grafik.

Ausweg für den Spieler bereitet. Im weiteren Verlauf ist man mit Mammutfang (dies sind mutierte Elefanten, die sich aufgrund der immensen Kälte im Laufe der Zeit ein Fell angeeignet haben), Spionage und dem Kampf gegen die Viking Union recht gut beschäftigt, so daß man kaum merkt, daß man zwar erste Erfolge schnell erreicht, aber seinem Ziel nicht merklich näherkommt. Nur reicher zu werden und alle Gegner zu eliminieren ist zwar interes-

sant, lenkt aber von der guten Story ab.

Abwechslung bietet da schon mal ein kleiner Echtzeit-Kampf gegen einen gegnerischen Zug. Man schickt seine Leute einzeln oder in Gruppen auf die feindlichen Waggons, läßt sie TNT-Sprengstoff legen und macht somit klar, wer in der eisigen Kälte der Chef ist. Das die kleinen, einfarbigen Soldaten hier beim besten Willen nicht Rennen bzw. in Real-Time animiert wurden,



läßt Zweifel aufkommen, ob hier nicht schamlos übertrieben wurde. Auch der Sprengsatz hat wohl eine ca. 15 Meter lange Lunte, denn es bleibt für den Feind genügend Zeit ihn zu entschärfen. Dies hat natürlich auch den Vorteil, daß die eigenen Leute rechtzeitig das Weite suchen können.

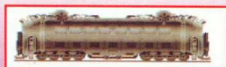
Transarctica will sich also nicht so recht entscheiden, ob mit "Der Patrizier" oder "History Line 1914-18" genre-spezifisch konkurriert werden soll. Diese Mischung aus Strategie, Handel und Aktion macht aber bestimmt für einige den Reiz dieses Spieles aus, daß vielleicht kein Renner wird, aber am Markt durchaus seine Berechtigung hat.

(me)

## Was hängt man uns so an?

In Transarctica stehen einem 40 unterschiedliche Waggontypen zur Verfügung, die aber erst käuflich erworben werden müssen und dann im Verlauf des Spieles gezielt eingesetzt werden. Dies soll nur eine kleine Übersicht der wichtigsten Schienen-Anhänger sein.

### Prison-Waggon:



Hier können bis zu 60 Gefangene mitgeführt werden, die in diesen fünfte Klasse Abteilen sicher von Ort zu Ort befördert werden können.

### Barracks:



Für das Transportieren von 50 Soldaten vorgesehen und für die Verteidigung recht wichtig. Fußtruppen können hier in frei wählbaren Gruppengrößen ausschwärmen.



### Livestock:



Speziell für Mammuts konzipiert und leider für nichts anderes zu verwenden. Mitgeführte "Langhaar-Elefanten" dienen auch als Reittier.

### Tender:



Ein zusätzlicher Tender und man verfügt über weitere 50 Tonnen zum Feuern der Lok. Recht günstig zu erwerben und lebensnotwendig, da ohne Feuerung nun mal der Ofen aus ist.

### Machine Gun:

Die feindlichen Ground-Troops werden hiermit vom eigenen Zug ferngehalten. Auf Dauer unerlässlich und nimmt einem außerdem das Herumlaufen in der Kälte ab.

### Bio Greenhouse:



Pflanzen, die selten vorhanden sind, müssen in eigens entwickelten Waggons geschützt werden. Dabei ist das empfindliche Grünzeug gut zu schützen.

### Merchandise:



Für alles, was man so handeln kann, jedoch nur bis 20 Tonnen. Auch dieser Wagen kann nicht für Truppen oder Mammuts umfunktioniert werden.



Hersteller:  
**Silmarils**  
Muster von:  
**Hersteller**  
Genre:  
**Strategie**  
Preis:  
**ca. DM 90,-**  
Erhältlich:  
**Mai**

Anzahl der Spieler: **1**  
Anzahl Disketten: **3**  
2 Spieler simultan: **Nein**  
1 MByte benötigt: **Ja**  
2. Drive empfohlen: **Nein**  
Festplatte empfohlen: **Nein**  
Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:  
**zweites Laufwerk**  
Steuerung über:  
**Joystick, Maus**  
Besonderheiten:  
**Codewortabfrage im Spiel**

**+** interessante Story,  
**Abwechseln zwischen**  
**Handel und Kampf**

**- kein klares Ziel zu**  
**erkennen**

**GAMEPLAY 66%**  
**GRAFIK 72%**  
**SOUND 69%**  
**MOTIVATION 70%**

AMIGA GAMES

**67%**  
**GESAMT-WERTUNG**

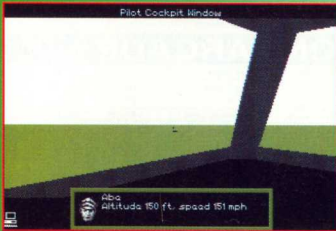




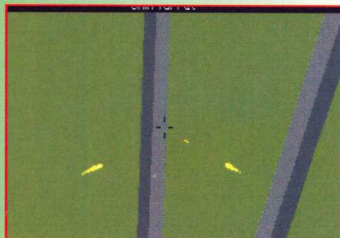
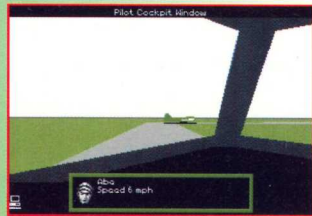
Im Gegensatz zu den Briten, die wegen der starken deutschen Flugabwehr und den Jagdstaffeln der Luftwaffe ihre Bombeneinsätze nachts starteten, flogen die Amerikaner tagsüber tief ins besetzte Europa, um der gegnerischen Rüstungsindustrie entscheidende Schläge zu versetzen. Ermöglicht wurde dies durch eine "fliegende Festung", ein "Schlachtschiff des Himmels": Der B-17 Flying Fortress. An diesem Punkt setzt die gleichnamige Simulation an. Der Spieler hat nicht nur die Aufgabe eines Piloten, sondern muß allen Pflichten und Verantwortungen gerecht werden, die bei einer zehnköpfigen Besatzung anfallen. Die Moral der Mannschaft ist ein entscheidender Faktor und von ihr hängt es im wesentlichen ab, wie erfolgreich Ihr seid. Denn ob Funker, Techniker, Navigator oder Bombenschütze, jede Kampfstation, die momentan nicht von Euch besetzt wird, übernimmt der sich gerade auf dieser Position befindliche Spezialist.

Nach dem Ladevorgang und der unvermeidlichen Passwortabfrage zeigt das Programm eine Auswahlseite, in der Ihr einen von sechs voreingestellten B-17 auszusuchen könnt. Wer sich ungern Dinge vorkauen läßt, hat mit der Reset-Funktion die Möglichkeit, den Preset zu löschen und seiner Fortress einen eigenen Namen zu geben. Sechs Bugbemalungen, wie sie zur damaligen Zeit üblich waren, stehen zusätzlich zur Wahl, aber sie beschränken sich auf (olala!) spärlich bekleidete Damen und Motive aus dem Comic-Genre. Hat man seine Entscheidung getroffen, erscheint auf dem Screen das Bild des Bugabschnitts mit dem entsprechenden Namen auf der Seite. Hier könnt Ihr Euch für Flüge auf Übungsziele in Südengland oder für echte Kampfeinsätze auf der anderen Seite des Ärmelkanals entschließen. Die Option Crew-

## Facts & Features: Live aus dem Flugzeug



die Explosion ist unvermeidbar. Andere Probleme, wie verklemmte Bombenklappen, sich verweigende Fahrwerke und ausgefallene Landeklappen überläßt Ihr am besten dem Bordingenieur, dem auch die Bedienung des oberen Maschinengewehrturms obliegt. Über den Kabinenbildschirm, einer Draufsicht auf das Flugzeug, kann der Spieler ihn und auch jedes andere Besatzungsmitglied von einer Position zu einer anderen dirigieren. Hier wird Euch auch der Zustand des Bombers angezeigt und Schäden werden rot hervorgehoben. Eine der wichtigsten Aufgaben während der gesamten Flugphase ist die Überprüfung der eigenen Position. Die Karte des Navigators zeigt zwar anhand eines Symbols an, wo man sich befindet, aber dieser angenommene Wert weicht im Laufe der Zeit immer weiter von der tatsächlichen Position ab und muß korrigiert werden. Ganz Eilige, die von der Zeitrafferfunktion allzu heftig Gebrauch machen, werden sich statt im Anflug auf die Essener Stahlwerke schnell zwischen Würzburg und Nürnberg wiederfinden. Angriffe feindlicher Jagdflugzeuge werden durch die Bordschützen abgewehrt, die die "Fort" nach hinten, vorne, oben und unten abdecken. Obwohl die computergestützten Gunner ihre Arbeit ordentlich verrichten, sollte man sich nicht unbedingt auf sie verlassen und wenigstens einen MG-Turm selbst übernehmen. Die Jäger sind schnell und gute Einschätzung der Kernschußweite bzw. geschicktes Vorhalten führen hier zum Erfolg, der sich beim Gegner durch absplittende Teile und eine schwarze Rauchfahne anzeigt. Schließlich ist es soweit: Unter feindlichem Flakfeuer erfolgt der Anflug auf das Ziel. Als Bombenschütze schaltet der Spieler sein Zielgerät ein und koppelt es direkt mit dem Autopiloten. Zwanzig Sekunden lang muß die Abwurfstelle anvisiert werden, dann gibt eine Lampe das Bombenlos-Signal. Eine Ansicht aus dem Bombenschacht nach unten wurde als Grafik-Schmanker mit eingebaut und erinnert an alte Originalaufnahmen. Anschließend geht es so schnell wie möglich wieder nach Hause. Insgesamt müssen 25 Missionen absolviert werden, bevor Ihr Euch einen ausgedehnten und wohlverdienten R&R-Urlaub leisten könnt.



**Flug**

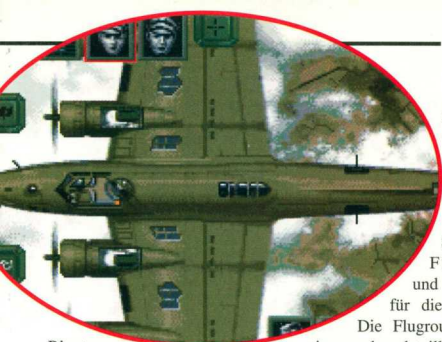


Photo zeigt dem Spieler außer dem Gruppenbild vor der Maschine noch die Personalakten jedes einzelnen Mannschaftsmitglieds, und man kann nur empfehlen, diese Dossiers genau zu studieren, um Schwächen auszugleichen und sich Stärken zunutze zu machen, für den Fall, daß Ihr bei Verletzungen Männer umbesetzen müßt.

Die Vorbereitungen für den Flug beginnen im Einsatzbesprechungsraum. Hier erfahrt Ihr Ein-

zelheiten wie z. B. Haupt- und Nebenziel, Geleitschutzgröße, Stärke der Flugabwehr und Landmarken für die Navigation.

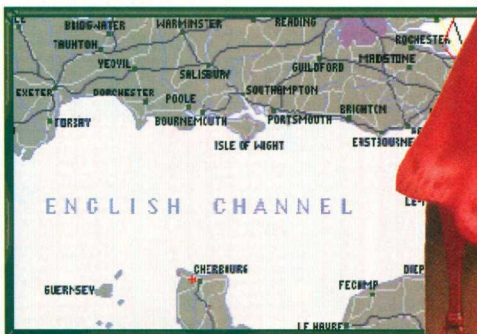
Die Flugroute wird auf einer sehr detaillierten Karte angezeigt und die Piloten erhalten genaue Zeitangaben, nach denen sie sich orientieren können. Die Vorführung von Kurzfilmen, die Aufklärer über dem Ziel gemacht haben, sollte auch unbedarfte Naturen in die Lage versetzen, selbiges zu finden und die tödliche Fracht abzuladen. Anders als im wirklichen Leben liegt die Entscheidung, ob die beschriebene

Mission durchgeführt wird, beim Spieler. Dafür sorgt die Option "Decline Mission". Wird sie ausgewählt, stellt Euch das Programm eine andere Aufgabe. Nun geht's endlich los!

Der Funker meldet die Startfreigabe des Towers, der Pilot läßt nacheinander die vier mächtigen Motoren an und der Bomber rollt langsam vom Standplatz zur Startbahn. Dort angekommen, muß man noch einmal warten,

# Flying Fortress

Es gibt viele Flugsimulationen für den Amiga, aber meist behandeln sie schnelle, einsitzige Maschinen. Microprose wagte sich auf Neuland und übergibt Euch mit FLYING FORTRESS das Kommando über einen B-17 Bomber.





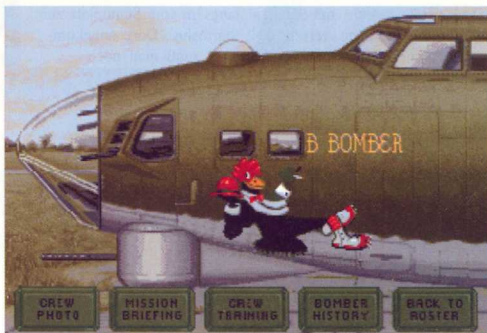
## Facts & Features: Die technischen Qualitäten

Im Gegensatz zur PC-Version wurde der Amiga wieder mal etwas stiefmütterlich behandelt. Statt der sechs Kabinenbildschirme, die eine Aufrißzeichnung der jeweiligen Kampfstation mit anwesenden Besatzungsmitgliedern zeigen, begnügt sich die Amiga-Variante mit nur einem, nämlich der Draufsicht. Die abgespeckten Ansichten aus den Geschütztürmen, in denen anstelle der MG-Läufe und dem Lichtvisier nur ein Fadenkreuz zu sehen ist, haben dagegen durchaus ihre Berechtigung, da aufgrund der ausgesprochen detailreichen Landschaftsgrafik einem "normalen" Amiga 500 schnell die Puste ausgehen kann. Auch die liebevolle Gestaltung der Flugzeuge in der Außenansicht fördert ihren Tribut. Man kann zwar das Ein- und Ausfahren des Fahrwerks, die Rotation der Propeller und die sich ständig drehenden Geschütze bewundern, aber unter einer 68000er CPU wird die Spielgeschwindigkeit dadurch stark herabgesetzt. Den Sound haben die Entwickler von Microprose recht ordentlich in Szene gesetzt, der Einbau von typischen Anlaßgeräuschen oder dem Pfeifen gegnerischer Kugeln würde hier allerdings noch den letzten Schliff geben.

**B 17 von Microprose bietet grundsätzliche Unterhaltung für Flugsimulations-freaks.**

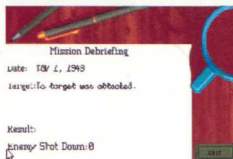
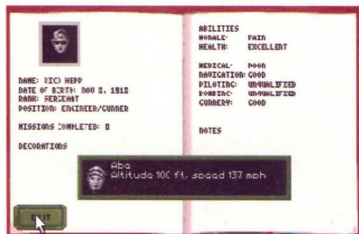
bis man an die Reihe kommt. Wenn die (Start-) Bahn frei ist, gibt man Vollgas und der große Vogel hebt ab.

Leider unterstützt FLYING FORTRESS kein Zweitlaufwerk, und das ist bei einem Umfang von drei Disketten ein echter Makel,



denn durch diesen Umstand fühlt man sich bald als "Disk-Jockey". Die Festplatte wird allerdings

**Spielerisch kann B17 zweifellos überzeugen, leider sind grafische Schwächen nicht zu übersehen, siehe Auswahlsscreen.**



unterstützt und man kann die Installation nur anraten, weil es über Disks sogar vorkommt, daß das Spiel kurz vor dem Schießen noch nachläßt! Viel RAM ist sowieso Vorbedingung, da das Programm wenigstens 1MB benötigt, um lauffähig zu sein. Durch die Komplexität von FLYING FORTRESS ist eine mindestens zweistündige Einarbeitungszeit vonnöten, schon die Lektüre des 230 Seiten starken, deutschen Handbuchs erfordert einige Muße. Belohnt wird man dafür mit einem tollen Spiel, an dem vor allem die Besitzer von "größeren" Amigas viel Freude haben werden.

(mk)

### Fliegende Konkurrenten



#### Gunship 2000

Die Konkurrenz aus dem eigenen Hause läßt die fliegende Festung deutlich hinter sich. Die Grafik ist flotter, das Gameplay besser und die Atmosphäre dichter.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



#### AV-8B Harrier

Domarks Vorzeigevogel leidet unter den selben Mängeln wie B17, jedoch sind die hier noch deutlich gravierender ausgefallen. Der Harrier verliert gegen die Festung.

Grafik - Gameplay - Gesamt -

**Hersteller:**  
**Microprose**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Flugsimulation**  
**Preis:**  
**ca. DM 100,-**  
**Erhältlich:**  
**Ab April**

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 3  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2-Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Ja  
**Englisch benötigt:** Nein

**Unterstützt:**  
**Festplatte**  
**Steuerung über:**  
**Joystick, Maus**  
**Besonderheiten:**

**+ Sehr komplex, langfristige Motivation, umfangreiche Anleitung**  
**- Unterstützt kein zweites Laufwerk, langsame Grafik**

**GAMEPLAY 68%**  
**GRAFIK 70%**  
**SOUND 65%**  
**MOTIVATION 73%**

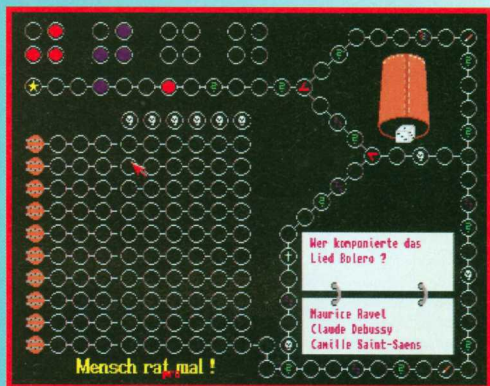
**AMIGA GAMES**  
**71%**  
**GESAMT-WERTUNG**



Brettspielsimulation für Ratefreunde

# MENSCH RAT MAL PRO

Absolute Fans  
 von Trivial Pursuit  
 können einmal einen  
 Blick darauf  
 werfen.



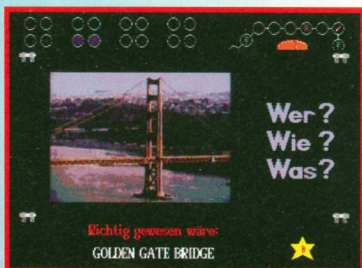
Die neue Softwarefirma Sunnysoft bietet für alle, die ihr Wissen testen möchten, ein neues simuliertes Brettspiel. Das Spiel ist für zwei bis vier Personen ausgelegt.

angeboten. Es macht Spaß, die digitalisierten Bilder zu raten, doch auch hier sind wohl 110 gebotene Bilder nicht genug. Mehr Fragen und mehr Bilder wären wünschenswert, auch wenn der Speicherbedarf dadurch immens anwachsen würde. Trotz dieser Schwächen ist das Spiel durchaus für alle zu empfehlen, die Spiele mit Köpfchen mögen. Das Preis / Leistungsverhältnis ist bei einem Preis von DM 30 in Ordnung. Mensch rat mal pro kann nur direkt bei der Firma Sunnysoft, Eugen-Roth-Straße 25 in W-8430 Neumarkt bezogen werden.

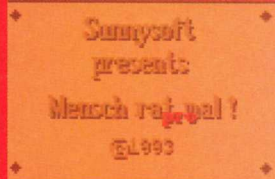
(wd)

Ähnlich den bereits bekannten Originalvorlagen, in denen man sich mit wirklichen Spielsteinen auf einem echten Brett fortbewegt und verschiedene Fragen beantwortet, wandert man hier mit Farbpunkten über den Bildschirm. Das Würfeln übernimmt der Computer und auch die Fragen werden von ihm gestellt. Das Spiel bietet auf drei Disketten insgesamt 1.500 Fragen aus sechs verschiedenen Wissensgebieten. Auf Wunsch kann man manche Gebiete weglassen. Zusätzlich werden noch 110 digitalisierte Bilder

geboten, die anfangs entfremdet sind und immer deutlicher werden. Das Spielbrett erinnert etwas an "Mensch ärgere dich nicht". Die Grafik ist abgesehen von den zu ratenden Bildern mäßig, doch für den Spielfluß ausreichend und nicht irritierend. Der Sound ist dank Digitalisierung ganz gut und nervt nicht. Die Fragen sind breit gefächert und reichen von ganz einfach bis schwierig. 1.500 Fragen werden aber auf die Dauer nicht reichen. Es gibt manche Brettspiele dieser Kategorie mit über 6.000 Fragen, und oft werden noch Karten mit zusätzlichen Fra-



Verschiedene Digi-Bilder dürfen nach Art von Dalli Klick erraten werden.



Hersteller:  
**Sunnysoft**  
 Muster von:  
**Hersteller**  
 Genre:  
**Denkspiel**  
 Preis:  
**ca. DM 30,-**  
 Erhältlich:  
**Seit März**

Anzahl der Spieler: **2-4**  
 Anzahl Disketten: **3**  
 2 Spieler simultan: **Nein**  
 1 MByte benötigt: **Nein**  
 2.Drive empfohlen: **Nein**  
 Festplatte empfohlen: **Nein**  
 Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

Steuerung über:  
**Joystick, Maus**  
 Besonderheiten:

**+ Teilweise gute Digi-  
 grafiken, sechs  
 Wissensgebiete**

**- Zu wenig Fragen,  
 insgesamt kümmerliche  
 Grafik, öder Sound**

**GAMEPLAY 40%**  
**GRAFIK 35%**  
**SOUND 30%**  
**MOTIVATION 55%**

AMIGA GAMES

**38%**

GESAMT-WERTUNG

Rückkehr nach Bronagh

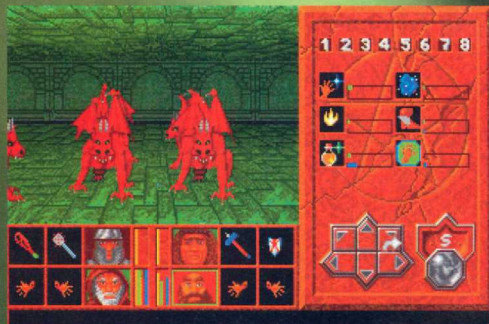
# Abandoned

Das Programmiererteam Francis Staengler und Steve Fabian bringt mit Abandoned Places 2 eine gelungene Fortsetzung des Vorgängers auf den weit gefächerten Rollenspiel-Markt.

Vierhundert Jahre nach dem siegreichen Feldzug der vier Helden von Kalynthia gegen Bronagh, den Prinzen des Teufels, wird dessen Geist durch seinen treu ergebenen Diener Pendugmahle wieder zum Leben erweckt. Eindrucksvoll wird dies in einem extra anwählbaren, gut gezeichneten und animierten Intro gezeigt.

Ist man bereit sich den kommenden Gefahren wacker zu stellen, will das Programm erst einmal eine leere Diskette, die zum Sichern der aktuellen Spieldaten dient. Abandoned Places 2 formatiert die Diskette selbständig. Willst Du mehrere Spielstands-Disketten verwenden, kannst Du die vorformatierte Disk mit jedem normalen Kopierprogramm vervielfältigen. Die Spieloberfläche wurde bearbeitet und zeigt dem Spieler alle wichtigen Informatio-

nen. Ein großes 3D-Fenster bietet dem Spieler eine grafisch gut gestaltete Aussicht auf die zu erkundende Umwelt. Bei vielen Adventures genügt es völlig, irgendwo in das 3D-Fenster zu klicken, um z. B. versteckte Schalter zu finden. Bei Abandoned Places 2 muß man schon genau auf die Stelle klicken, an der sich ein solches Geheimnis versteckt. Hilfreich ist da der intelligente Mauszeiger, der sich beim Überfahren eines geheimen Schalters in eine Hand verwandelt. Aber Achtung! Die Position der versteckten Schalter kann sich in ein und demselben Dungeon verändern. Eine festlegbare Blickrichtung der



einzelnen Partymitglieder, wie sie beim Vorgängerspiel möglich war, gibt es nicht mehr. Das Wechseln der Position innerhalb der Gruppe ist immer noch durch zwei Klicks mit der rechten Maustaste über den zu wechselnden Heldenicons durchführbar. Daneben hat man nun die Bewegungs-Gadgets und einen Kompaß, der auch zur Spielsicherung dient, angebracht. Die Steuerung und

der Gebrauch von Gegenständen oder Waffen hat sich nicht verändert, alles wird wie gehabt mit der Maus gesteuert und ausgewählt. Die Bewegung der Gruppe kann zusätzlich über das numerische Zahlenfeld der Tastatur gesteuert werden. Beim Durchstöbern der vielen Dungeons trifft man natürlich auf die vielen, in den Dungeons artgerecht gehaltenen Ungeheuer. Neben übernachteten Perso-

**Sowohl grafisch als auch spielerisch wurde der Nachfolger deutlich verbessert. Lobenswert!**



# Places 2



**Abandoned Places 2 übertrifft den Vorgänger entscheidend! Der Tip für Dungeonisten.**

ten Maustaste auf die in der Hand gehaltene Waffe aktiviert. Leider hält diese Aktivierung nicht allzulange an. Doch in dieser Zeit kann man seine Zauberer ein paar wuchtige Zaubersprüche zitieren lassen. Sollte

einer der Helden seinen Heimweg in die ewigen Jagdgründe antreten, wird dies durch eine gerasterte Darstellung des Heldenicons gekennzeichnet. Hat man sich durch die ersten Dungeons gekämpft, wird die Hel-

denruppe auf die freie Natur losgelassen. Beim Durchforsten der saftigen, grünen Wiesen und Wälder trifft man auf Bären und anderes wildes Getier, das heutzutage nur noch im Zoo angetroffen werden kann. Das



nen (damit meine ich Skelette) und in allen möglichen Farben und Formen vorkommenden Monstern, trifft man auch auf böse Zauberer oder gemeine Zwerge. Eine Konfrontation mit diesen Wesen gestaltet sich ziemlich einfach. Durch den Umstand, daß die Kämpfer als einzige der Truppe Waffen richtig einsetzen können, sollte man diese nach dem Motto 'Allzeit bereit' ausrüsten. Nur was in der Hand gehalten wird, kann auch benutzt werden. Der Gebrauch einer Waffe wird durch Anklicken mit der rech-

## Facts & Features: Der Bildschirmaufbau

War im Vorgänger die rechte Bildschirmhälfte den Heldengrafiken vorbehalten, sind diese an die Stelle der Helden-daten unterhalb des 3D-Fensters gerückt. Hier wird neben den Heldenbildern deren Gesundheitszustand, bei Zaubernern zusätzlich noch die Zauberkraft, anhand von farbigen, vertikalen Balken angezeigt. Zwar vermißt man die schöne Übersicht über die aktuellen Daten eines einzelnen Helden, aber man gewöhnt sich schnell an das Umschalten des 3D-Fensters zu einem großen Datenfenster. Hier findet man alle wichtigen Zahlenwerte und die grafische Anzeige der am Körper getragenen Gegenstände. Rechts befindet sich nun die Übersicht über die Zaubersprüche der Zauberer oder die mitgeführten Gegenstände der Kämpfer. Bis zu 25 Gegenstände können sie mit sich herumtragen. Ein Magier hat, wie oben erwähnt, nach seiner Kategorie verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung. Die Wirksamkeit, Dauer und Anwendungsreichweite eines Spruches wird mit horizontalen Balken neben den Spell-Icons angezeigt



## Facts & Features: Die Generierung der Party

Beginnt man ein neues Abenteuer, muß man sich zuerst sein vierköpfiges Heldenteam, bestehend aus Kämpfern oder Zauberern, aus 33 verschiedenen Charakteren zusammenstellen. Die im ersten Teil gegebene Charaktervorgabe, die nur zwei Kämpfer in Verbindung mit einem Zauberer und/oder Priester zuließ, wurde nun offener gestaltet. Jegliche Kombination der auswählbaren Heldentypen ist jetzt möglich. So kann man seine Party mit vier gestandenen Kämpfern besetzen, was jedoch nicht sehr empfehlenswert ist, da sich viele Hindernisse nur mit Hilfe eines guten Zauberers beseitigen lassen. Die vorgegebenen Eigenschaftswerte der Helden kann man mit 100 zur Verfügung stehenden Fähigkeitspunkten modifizieren. Bei den magisch begabten Heldentypen unterscheidet man noch drei verschiedene Kategorien, die sich in den Werten des Heilens und des Angriffs unterscheiden. Ein Geisterbeschwörer (Necromancer) besitzt große Heilkräfte, der Conjuror hingegen ist stark in Angriffssprüchen. Der Volder ist eine Kombination der anderen beiden Typen. Je nach Kategorie steigen die Erfahrungspunkte pro Level unterschiedlich, am besten scheidet der Volder ab. Durch die Heldegenerierung hat man die vor vier Jahrhunderten eingefrorenen Helden nun wiedererweckt, die jetzt ausziehen, die Bewohner von Kalynthia aus den dämonischen Klauen von Bronagh und Pendugmahle zu befreien. Das klingt zwar ziemlich banal, aber nach Angaben des Handbuchs geschieht dies durch das Schwert des Lebens und anderen magischen Klimbim viel mystischer.



Erkunden der vielen Städte fehlt natürlich auch nicht, und hier kann man auch mal bummeln gehen. In den verschiedenen Läden, die es in fast jeder Stadt in Kalynthia gibt, kann man seine Heldentruppe mit allen Gegenständen ausrüsten, die zum erfolgreichen Beenden ihrer Mission benötigt werden.

Hat man jeden noch so nutzlos erscheinenden Gegenstand aus den Labyrinthen mitgenommen, kann man auch versuchen, dafür etwas Geld zu bekommen. Abandoned Places 2 bietet alles, was ein gutes Abenteuerspiel braucht. Die Grafiken der Helden sind zwar nicht als perfekt zu bezeichnen, aber die beein-



druckende Größe und Qualität des 3D-Fensters, im Gegensatz zu anderen Spielen, läßt jeden Abenteuerer darüber hinwegsehen. Das auf Festplatte installierbare Programm wird

auf fünf Disketten inklusive einem T-Shirt mit einem Aufdruck des Verpackungs-Covers ausgeliefert. Nachteilig beim Starten von einer Festplatte ist die Unfähigkeit des Programms, das Multitaskingsystem des Amiga zu unterstützen. Spielt man Abandoned Places 2 von Diskette, erkennt das Programm mehrere angeschlossene Laufwerke. Ansonsten artet das Spiel in ein Abenteuer des Diskettenwechsels aus. Lobenswert ist die Wahl zwischen englischer und deutscher Textausgabe. Der Sound beschränkt sich teilweise auf stimmungsvolle Hintergrundmusik und auf die an den düsteren Wänden der Dungeons wiederhallenden Schritte, die je nach Bewegungsgeschwindigkeit variieren.



**Hersteller:** Ice  
**Muster von:** Hersteller  
**Genre:** Rollenspiel  
**Preis:** ca. DM 80,-  
**Erhältlich:** Seit März  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 5  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2. Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Ja  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:** Festplatte  
**Steuerung über:** Maus, Tastatur, Joystick  
**Besonderheiten:** -

**+ Tolle Grafiken, deutsche Bildtexte sehr umfangreich**

**- Langweiliger Sound konventionelle Story**

**GAMEPLAY 82%**  
**GRAFIK 84%**  
**SOUND 65%**  
**MOTIVATION 83%**

### Dungeons im Vergleich

**Amberstar**  
 Ein ebenbürtiger Konkurrent präsentiert sich mit Thalions Rollenspielknaller. Jedoch muß auch er sich grafisch eindeutig geschlagen geben.

**Grafik** - **Gameplay** + **Gesamt** =

**Whale's Voyage**  
 Der aktuelle Hit des österreichischen Softwarehauses muß sich knapp dem Konkurrenten geschlagen geben. Insbesondere grafisch fällt es deutlich zurück.

**Grafik** - **Gameplay** - **Gesamt** -

**AMIGA GAMES**  
**83%**  
**GESAMT-WERTUNG**

# AMIGA FUN -

Das Diskettenmagazin für  
den anspruchsvollen  
Amiganer

# Let's have Fun!!!



Dungeons of Avalon

Dunkle Wolken ziehen über das Reich Avalon und bedrohen abermals das Land und die Bevölkerung. Der König ruft fünf Helden, die sich den Schergen des Bösen stellen und Ihnen Einhalt gebieten sollen.

Ausgestattet mit all den Features, die sich ein Rollenspieler nur erträumen kann, bietet DUNGEONS OF AVALON II massenweise Spielspaß und Abenteuer. An den verschiedensten Orten wird der Einsatz von Waffen, aber auch von Zauberkraften notwendig.



Tetrix

Schnelligkeit und Geschick wird in TETRIX, einem nahen Verwandten von Tetris, gefordert, das zudem über einen Zwei-Spieler-Simultanmodus und zahlreiche Extrafunktionen verfügt.

Besonders interessant ist der Duell-Mode, bei dem sich Spieler regelrecht bekriegen, d.h. sich gegenseitig den Weg zur Lösung eines Levels verbauen können.

1. Gold Edition 93 am 23. April **NEU**  
im gut sortierten Zeitschriftenhandel



# AMIGA Fun

für nur DM **19.80**

Jetzt **NEU** - in  
umweltfreundlicher  
Verpackung!

Kick Boxing at its best?

# BEST OF THE

Vor gut einem Jahr veröffentlichte Loriciel mit Panza Kick Boxing eine passable Prügelspielvariante. Nun versuchen sie im Zuge der aktuellen Prügel-Manie mit dem nahezu gleichen Spiel noch einmal den großen Reibach zu machen.

Stand bei der ersten Auflage noch Mr. Panza Pate, so wurde diese Ausgabe ganz bescheiden als Best Of The Best-Gold Edition bezeichnet. Die Ähnlichkeiten der beiden Spiele zueinander sind allerdings so frappant, daß ich ernsthaft zweifle, ob eine neue Version im Diskettenschacht liegt. Doch wollen wir nun mal ganz objektiv Best Of The Best als eigenständiges Spiel sehen und bewerten. Im Auswahlmü kann man sich einen von 16 Kämpfern auswählen, was mit der Auswahl eines Schwierigkeitsgrades gleichbedeutend ist. Jeder Boxer wartet mit vier verschiedenen Daten auf. Die physische

Kraft und Reflexe werden prozentual beurteilt, hinzu kommt noch das bisherige Preisgeld, daß jemand Kraft seiner Fäuste erpflügelt hat. Die obligatorische Nummer 1-Position nimmt der 35jährige Franzose Panza ein, der in allen Bereichen Werte von 99 Prozent vorweisen kann. Was meine Kampffähigkeiten betrifft, muß ich der Nummer 1 den Nimbus der Unbesiegbarkeit zugestehen. Selbst nach ausgiebigem Training gelang es mir nicht, dem König auch nur ein einziges blaues Auge zu schlagen. Im Training hat man glücklicherweise die Möglichkeit, selbst einen Mr.Panza aus sich zu machen. Drei verschiedene Trainingsmöglichkeiten stehen dafür

zur Verfügung. Besondere Finessen sollte man dabei nicht erwarten, in jeder der drei Sessions kommt es auf einfache Joystickbewegungen an.

Zunächst wäre dies einmal das altbekannte Seilspringen, wie wir es aus den vielen Rocky-Filmen kennen. Hier fühlte ich mich auch noch an die alten Decathlon-Zeiten erinnert, wo es lediglich

Best Of The Best von Loriciel ist mehr Simulation denn Beat 'em Up.

## Gegner im Überblick

BOXER A	BEST OF THE BEST	TSONG PO
GRADING		
KEYBOARD	AMIGA	
SELECT HITS	SELECT HITS	
PHYSICAL TYPE		
ANOTHER DOXER	OPTIONS	ANOTHER DOXER
PREVIEW	MATCH	TRAINING

### Schlagende Konkurrenz



#### Body Blows

Das neue Spiel von Team 17 kann in den Bereichen Grafik und Gesamt trotz des ein oder anderen kleinen Mangels deutlich davonziehen. Spektakulärer und farbenprächtiger.

Grafik +

Gameplay =

Gesamt +



#### Street Fighter II

Die Grafik von U.S.Golds Automatenadaption ist deutlich spektakulärer ausgefallen. Spielerisch liegen die beiden Konkurrenten jedoch gleich auf.

Grafik +

Gameplay =

Gesamt +



#### WWF European Rampage

Dieses Spiel von Ocean würde sich zwar gerne als Wrestling-Simulation sehen, gerät jedoch hier gegenüber allen Konkurrenten deutlich in den Schwitzkasten.

Grafik -

Gameplay -

Gesamt -

PANZA	CHAN LEE	COGNEUR
FLIMRICK	FURNARI	GOLD MAN
GONZALES	IVANOFF	WATANABE

# THE BEST

## Facts & Features: Das Training



Den Anfang im Trainingsprogramm macht das altbekannte Seilspringen. Hier muß man den Joystick dreißig Sekunden lang möglichst rhythmisch hin und her rütteln.



Auf schnelle kreisende Bewegungen kommt es beim Gewichtheben an, das ebenso wie die anderen Disziplinen zur Stärkung der physischen Konditionen beiträgt.



Den Abschluß des Trainings bildet das Pflöcke-Treten. Die einzelnen Pflöcke werden zufällig herausgefahren und müssen möglichst flink zurückgeschlagen werden.

darauf ankam, möglichst schnell seinen Knüppel hin- und her zu rütteln. Übrigens, noch heute prüfen wir die Qualität eines Joysticks mit diesem alten Spiel. Beim Seilspringen muß man allerdings auch noch ein bißchen Rhythmus-Gefühl beweisen, und das über dreißig Sekunden lang. Dummerweise bleibt nicht allzuviel Zeit für eine Erholung übrig, denn im anschließenden Gewichtheben haben wir es auch mit einer altbekannten Rüttelvariante zu tun. Man muß den Joystick in alle Richtungen drücken, was in ein simples Kreiseln ausartet. Ein bißchen einfacher wird es anschließend in der letzten Trainingssession. An einer Säule sind drei lederbezogene Pflöcke befestigt, die zufällig ausgefahren werden. Der Spieler muß per Hebeldruck in eine von drei Richtungen den Pflöck wieder zurück-



schlagen. Diese Disziplin ist übrigens etwas geruhsamer. Je besser man das Training hinter sich bringt, desto höher steigen die eigenen Prozentwerte der physischen Eigenschaften an. Der eigentliche Kampf wird durch die Ringdame angekündigt, die wir schon aus Panza Kickboxing kennen. Kennen wir aus den Prügelspielen Street Fighter II und Body Blows gerade mal so an die zwanzig verschiedene Schläge, so müssen wir uns hier mit sage und schreibe 25 Schlägen auseinandersetzen. Diese können in der Menüauswahl vorher zusammengestellt werden. Natürlich weisen die meisten Schläge große Ähnlichkeiten zueinander auf, außerdem warten sie nicht mit eigenen

Animationen auf, doch dies tut der Komplexität keinen Abbruch. Sicherlich ist Best Of The Best keineswegs so spektakulär wie seine prominenten Kollegen. Zum einen liegt dies daran, daß das Spiel eher Simulationscharakter hat. Zum anderen werden nur konventionelle Sporthallen als Schauplätze geboten. Mit der Reise um die Welt wird es somit leider nichts. Die Größe der Spielfiguren kann auch nicht an die Mega-Sprites von Body Blows heranreichen, jedoch sind die Animationen wesentlich fließender und die Kollisionsabfrage ist äußerst exakt. Was den Sound betrifft, kann man nicht allzuviel vormalen. Eine solide Titelmelodie und passable Soundeffekte reichen jedoch auch vollkommen aus. Wem die unrealistischen Beat'Em Ups sowieso ein Dorn im Auge sind, der sollte vielleicht bei Best Of The Best zugreifen. Es sei denn, er ist schon im Besitz des Vorgängers. Selbstverständlich können natürlich auch zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten, was für viele ein wichtiges Kaufargument sein dürfte. Best Of The Best ist sein Geld wert! Für Karate-Fans wird es sogar nichts Besseres als die Gold-Edition geben.

(hi)



Hersteller:

Loricel

Muster von:

Hersteller

Genre:

Action

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

Seit März

Anzahl der Spieler: 1-2

Anzahl Disketten: 2

2 Spieler simultan: Ja

1 MByte benötigt: Nein

2.Drive empfohlen: Nein

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

Steuerung über:

Joystick, Tastatur

Besonderheiten:

+ Fließende Animationen, sehr realistisch

- hoher Schwierigkeitsgrad, schlechte Hintergrundgrafiken

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 69%

SOUND 64%

MOTIVATION 76%

AMIGA GAMES

71%  
GESAMT-WERTUNG



Auf in den Weltraum

# Shuttle

Virgin Games griff in Zusammenarbeit mit der NASA dieses spektakuläre Thema erneut auf. Es gibt zwei Hauptstartbasen: Das "Kennedy Space Center" in Florida und die "Vandenberg Air Force Base" in Kalifornien. Landebahnen sind sowohl auf diesen beiden Basen als auch in der "Edwards Air Base" und in "White Sands", New-Mexico vorhanden. Im äußersten Notfall gibt es auch noch Notlandebahnen an verschiedenen Orten der Welt, z.B. in Spanien und Afrika. Das ist der Hintergrund zu Virgin Game's neuer Simulation, die all diese Facts berücksichtigen muß, um ihrem Titel gerecht zu werden. Nun, wir werden sehen...

## Der Start

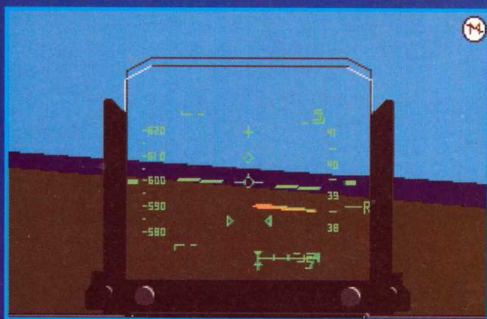
SHUTTLE zeigt zu Beginn die Grafik eines Orbiters und das Pull-Down-Hauptmenü. Hier könnt Ihr Informationen über einzelne Systemeinheiten des Raumgleiters abrufen, die Detailgenauigkeit festlegen, die Tageszeit

**Schon des öfteren versuchten sich Softwarehäuser an einer Simulation des Space Shuttles - und brachen ein. Denn zu mehr als einer Darstellung des Landevorgangs reichte es nie.**

einsetzen und den Zeitpunkt festlegen, an dem Ihr in die Simulation einsteigen möchtet. Pedanten können beginnen, wenn die fahrbahre Abschußrampe, der sogenannte "Crawler", den Hangar verläßt. An diesem Punkt wird allerdings die Geduld stark strapaziert, denn der Crawler fährt mit ca. 0,5 km/h zum Startplatz und auch mit der Zeitrafferfunktion dauert es etwa eine halbe Stunde Echtzeit, bis der Shuttle startfertig an seinem Platz steht. Wem das zu lange dauert, der kann den Raumgleiter gleich aufs Startpodest stellen und wer will, überspringt sogar die gesamte Abschußphase und beginnt gleich im Orbit. Der Spieler hat auch die Möglichkeit, Landungen zu üben, aber dann gilt die Mission als unvollständig und muß wiederholt werden. Fünf

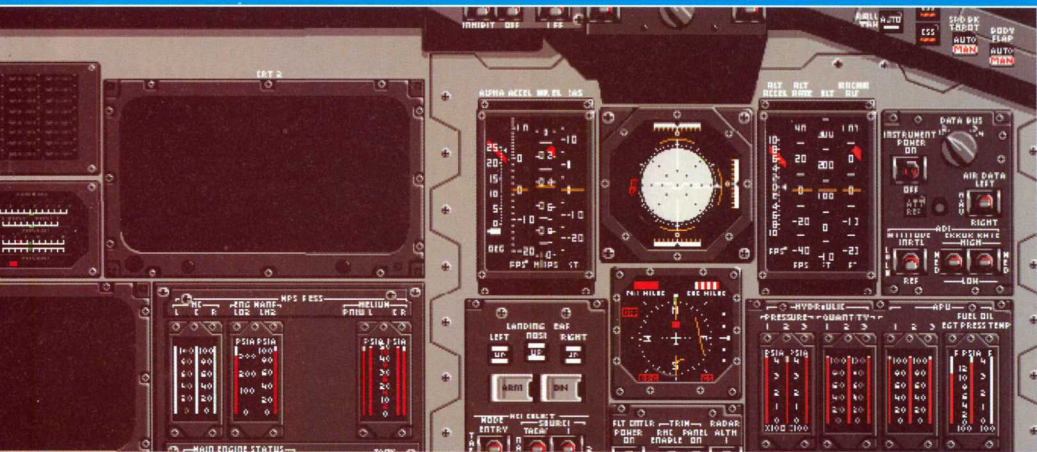
Stunden vor dem Start werden die Treibstofftanks gefüllt. Das geschieht automatisch und man bekommt eben mal eine Meldung über den Teleprinter. Bei T-01:50 werdet Ihr aufgefordert, den Orbi-

ter zu betreten und Euere Plätze einzunehmen. Nun beginnen die Checks der Audio-Systeme. Da Ihr im Spiel nicht in der Lage seid, mit Mission-Control zu sprechen, hat man nur wenige Kommunikationsanlagen simuliert. Trotzdem muß der Spieler die Handlungen zur Überprüfung dieser Systeme durchführen. Danach ist erst mal wieder Pause, die man am besten mit der Zeitrafferfunktion überbrückt. Das Vorwärmen der Wasserboiler, die das System der

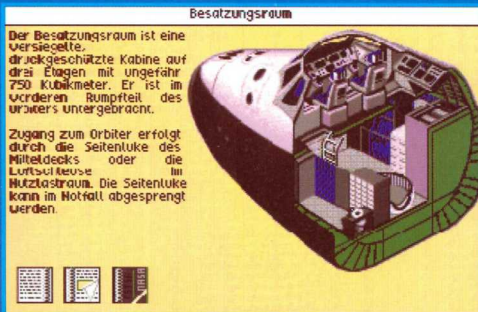


Der Landeanflug fordert den Piloten.





Hydraulikanlagen und die Triebwerke beim Start kühlen, steht als nächstes auf dem Programm. Und eine halbe Stunde vor dem Start erhält der Spieler die Meldung, daß das Bodenpersonal den sogenannten "weißen Raum", der den Shuttle-Einstieg umgibt, sichert und sich dann zurückzieht. In diesen dreißig Minuten gibt es viel zu tun. Der Druck des Orbital-Antriebssystem muß erhöht, die Kabine durchlüftet, Computerprogramme geladen und die Heliumkomprimierung des Haupttriebwerkes gestartet werden. Bei T-00:09 tritt die erste planmäßige Unterbrechung des Countdown ein. Wer bei all diesen Kommandos der Bodenstation nicht mitkommen ist, hat nun zehn Minuten Zeit, die erforderlichen Schalter zu betätigen. Die letzten 5 Minuten vor dem Take-Off verbringt der Spieler mit weiteren Checks und dem Einschalten verschiedener Steuereinheiten. Zu diesem Zeitpunkt steuern bereits die fünf Allzweckcomputer den



Orbiter und schalten drei Sekunden vor dem Start die Haupttriebwerke ein. Jetzt solltet Ihr dreimal auf Holz klopfen (wenn Ihr welches im Cockpit findet), denn das Shuttle hebt ab.

## Der Flug

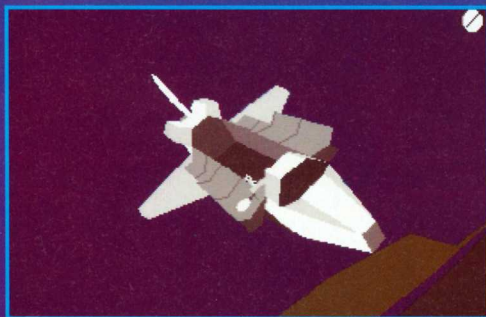
Die Computer steuern die Raumfähre fast senkrecht nach oben, bis sie sich oberhalb des

Startturms befindet und beginnen dann ein kombiniertes Roll-, Neigungs- und Giermanöver, an dessen Ende der Orbiter während der gesamten Aufstiegsphase "auf den Kopf gestellt" fliegt. Der Nachwuchsastronaut hat in dieser Flugphase nichts weiter zu tun, als Instrumente zu überwachen und vielleicht zu beten. Allerdings kann hier die Autosteuerung versagen und dann müßt Ihr das Raumfahrzeug manuell lenken und zum richtigen Zeitpunkt die Booster und den Außentank abtrennen. Bei ungetübten Shuttle-Piloten ist an dieser Stelle die Katastrophe vorprogrammiert. Geht alles gut, befindet sich der Raumgleiter nach ca. acht Minuten im Orbit und die Besatzung muß die Frachtraumtüren öffnen, die Parabolantenne ausfahren und die Hitzerradiatoren entriegeln. Der Flug ist nun abgeschlossen und Ihr könnt mit der eigentlichen Mission beginnen. Zwölf Einsätze stehen bei SHUTTLE zur Verfügung, die von einfachen Teststarts bis zum Aufbau einer Raumstati-

**Wer gern an Knöpfen und Schaltern spielt, kann sich austoben.**

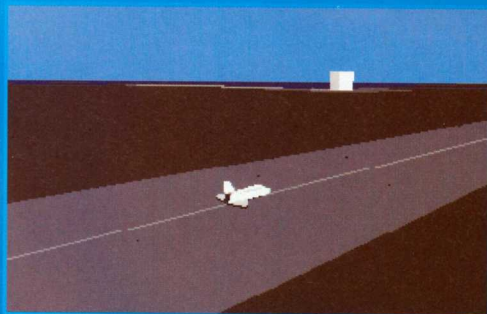
on reichen. Hat der Spieler eine vollständige Mission erfolgreich abgeschlossen, werden deren Ziele dem Einsatzmenü hinzugefügt, so daß er zukünftig jederzeit eine ähnliche Mission in Angriff nehmen kann. Die Simulation verwendet 27 verschiedene Schalttafeln, die den Originalen der Wirklichkeit entsprechend nachgebildet wurden. Auch die Bildschirme der Bordcomputer haben die Entwickler detailgetreu umgesetzt. In den einfacheren Spielstu-

**Virgin schuf mit Shuttle die Simulation für Weltraumfreaks.**



Das Shuttle ist bereit für seine Mission.

fen hilft Euch das Programm durch das Gewirr von Schaltern und Drehknöpfen, indem es diejenigen farblich hervorhebt, die nun betätigt werden müssen oder sollten. Die höheren Levels dagegen lassen den Spieler in dieser Hinsicht im Stich und auch die Meldungen bzw. Anweisungen der Bodenstation werden knapper. Um sich dennoch zurechtzufinden



**Geschafft! Die Erde hat sie wieder.**

den, hat man mehrere Möglichkeiten. Ihr könnt die einzelnen Schalttafeln über ein Pull-Down Menü entweder anhand ihrer Funktion oder ihrer Original-Bezeichnungen (F1;O4;R1 etc.) aufrufen. Realistik-Fans werden die Überblickfunktion zu schätzen wissen. Hier werden einem Kommandanten- und Pilotenplatz, Überkopfschalter und Heckkontrollen gezeigt und man kann direkt mit der Maus ein Panel wählen. Mit Hilfe dieser Option lernt der Spieler die Lage der einzelnen Kontrollen kennen und hat die Möglichkeit, sich auf dem Flugdeck umzusehen und zurechtzufinden. Neben der Aussicht aus den acht Fenstern könnt Ihr Euch anhand mehrerer Kamerapositionen orientieren, um z.B bei der Bergung eines fehlerhaften Satelliten den Greifarm richtig zu positionieren. Darüber hinaus wurden verschiedene Außenansichten eingebaut, über die man in der Lage ist, seinen Orbiter gebührend zu bestaunen. In die "Welt" haben die Entwickler nur das implementiert, was für den Shuttle-Flugbetrieb von Wichtigkeit ist. Auf genaue Darstellung von Landschaftsdaten wurde verzichtet, lediglich die Umrisse der Kontinente sind vorhanden. Dafür war man bei Virgin-Games anscheinend der Meinung, daß der Sternenhimmel wichtig ist, denn hier sitzen die Sternbilder erkennbar an der richtigen Stelle.

## Das Fazit

Die Grafik von SHUTTLE entspricht normalem Flugsimulationsstandard. Polygon-Darstellung ohne Schönärkel schafft hier Überblick. Akustisch liegt die

Simulation auch eher im Durchschnitt. Schalterklicks, das Summen von Servomotoren und das Pfeifen der Reifen bei der Landung machen zwar einen guten Eindruck, aber das Dröhnen der Haupttriebwerke beim Start verkommt zu einem Rauschen und klingt nicht sehr realistisch. Zwei Dinge fielen unschön auf: Auf manchen A2000 funktioniert die Tastatursteuerung nicht und ein kleiner Darstellungsfehler in der Menüleiste zeugt von etwas schlampiger Umsetzung der PC-

Version. Die Frage nach der Motivation ist so eine Sache. Freunde schneller Actiongames oder von Kampfflugzeugsimulationen werden SHUTTLE sehr bald langweilig finden. Um diesen Vogel zu fliegen und zu landen, ist man eben auf die Bodenstation angewiesen und die gibt einem kaum Freiheiten. Echte Anhänger des NASA-Weltraumprogramms dagegen können sich hier in die Lage ihrer Vorbilder (z.B John Young und Robert Crippen) versetzen und ihnen nacheifern. Die Missionen sind zwar irgendwann durchgespielt, aber vielleicht besteht Hoffnung, daß Virgin-Games Einsatzdisks zu SHUTTLE nachschickt.

Das auf zwei Disks gelieferte Programm unterstützt Zusatzlaufwerke, aber Ihr solltet, sofern vorhanden, das Spiel auf Festplatte installieren, da sonst beim Umschalten der Panels und Ansichten die Ladezeiten quälend lang sind. SHUTTLE ist zwar keine schnelle und actionreiche Simulation, aber für genaukeitsfanatische Weltraumfreaks ein absolutes Muß

(mk)

## Das Shuttle



Das von der National Aeronautics and Space Administration (NASA) entwickelte Space Shuttle ist das erste wiederverwendbare Raumschiff der Welt. Es wurde so konstruiert, daß es in aufrechter Position startet, seine Fracht in eine erdnahe Umlaufbahn bringt (100 bis 217 Seemeilen) und dann sicher zur Erde zurückkehrt und wie ein konventionelles Flugzeug auf einer Rollbahn landet. Für den Schub beim Start sorgen zwei Feststoffbooster und die drei Haupttriebwerke, die von einem Auftanktank versorgt werden. Nach zwei Minuten lösen sich die Booster und fallen, von Fallschirmen gebremst, ins Meer, wo sie zur Wiederverwendung geborgen werden. Nach ca. acht Minuten werden die Haupttriebwerke ausgeschaltet und Sekunden später sprengt die Automatik den externen Tank ab, der daraufhin in der Atmosphäre verglüht. Die beiden Orbitaltriebwerke geben dem Shuttle schließlich den letzten "Schub" in die Umlaufbahn. Sie werden auch für größere Manöver benötigt und dienen letztlich dazu, das Shuttle zum Wiedereintritt zu verlangsamen. Außerdem beinhaltet die Nase des Orbiters ein Feinsteuerungssystem, bestehend aus vielen Stickstoffdüsen, um Neigung, Gieren und Rollen außerhalb der Atmosphäre zu gewährleisten. Beim Wiedereintritt wird diese Steuerung zugunsten der konventionellen Höhen-, Seiten- und Querkontrollen abgeschaltet und das Shuttle gleitet zu einer (hoffentlich) sicheren Landung.



## Shuttle

Hersteller:

Virgin

Muster von:

Hersteller

Genre:

Simulation

Preis:

ca. DM 100,-

Erhältlich:

seit März

Anzahl der Spieler: 1

Anzahl Disketten: 2

2 Spieler simultan: Nein

1 MByte benötigt: Ja

2.Drive empfohlen: Nein

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

Festplatte

Steuerung über:

Joystick, Maus und

Tastatur

Besonderheiten:

-

+ Extrem detaillierte Simulation, ein Spiel für Monate, zwölf Missionen

- Schlichte, langsame Grafik, lange Einarbeitungszeit vonnöten

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 63%

SOUND 60%

MOTIVATION 68%

AMIGA GAMES

69%

GESAMT-WERTUNG

# It's PLAY TIME ...!

**MULTIFORMAT - MAGAZIN**  
**SUPER TIPS&TRICKS**  
**MEGA POSTER**

Wer sich jetzt über die besten Spieleneuerscheinungen aller Computersysteme, Tips&Tricks, Komplettlösungen und News aus der Szene informieren will - braucht **Play Time**.

**Play Time** - ist  
**LESESPIELEVERGNÜGEN**  
auf 132 Seiten.  
Monat für Monat.

Ab 7. April überall im  
Zeitschriftenhandel.

**Konsolen** und Handhelds

**Amiga**

**PC**



## Mädel in Action

# ENTITY

**Emanzipation ist angesagt. Hüpfen und rannten bislang immer nur männliche Muskelprotze über den Screen, so darf sich nun erstmals auch eine Frau in den Kampf gegen die schrecklichen Gegner begeben.**

Wer schon einmal ein Game aus der Spiele-Softwareschmiede von LORICIEL mit seinem Computer gespielt hat, der weiß, daß einiges auf einen zukommen muß, wenn man schon beim Öffnen der Packung mit drei Disketten konfrontiert wird. Wer noch nicht das Vergnügen mit LORICIEL hatte, dem kann ich spätestens jetzt empfehlen, sich doch einmal an solche Spiele mit diesem eigenwilligen Firmen-Logo heranzuwagen. Er wird ganz bestimmt nicht enttäuscht werden. Doch nun zu diesem Zeitreise-

Spiel ENTITY. Bei diesem ziemlich abenteuerlichen und aufregenden Spiel geht es um ein schreckliches irdisches Monster mit Namen ENTITY, das sehr lange Zeit in einem Monolythen eingeschlossen war. Dessen Bezwin-ger war Milgrim, der es nicht nur durch diesen Sieg, sondern auch aufgrund seiner vielseitigen und außergewöhnlichen Fähigkeiten schaffte, als das jüngste Mitglied in den „Rat der ewig Weisen“ aufgenommen zu werden. Dieser Rat besteht aus nur fünf Mitgliedern. Jedes dieser Mitglieder repräsentiert einen

**Entity bietet solide Action und gute Grafiken.**



eigenen Level, sprich eine einzelne Welt. Grafisch sind diese Welten extrem abwechslungsreich und selbstverständlich bieten sie

auch unterschiedliche Gegner. Die Welten sind Ur-Zeit, Höhlen-, Berg-, Urwald- und Apocalypse-Welt. Viele Jahre später wurde



Die Grafikvielfalt bei Entity sorgt für eine hohe Langzeitmotivation. Leider schwächen technische Mängel und eine zu pingelige Steuerung den guten Eindruck. Wer jedoch nichts gegen einen hohen Schwierigkeitsgrad hat, kann mit diesem Spiel zufrieden sein.





Milgrim vom Rat zum Großen Weisern ernannt. Nun ist Milgrim verschwunden - vermutlich durch eine Reinkarnation für immer verwandelt. Doch er hinterließ glücklicherweise eine Botschaft an seine bezaubernde Tochter Anthemis, denn sie wird unsere Heldin in diesem Spiel werden. Sie ist die Auserwählte und einzige, die dieses Monster zur Strecke bringen kann - den Spieler eingeschlossen. Die wirklich einzige wirksame Waffe dafür ist der magische Bumerang von Erinweh

(endlich einmal etwas anderes), doch dazu werden fünf Kristalle (einer pro Welt) benötigt, die wiederum von den fünf Weltenwächtern (ebenfalls Monster) bewacht werden. Um diese aber letztendlich ausfindig zu machen und zu bekämpfen, sind in jeder Welt verschiedene Pergament-Papiere zu suchen (welche natürlich mit verstreichernder Zeit immer mehr verblassen). Auf diesen steht wo die drei Teile eines Zepters in dieser momentanen Welt zu finden sind, um das Mon-

## - 1A SOFT -

Jede 1A SOFT DISK 4,00 DM

Fordern Sie unser Info an.  
Bestellannahme Rund um die Uhr.

Dieter Hähnel  
Lempertstr. 9  
4833 Blomberg  
Tel. 05235 / 7792  
Fax. 05235 / 2794

Katalogdisketten 5,00 DM incl. Spiel und Viruskiller  
Versand per NN 8,00 DM Vorkasse 5,00 DM

01: WZZY'S QUEST gutes Spiel (1 MB)	16: DATENBANK guten Verweilen	44: CHINA CHALLENGE II einfach klasse	73: ZERG sehr gutes Rollenspiel
02: TEXT Textverarbeitung	18: HAUSHAFTBUCH verweilen können	45: MISSILE COMMAND Action Spiel	74: DRAGON CAVE der absolute Hit (1 MB)
03: BYD Spiele mit 50 Levels	19: RISK Strategie	47: CG4 EMULATOR simuliert den CG4	75: WERNER ein super Spiel (1 MB)
04: DISK SORT III klassiker verweilen	20: GALACTIC WORM Spiel	49: BUNDESLIGA Weltturnier Spiel	77: TUMBLER STREET ein super Spiel (1 MB)
05: VIDEOGATE I entlang für Action	21: MECHFIGHT kampf der roboter	50: MOONBASE Weltturnier Spiel	81: SKAT klassiker
06: DRUNKER TOOLS braucht man	22: BLACK JACK karten simulation	51: SCHACH sehr spielerisch	87: ASTRO klassiker in das starme
07: STAR TREK super Spiel 2 disk	23: DOWNHILL als simulation	52: KNIEFEL gute umsetzung	91: ERDKUNDE super gemacht
08: BILLARD simulation	25: DRIP geschicklichkeitsspiel	54: SCHREIBKURS schreibmaschinen kurs	98: DAME klassiker umsetzung
09: GAG DISK ladet programme	26: LABELPANT erhalten netzen u. drucken	57: COSMOZ schonspiel	102: AMIGA POKER klassiker spieleautomat
10: PLATTEN U. CD verweilen	27: THE DEATH ein musik Spiel	58: GALGENVOGEL wörter spielen	107: RECHENTRAINER für schüler
11: MANDEL MOUNTAINS handgezeichnet	31: WIZZERD OF SOUND musik selber machen 2 disk	60: MASTER VIRUS KILLER erkennt u. vernichtet viren	110: IMBISS werden sie imbis wackler
12: GELDSPIELAUTOMAT fesselt sie	34: DE LUXE HAMBURGER balletspiel	63: TESTIK neue testverfahren	116: AMIGA KURS alles über den AMIGA disk
13: VIRUS DISK viren killer	36: IMPERIOR strategie	65: PASSWORT schützt sie disketten	120: EVIL TOWER action aventura
14: COPY DISK verschiedene copy's	37: ATLANTIS sehr gutes rollenspiel	68: DENKSPIELE kognitive entwickelung gut	124: DISK REPARATUR disketten reparieren
15: RETURN TO EARTH strategie	41: MEGABALL versteckt macht köstlich		

LEERDISKETTEN : 3,5 \* 2 DD 10 Stück 8,30 DM 50 Stück 40,00 DM 100 Stück 77,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN	LAUFWERKE	1A SOFT PAKETE DER SPITZENKLASSE
AMOK ..... 67	3,5" extern nur ..... 139,00 DM	SONIX SOUNDS ..... paket mit 8 Disk. .... 36,00 DM
BAVARIAN ..... 11	3,5" intern A 200 ..... 129,00 DM	SPIELE PAKET ..... anwender paket 12 Disk. 46,00 DM
FOCUS ..... 4	3,5" intern A 500 ..... 129,00 DM	ANWENDER ..... super paket 14 Disk. 46,00 DM
FRENCH ..... 181	5,25" extern nur ..... 169,00 DM	SCHULPAKET ..... paket mit 8 Disk. .... 30,00 DM
FRANZ ..... 210	Datenbank CG4 - AMIGA	MUSIK PAKET ..... 1 A SUPER Paket ..... paket mit 10 superstimmen ..... 79,00 DM
KICKSTART ..... 150	Mit dem Label können sie die 1541 floppy am Amiga erschaffen und software nur 30,00 DM	1 A STEUER 82" das neue Steuerprogramm
TIME ..... 133	Neu überzettelt !! Neu übersetzt Englische Anleitungen mit Deutsche Text Handbuch nur 30,00 DM	Mit diesem Programm können Sie auf einfache weise Ihre komplette Lohn- und Einkommenssteuerklärung 1992 erstellen. Mit Druckfunktion: Einleitungs Preis nur 49,00 DM
MILGRAM ..... 11		1 A WIRTSCHAFT mit vielen Programmen
TAIFUN ..... 11		25. Teilerweiterung. Verschieb. into Makro. Kopierprogramme und vieles mehr nur 19,90 DM
ANTARES ..... 89		
CACTUS ..... 42		
BAAR ..... 240		

### Action-Jump & Runs im Vergleich

**Assassin**  
Team 17 kommt mit seinem Spiel deutlich besser weg, denn das Gameplay ist wesentlich durchdachter und abwechslungsreicher als Enty.

**Grafik =    Gameplay +    Gesamt +**

**Lionheart**  
Grafisch ist der Knüller von Thalion haushoch überlegen. Dasselbe gilt für das Gameplay und die konsolenmäßigen Elemente. Wer sollte Lionheart schlagen?

**Grafik +    Gameplay +    Gesamt +**

**BC Kid**  
Der niedliche Kniprs schlägt sich in diesem Elitevergleich hervorragend. Grafisch hat er zwar das Nachsehen, doch spielerisch muß er sich vor niemandem verstecken.

**Grafik +    Gameplay +    Gesamt +**

# Joysoft

## BODY BLOWS

54.90

- A-TRAIN \*\*\* 99,90
- ALIEN III \* 69,90
- AMBERMOON dt. \* 99,90
- ARABIAN NIGHTS \*\*\* 69,90
- B-17 \*\* 84,90
- BAT. ISLE DATA II dt. \* 49,90
- BATTLEODDS \* 69,90
- BLACK SECT \*\*\* 84,90
- BM PRO 2.0 dt. 79,90
- CAPTIVE II \*\*/ \* 79,90
- CHAOS ENGINE \*\* 64,90
- CHUCK ROCK II \* 69,90
- CREATORS II \*\*/ \* 64,90
- CREEPERS \*\*/ \* 64,90
- D-DAY \* 99,90
- DARKMERE \*\*/ \* 74,90
- DAY O. TENTACLE \*\*/ 79,90
- DUNE II \* 79,90
- EISHOCKEY MAN. dt. 79,90
- ELITE 2 \* 79,90
- ENTITY \*\*/ \* 79,90
- FATAL STROKES \* 79,90
- FLASHBACK \*\*/ \* 89,90
- FLIES \*\* 79,90
- FOOTB. MANAGER III 69,90
- GUNSHIP 2000 \*\*/ \* 84,90

## GATEWAY \* 84,90

## HANNIBAL \*\*/ \* 79,90

## HIRED GUNS \*\*/ \* 69,90

## HUMANS DATA \*\*/ \* 69,90

## JONATHAN dt. 89,90

## KGB dt. 69,90

## LEMMINGS 2 \*\* 74,90

## LIONHEART \*\* 69,90

## LOTUS 1-3 \*\* 64,90

## METALIC POWER \*\*/ \* 94,90

## METAMORPHOSIS \* 69,90

## OUTLANDER \*\*/ \* 79,90

## PLAYER MANAGER II \* 69,90

## RAGNAROK \*\* 79,90

## SHADOWWORLDS \*\* 69,90

## SOCCER KID \*\*/ \* 74,90

## SPACE CRUSADE II \* 69,90

## ST. THOMAS dt. \* 79,90

## STARBYE NO.2 \*\* 79,90

## TORADO \* 84,90

## TRAIN IT \* 74,90

## TRANSCARTICA \*\* 64,90

## UNIV. MASTERS \*\*/ \* 74,90

## VALHALLA \*\* 69,90

## WALKER \*\*/ \* 69,90

## WINTER CHALLENGE \* 74,90

## WHALES VOYAGE \*\* 69,90

## DESERT STRIKE

74.90

## SONDER ANGEBOT

4D SPORT BOXING 24,90

APPRENTICE 19,90

AUFLERSTULZ 19,90

BANE OF C.F. FORGE dt. 39,90

BARDS TALE III 29,90

BLUES BROTHERS 19,90

CAPTIVE \*\* 24,90

CELTIC LEGEND dt. 29,90

CHART ATTACK 24,90

CISCO HEAT \*\* 19,90

COHORT 19,90

DEUTEROS \*\* 49,90

DOUBLE D.BILL \*\* 19,90

ELVIRA II engl. 24,90

GAZZA II 19,90

HEART OF CHINA \*\* 39,90

HUDSON HAWK 19,90

JACK NICK. GOLF 24,90

KEYS OF MARAMON 19,90

PERIA 9,90

PRINCE OF PERSIA 24,90

QUEST + GLORY \*\* 29,90

WOLFCHILD 29,90

79.90

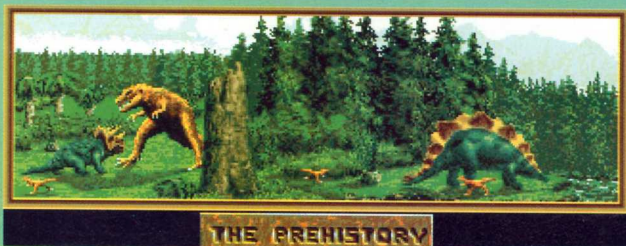
VERSEND: DÜRENER STR. 394 5000 KÖLN 41 0221/4301047-49 FAX 0221/4302167  
5000 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566 5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526  
5000 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726 4000 D'torf 1, Pempelfortstr. 47, 0211/364445  
6000 Frankfurt 1, Fahrgasse 17, 069/280170, bald neu: 4300 Essen, 5100 Aachen, 5400 Koblenz



ster wirkungsvoll zu bekämpfen. In die, für den Einstieg ins Spiel und zum Eingewöhnen, erste Welt wird unsere Heldin von Milgram persönlich "geschickt". In den sehr guten Animationen im Vorspann verwandelt sich unsere jugendliche Heldin in einen kämpfenden Vamp, die ihre Abenteuer in vorgeschichtlicher Zeit beginnt. Daß ihre Gegner, die allesamt aus der Tierwelt kommen,

die Vorgabe geht einfach viel zu schnell zur Neige). Außerdem kann unsere Heldin (wenn der Joystick-Macho nicht aufpaßt) viel zu schnell vom baldigen Tode ereilt werden, und dann heißt es doch plötzlich "Game Over". Meistens natürlich dann, wenn man kurz vorm Ziel bzw. vor dem Sprung in die nächste Welt ist. Glücklicherweise haben die Programmierer auch an den meistens

lassen, ein weiteres Leben schenken bzw. zusätzliche Energiepunkte verleihen oder unverwundbar machen, von den diversen Waffen-Arten bis hin zu den Zeptern und Pergament-Rollen und und und. Wenn sich LORICIEL vielleicht noch dazu verleiten lassen könnte, den doch sehr gut gelungenen Sound abschaltbar ins Spiel zu integrieren, könnte dieses Action-Game



nicht zu den harmlosesten zählen, kann sich jeder wohl denken. So richtig brisant wird es aber erst, wenn man - so ganz nebenbei - auf den oberen Bildschirmrand sieht und feststellen muß, daß auch nur der leichteste Kontakt mit einem dieser "lieben" Tieren unserer Heldin jeweils ein Prozentstückchen ihrer Kraft kostet (und

doch recht schnell verzweifeln und fluchende Spieler gedacht, und der per Joystick oder auch mittels der Pfeil-Tasten sehr leicht zu steuernden Heldin einige recht nützliche und hilfreiche Utensilien mit auf den beschwerlichen Weg mitgeben. Ob es nun verschiedene Dinge sind, die unsere Heldin für gewisse Zeit fliegen

eine weitaus größere Spielerschicht ansprechen. Aufgrund der Optik vergleicht man dieses Spiel natürlich sofort mit Lionheart, Assassin oder Turrican II. Mit den genannten Titeln kann dieses Spiel trotz gewisser Stärken kaum mithalten. Das Scrolling ist mitunter sehr ruckelig und die Animationen nicht unbedingt begeisternd. Ähnlich verhält es sich mit den Hintergrundgrafiken. Der Detailreichtum kann überzeugen, an die Klasse von Lionheart kommt es jedoch bei weitem nicht heran. Diese Punkte wären noch zu verkraften, was jedoch den Sprung in die Spitzenklasse letztendlich wirklich verhindert, ist die Steuerung. Allzu empfindlich und pixelgenau muß man über die Plattformen springen, und oft genug beißt man aus lauter Frustration in den Joystick, weil man einen Pixel zu weit gesprungen ist. Um es noch einmal klarzustellen. Gut ist Entity schon, jedoch ist die Konkurrenz besser.



Hersteller:  
**Loriciel**  
Muster von:  
Hersteller  
Genre:  
**Arcade-Action**  
Preis:  
**ca. DM 90,-**  
Erhältlich:  
**seit Mai**

Anzahl der Spieler: **1**  
Anzahl Disketten: **3**  
2 Spieler simultan: **Nein**  
1 MByte benötigt: **Ja**  
2-Drive empfohlen: **Nein**  
Festplatte empfohlen: **Nein**  
Englisch benötigt: **Nein**  
Unterstützt:

Steuerung über:  
**Joystick, Tastatur;**  
Besonderheiten:  
**Läuft nicht auf A1200!**

+ **Gute Grafiken, passable Soundunterma- lung, vielfältig**

- **Empfindliche Steuerung, leichtes Ruckeln, sehr schwer**

GAMEPLAY **65%**

GRAFIK **80%**

SOUND **77%**

MOTIVATION **78%**

**72%**



Malen ohne Zahlen

# KID PIX

Bei diesem Malprogramm dachte Electronic Arts speziell an die kleinen Kinder. Benutzerfreundlich sollte den Kleinen der Einstieg in die Computerwelt ermöglicht werden.

Electronic Arts will uns hiermit nicht einen Konkurrenten zu Deluxe Paint, das übrigens auch von ihnen stammt,

herumärgert. Ob Ihr es nun glaubt oder nicht, das Programm arbeitet komplett ohne Buchstaben. Man braucht nicht lesen zu

bern. Um angehenden Picassos auch genügend Betätigungsfelder zu bieten, gibt es über zwanzig verschiedene Arten von magischen Pinseln. Die einen zaubern Sternwolken auf den Bildschirm, während die anderen mit Spritzern auf dem Bildschirm herumklecksen. Ähnlich funktioniert die Stempelfunktion. Über hundert verschiedene Motive, wie zum Beispiel Eis-Cornetts, Monde, Herzen, Flugzeuge, Elefanten und Fahrräder, lassen sich auf den Bildschirm drucken. Ein spezieller Radierer steht auch noch zur Verfügung. Der erfüllt nicht nur die gewöhnlichen Eigenschaften, sondern radiert auch wie ein Feuerwerk. Außergewöhnlich ist der elektrische Mixer, mit dem man Bilder in die Luft gehen lassen kann. Als Grafik-Modus steht übrigens nur 640x256 in 16 Farben zur Verfügung. Für die ganz jungen Kinder kann man übrigens die Menüleiste noch weiter abspecken, um damit allzu große Verwirrungen von vornherein zu verhindern.

Kid Pix läßt sich wirklich allen jungen Eltern empfehlen, die ihren Kindern schon einmal einen Einstieg in die komplizierte Computerwelt bieten wollen. Kinder verlieren somit schon sehr früh die Angst vor Computern und vor dem Umgang damit. Diese Idee wurde interessant und witzig umgesetzt. Grafik-Profis, die auf Funktionsvielfalt setzen, sollten jetzt keine Wunder erwarten, sondern sich lieber wo anders umsehen.

(hi)



Kinderfreundlich, putzig und originell zeigt sich das Malprogramm von E.A.

unterjubeln. Kreativerweise wurde eine ganz andere Zielgruppe bei Kid Pix anvisiert. Der Programmierer Craig Hickman scheint eine besondere Vorliebe für Kinder zu haben, zumindest wenn es seine eigenen sind. Er entwickelte nämlich Kid Pix für seinen kleinen Sohn, der immerhin stattliche drei Jahre alt ist und sich mit seinen ersten Wör-

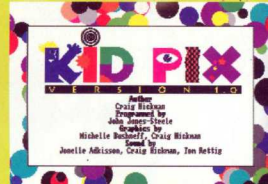
können, kann aber tatsächlich das Programm komplett bedienen.

**KidPix** heimst den Originalitätspreis ein! Ein interessantes Konzept für Kinder, gekonnt umgesetzt.

Die kleinen Icons, die per grafischer Darstellung ihre Funktionen erläutern, sind übrigens auch etwas aus der Reihe getanzt. Lustigerweise hat jede Funktion auch noch ihren eigenen Soundeffekt, und mit ein bißchen Übung kann man doch glatt ein bißchen Musik aus den Lautsprechern hervorza-



Die Fragezeichenfunktion beim Radiergummi bringt verschiedene Zeichnungen zum Vorschein.



Hersteller:  
Broderbund/ E.A.

Muster von:

Selling Points

Genre:

Malprogramm

Preis:

ca. DM 60,-

Erhältlich:

seit März

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

3

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Ja

2-Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

-

**+** Kinderleichte Benutzerführung, witzige Ideen

**-** Nicht allzu komplex

KONZEPT 70%

FUNKTIONEN 66%

HANDHABUNG 86%

GESTALTUNG 72%

AMIGA GAMES

78%  
GESAMT-WERTUNG



# Traumhafte

# ALPTRÄUME

## Das Referenzheft für ROLLENSPIELE

Entdecken Sie mit **Games Disc Mag** eine neue Welt der Computerspiele!



PC GAMES verrät in diesem Sonderheft alles Wissenswerte über die aktuellen PC-Rollenspiele und zeigt, welche einzigartige Welt sich dahinter verbirgt:

- Geschichte und Ursprung des Rollenspiels
- Entwicklungsberichte und Interviews
- Über 20 ausführliche Tests der aktuellsten PC Rollenspiele
- Live-Rollenspiele
- Zukunftsvisionen



Ab dem 28. April überall im Zeitschriftenhandel

für nur DM **9,80**

1



## Lemmings 2

Das wohl am längsten erwartete Spiel kann einen traumhaften Start verbuchen. Lediglich Der Patrizier von Ascon schaffte vor sieben Monaten den Einstieg auf Platz 1 der Charts, wo es anschließend auch vier Monate blieb. Wir befragten Selling Points-Alliance, die deutsche Vertretung von Psygnosis, zu der Platzierung von Lemmings 2. Dort zeigte man sich recht gefaßt und teilt uns kurz und bündig seine Meinung mit: "Wie erwartet!", meinte Jörg Rohrer von Alliance. Glückwunsch nach Gütersloh!

2



## Der Patrizier

Der Wirtschaftssimulationshit von Ascon hält sich als ehemalige Nummer 1 hartnäckig in der Spitzengruppe der Charts, und das nun schon im siebten Monat. Was meint Holger Flöttmann, Geschäftsführer von Ascon zu dem dauerhaften Erfolg von Der Patrizier? "Natürlich freut es uns sehr, zu sehen, daß unser Titel nach sieben Monaten noch derart hervorragenden Anklang bei den Kunden findet, die auch bereit sind, dies finanziell zu honorieren. Dieses kann uns nur dazu ermutigen, konzentriert nur ausgewählte Projekte zu entwickeln, ganz nach dem Motto: 'Weniger ist mehr!'"

4



19



# media control

Einen traumhaften Start kann Psygnosis mit Lemmings 2 verbuchen. Wie lange bleibt es wohl Spitzenreiter?

Plazierung	Titel	Hersteller	Monat
1 (neu)	Lemmings 2	Psygnosis	1
2 ( 1)	Indiana Jones IV	Lucas Arts	4
3 ( 3)	History Line	Blue Byte	3
4 ( 2)	Wing Commander	Origin	3
5 ( 5)	Der Patrizier	Ascon	7
6 ( 4)	Das Schwarze Auge	Attic	4
7 (19)	Bund. Manager Prof.	Software 2000	16
8 ( 7)	Monkey Island II	Lucas Arts	9
9 (13)	Civilization	Microprose	7
10 ( 9)	Sensible Soccer	Mindscape	9
11 (10)	Street Fighter II	U.S.Gold	2
12 ( 8)	Lotus III	Gremlin	6
13 (11)	1869	Max Design	7
14 (18)	The Humans	Mirage	5
15 (16)	Airbus A320	Thalion	15
16 ( 6)	Pinball Fantasies	21st Century	5
17 (17)	Formula 1 Grand Prix	Microprose	14
18 (20)	Pinball Dreams	21st Century	12
19 (15)	Fire & Ice	Mindscape	6
20 (12)	B.M.Prof.-Limited Ed.	Software 2000	3



## Civilization

Im siebten Monat konnte sich Sid Meiers Strategiehit noch einmal um satte vier Positionen nach vorne schieben. Uwe Fürstenberg, PR-Manager bei Microprose, verwundert dies nicht sonderlich: "Civilization gehört zu unseren Bestsellern: Es spricht für die Qualität des Produktes, wenn es u. a. auch von der Bundeszentrale für politische Bildung als "sehr empfehlenswert" bewertet wird. Aufgrund des Erfolges mit dem Spiel, haben wir Civilization kürzlich auch in das ST- und Macintosh-Format konvertiert."

17



## Formula 1 Grand Prix

Seit 14 Monaten hält sich nun die perfekte Formel 1-Simulation von Programmierlegende Geoff Crammond in den Charts. Auch hierzu fallen Uwe Fürstenberg von Microprose ein paar passende Worte ein. "Formula 1 Grand Prix hat das Potential, wesentlich höhere Abverkäufe zu erzielen. Durch marketing- und verkaufsstrategische Unterstützungsmaßnahmen werden wir versuchen, die Rangfolgen noch um einige Plätze zu verbessern." Wollen wir doch einmal sehen, ob die Marketingmaßnahmen tatsächlich Einfluß auf die Charts haben.

# Up & Down

Der Einstieg von Lemmings 2 ist besonders bemerkenswert, da es erst in der letzten Woche des Erhebungszeitraums auf den Markt gekommen ist. Mich freut es, zu sehen, daß Wing Commander bereits wieder auf dem absteigenden Ast ist. Letztendlich kommt es doch nicht auf einen großen Namen an, sondern auf die Qualität des Produkts. Und die ist für 95 Prozent unserer Leser einfach schlecht. Interessant ist übrigens, daß der Bundesliga Manager Professional wieder in die Top Ten emporklettern konnte, und das im 14ten Monat seiner Zugehörigkeit! Relativ zügig rutschte Pinball Fantasies aus der Spitzengruppe. Der Nachfolger scheint somit nicht den selben Verkaufserfolg zu haben. Leider wird wohl Fire & Ice in der nächsten Ausgabe nicht mehr in den Top 20 vertreten sein. Dieses Top-Spiel hat leider nie in den Spitzenkampf eingreifen können. Vielleicht kann Andrew Braybrook demnächst mit Uridium 2 wieder einen echten Top-Seller landen, zu wünschen wäre es ihm auf alle Fälle.

W-1000 Berlin 21  
Oldenburger Str. 44  
Ecke Waldenserstr.7  
Tel.: 030/3962821  
W-1000 Berlin 45  
Osodorf Str. 13  
Tel.: 030/172692

O-1034 Berlin  
Böhlenger Str. 23  
Tel.: 030/5892067  
O-1071 Berlin  
Rodenbergstr. 6  
Tel.: 030/4491026  
O-1330 Schwedt/Oder  
Ringstr. 8  
Tel.: 03332/31620

W-2000 Hamburg 76  
Beefhöfener Str. 57  
Tel.: 040/224633  
W-2000 Hamburg 13  
Beim Schump 21  
Tel.: 040/458115  
W-2300 Kiel  
Sternstr. 18  
Tel.: 0431/970046

W-2400 Lübeck  
Wakenitz Str. 7  
Tel.: 0451/794345  
W-2820 Bremen 71  
Frisenberger Str. 54  
Tel.: 0421/607404  
W-2900 Oldenburg  
Edewechter Land Str. 47  
Tel.: 0441/501445

O-3014 Magdeburg  
Braunschweiger Str. 104  
Tel.: auf Anfrage  
W-3180 Wolfsburg  
Eitelkamp 5  
Tel.: 0536/141818  
W-3300 Braunschweig  
Hohwedder Str. 10  
Tel.: 0531/508231

O-3300 Schönebeck  
Ahornstr. 11  
Tel.: 0391/5615821  
W-3340 Wolfenbüttel  
Heimstättenweg 23  
Tel.: 05331/61820

W-3400 Göttingen  
David-Hilbert-Str. 7  
Tel.: 0551/46563  
W-3500 Kassel  
Lange Str. 81  
Tel.: 0561/39463  
W-4000 Düsseldorf 30  
Gneisenoustr. 1  
Tel.: 0211/4910187

W-4040 Neuss  
Himmertstr. 20  
Tel.: 02131/278967  
W-4050 München  
gladbach  
Neusser Str. 210  
Tel.: 02161/601556  
W-4100 Duisburg 1  
Ulrichstr. 2-4  
Tel.: 0203/21084

W-4150 Krefeld  
Kölner Str. 45  
Tel.: 02151/300409  
W-4220 Dinslaken  
Friedrich-Ebert-Str.93  
Tel.: auf Anfrage

W-4250 Bottrop 1  
Essener Str. 6  
Tel.: 02041/21973  
W-4300 Essen 1  
Mollke Str. 36  
Tel.: 0202/7629  
W-4330 Mülheim  
Delle 47  
Tel.: 0208/390370  
W-4350 Recklinghausen  
Dortmunder Str. 31  
Tel.: 02361/491239

W-4400 Münster  
Ferdinand Str. 8  
Tel.: 0251/278515  
W-4440 Rheine  
Auf dem Thie 8  
Tel.: 05971/2219  
W-4500 Osnabrück  
Petersburger Wall 17  
Tel.: 0541/586809  
O-4500 Dessau  
Kavalierstr. 9  
Tel.: 0340/213109  
W-4600 Dortmund 50  
Stückumer Str.420  
Tel.: 0231/759786

W-4630 Bochum  
Herner Str. 383  
Tel.: 0234/531018  
W-4800 Bielefeld  
Schloßstr. 1  
Tel.: 0521/158033  
W-5000 Köln 1  
Von-Weich-Str. 20-22  
Tel.: 0221/121806  
W-5000 Köln 41  
Gottsweg 149  
Tel.: 0221/446499  
W-5300 Bonn  
Schieflängels Weg 24  
Tel.: 0228/625076  
W-5400 Koblenz  
Markenblöcher Weg 24  
Tel.: 0261/31848  
W-5500 Trier  
Zuckerbrotstr. 21  
Tel.: 0651/40532  
W-5600 Wuppertal  
Friedrich-Engels-Allee 296  
Tel.: 0202/81118  
W-5760 Arnsberg-Neheim  
Lange Wende 30  
Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen  
Bergischer Ring 5  
Tel.: 02331/26774  
W-4800 Bielefeld  
Friedenstr. 2  
Tel.: 02304/2813  
W-5800 Lüdenscheid  
Schützenstr. 2  
Tel.: 02351/86 02 81  
W-6000 Frankfurt-  
Bockenheim  
Am Weingarten 11  
Tel.: auf Anfrage  
W-6300 Gießen  
Bahnhofstr. 6  
Tel.: 0641/71967  
W-6350 Wetzlar  
Allensbergstr. 20  
Tel.: 06441/54520  
W-6520 Worms  
Luisenstr. 10  
Tel.: 06241/88444  
W-6600 Saarbrücken  
Mainzerstr.78  
Tel.: 0681/638629

W-6630 Saarlois-  
Fraulautern 3  
Saarbrücker Str. 22  
Tel.: 06831/88159  
W-6650 Homburg  
Karlbergstr. 16/  
Eingang La Soule Platz  
Tel.: 06841/75142  
W-6670 St. Ingbert  
Ludwig Str. 14  
Tel.: 06894/382850  
W-6680 Neunkirchen  
Bahnhofstr. 13  
Tel.: 06821/26797  
W-6690 St. Wendel  
Bahnhofstr.12  
Tel.: auf Anfrage  
W-6720 Speyer  
Wormser Landstr.24  
Tel.: 06232/49107  
Fax:06232/49108,  
Volker Franz  
W-6750 Kaiserslautern  
Fabrikstr. 3  
Tel.: 0631/67411  
W-6780 Pirmasens  
Alleestr. 3  
Tel.: 06331/75150

W-6800 Mannheim  
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisen-  
ring. Tel.: 0621/101203  
W-7000 Stuttgart 40  
Straßburger Str. 45  
Tel.: 0711/874087  
O-7033 Leipzig  
Dreiländerstr. 17  
Tel.: 0341/4878781  
W-7500 Karlsruhe 1  
Lessingstr. 5  
Tel.: 0721/853360  
W-7800 Freiburg  
Lehener Str. 24  
Tel.: 0761/287112  
W-7850 Lörrach  
Kreuzstr. 104  
Tel.: 07821/49690  
W-8000 München 5  
Reichenbachstr. 33  
Tel.: 089/2021285  
W-8134 Pocking  
Schloßberg 2/  
im Bahnhof Posenhofen  
Tel.: 08157/4088  
W-8520 Erlangen

Lange Zeile 82  
Tel.: 09131/26658  
W-8630 Coburg  
Kosenerstr. 26  
Tel.: 09561/63831  
W-8700 Würzburg  
Bergmeistergasse 2  
Tel.: 0931/12290  
W-8960 Kempten  
Krausenstr. 33  
Tel.: 0831/17762  
O-9072 Chemnitz  
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

W-8630 Coburg  
Kosenerstr. 26  
Tel.: 09561/63831  
W-8700 Würzburg  
Bergmeistergasse 2  
Tel.: 0931/12290  
W-8960 Kempten  
Krausenstr. 33  
Tel.: 0831/17762  
O-9072 Chemnitz  
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

W-8630 Coburg  
Kosenerstr. 26  
Tel.: 09561/63831  
W-8700 Würzburg  
Bergmeistergasse 2  
Tel.: 0931/12290  
W-8960 Kempten  
Krausenstr. 33  
Tel.: 0831/17762  
O-9072 Chemnitz  
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

W-8630 Coburg  
Kosenerstr. 26  
Tel.: 09561/63831  
W-8700 Würzburg  
Bergmeistergasse 2  
Tel.: 0931/12290  
W-8960 Kempten  
Krausenstr. 33  
Tel.: 0831/17762  
O-9072 Chemnitz  
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

**Sofort kaufen! Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich! Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.**

# 1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!  
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.  
Und dann neu und originalverpackt kaufen.  
Oder einfach zurückgeben.



# 2. SHOPPEN SIE MIT!

## Der Preisknüller:

**A600/A1200 Speicher-  
erweiterung, mit 2MB  
RAM bestückt  
nur DM 299,-**

**A1200 Festplatte intern,  
85 MB/16ms  
nur DM 555,-  
oder \*DM 29,- mtl.**

**A500 Speichererweiterungen  
auf 2,5MB DM 222,-  
auf 2,5MB m.Uhr DM 248,-  
auf 1MB DM 59,-  
auf 1MB m.Uhr DM 69,-  
3,5" Laufwerk DM 159,-**

## Bi-Turbo Systeme für Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m. 1MB 499,-/\*29,- mtl.  
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m. 4MB 699,-/\*31,- mtl.  
Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 1MB 799,-/\*32,- mtl.  
Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 4MB 999,-/\*34,- mtl.  
Co-Prozessor 68882 (20 MHz) z. Aufrüsten nur 179,-

## Festplattenfestival für Amiga 500

105MB 0MB RAM 899,-/\*33,- mtl.  
105MB 2MB RAM 1095,-/\*35,- mtl.  
105MB 4MB RAM 1285,-/\*37,- mtl.  
105MB 6MB RAM 1475,-/\*39,- mtl.  
105MB 8MB RAM 1665,-/\*41,- mtl.  
210MB 0MB RAM 1199,-/\*36,- mtl.  
210MB 2MB RAM 1395,-/\*38,- mtl.  
210MB 4MB RAM 1585,-/\*40,- mtl.  
210MB 6MB RAM 1775,-/\*42,- mtl.  
210MB 8MB RAM 1965,-/\*44,- mtl.

**\*Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

**Wenn auch  
Sie ein SOFT  
& SOUND  
Geschäft  
eröffnen  
wollen, rufen  
Sie uns an!  
Telefon:  
0211 /  
63 30 06**

**SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/ 64 111 23**  
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

Auf den Highways ist die Hölle los

# International Truck Racing

Die Firma Zeppelin Games bietet ein Remake bekannter Rennauto-Spiele auf dem Amiga an, das jedoch kaum zu gefallen weiß.

In International Truck Racing geht es darum, seinen 38 Tonner mit Anhänger im Rennen gegen fünf Konkurrenten möglichst als ersten durch das Ziel zu bringen. In sechs verschiedenen Ländern wird auf jeweils verschiedenen Rundkursen gestartet. Vor dem eigentlichen Rennen muß man einmal die

Rennstrecke in möglichst kurzer Zeit abfahren. Der Computer ermittelt simultan für die von ihm gesteuerten Konkurrenzfahrzeuge eine Vergleichszeit. Je besser die selbst gefahrene Zeit ist, um so besser wird der bei dem Rennen zugeleitete Startplatz sein. Anschließend muß noch die Härte der Reifen gewählt werden. Je weicher der Reifen, um so besser läßt sich der Truck über

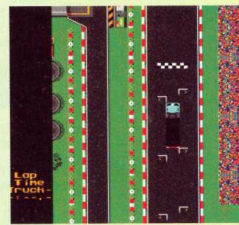
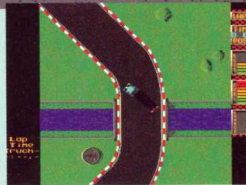
Eine interessante Idee wurde von Zeppelin nur unterdurchschnittlich umgesetzt.

die Bahn steuern, doch um so stärker wird der Abrieb der Reifen sein. Beim dann folgenden Rennen muß man sich an die Spitze der LKW-Kolonnen setzen, wobei man die Gegner auch rammen und abdrängen kann. Bei solchen Manövern zieht sich der eigene Truck jedoch auch Schäden zu. Nach einigen Runden sollte man auch mal bei seiner Pit vorbeischaun, um die vorhandenen Schäden des LKWs ausbessern zu lassen, die Reifen zu wechseln und den Treibstoff aufzufüllen, sonst kann man das Rennen nicht zu Ende fahren. Wer die vorgeschriebene Route verläßt, um eine Abkürzung zu nutzen, wird schnell disqualifiziert. Von Soundeffekten ist während der Spielphasen nicht viel zu hören, die Grafik ist durchschnittlich gut.

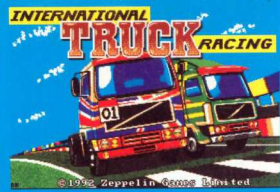
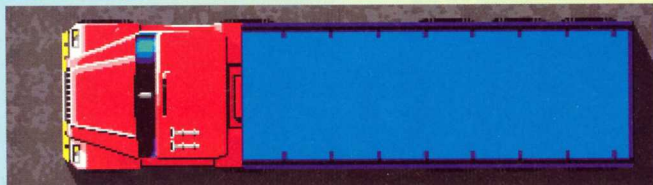
(wd)



Press fire to continue.



Große Trucks fahren sich in diesem Spiel fast wie die Rennwagen aus dem Klassiker Super Sprint.



**Hersteller:** Zeppelin  
**Muster von:** Hersteller  
**Genre:** Action  
**Action**  
**Preis:** ca. DM 30,-  
**Erhältlich seit März**  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 1  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Nein  
**2.Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**  
**Steuerung über:** Joystick  
**Besonderheiten:** Läuft nicht auf A1200!

**+** Kurzfristig spannend, gute Steuerung, neue Idee

**-** Kümmerlicher Sound, schlechte Kollisionsabfrage

**GAMEPLAY** 45%  
**GRAFIK** 50%  
**SOUND** 25%  
**MOTIVATION** 45%

**AMIGA GAMES**  
**42%**  
**GESAMT-WERTUNG**

## Neue Herausforderung für kühle Köpfe

Eine Art modernes Puzzle bietet das Softwarehaus Tale Software aus Bergheim, das schon für Shuffle und Turn It verantwortlich war, mit dem Spiel Astatin an.

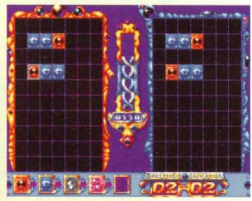
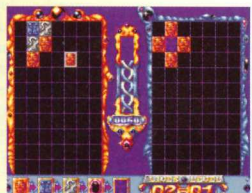
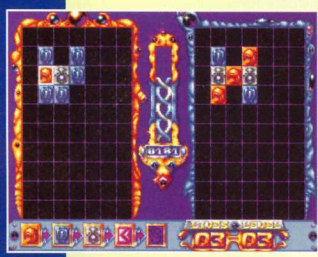
Auf der rechten Bildschirmhälfte wird ein zu erstellendes Mosaik vorgegeben. Auf der linken Seite muß nun mittels Joystick dieses Muster nachgebildet werden. Die zu verwendenden Bausteine gehorchen einem einfachen Gesetz. Wird der Stein auf den Bildschirm gesetzt, so erscheint er mit einem bestimmten Aussehen. Je nachdem wieviele Steine nun an ihm horizontal oder vertikal angesetzt werden, verändert der vorher gesetzte Baustein sein Aussehen. Um das vorgegebene Mosaik zu fertigen, muß man es genau studieren und versuchen, anhand seines Aussehens die richtige Reihenfolge der zu setzenden

Steine zu erraten. Ein knappes Zeitlimit erleichtert einem diese Aufgabe nicht gerade. Die anfangs gestellten Puzzles sind noch relativ leicht zu bewältigen. Später nimmt aber die Komplexität der Mosaik zu und die Zeit wird immer knapper. Auffallend ist, wie aus einfachen Regeln ein interessantes Spiel entstehen kann. Für Freunde von kniffligen Denksportaufgaben wird es hier einige harte Nüsse zu knacken geben. Musik und Grafik sind ganz gut gelungen, auch wenn sie nicht gerade berauschen. Wer an den Vorgängern Gefallen gefunden hat, wird auch bei Astatin viel Spielspaß erleben.

**Tale Software schuf mit Astatin wiederum ein Tüftelspiel. Solide, jedoch nicht überragend.**

(wd)

# A S T A T I N



- Hersteller:** Tale
- Muster von:** Hersteller
- Genre:** Denkspiel
- Preis:** ca. DM 30,-
- Erhältlich:** Seit März
- Anzahl der Spieler:** 1
- Anzahl Disketten:** 1
- 2 Spieler simultan:** Nein
- 1 MByte benötigt:** Nein
- 2.Drive empfohlen:** Nein
- Festplatte empfohlen:** Nein
- Englisch benötigt:** Nein
- Unterstützt:** -
- Steuerung über:** Joystick
- Besonderheiten:** Läuft nicht auf A1200!

- +** Eine einfache Idee wurde gut umgesetzt und sorgt für Tüftelspaß
- Kaum neue Ideen lassen das Spiel in der Masse verschwinden

<b>GAMEPLAY</b>	<b>60%</b>
<b>GRAFIK</b>	<b>50%</b>
<b>SOUND</b>	<b>50%</b>
<b>MOTIVATION</b>	<b>65%</b>

AMIGA GAMES

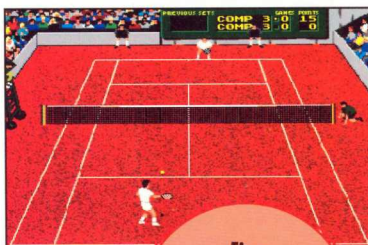
**58%**

**GESAMT-WERTUNG**

Boris schlägt zu.

# International Tennis

Alle Tennissfans, denen Tennispielen zu anstrengend und das Zuschauen zu langweilig ist, können nun aktiv in das Spielgeschehen eingreifen.

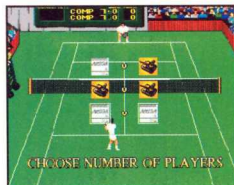
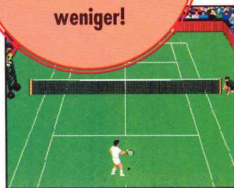
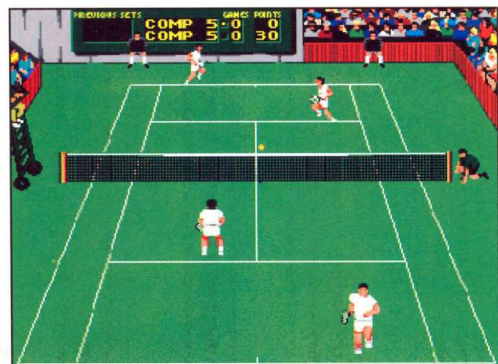


Eine gelungenes Spiel für Budgetverhältnisse. Nicht mehr und nicht weniger!



Das Spiel kann gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Rivale ausgetragen werden. Es ist möglich, drei verschiedene Arten von Tennisplätzen auszusuchen. Auf einem Grasplatz wird der Ball beim Aufspringen auf dem Rasen gebremst. Ein Tonplatz läßt den Ball schlecht aufspringen.

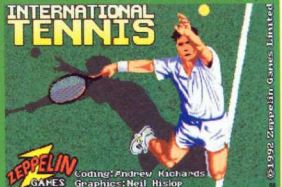
Asphalt ist ein schneller Platz, der für Anfänger geeignet ist. Man kann ein Damen- oder Herren-Einzel oder Doppel spielen. Der Computer hält sich, beim Aufschlag sowie bei der Punktezahl streng an die internationalen Tennisregeln. Dem Ball kann durch entsprechende Joystickhaltung beim Schlagen ein Drall nach



Ganz nette Grafiken, jedoch spielerische Schwächen.

links oder rechts gegeben werden. Abtropfen oder Schmettern ist auch möglich. Der Computer bietet Gegner in neun Schwierigkeitsstufen, wobei sich beim leichtesten Rivale schon schnell Erfolgserlebnisse einstellen. Der schwierigste Level ist selbst für Profis noch eine Herausforderung. Der Sound zeichnet sich durch eine digitalisierte Stimme beim Punkte zählen aus. Die Grafik ist ganz passabel. Langeweile wird bei den verschiedenen Computergegnern und eventuell noch menschlichen Kontrahenten nicht so schnell aufkommen. International Tennis kann sich zwar kaum mit der Konkurrenz wie Great Courts II messen, für Budgetverhältnisse ist es jedoch überzeugend.

(wd)



**Hersteller:**  
**Zepplin**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Sport**  
**Preis:**  
**ca. DM 30,-**  
**Erhältlich:**  
**seit März**

**Anzahl der Spieler:** 1-2  
**Anzahl Disketten:** 1  
**2 Spieler simultan:** Ja  
**1 MByte benötigt:** Nein  
**2.Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein

**Unterstützt:**

**Steuerung über:**  
**Joystick**

**Besonderheiten:**

**+ Solide arrangiert, bietet für wenig Geld viel Spaß**

**- Steuerung und Grafiken können sich nicht mit Great Courts II messen**

**GAMEPLAY 55%**  
**GRAFIK 55%**  
**SOUND 45%**  
**MOTIVATION 53%**

**AMIGA GAMES**

**51%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Ach du dickes Ei!!!

# CRYSTALL KINGDOM DIZZY

Und schon wieder einmal hat es Codemasters geschafft, ein neues Stück zur altbekannten Dizzy-Serie hinzuzufügen, wobei das Spielkonzept und fast alles andere gleich geblieben ist.

Im Gegensatz zu den Vorgängern, ist dieser Teil nur ein mittelmäßiges Plattform-Game. Den Anfang der Dizzy-Serie machte das Spiel Treasure Island Dizzy, worauf dann auch noch Fantasy World Dizzy und Magic Land Dizzy folgten, doch allmählich könnten sich die Codemasters mal etwas Neues ausdenken oder zumindest das neue Dizzy Game aufpeppen. Wie immer hat hier das hüpfende Ei Dizzy eine schwierige Aufgabe zugeteilt bekommen. Was jedoch neu ist, Dizzy hat Freunde, die ihm vielleicht sogar ein paar Tipps geben können. Wie Euch der Titel schon verrät, muß Dizzy sich einen Kristallschatz, der von Pira-

ten gestohlen wurde, wieder zurückholen. Jeder Kontakt von Dizzys Schalenhaut mit Wasser, Spießen oder Feinden wird mit Energieabzug bestraft und kann nur durch das Aufsammeln von Früchten wieder aufgefrischt werden. Von den herumliegenden Gegenständen kann Dizzy leider nur drei aufnehmen und sie an beliebiger Stelle wieder ablegen. Eine Zwei-Spieler-Option hatte sich Codemasters auch diesmal nicht einfallen lassen, sondern ist wie üblich bei der Ein-Spieler-Variante geblieben. Ebenso gibt es immer noch keine Save-Funktion, jedoch ist eine Neuerung hinzuge-

Das Niveau der Dizzy-Serie wird keineswegs besser! Nur für echte Fans der Serie.



fügt worden. Ihr könnt jetzt nach einem bestandenen Level mit dem entsprechenden Code dort wieder anfangen, wo Ihr aufgehört habt. An der Grafik hat sich leider ebenfalls nicht viel geändert, somit kann sich Codemasters wohl auch noch bei der Grafik ein paar Scheiben von anderen Herstellern abschneiden. Die Animation wurde auch nicht aufgefrischt, wodurch wir wieder beim Thema 'Bildschirmwechsel' wären. Aber wenigstens eine bessere Titel- und Hintergrundmelodie hätten Ihr erwarten können, von den Soundeffekten ganz zu schweigen. Dadurch, daß Crystal Kingdom Dizzy schon die vierte Folge ist, hat natürlich auch die Motivation sowie der Spielwitz extrem nachgelassen. Natürlich könnt Ihr jetzt sagen, daß die bisherigen Dizzy-Versionen ja auch gut waren, aber auf die Dauer hilft eben nur Power! Somit würde ich Codemasters den Tip geben, die nächste Dizzy-Version mehr aufzufrischen und eine bessere Sounduntermauerung zu verwenden.

(fb)



Hersteller:  
Codemasters  
Muster von:  
Hersteller  
Genre:  
Jump & Run  
Preis:  
ca. DM 30,-  
Erhältlich:  
seit März

Anzahl der Spieler: 1  
Anzahl Disketten: 1  
2 Spieler simulieren: Nein  
1 MByte benötigt: Nein  
2-Drive empfohlen: Nein  
Festplatte empfohlen: Nein  
Englisch benötigt: Nein  
Unterstützt:

Steuerung über:  
Joystick  
Besonderheiten:

+ Gute Steuerung

- Das Gameplay von Dizzy ist durch und durch veraltet

GAMEPLAY 43%  
GRAFIK 58%  
SOUND 37%  
MOTIVATION 35%

AMIGA GAMES

42%

GESAMT-WERTUNG

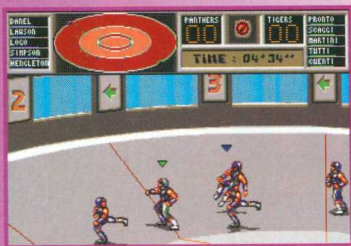
Sport-Pack

# Action Sport

Mit vier verschiedenen Sport-Games beglückt uns die Compilation Action Sport aus dem Hause MICROIDS. Enthalten ist neben Advantage Tennis noch die Motorrad-Simulation Grand Prix 500 II, Super Ski 2 und das nach einer Filmvorlage abgekupferte Spiel Killerball.

Fühlst Du Dich wie Boris Stich (oder wie heißt dieser Tennis-spieler noch?), dann kannst Du Deine Wimbledon-Qualitäten bei Advantage Tennis gegen 99 Gegner prüfen. Seinen Spieler kann man mit vielen Einstellungsmöglichkeiten optimal erstellen. Vorderhand ein- oder zweihändig oder darf's ein bißchen mehr Arm-Power sein? Sind alle Optionen ausgeschöpft, begibst Du Dich auf den Center-Court. Die Spielergrafiken sind zwar gräßlich anzusehen, aber absolut super animiert. Während einer Partie ist einzig die Spielerposition zum Ball von Bedeutung, der Schlag an sich wird vom Computer ausgeführt. Die Ballrückgabe wird durch einen Druck auf den Feuerknopf geregelt, so kann man einen Stopball oder einen Lob schlagen.

Hat man dem Sommersport genug geföhnt, erholt man sich



am besten beim Skifahren. Super Ski 2 besteht aus insgesamt sechs Disziplinen. Neben drei Abfahrtsläufen kannst Du Dich noch im Bobfahren, Skispringen und Kunstskifahren (Hot-Dog) probieren. Grafisch bietet Super Ski 2 nur unteren Durchschnitt. Genau so präsentiert sich Grand Prix 500

Die Action Sport-Compilation von Microids bietet Durchschnitt pur.

II. Neben der Wahl der Steuerung und des Motorrades, gibt es noch eine Auswahl von zwölf bekannten Rennstrecken. Der eigentliche Aktionsschirm ist recht mickrig geraten, was wahrscheinlich von der Zwei-Spieler-Option herrührt. Hier hat jeder Spieler seinen eigenen Sichtbereich, während im Single-Modus der obere Teil eine Vergrößerung der Rennstrecke zeigt.

In die nähere Zukunft führt Dich Killerball. Hat man die leider französische Sprachhürde der Sicherheitsabfrage gemeistert (leider auch bei Grand Prix 500 II), befindet man sich im Jahre 2005. Die Regierungen der Erde versuchen die Aggressionen ihrer Bürger durch Sportspiele in geregelten Grenzen zu halten. Eines dieser Spiele ist Killerball. Mit insgesamt sechs Teammitgliedern tritt man gut geschützt und mit Rollschuhen versehen in die Arena. Ziel des Spieles ist es, die drei Kilo schwere Stahlkugel im gegnerischem Tor zu plazieren. Dabei kann man sich seiner Gegner durch Schläge und Tritte entledigen. Hat man das Spiel gewonnen, kann man von der Minor Liga über die Major Liga bis zum Status Elite aufsteigen. Ein schnelles und grafisch gut gestyltes Game, das vom Spielprinzip stark an Speedball erinnert. Außerdem bietet das Spiel eine Zwei-Spieler-Option an. Wer noch kein Sport-spiel sein Eigen nennt, sollte sich Action Sport mal näher ansehen.

(lm)



Hersteller:  
Microids  
Muster von:  
Hersteller  
Genre:  
Sport  
Preis:  
ca. DM 60,-  
Erhältlich:  
Seit März

Anzahl der Spieler: 1-2  
Anzahl Disketten: 4  
2 Spieler simultan: Ja  
1 MByte benötigt: Ja  
2.Drive empfohlen: Nein  
Festplatte empfohlen: Nein  
Englisch benötigt: Nein  
Unterstützt:  
-  
Steuerung über:  
Joystick  
Besonderheiten:  
-



Superski 2

GAMEPLAY 53%  
GRAFIK 51%  
SOUND 45%  
MOTIVATION 58%

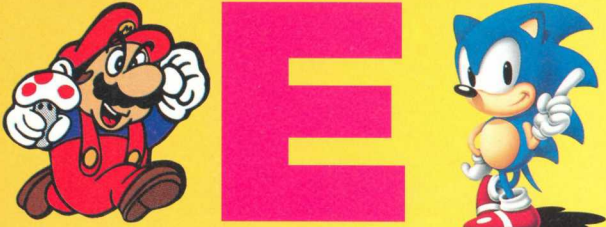
AMIGA GAMES

54%

GESAMT-WERTUNG



# NEU

The word 'NEU' is written in large, bold, pink letters. Between the 'N' and 'E', there is a cartoon illustration of Mario in his red overalls and hat, holding a white mushroom. Between the 'E' and 'U', there is a cartoon illustration of Sonic the Hedgehog in his blue and red attire, pointing upwards.

## MEGA FUN - Das Videospielemagazin

● mit Spieletests aller Neuerscheinungen im Videospielebereich ●  
● Hard- und SoftwareNEWS ● HELP-LINE ● COUNTDOWN - die  
Leserhitparade ● CLASSICA - die besten Spiele im Überblick ●  
MEGAMAIL - Leserbriefe ● ARCADE - Neues aus dem  
Spielhallenbereich ● SPECIALS - mit Messeberichten,  
Preisausschreiben...

SNES - MEGA DRIVE - GAME BOY - LYNX

GAME GEAR - TURBO DUO - NES

MASTER SYSTEM - NEO GEO

Ab 7. April NEU im  
Zeitschriftenhandel  
für nur DM 4,90



Video Games 12/92 über MEGA FUN:  
Erscheinungsweise: "hervorragend", Informationsgehalt: "gut", Kaufhilfe: "gut"

Der Programmierer berichtet

# AMBERSTAR

## The Programmer's

„Hier ist eine kurze Darstellung der Entwicklung von Ambermoon. Mein Name ist Jurie Hornemann. Ich bin ein 21-jähriger Programmierer aus Holland. Ich hoffe, daß der Artikel nicht zu technisch wird.“

### Mein Einstieg bei Thalion

1991 wurde ich Mitglied bei Thalion und ich begann sofort mit der Entwicklung von Amberstar. Die ganzen Editoren wurden von Karsten (gemeint ist Karsten Köper, Designer, Anm. d. Red.) geschrieben, die Grafiken wurden komplett von Monika Krawinkel und Erik Simon gezeichnet, und alles was noch fehlte, war das Programm. Ich habe niemals zuvor ein Computerspiel oder irgendein



Programm dieser Größe geschrieben. Das war natürlich eine gute Möglichkeit, so etwas zu lernen. Weil fast die ganze andere Arbeit schon erledigt war, mußte ich 'nur' noch das programmieren, was Karsten notiert hatte. Es gab keine Zeit für Änderungen oder Verbesserungen.

Bereits in der Ausgabe 10/92 konnten wir Euch die ersten Bilder zum Amberstar-Nachfolger von Thalion präsentieren. Nun nähert sich Ambermoon der Fertigstellung und wir konnten den Programmierer dazu überreden, die Entwicklung aus seiner Sicht darzustellen. Ein exklusiver Entwicklungsbericht ist das Ergebnis.

Weil es die einzige Sprache war, die ich fließend sprechen konnte, wurde das ganze Spiel in Assembler geschrieben. Dies machte sicherlich einige Dinge schneller, jedoch brachte es einige Probleme mit sich. Es ist eine Genugtuung, zu sagen, daß Amberstar ziemlich pünktlich fertig wurde, nicht viele Bugs aufwies und ziemlich erfolgreich war. Wie auch immer, wir hatten keine Zeit, uns auf den Lorbeer auszuruhen, denn die Produktion von Ambermoon, dem Nachfolger, begann sofort.

nachdachten. Außerdem bekamen wir die Deadline von unserem Manager...

Da warfen wir alle Ideen von Amberstar 2 auf ein Regal, wo sie bis Amberstar 3 friedlich ruhen werden.

Wir beratschlagten uns, wie wir einen Nachfolger machen könnten (mit dem Arbeitstitel

**Aufgrund der Androhungen von fürchterlicher Meuterei durch ignorante Grafiker muß ich vielleicht eine ganze Menge ändern, die ich im Angesicht meines Schweißes programmierte.**

### DIE ARBEIT AN AMBERMOON

Für Ambermoon hielten wir einige Brainstorming-Sitzungen ab, wo wir über viele Verbesserungen und radikale Änderungen

Amberstar 1 1/2), ohne zuviele technische Änderungen zu machen, jedoch diese mit der größten Effizienz. Natürlich haben wir das ganze Programm fast komplett neu designed und die Änderungen waren nicht nur



# MOON Point Of View

kosmetischer Natur, haben aber die Komplexität und Vielfältigkeit bedeutend erhöht. Da wir Amberstar erweitert und kein komplett neues Spiel schrieben, entschieden wir uns, den Original-Code erneut zu verwenden. Es gibt nichts Schlimmeres für einen Programmierer, als einen Code wiederzuverwenden, der mit dem Gedanken "Ich werde diesen niemals wiederverwenden können, aber schließlich funktioniert er" geschrieben wurde. Außerdem entschieden wir uns, Ambermoon auf dem Amiga mit 32 Farben zu entwickeln, nachdem der Amiga-Markt größer als der des STs war. Das brachte mir ein neues Problem, denn die Editoren wurden auf dem ST geschrieben und benutzten den 16-Farben-Modus. Außerdem mußte ich den Umgang mit einer ganz neuen Maschine lernen. So konvertierte ich selbst Ambermoon auf den ST, wo ich dieselbe Programm-Struktur wie in Amberstar verwendete. Da ich das Programm in einen maschinenabhängigen und unabhängigen Teil aufteilte, ist die ST-Umsetzung lediglich eine Sache des Umschreibens des maschinenabhängigen Teils, und schon wird es klappen. Natürlich muß man noch mehr tun, diese Methode macht die Konvertierung jedoch deutlich einfacher.

Als ich meine vorbereitende Arbeit auf dem ST gemacht hatte und mich dem Amiga anvertraute, begann ich mit dem Schreiben der

**Es gibt nichts Schlimmeres, als einen Code wiederzuverwenden, der mit dem Gedanken "Ich werde diesen niemals wieder verwenden können, aber schließlich funktioniert er" geschrieben wurde.**

Hauptروتinen am 14. August 1992. Dies beinhaltet Sachen wie Speicherverwaltung, komplette Initialisierung und Wiederherstellungen des Computers, einfache Textausgabe, eine Menge an dem



fikroutinen, Raster-Interrupt-Management, Keyboard & Maussteuerung und File-Verwaltung. Da Ambermoon sowohl mit Diskettenlaufwerk als auch mit Festplatte laufen muß, mußte ich das OS-System verwenden. Einerseits bewahrte mich dieses vor einer Menge von Problemen, andererseits verlor ich einiges an Kontrolle über den Computer, aber am Ende wandte sich alles zum Guten. Dafür benötigte ich fast einen Monat. Anschließend stand die nächste Reihe von Routinen an, die formatierte Textausgabe mit Wordwrapping und Zentrierung, Window-Verwaltung, Zahlenausgabe, allgemeiner Programmablauf und Standard User-Interface-Elemente wie Scroll-Menüs und Knöpfe betraf. Erst dann begann die Arbeit an dem

eigentlichen Programm. Nachdem ich Amberstar fertiggestellt hatte, wußte ich genau, was bei der Entwicklung eines so großen Programms schiefgehen konnte, deshalb machte ich den Code nun kompakter und zuverlässiger. Das Programm gibt dem User mehr

Meldungen und ist allgemein bedienungsfreundlicher. Alles klappte hervorragend, bis ich mich diesem Monster gegenübergestellt sah: 3D-Texture Mapping Dungeon. Michael Bittner hatte diese Routine bereits vor einem Jahr geschrieben, aber nun mußte sie an das Amberstar-System angepaßt werden. Das dauerte ziemlich lange, denn es ist äußerst schwierig, den Code von jemand anders zu verstehen. Noch nicht einmal mehr Michael verstand das komplexe Zeug nach der langen Zeit.... Insgesamt brauchte ich für das gesamte Dungeon ungefähr zweieinhalb Monate.

Anschließend lief alles wie geschmiert... Schneller als erwartet waren der Dialog-Bildschirm, der Automapper, die Kaufleute, die Saga, der Inn, die Enchantress, der Trainer, der Options-Bildschirm und der Heiler fertig. Derzeit arbeite ich an dem Combat-Screen, der bei Amberstar von Michael Bittner geschrieben wurde. So blinke ich nun wieder dem Code eines anderen ins Byte-Auge, aber dieser ist netterweise nicht so kompliziert wie der des 3D-Data-Managements der Dungeon-Routinen. Nach dem Kampfauswertungs-Screen und den Zaubersprüchen wird die meiste Arbeit getan sein. Dann begann das Playtesting, was für mich vielleicht bedeutet, daß ich eine ganze Menge von den Sachen, die ich im Angesicht meines Schweißes programmiert habe, aufgrund der Androhungen von fürchterlicher Meuterei durch ignorierte Grafiker ändern muß. Aber so ist das Leben."

**Jurie Hornemann**  
Übersetzt von Hans Ippisch



Neues aus Manchester

# OCEANS

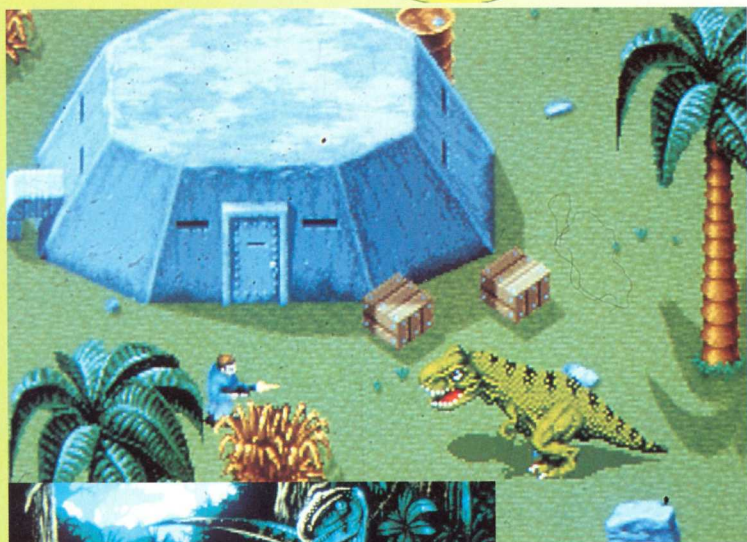


## DAS INTERVIEW

Fast alle Filme, die mehr als fünf Zuschauer in die Kinos lockten, wurden in letzter Zeit von den Lizenzierungsexperten aus Manchester zu Spielen gemacht. Man denke dabei nur an Batman, Terminator II, Lethal Weapon, Hook oder Hudson Hawk. Oft genug waren diese Spiele nicht gerade mit toller Qualität gesegnet, was nicht zuletzt daran liegt, daß die Lizenzen für die bekannten Namen sehr teuer sind, womit letztendlich die Entwicklungskosten sehr niedrig gehalten wurden. Wir befragten Susan Wilding über die Geschichte und die Zukunft von Ocean.

**AG:** Frau Wilding, können Sie uns etwas über die Geschichte von Ocean erzählen, das wohl zu den ältesten Softwarehäusern zählt.

**OC:** Aber natürlich. David Ward und Jon Woods gründeten Ocean 1983 in Manchester. Sie ließen sich in



Der prominenteste Titel, an dem man bei Ocean arbeitet, ist, wie könnte es anders sein, ein Spiel zu einem Film. Es handelt sich bei Jurassic Park jedoch nicht um einen beliebigen Film. Jurassic Park ist der neueste Film von Steven Spielberg, dem wir schon Hits wie E.T., Hook oder Der weiße Hai zu verdanken haben. Mit einem satten Budget von 90 Millionen Dollar verfilmte der Tycoon das gleich-

Wir blickten in die Entwicklungsbüros von Englands wohl größtem Softwarehaus. Insbesondere durch Spiele zu diversen Kinohits haben sich die Jungs aus Manchester eine goldene Nase verdient. Neue Hits mit populären Titeln sind im Anmarsch.

# UTPUT



namige Bestseller-Buch von Michael Crichton. In diesem Buch wurden dank Gentechnik die Dinosaurier wieder zum Leben erweckt. Die Zeitkapsel

wurde wieder geöffnet, und im Jurassic Park stehen sich zum ersten Mal Dinosaurier und Mensch gegenüber. Die ersten Screenshots lassen auf ein reines Action-Spiel im Chaos Engine-Stil hoffen. Gewaltige Sprites trampeln schon jetzt über den Screen, und tolle Zwischengrafiken sorgen für die richtige Atmosphäre.

einem Lagerhaus nahe des Flusses Irwell nieder, das vorher den Ralli Brüdern gehörte, die im Viktorianischen Zeitalter Wirtschaftsunternehmer waren. Seitdem wurde Ocean von den damals vier Angestellten auf über hundert Mitarbeiter erweitert. Sechzig Prozent davon sind mit der Softwareentwicklung oder dem Management beschäftigt.

**AG:** Viele Leute bringen Ocean mit Filmlizenzen in Verbindung, was kein Wunder ist, wenn man die Release Schedule betrachtet. Sie haben sich dadurch auch viel Kritik eingehandelt, denn die Qualität dieser Lizenzspiele war oft sehr niedrig. Woran lag das?

**OC:** Aufgrund des zeitlichen Problems bei der Entwicklung, haben einige unserer Produkte sicherlich nicht den Qualitätserwartungen standhalten können. Das Problem lag einfach daran, daß etwa zum Zeitpunkt des Filmstarts auch ein Spiel verfügbar sein mußte, was den Programmierern oft nur sehr wenig Zeit ließ.

**AG:** Wollen Sie auch in Zukunft Lizenzen für Spiele einkaufen? An welche Lizenzen denken sie dabei?

**OC:** Natürlich werden wir auch weiterhin lizenzierte Produkte herausbringen, jedoch handelt es sich dabei um Lizenzen, die nicht auf schnelle Verfügbarkeit zielen. Wir denken an TV-Shows und Comics beispielsweise.

**AG:** An was arbeiten Sie im Augenblick noch, neben den drei Produkten auf die wir schon einen ersten Blick werfen konnten?

**OC:** In unseren Entwicklungsbüros wird derzeit gerade an zwei weiteren Titeln gearbeitet. Zum einen ist dies International Open Golf Cham-

## HOT HATCHES

Bei dem Spiel mit dem Arbeitstitel Hot Hatches, was übersetzt etwa heiße Kofferraumdeckel bedeutet, dreht es sich um ein Autorennen, bei dem man solch tolle Rennwagen wie Ford Fiesta oder VW Golf steuern darf. Das Ziel des Spieles ist es, ein Rennen in Europa und Amerika zu gewinnen, das auf jedem Kontinent sechs Zwischenstationen bietet. Der Spieler kann sich hierbei selbst eine Route herausuchen. Wir sind gespannt, welche Figur der Fiesta gegen den Lotus von Ocean macht.



# UNIVERSAL MONSTERS

pionship, ein Golfspiel mit der schnellsten 3D-Grafik, die man je in einem Golfspiel gesehen hat. Es wird dabei die neue Technik Gourad Shading verwendet, das die üblicherweise eckigen und flachen Polygone in strukturierte Texturegrafik verwandelt. Außerdem arbeiten wir noch an Managment Soccer, das allen Fußball-Freaks besonders gefallen dürfte. Die Produzenten von Epic, Digital Image Design, arbeiten derzeit an Odyssey und Inferno.

**AG:** Commodore hat kürzlich die neue Amiga-Modellreihe vorgestellt. Was halten Sie von Amiga 1200/4000 und CD-ROM?

**OC:** Wir sind ganz begeistert vom Amiga 1200, und freuen uns über die Pläne, die Commodore mit dieser Maschine hat. Wir werden die neue Modellreihe auf alle Fälle unterstützen. Das CD-ROM-Laufwerk ist sicherlich das Format der Zukunft, was wir in unserer Entwicklung schon jetzt beachten.

**AG:** Vielen Dank für das kurze Gespräch.

*Das Interview führten Timothy Wilkins und Hans Ippisch*



Anscheinend reicht ein bekannter Name jetzt schon nicht mehr aus, um ein Spiel zu promoten. Deshalb kaufte sich Ocean die Rechte an allen Monstern, die je in Filmen der Universal Studios auftraten. Vereint treten die jetzt in Universal Monsters an. Als Spieler hat man natürlich die Aufgabe, hinter das

Geheimnis der Monster zu kommen. Das Spiel wird mit isometrischer 3D-Grafik aufwarten können, wie man sie aus Cadaver oder Darkmere kennt. In Anbetracht der vorkommenden Monster sollte man sich schon jetzt auf ein gruseliges Action-Adventure einrichten. Dracula, Franken-

stein, der Werwolf, The Mummy und die Kreature aus Black Lagoon geben sich die Ehre.



## GAMES IM BLICKPUNKT

Als erstes haben wir die Newcomer von NEO Software aus Österreich mit der Test-Arbeit beauftragt. Derzeit befinden sie sich mit ihrem tollem Rollenspiel *Whale's Voyage* selber im Anflug auf die media control-Charts, außerdem arbeitet das Programmiererteam Level One für sie an dem Baller-Knaller *Apano Sin*. Die Urteile über die Spiele der Konkurrenz fielen nicht unbedingt nur schmeichelhaft aus, und lassen auf eine gute Kenntnis der Branche schließen. Doch genug der Vorrede, here we go....

Wieder einmal präsentieren wir Euch eine neue Rubrik in der AMIGA Games. In den Pop Tops wollen wir von den populären Branchenkennern die Top-Spiele aus den Charts begutachten und bewerten lassen.

### LIONHEART

Das neueste Spiel von Erwin Kloibhofer kann besonders durch technische Raffinessen, gewaltige Grafik, sie ein ausgezeichnete Gameplay überzeugen. Lediglich die Musikantermalung hat uns in manchen Levels etwas genervt. Trotzdem zählt *Lionheart* derzeit zu den besten Hack'n Slay-Spielen am Amiga-Markt.



### 1869 (A1200-Version)

Die neu aufgelegte Version der Kultsimulation *1869* von MAX Design ist zur Zeit wohl die beste Wirtschaftssimulation für den A-1200. Die verbesserte Grafik und die gute Musik können die Konkurrenz leicht aus dem Feld stechen. Das Gameplay darf als bekannt angenommen werden und kann nicht nur Maus-Fetischisten begeistern.



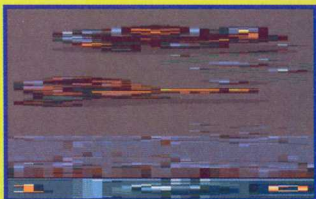
### DAS SCHWARZE AUGE

Das Brettspiel hat in Deutschland viele Spieler begeistern können und auch die Computerversion erscheint auf den ersten Blick gelungen. Bei genauerem Hinsehen offenbaren sich jedoch einige gravierende Mankos. Jene Rollenspieler, die über keine Turbokarte verfügen, sollten die Finger von diesem Game lassen, denn die Geschwindigkeit der 3-D-Routinen gibt einem das Gefühl durch die Dungeons und Städte schlafzuwandeln, obwohl beispielsweise die Gegner nicht dargestellt werden.



### THE CHAOS ENGINE

Die Bitmap Bros sind für hochwertige Spiele bekannt, was sie mit der Chaos Engine erneut bewiesen haben. Bei diesem Game stimmt einfach alles. Die Grafik ist für Styling-Freaks, wie wir es sind, zur Zeit das Non-Plus-Ultra. Die Soundeffekte und die Musik sind hervorragend an den Spielablauf angepaßt. Ein Muß für jeden Action-Freak.



### WING COMMANDER



Alle freuten sich schon auf die Umsetzung des legendären PC-Klassikers von Origin. Daß die Grafik abgespeckt werden mußte, war klar. Dennoch, die Präsentation kann, ausgenommen der Sound, überzeugen. Jedoch wird der Spielspaß auf jedem Standard-Amiga durch den extrem langsamen Spielablauf zunichte gemacht. Ohne Turbokarte und Festplatte ist das Programm unspielbar. Aber das Original spielt man ja auch nicht auf einem XT, oder?

Comic-Figuren in Computerspielen

# CARTOON CONCERT

Besondere Beliebtheit erlangten in letzter Zeit Helden, die glatt einem Zeichentrickfilm entsprungen sein könnten. Anlässlich der jüngsten Oscar-Verleihung wollen wir die Cartoon-Awards bei Computerspielen verleihen. Ein bißchen verrückt, jedoch interessant. In den sechs Hauptkategorien befinden sich prominente Titel wie Zool, BC Kid, Fire & Ice und Lemmings 2. Vorhang auf...

Von Hans Ippisch



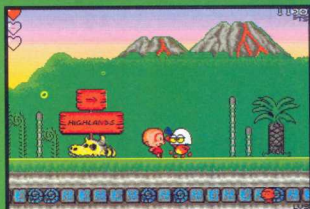
## BC KID

Den Preis für den größten Dickkopf können wir sicherlich an BC Kid verleihen. Unser Geschicklichkeitsspiel des Jahres 92 kann schließlich einen extrem kopflastigen Hauptdarsteller aufbieten. Inszeniert von

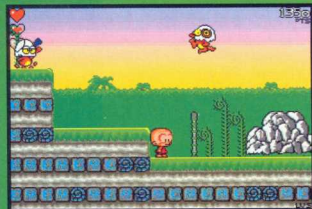
den Zwillingen aus der Factor 5-Truppe, durfte sich der Held aus dem PC-Engine-Klassiker BONK nach langen Jahren des Wartens endlich auch auf dem Amiga präsentieren. Hudson und UBI, die dieses Spiel veröffentlichten, dürfen wirklich stolz sein, diesen Preis in Empfang zu nehmen. Auf der Reise durch die verschiedenen Welten konnte BC Kid hauptsächlich durch den Kopf große Entdeckungen machen. Grafisch war die Amiga-Version sogar besser gelungen als die Urversion. Wollen wir doch hoffen, daß dem großen Star noch ein zweiter Auftritt auf den Amiga-Monitoren ermöglicht wird.



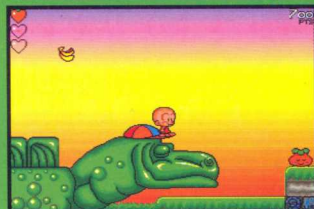
Hier stellt sich ein Eierkopf unserem lieben BC Kid in den Weg.



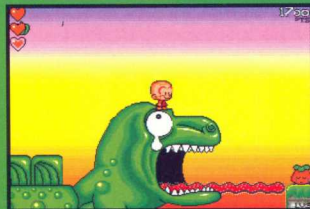
BC Kid fackelt nicht lange und zeigt was in seinem Kopf steckt.



Sichtlich erschreckt vor soviel Härte, schreckt der Eierkopf zurück.



Am Ende des ersten Levels wartet ein Rätsel auf unseren Helden.



Wie sollte es anders sein, auch hier hilft natürlich der Dickkopf.



Selbst der Saurier zeigt sich überzeugt und öffnet sein Maul.



Der Endgegner sieht zwar niedriglich aus, versperrt aber den Weg.



Man muß jedoch nur oft genug an seine Eierschale anklopfen.



Hat man diese zerbröselt, weicht er gerne und gibt sich freundlich.



# AWARD

## DER TEAM AWARD

# FIRE & ICE

Wer kennt nicht die Filme, in denen ein eingespieltes Team die größten Abenteuer besteht. Ich denke hierbei nicht unbedingt an Scott & Hutch, sondern eher an Lethal Weapon oder Der Dicke & Ich, in denen sich Teamarbeit bestens bewährt hat. Für den Award bei den Computerspielen kommt selbstverständlich nur Fire & Ice in Frage. Andrew Braybrook übertraf sich mit diesem Spiel selber und stellte eines der vielfältigsten Jump and Run-Spiele auf die Beine, das man bislang auf den Amiga-Screens bewundern durfte. Selbstverständlich kann man auch alleine gegen all die schnuckeligen Gegner antreten, wenn man jedoch den kleinen Hund an seiner Seite hat, gestaltet sich das Gameplay wesentlich spaßiger und einfacher. Außerdem bekommt man sogar ein Extraleben, wenn man den Hund brav mit an das Ende eines Levels bringt.



Natürlich kann man sich alleine den Gegnern in den Weg stellen.



Jedoch ist es viel vorteilhafter, wenn man zu zweit ist.



Drückt man mehrmals den Feuerknopf, läuft der Kleine sogar voraus.



Brücken aus Eis sind eine willkommene Aufstiegsmöglichkeit.



Jedoch darf man sich nicht allzulange damit gedulden.



Sie tauen nämlich sehr schnell auf und hinterlassen ein Leere.

# AWARD

## DER SCIENCE FICTION AWARD

# ZOOL

Seit jeher sind Science Fiction-Filme sehr beliebt. Lassen sie doch den Fantasien der Filmemacher freien Lauf und bieten die verrücktesten Ideen. Gremlin schuf eines der erfolgreichsten Amiga-Spiele überhaupt. Hauptdarsteller dieses Spiels war natürlich ein Außerirdischer, noch dazu ein Ninja. Dieses Spiel orientierte sich außerdem deutlich an dem Konsolenstar von Sega, nämlich Sonic höchstpersönlich. Jedoch gibt sich Zool deutlich modeorientierter. Mit venezianischer Gesichtsmaske, Super-Sprungschuhen und Lichtschwert stiehlt er sogar Luke Skywalker, Casanova und Sonic zusammen die Schau. Insgesamt darf unser Igelschreck sieben Welten mit jeweils drei Levels durchhüpfen. Unter diesen Welten sind so abgedrehte Orte wie die Süßigkeitenwelt, Legowelt, Obstwelt oder Zukunftswelt vorhanden. Den Preis der verrücktesten Zukunftsvision können wir Zool somit problemlos verleihen.



Hier zeigen wir Euch eine kleine Auswahl der leckeren Süßigkeiten.



Die werden von den Gegnern bei ihrem Abgang hinterlassen.



Sie bringen unserem Helden ein sattes Punktekonto ein!

# AWARD

## DER MULTI-KULTUR AWARD

# LEMMINGS 2

Allerorts wird derzeit über die Zukunft dieser, unserer Welt diskutiert. Den Filmemachern schwebt eine multikulturelle Zukunft vor, wo alle Rassen und Völker friedlich miteinander leben. Der Vorreiter bei den Computerspielen ist zweifellos Lemmings von Psygnosis. Der Nachfolger ist nicht nur spielerisch aufwendiger gemacht, sondern auch noch wesentlich spaßiger. Zum einen laufen nicht weniger als fünfzig (!) verschiedene Lemmingsgattungen über den Screen. Zum anderen gibt es sogar zwölf verschiedene Stämme, die der Spieler besuchen darf. Sowohl Grafik als auch Sound passen sich den einzelnen Stämmen an und sorgen für den perfekten Spielspaß. Psygnosis erhält übrigens noch den Preis für den gelungensten Nachfolger in der Computerspielgeschichte. Dave Jones von DMA Design, dem Entwicklungsteam, möchten wir hiermit unsere multikulturelle Hochachtung aussprechen.



Die Höhlenlemmings versetzen Dich in die tiefste Steinzeit.



Da dröhnt der Leierkasten und die Manege tobt.



Ein kleine Erinnerung an Robin Hood kann nicht schaden.



Wer das Orientalische liebt, der sollte nach Ägypten gehen.



Wer sonst nicht gerne schwitzt, sollte das den Lemmings lassen.



Du bevorzugst Alpträume? Inspiration gibt es in der Schattenwelt.



Erfrierungen darf man sich in der Polarwelt gerne holen!



Ganz im Gegensatz dazu, die Beach Boy-Lemmings.



Hast Du was gegen Hallensport? Dann geh' doch ins Freie.



Es ist bewiesen: Es kann mehr als nur einen geben, Herr Lambert!



Weite Sprünge bereiten unseren Suizid-Nagern keinerlei Probleme, jedoch meist nicht.



Lustige Musik animiert unsere Lemmings zu einem kollektiven Tänzchen.



# AWARD

## DER WOODY ALLEN AWARD

# HUMANS

Ist das nicht schön? Es gibt auch noch Filme, die sich nicht auf große Effekte und

spektakuläre Schauplätze verlassen. Woody Allens Filme sind dafür das beste Beispiel. Sie handeln nur von zwischenmenschlichen Beziehungen und den Erfahrungen, die man während eines langen Lebens sammelt. Von den Erfahrungen, welche die Menschheit am Anfang ihrer Existenz gesammelt haben muß, handelt das Spiel The Humas von den Newcomern Mirage. Es werden zwar oft Vergleiche mit den Lemmingen von Psygnosis angestellt, diese würde ich allerdings als nicht ganz zutreffend bezeichnen. Die Menschen laufen nämlich nicht wie eine wilde Horde von Nagetieren über den Screen, sondern folgen brav den Befehlen ihres Schöpfers. Was die Menschen bei ihrer Evolutionstour anstellen, ist wirklich zu putzig, um im Regal des Softwareshops zurückgelassen zu werden.



Akrobatisch zeigten sich die Menschen schon in der Urzeit.



Natürlich geht das auch zu dritt ohne Probleme.



Zu viert wird es jedoch für den untersten schon sehr schwer!

# AWARD

## DER AVANTGARDE AWARD

# TROLLS

Schon immer gab es die avantgardistischen Filme der jungen Generation, die zunächst zwar schockten, jedoch eine nicht unwillkommene Abwechslung ins Filmgeschehen brachten. Sowohl die Geschichte des Films, als auch die Hauptdarsteller entsprachen nicht den üblichen Maßstäben, die man anzulegen gewohnt war. Selten handelt es sich bei diesen Filmen auch um Kassenerfolge. Ähnlich könnte es den Trolls von Flair Software ergehen, die sich seit kurzem um einen Platz in den Diskettenschächten unserer lieben Spiegelgefährten bemühen. In kunterbunter Grafik treibt sich ein hölzerner Troll mit leuchtendem Haarschopf herum und darf sich mit den verrücktesten Gegnern abgeben, die seit BC Kid über den Screen gewandelt sind. Jedoch ist auch der Hintergrund dermaßen knallig bunt, daß einem die Haarpracht kaum auffällt.



Unter den Punkbands von heute würde Troll wohl kaum auffallen.



Eine ähnliche Biene haben wir schon in Zool gesehen.



Was dieser Clown wohl von unserem Troll will?



Der Schauplatz wechselt, der Troll schwimmt, der Fisch blubbert.



Dieser Teddybär bewegt sich glücklicherweise nicht.



Kunterbunte Grafik und abgedrehte Ideen en masse.

# T3 TURRICAN III

## DEVELOPMENT DIARY

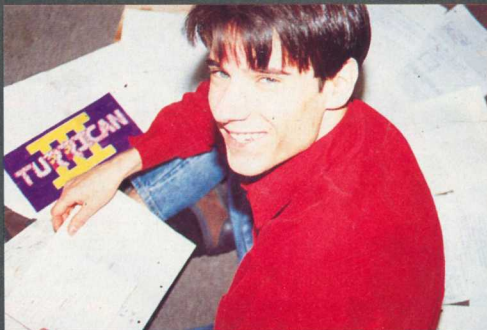
### VOLUME V

Der Endspurt! Schon in der nächsten Ausgabe werden wir Euch den letzten Teil des exklusiven Entwicklungstagebuchs präsentieren können, und dazu haben wir wahrscheinlich eine spielbare Demo-version auf der Coverdisk!

Die Jungs von Kaiko arbeiten derzeit mit Hochdruck an den letzten Details zum Spiel. Um die Menge an Arbeit bewältigen zu können, wurden sogar die Timet-Programmierer einbezogen. Sie setzen gerade Welt 5 um, während ein weiterer Programmierer das Intro programmiert. Doch geben wir nun das Wort an Peter Thierolf, der wie gewohnt aus seiner Arbeit berichtet.

#### WOCHE 18

“Welt 2. Das ist zuerst einmal eine ziemlich feuchte Angelegenheit. Die beiden Levels spielen in einer überschwemmten Fabrik. Dabei ist Level 1 noch einigermaßen trocken, erst in der Mitte gibt es einen Wassereinbruch, der die Gänge mit Wasser füllt. Besonders schön sind im Level verteilte Stege, die drehbar aufgehängt sind. Auf denen darf Turri-



Hier sitzt T3-Programmierer Peter Thierolf inmitten der Zuschriften, die er von den AMIGA Games-Lesern erhalten hat.

can nur kurz ausruhen, weil sie sich sonst unter seinem Gewicht wegrehen. Dies ist übrigens wieder ein schönes Einsatzgebiet für die Drehroutinen, die ich in der

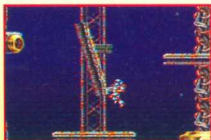
letzten Ausgabe ausführlich vorgestellt habe. Jedenfalls scrollt dieser erste Level nur horizontal, dafür ist er sehr lang.

#### WOCHE 19

### Die neusten Turrican Specials



Eine der drehenden Plattformen. Stufenlos kippt die Plattform weg und dreht sich um den Mittelpunkt.



Der zweite Teil von Welt 2 spielt komplett unter Wasser. Man taucht bis zum finalen Endgegner, einem riesigen Tintenfisch.

Diese seltsamen Fische verfolgen Turrican aufs Energischste.



Die Wasserfälle sind grafisch besonders spektakulär und zudem noch sehr schädlich.

Eine Woche ist jetzt schon für die zweite Welt draufgegangen. Leider hat es ein paar Probleme gegeben, die Grafiken so zu konvertieren, daß die Reihenfolge der Grafikelemente mit den Original-Mega Drive-Levels übereinstimmt. Das ist aber unbedingt nötig, da ich sonst die Levels vom Mega Drive-Bildschirm abmalen darf, wofür ich nun wirklich keine Zeit übrig habe. Nach einigem Hin und Her steht die Hintergrundgrafik für Level 1 komplett, womit ich nun mit den Gegnern loslegen kann. Besonders wichtig sind die Stege, über die man durch den Level laufen kann. Es gibt nämlich einige Abgründe, die nur mit den Stegen überwunden werden können. Einige Abstürze später kann ich das gesamte Level begehen - die Stege sind fertig. Die restlichen Gegner dürften jetzt eigentlich nicht mehr allzulange dauern.

**COMPUTERGRAFIK**



**SCAN**



**HANDZEICHNUNG**



Diese Grafik stammt aus dem Intro. Frank Matzke malte zunächst einen Entwurf auf Papier, der auf den Computer übertragen und anschließend coloriert wurde.

**WOCHE 20**

Bugs!! Ich hasse die kleinen Krabbeltierchen, die sich einfach frecherweise in unschuldige Quellcodes einnisten und deren Programmierer zum Wahnsinn treiben. Die Treibjagd auf Bugs der verschiedensten Sorte hat mich noch einmal aufgehalten, aber die meisten habe ich wohl ins Jenseits geschickt. Besonders ärgerlich und lästig sind die Bugs, die an den verschiedensten Stellen im Programm auftreten, natürlich jeweils ohne offensichtlichen Anlaß. Und meistens verkiechen sie sich nach einigen verzweifelten, wahllosen Änderungen am

Programm in irgendeine Ecke. Dort warten sie nur darauf, im geeigneten Augenblick - am besten, bei einer Vorführung des Programms beim Geldgeber - aus dem Hinterhalt zu springen, um den völlig blamierten Programmierer lautstark zu verhöhnen.

**WOCHE 21**

Nach einigen kleineren Schwierigkeiten mit Wasserfällen und elektrischen Fischen, steigendem Wasserspiegel und Wasserschlängen, mit Krabben, die Blasen schießen, und anderen Kleintieren, liegt der erste Level hinter mir!

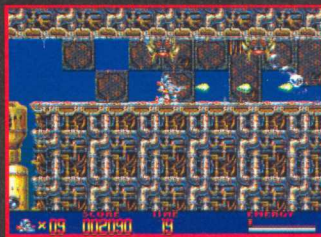
Der zweite Part scrollt wieder in alle Richtungen und spielt komplett unter Wasser. Dazu gibt es Quallen, Tintenfische und Schüsse spuckende Muscheln. Sonderlich kompliziert ist dieser Teil nicht, leider

muß ich eine Menge an Statusinformationen, die beim Konvertieren der Maps verlorengegangen sind, von Hand wieder eingeben, zum Beispiel ob ein Gegner am Boden oder an der Decke entlanglaufen soll. Diese Informationen müssen ziemlich wild in der in Quadranten unterteilten Gegner-Tabelle eingegeben werden, und das ist wirklich eine ziemlich streßige Arbeit. Dafür bin ich aber auch bald fertig mit Welt 2.

**WOCHE 22**

Jetzt fehlt nur noch der Endgegner, ein riesiger Tintenfisch. Aber den hebe ich mir für später auf. Ich weiß noch nicht so genau, wieviel Speicher ich am Ende frei haben werde....

Heute konnte ich mir das Intro anschauen, das von einem befreundeten Programmierer entwickelt wird. Er ist schon fast fertig. Das Intro sieht übrigens ziem-



lich gut aus. Alles parallaxed, siebenstimmige Musik läuft und so weiter. Chris Hülsbeck hat inzwischen auch seine Arbeit an den T3-Amiga-Musiken aufgenommen. Gehört habe ich allerdings noch nichts, aber der Name bürgt für Qualität. Ich arbeite jetzt an den Anfängen der dritten Welt, die ersten paar Gegner gibt es schon. Wenn Ihr das hier lest, sollte das Spiel eigentlich fertig sein. Vielleicht entferne ich dann noch die letzten Bugs. Also drückt mir die Daumen. Ich möchte mich bei allen bedanken, die mir Ideen eingeschickt haben.

(Peter Thierolf/hi)



## Software für wenig Geld

Willi Hillenbrand aus Berlin hat uns mal wieder etliche, gute Public Domain-Disketten für den Amiga zukommen lassen. Langsam kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß sich Berlin zu einer Hochburg der PD-Szene entwickelt. Wer nur so um die fünf Mark für seine monatlichen Softwareeinkäufe zur Verfügung hat, kann in unserer beliebten Public Domain-Rubrik fündig werden.

### SPIELEKISTE Nr. 240

Hier liegt die Nr. 6 der Reihe "Kid's Fun" vor uns. Ich kann diese Serie nur begrüßen, da kaum ein anderer sich des Users bis zu zehn Jahren annimmt. Auch geplagte Eltern werden sich darüber freuen.

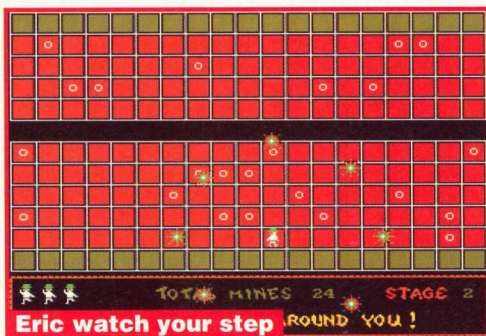
#### Eric watch your Step

Eric möchte nach Hause, aber vorher muß er noch sechs gefährliche Minenfelder durchqueren. Er kann in alle Himmelsrichtungen gehen - bei jedem Schritt wird

angezeigt, wieviel Minen sich um ihn herum befinden. Ein knobeliges Denk- und Taktikspiel für Kinder ab zehn Jahre. Die Grafik ist zwar nicht gerade berauschend, der Sound tendiert gegen Null, aber das Spiel kann durchaus Spaß machen. Zumindest ist der Spaß pro Mark-Quotient extrem hoch.

#### Doodle Bug

Doodle ist ein flotter Käfer, der laufen, springen, schwimmen und einiges mehr kann. Fünf Welten muß er durchqueren, wobei Holzsoldaten und Clowns eine Spiel-



zeugstadt unsicher machen. Das Plattformspiel bietet gut gemachte Grafik, einen durchaus hörens-werten Sound und ist ausgezeichnet spielbar. Doodle Bug hat mit dem Spiel, das wir in einer der letzten Ausgaben getestet haben, sehr viel gemeinsam. Es ist nämlich die spielbare Demover-

des Vollpreisspiels. Übrigens ist auch noch eine "TicTacToe-Variante" auf der Diskette zu finden. Das wird zwar sehr schnell langweilig, aber wer noch nichts Derartiges hat, kann sich auch darüber freuen.

### SPIELEKISTE Nr. 243

#### "SkeetShooting"

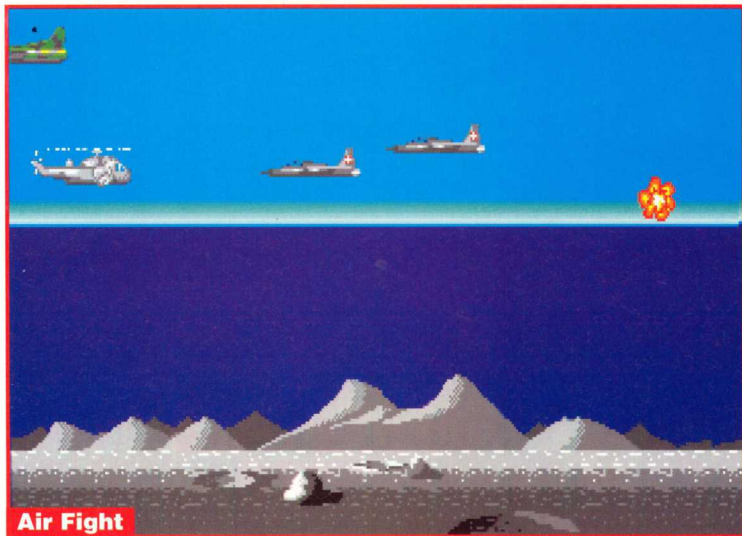
Tontaubenschießen auf dem Amiga! Eine sehr tierfreundliche Umsetzung, geschrieben im unvergleichlichen AMOS. Man sieht seine Flintenläufe, kann nachladen, gibt das Signal um die Tontauben "loszulassen", zielt, drückt ab und freut sich (hoffentlich) bei einem Treffer. Obwohl das nicht sehr originell ist, versucht man doch immer wieder eine bessere Punktzahl zu erreichen. Die ausgezeichnete Grafik tut das ihrige zum Spielspaß.

### SPIELEKISTE Nr. 244

#### Wanderer

Ein putziges Action Adventure im Stil von Boulder Dash. Man versucht "Juwelen" einzusammeln und darf möglichst keinen der herabfallenden Steine auf den Kopf bekommen, da dies natürlich ein





**Air Fight**

Leben kostet. Die Grafik ist nicht besonders geglikt, was man vom Sound allerdings nicht behaupten kann. Die Maussteuerung und der kleine Ausschnitt aus dem gesamten Geschehen machen das Ganze recht gewöhnungsbedürftig. Aber immerhin dauert es eine ganze

Weile, bis man alle 50 Levels überstanden hat.

**Mission X**

Noch härter, noch schwerer und fast unlösbar. Eine echte Herausforderung! Ein kerniges Ballerspiel mit Vogelperspektive und

mit jeder Menge Extrawaffen. Die Idee ist nicht gerade tafrisch, aber fabelhaft umgesetzt. Tolle Grafik, toller Sound - was wollen Ballerspielfans mehr? Man kann das Game in einem Atemzug mit dem legendären "Tiger Heli" nennen.

LEVEL 00 TIME 000 PODS 00 SCORE 0000000			
POD			
SCORING			
BASTA	600	BLOKA	500
FASTA	400	BONCA	400
EATER	300	SPITA	200
TAKKA	300	JALER	100
DAGGA	200	DIVER	600
DARTA	600	CATER	100
UPPER	500	HOMER	300
ARMOR	500	BUNJA	300
BONUS 1000 FOR EACH POD LEFT			
AT END OF EACH LEVEL			
SPACE TO PAUSE ESCAPE TO QUIT			
PRESS KEYS F1 OR F2			
POD TO START 1 OR 2 PLAYER GAME			

**POD**

Wanderer V2.2

Score	Diamonds	
Found	Total	
51	5	95

Current screen 1

Moves remaining = 959

**Wanderer**



**Mission X**

lichst nur Deine Gegner vernichtet werden. Anfangs ist es etwas verwirrend, aber die als File beiliegende Anleitung läßt keine Fragen offen. Obwohl es sehr kriegerisch klingt, ist hier eher Strategie gefragt. Weder bei der grafischen Umsetzung, noch am Sound kann man herummeckern.

**CPU Challenge**

Deine CPU ist von Virenverseucht! Dein letzter Viruskiller ist spurlos verschwunden. Also mußt Du Dich selbst - natürlich unter Zeitdruck - an die Beseitigung der Viren machen. Was sich wie der Alptraum eines Amiga-Users anhört, ist in Wirklichkeit ein ausgezeichnetes Strategie- und Grü-

**Air Fight**

Diesmal geht es mit dem Kampfhubschrauber zur Sache. Meist wird das zu einem verlustreichen Luftkampf mit harten Bandagen. Die "Von links nach rechts fliegen und alles abbahren"-Spiele mögen nicht jedermanns Sache sein, aber hier wurde es prima umgesetzt. Höllisch schnell, mit guter Grafik und brachialem Sound. Nichts für Pazifisten.

**POD**

Diese Diskette wird sich zu einem Geheimtip für Ballerspiel-Freunde entwickeln! POD ist eine hektische Ballerei für einen oder zwei Spieler. Die Grafik ist zwar etwas sehr mager, was hier dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut. "Wenn es sich bewegt, knall es ab", so könnte das Motto von POD lauten.

**SPIELEKISTE Nr. 246**

**"Chain reaction"**

Ein Brettspiel (?) für zwei Spieler, das mit dem gleichnamigen Song von Diana Ross herzlich wenig zu tun hat. Plazierte Deine Bomben so, daß bei der Explosion mög-

**PD-Programme der Extraklasse**

**102 SPIELE + BOX**  
Ausgesuchte Spitzenspiele aus allen Bereichen in einer exklusiven Diskettenbox für 100! Disks  
**JETZT ZUGREIFEN !!! 99,90**  
Sie sparen 35,80!

**50 SPIELE MEGA 52**  
Unsere heißesten  
Frühlingsangebote  
Ballerspiele, Jump & Run, Brettspiele, und vieles mehr  
**49,90**  
**KOMPLETT NEU !!**  
Pythagoras, Skat, Emporos, Billard 3-D, Asteroid, und vieles mehr  
**69,90**

Ballerspiele	Brettspiele
01 Air Ace	14 Malefiz
02 Cybernetix	15 Risiko
03 Head Games	16 Schach
04 Drive Wars	17 Backgammon
05 Lamstron	18 Memory
06 Revenge	19 ChessChallenge
07 SubAttack	20 BILLIARD 3D
08 Command	21
09 Miniblast	22
10 Xenon-Demo	23 Dragon Crave
11 Asteroids	24 Catacomb
12 FlySnuffer	25 Mortis
13 Amoeba	26 D. Crampster

**Dienstprogramme**

24 M S TEXT (Textverarbeitung)	6,50
25 Drawmap (Wegkarten zeichnen 3D)	6,50
26 SuperDuper (Kopierprogramm)	6,50
27 MED (Musikprogramm)	6,50
28 Mathe Reflexions	6,50
KATALOGDISKETTE	2,-

**HARDWARE (A500/600/1200)**

Datenkabel C-64	NUR
Mit diesem Kabel können Sie die 1541 Floppy am AMIGA anschließen. Incl. Software	<b>35,-</b>
Diskettenlaufwerk 31 * extern	135,-
Diskettenlaufwerk 31 * intern	129,-
Speichererweiterung 512Kb mit Uhr	59,-
Diskettenbox 100 31	15,-
Diskettenbox 80 31	14,-

Bestellen Sie telefonisch oder schriftlich. Wir liefern sofort per Vorkasse oder Nachnahme  
Preise zzgl. N.N., Geb. und Versandkosten  
**GURU X - M & S COMP**  
Eckerngarten 7  
4990 Lübbecke  
**05741-297183**

beispiel, mit einem Schwierigkeitsgrad der sich gewaschen hat! Die Grafik ist sehr gut, der Sound sogar ausgezeichnet.

**Defenda**

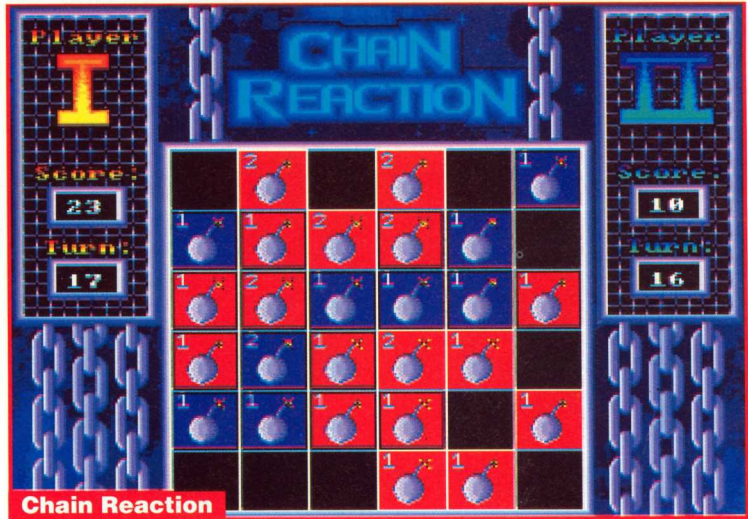
Klassische Defender-Umsetzung. Was - Ihr kennt Defender nicht? Eines der besten horizontal scrollenden Ballerspiele! Hier kann sich der Clone wirklich mit dem Original messen. Tolle Grafik, schnelles Scrolling, guter Sound. Defenda ist ein Game, das man immer wieder gern hervorkramen wird.

**SPIELEKISTE Nr. 250**

Hier kommen wieder einmal die jüngeren Leser auf ihre Kosten. "Kid 's Fun" erscheint hier bereits in der siebten Ausgabe.

**Save the Trees**

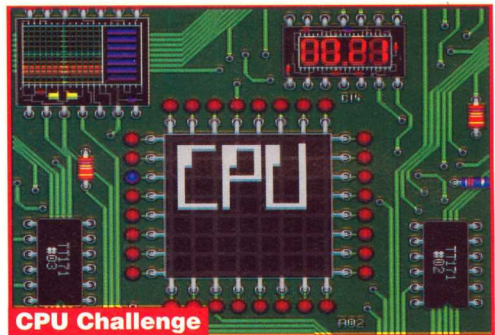
Sieh da - ein Umweltspiel! Gott sei Dank aber kein weinerliches Gequengel, sondern ein Game, das Spaß macht, ohne den moralischen Zeigefinger über Gebühr zu erheben. Du mußt mit Deiner Kampfplaniererraube (!) die Bäume vor den Holzfällern beschützen. Die Gegner können mit Schüssen verjagt oder einfach überrollt werden. Wie auch immer Du Dich entscheidest, sie dürfen auf keinen Fall Gelegenheit bekommen, die Bäume zu fällen. Aber sei vorsichtig, nur allzu leicht kann man mit so einer Planiererraube auch die Bäume platt machen. Gemacht



wurde dieses Spiel für die Altersgruppe ab acht Jahren, aber durch das ausgezeichnete Gameplay macht es auch Spaß, wenn man dieses Alter überschritten hat.

**Dragon Tiles**

Hier sollen verschiedene Lagen von Spielsteinen abgeräumt werden. Steine kann man paarweise "wegklicken", wenn sie links oder rechts frei sind. Wenn man so alle Steine auf die Seite gebracht hat, ist die Runde gewonnen. Es läßt sich nicht verheimlichen, daß wir hier wieder eine Shanghai-Variante vor uns haben. Allerdings eine



sehr gute, mit bester Grafik. 15 toll gemachte Levels warten darauf gelöst zu werden. Die Empfehlung lautet hier: Ab sieben Jahre.

**Haus von Nikolaus**

Das kennt nun aber wirklich jeder! Man soll das Haus in einem Zug malen, ohne den Stift (hier die Maus) abzusetzen. Eigentlich ist es ganz einfach, aber nicht von jeder Stelle aus machbar. O.K. - wenn man es einmal gelöst hat, wird es langweilig, aber das Game ist für die Sechsjährigen gedacht, die damit sicher Freude haben werden.

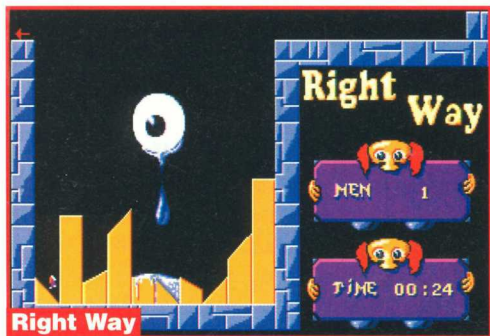
**SPIELEKISTE Nr. 252**

**The right Way**

Ein Knüller, der Euch sicherlich für Wochen an den Monitor fesseln wird! Auch wenn das Game sehr nach "Lemmings" riecht (was alles andere, nur kein Nach-







teil ist!), kann es der Idee doch etwas Neues abgewinnen. Kleine Männchen, mit wallender roter (nein - nicht grüner) Mähne sollen sicher über den Bildschirm geleitet werden. Im Gegensatz zum Vorbild, kann man hier aber den Kerlchen keine Befehle geben, sondern muß mit den Joystick Säulen hoch bzw. herunterfahren, um sie sicher zum Ausgang des Levels zu geleiten. Das hört sich einfacher an als es ist, zumal einige Säulen auch festgefroren sind und sich nicht bewegen lassen. Irgendwie ganz wie Lemmings, aber doch ganz anders. Im Hintergrund spielt netter Rock 'n Roll, überhaupt ist der ganze Sound als positiv zu bewerten. Da sich auch die Grafik sehen lassen kann, und das Game über lange Zeit hinweg motivieren kann, bleibt mir nur der Rat: Zugreifen! Ob ich es immer spiele? Nein, nicht immer, aber immer öfter. Wo habe ich das schon einmal gehört?

**SPIELEKISTE Nr. 254**

Hier wird wieder etwas für die Freunde von Action-Games geboren.



**Fighting Warriors**

Mit Handkanten, Fußtritten und vollem Körpereinsatz geht es hier zur Sache. Eine sehr gelungene Karateumsetzung für einen oder zwei Spieler. Vor allem zu zweit geht hier der "Punk" ab! Im großen und ganzen erinnert dieses Spiel frappant an "Street Fighter II", selbst die geheimen Schläge wurden nicht vergessen. Tolle Grafik, guter Sound - was sollte ich sonst noch darüber schreiben?

**New Stubb City**

Als Geheimagent der Drogenbehörde mußt Du die Stadt von Crackdealern reinigen. Mehr muß ich dazu wohl nicht sagen.

**Blast the Critters**

Ein hartes, mausgesteuertes Actiongame in 3D-Vektorgrafik stellt den Abschluß der diesmaligen PD-Corner dar. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, geht nach kurzer Zeit aber gut von der Hand. (rr)

Muster von:  
B\*E\*R\*L\*I\*N PD  
Feldstraße 51a  
1000 Berlin 20  
Tel.: 030-333 54 25

**Inserentenverzeichnis:**

1A Soft	5.45	Okay Soft	5.11
ABC Soft	5.15	Pfister	5.29
FDS	5.9	Softsale	5.47
Guru X	5.71	Soft & Sound	5.51
Intersoft	5.23	Software 2000	5.2
Joysoft	5.45	T.S.Datensysteme	5.13
KSK	5.73	United Enter.	5.73
Microprose	5.100		

**Top-Spiele – Super-Preise für PC und Amiga**

Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

**KSK - Schöneich**

**Mittelstraße 17 · 2300 Kiel 1**

**Tel. 04 31/ 55 56 02 · Fax: 04 31/ 55 56 04**

**NIX WIE RAN!**

AMIGA	AMIGA	AMIGA
Zack!	Pipe Rider	Tip Trick
Carver	I.S.S.	Torvak t. Warr.
Typhoon	Netherworld	Zynaps
Conflict Europe	Nebulus	Dungeon M.
3D-Pool	Passing Shot	Killing Cloud
Strike Force H.	Godfather	Volfield
Steel	Sliders	Award Winners
Tri-Star P.	Goldrush	Alien Storm
Tangram	Nebulus II	Big Run
Moonfall	Robin Hood	Fantastic Voya.
Sonic Boom	Gauntlet 3	Moonshine R.
Omicron C.	Guy Spy	Action Pack 16
Manix	Indy Heat	Top Banana
Murder	Stormball	Kind o. Magic3
Neuronics	Shiftrix	Battle Chess 2
Rubicon	Imperium	Wayne Gretz.2
Champion/Raj	U.S.S. John Y. 2	Crime City
Blues Brothers	Rules o. Engag.	Hard Nova
Cubulus	Enchanted L.	Samurai-W.o.t.
Lemmings- Oh	Lord of t. Rings	Zone Warrior

Darüberhinaus bieten wir Ihnen Commodore 64 und Atari ST-Produkte. Außerdem erwartet Sie eine große Auswahl von Video's, CD's und CD-ROM-Artikeln!

Noch mehr? Fordern Sie Ihren Katalog gegen einen freien Rückumschlag (Porto: DM 1,-) an und ab geht's! Katalog liegt jeder Bestellung automatisch bei.

United Entertainment, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

Versandbedingungen: Versand per Nachnahme: DM 10,- Vorkasse (Scheck): DM 6,- / Ausland: DM 26,- / Schnellversand mit UPS: DM 15,-

**Ich muß zugeben, daß es diesmal nicht schlecht war. Mein Feind der Postmann wuchtete einen merklich schwereren Sack mit Leserbriefen zu mir. Mein Büro ist im dritten Stock - der Aufzug funktionierte nicht (Ihr erinnert Euch?). Auf seinem hochrotten Kopf bildeten die Schweißtropfen einen hübschen Kontrast zu den blauen, geschwellenen Äderchen auf seiner Stirn. Für seine, sonst übliche, zynische Bemerkung fehlte ihm offensichtlich die Luft. Leider war ich gerade mit dem Spitzen eines Kugelschreibers beschäftigt und konnte ihm nicht helfen. Er keuchte etwas von "Leserbriefe" und "Schinderei", und verschwand ohne ein Wort des Abschieds. Rache**

**kann so schön sein! Vielen Dank, daß Ihr mich in meinem (gerechten) Kampf so tatkräftig unterstützt habt. Allerdings ist mir aufgefallen, daß das Hemd meines Feindes noch keine Spur von Schweißflecken aufweisen konnte, und auch das Keuchen klang noch nicht so, wie es hätte klingen sollen. Das könnt Ihr aber besser! Auch habe ich ausgerechnet Deinen Leserbrief vermißt! Bis Du mit dem Postmann verwanzt, oder ist es etwas Persönliches gegen mich? Also gib Deinem Herzen einen Stoß und unterstütze mit Deinem Leserbrief den gerechten Kampf eines Redakteurs gegen die Verkörperung des Bösen, in Form eines grinsenden Briefträgers. Ich zähl auf Dich!**

## DER HAMMER

Hallo Rossi,

da ich begeisterter AG-Leser bin und alle Ausgaben mein Eigen nennen kann, habe ich Vergleiche zwischen den Ausgaben angestellt. An der ersten AG war nichts zu bemängeln, aber in der zweiten Ausgabe erst einmal ein großer Schock. Statt Goblins 2 war da ein Lotus 3 Demo! Im nächsten Heft war alles nach Wunsch, super Special, Goblins 2 und vor allem die Amiga-Mailbox.

Wir schreiben das Jahr 1993, inzwischen hatte man mir eine weitere Ausgabe der AG in die blauegefahrenen Hände gedrückt. Voller Spannung schlug ich die Leserbriefseiten auf (da ich Euch geschrieben hatte). Ganz enttäuscht lies ich die Zeitung zu Boden sinken, meine

kühnsten Alpträume hatten sich bewahrheitet, mein Leserbrief war nicht abgedruckt!

Nach diesem Erlebnis überlegte ich mir, ob ich aus Frust die AG im Regal stehen lassen sollte. Doch als mich Indianer Jones so fragend ansah, konnte ich nicht widerstehen und gab der AG eine zweite Chance.

Nach einigem Blättern war das Uncle Rossis Mailbox und das dringende Bedürfnis sie zu lesen. Da war er ja - mein Brief! Zufrieden mit mir und der Welt, wartete ich auf das nächste Auftauchen der AG.

Jetzt, da dieser Zeitpunkt verstrichen ist, und ich die AG 3/93 in den Händen halte, bildete sich bei mir ein großes Fragezeichen. Ein neues Bewertungssystem! Gut, man gewöhnt sich an alles. Der rote Punkt, mit den manchmal verwirrenden Aussagen.

Doch jetzt kommt der Hammer! Auf der Seite 92-93 sah ich ein Preview über Body Blows, in dem stand: "Die ersten Bilder machen einen vielversprechenden Eindruck. Ob die Endversion das halten kann, erfährt Ihr in der nächsten AMIGA Games."

Erstaunt blätterte ich zur Seite 10 zurück, auf der ein Test zu Body Blows abgedruckt war. Getestet wurde also ein Spiel, dessen Entwicklung laut "tw" noch gar nicht abgeschlossen ist!!

Nun drängt sich mir die Frage auf: Wollt Ihr mich veräppeln???

*Dein Dir zum zweiten Mal schreibender Carsten Schulze.*

*Auch mir drängt sich eine Frage auf: War das, was sich da bei Dir*

*gebildet hat, wirklich nur ein Fragezeichen?*

*Ich schreibe diese Zeilen ganz langsam, damit auch unser guter Carsten es begreift! Auf Seite zehn wird beschrieben, wie sich unser (geniales!) Bewertungssystem zusammensetzt. Weil wir diese Erklärung nicht "Vorsicht Carsten - das ist kein realer Test, sondern nur ein Beispiel" nennen wollten, gaben wir ihr den Namen "Body Blows". Na - wird Licht? Nein? Noch mal. Nix Test - nur Beispiel. Jetzt? Fein.*

## LEERDISKETTEN

Hallo AMIGA Games! Mein Freund und ich kaufen die AMIGA Games schon seit es sie gibt. Am Anfang möchte ich schreiben, was mir an Eurer Zeitung gut gefällt. Der Testab-

schnitt mit den Tips über die Anzahl der Spieler und der Disketten, oder ob man IMB benötigt und was es da sonst noch alles gibt. Außerdem gefällt mir der Preis und die monatliche Coverdisk.

Nun zu etwas was mir nicht so gefällt. Und zwar sind in der Ausgabe 3/93 die Überschriften zu einer Seite nicht sehr gut erkennbar geschmückt. Im großen und ganzen ist die AMIGA Games aber eine sehr bemerkenswerte Zeitschrift und ich würde ihr mindestens 90% geben.

Ich hätte aber auch noch eine Frage an Euch! Warum gibt es Leerdisketten, wenn man für das kopieren bestraft wird??

**Mit freundlichen Grüßen:**  
**Norman Skoluitkovics**

P.S. Na - wie geht es dem Postmann? Ich hoffe, ich habe etwas dazu beigetragen, das er schwitzt und nicht mehr über Dich kichert.

*Wie es dem Postmann geht, kannst Du der Einleitung entnehmen. Wenn Dir unser Magazin (bis auf diese kleine Ausnahme) gefällt, freut uns das natürlich.*

*Hast Du Dir schon einmal überlegt, daß man auf Leerdisketten auch etwas anderes speichern kann als Kopien? Es soll ja Leute geben, die mit ihrem Rechner arbeiten und auch noch andere Programme benutzen als "XCOPY".*

*enttäuschen. Das wäre nun doch zu aufwendig. Aber möglicherweise werden wir demnächst einen gesonderten Artikel darüber bringen. Du kannst jedoch davon ausgehen, daß Du Probleme nur mit einigen älteren Spielen haben wirst.*

## PD

**Thunfisch! (Warum immer Hi?)**  
Zuerst ein großes Lob (ein bißchen einschleimen wird ja wohl erlaubt sein, oder?). Eure Testberichte sind nicht so bierernst wie in der XYZ aber trotzdem so informativ wie in der YZX. Nur die Kleinanzeigen fehlen mir noch. Nun habe ich noch einige Fragen an Dich:

1. Kann man die Demodisketten von Lemmings II und Goblins II auch nachbestellen? Ich habe leider verpennt mir die Ausgaben zu holen. Wenn ja, wie, wo, wann, wieviel und warum?

2. In der letzten Ausgabe habt Ihr über das PD-Spiel "Battle Duell" berichtet. Ihr habt geschrieben, daß sich der Feind weder bewegt, noch wehrt. Versucht mal einen zweiten Joystick anzuschließen!

3. Kann man die getesteten PD Disketten auch bei Euch kriegen? Wenn ja, wieviel kostet mich das? Wenn nein, wo zum Henker dann?

**Weiterhin noch viel Erfolg:**  
**Dennis Harms**

P.S. Hat sich der Briefträger schon etwas gebrochen?

*1. Die Demodisketten kann man leider nicht nachbestellen, aber das ganze Heft (incl. Disketten!). Du kannst sie schriftlich beim Verlag bestellen. Wenn Du einen V-Scheck beilegst, kostet Dich das nur noch lumpige sieben Märker. Per Nachnahme geht's auch, doch da müssen wir Dir leider noch drei Mark für Verpackung aufbrummen, und die Post nimmst Du dann nochmals drei Mark ab.*

*2. Ich gebe zu - das war mein Fehler. Mea culpa - mea maxima culpa. Sorry. Die einzige Entschuldigung die ich habe wäre, daß uns momentan leider das Geld für einen zweiten Joystick fehlt. Klingt das nicht sehr glaubwürdig?*

3. Nein. Wende Dich in diesem Fall an:

B\*E\*R\*L\*E\*PD

Feldstraße 51a

1000 Berlin 20

Tel.: 030-3335425.

P.S. Leider noch nicht!

## SUCHMELDUNG

Hi Rossi!

Seit der Ausgabe 12/92 kaufe ich mir die AMIGA Games. Ich bin auch sehr zufrieden mit der Zeitschrift. Ich werde sie mir auch weiterhin kaufen, weil es keine bessere Computerzeitschrift gibt (zumindest nicht für den Preis). Ach ja - ich hätte da noch ein Problem. Wo finde ich den Diskdoctor? Manche meiner Bekannten behaupten, er wäre auf der Workbench, aber ich kann ihn dort nicht finden! Kannst Du mir sagen, wo ich ihn aufreifele kann?

**Also bis bald und macht weiter so:**  
**Marko Schultz**

*Deine Bekannten haben schon recht - der Diskdoctor wohnt auf der Workbench. Leider hat er kein eigenes Icon. Du mußt Dich schon ins CLI bemühen und ihn von dort aus aufrufen. Dein Amiga hat nicht nur einen Joystick und eine Maus, sondern auch Tasten! Das sind die kleinen, eckigen Dinger in der Mitte des Kastens! Sicher hast Du sie schon einmal bemerkt (beim Eingeben eines Highscores?) und Dich gewundert, was man damit noch alles anstellen kann. Auch ein Blick ins Handbuch (das Ding aus Papier, das mit Deinem Amiga ausgeliefert wurde) hätte hier geholfen. Aber ich warne Dich, allzu große Hoffnungen auf den Doc zu setzen. Recht oft gibt er den Disketten den Rest. Aber einen Versuch ist es auf jeden Fall wert.*

## AMOS

Hi Rossi, Du altes Haus!

Erstmal möchte ich Euch sagen, daß Eure Zeitschrift die beste ist, die es für Geld zu kaufen

## ANREGUNGEN

Hallo Rossi!

Ich zähle ab Ausgabe 3/93 zu Deinen Lesern, und ich hoffe es auch weiterhin zu bleiben, wenn Ihr versucht so gut zu bleiben, oder sogar noch besser werdet.

Ich bin natürlich aufgrund der Cover-Disk auf Euch aufmerksam geworden, und ich hoffe Ihr behaltet diese bei.

Als "Einsteigerin" bitte ich Euch nach Möglichkeit auch an Anfänger zu denken und vielleicht so eine Art Einstiegs Ecke einzurichten. Ich weiß von vielen anderen, daß auch sie Probleme mit Begriffen haben, die für Dauer-User zum Nachtgebet gehören.

Auch wenn Ihr ein Game-Magazin herstellt, wie wäre es mit ein bis zwei Seiten für Anwenderprogramme, oder eine "Hitliste" über diese nervtötenden Viren und wie man diesen auf die Schliche kommt.

So - genug der dummen (?) Vorschläge, kommen wir wieder zum Lob (schleim). Der Vergleich der Genres untereinander ist hilfreich und Eure Erläuterungen der einzelnen Utilities macht Euch so schnell keiner nach. Weitere Kritikpunkte behalte ich mir vor, denn im Moment habe ich halt (noch) keine.

Weiterhin viel Spaß, Euch und mir mit Euch:

**Tamara Bieber**

*Wir werden die Letzten sein, die den Lesern nicht das geben, was der Leser will. Sollten mehrere Deiner Meinung sein, werden wir uns überlegen müssen, ein bis zwei Seiten für Anwenderprogramme zu opfern. Was die Sache mit der Qualität angeht, kann ich Dir versichern, daß wir unser Bestes tun werden.*

*Deinen letzten Satz habe ich allerdings nicht verstanden. Hatten wir schon einmal Spaß miteinander?*

## A1200

Hallo Rossi!

Ich finde Eure Zeitung einfach super - mehr möchte ich darüber nicht sagen. Ich hätte aber eine Frage: Welche Spiele laufen auf dem neuen A1200? Ich hatte bis jetzt einen 500er, möchte aber umsteigen. Doch ich habe gehört, daß nicht alle Spiele auf dem 1200er laufen! Ich möchte nun wissen welche.

**Vielen Dank und macht weiter so:**  
**Peter Herrmann**

*Wenn Du nun erwartest, ich könnte Dir an dieser Stelle eine komplette Liste der 1200er-tauglichen Spiele liefern, muß ich Dich leider*

gibt. Ehe ich zur Sache komme, möchte ich noch einiges zu Eurem Magazin sagen. Die Cover-Disk ist in Ordnung, muß aber nicht sein. Super finde ich den PD-Teil, Euer Special, und die Berichte über die Programmierung guter Spiele. Trotzdem habe ich noch einige Vorschläge für Verbesserungen! Leute ich habe es - wie wäre es mit einem Spielisting zum Abtippen. Natürlich in der Programmiersprache aller Programmiersprachen geschrieben - AMOS! Andere Zeitschriften machen das doch auch. Mehr Seiten für weniger Geld! Hi hi!

Aber ich bin noch nicht fertig! Im Heft 3/93 habe ich den Leserbrief "Cyclone" gelesen. Das besitze ich und damit - ja, ich geb es zu, mache ich auch Raubkopien. Doch da stand doch wörtlich: "Raubkopien würden im Laufwerk implodieren, und somit einen enormen Schaden an Deinem Amiga anrichten." War das ernst gemeint, oder was? Das wars auch schon. Ach ja - könntet Ihr nicht gelegentlich einen Szenereport in Eurem Heft bringen?

**Also dann tschüß:  
Jack the Ripper**

*Alt? Na schön, ich scheine es nicht mehr verheimlichen zu können. Aber warum Haus?*

*Noch mehr Seiten für noch weniger Geld? Wie weit sollen wir denn noch gehen? Gieriges Gesindel. Da eigentlich alle (bis auf Dich) unsere Cover-Disk gut finden, werden wir sie unter keinen Umständen weglassen.*

*Ein Listing zum Abtippen wollen wir eigentlich nicht bringen. Das Listing eines gewöhnlichen PD-Spiels würde übrigens in etwa so knapp dreifig Seiten einnehmen. Und die willst Du abtippen? Mußt Du etwa drei Jahre ins Gefängnis, weil Du nichts zu tun hast? Ehe wir an einen Szenereport denken, sollten wir uns erst einmal einig werden, was die sogenannte Szene eigentlich ist!*

*Natürlich stimmt das mit dem Implodieren. Oder denkst Du, ich würde Scherze machen?*

## ALLERLEI

Sehr geehrter Herr Rossi (?), für Ihre Aktion in der AMIGA

## FAMILIENSCHLACHT

Hallo Rossi!

Ich lese Eure Zeitschrift schon von Anfang an. Ich bin nicht nur begeistert davon, sondern regelrecht süchtig danach. Aber nicht nur ich, sondern auch mein Mann und meine Kinder. Es entsteht jedesmal ein Kampf, wer die AG zuerst lesen darf. Schade, daß die AG nur einmal im Monat erscheint!

Nun aber genug gelobt. Auch ich habe eine Frage. Meine Kinder haben sich riesig über das Mario Poster gefreut, da wir vor dem Amiga ein NES hatten, würden wir es toll finden, wenn Mario auch auf dem Amiga heraus käme. Haben wir eine Chance? Dürfen wir uns darauf freuen? Ich wünsche Dir eine riesige Leserbriefflut, so daß der Briefträger es gar nicht erst schafft, alle Briefe auf einmal zu bringen. Meinen Teil habe ich hiermit dazu beigetragen. Na - wie war mein allererster Leserbrief?

**Deine treueste Leserin: Andrea**

P.S. Zeig Dich doch mal, oder bist Du so häßlich, daß Du Dich verstecken mußt?

P.P.S. Mach weiter so!

*Für Deinen ersten Leserbrief war das gar nicht übel. Wenn Du noch ein wenig übst, kann etwas daraus werden! Ich stelle mich gerne für weitere Versuche zur Verfügung.*

*Nun die gute Nachricht: "Mario is missing" wird in absehbarer Zeit für den Amiga erscheinen.*

*P.S. Ob ich häßlich bin wage ich nicht zu beurteilen. Unser Fotograf wollte mich schon einmal ablichten, allerdings hat er freigelegt das Studio verlassen. Kurz danach kam er wieder, schmierte mit Farbe in meinem Gesicht herum, trieb allerlei Sachen mit der Beleuchtung, fummelte mit Kämmen und Bürsten in meinem Haar und hantierte generell recht hektisch. Ehe er auf den Auslöser drückte, hat er weinend einen längeren Urlaub beantragt.*

P.P.S. Mach ich!

Games 3/93, den Postboten zu überlasten, versichere ich Ihnen meine vollste Unterstützung und schlage den Lesern daher vor, ihre Leserbriefe auf Ziegelsteine zu schreiben. Und immer schön frankieren - lieber zu viel als zu wenig!

**Ihr Bundespostminister**

*Oh! Ich sehe Hoffnung. Wenn Ihr mir alle Ziegelsteine schickt, kann ich vielleicht doch noch mein Häuschen bauen. Wer würde mir bitte Briefe auf vollen Zementsäcken schicken? Außerdem bräuchte ich noch Holz, und eine Fertigtgarage. Besten Dank im Voraus.*

## Moin Rossi!

Nichts hat mich dazu bringen können, irgendwohin einen Leserbrief zu schreiben. Bis jetzt! Die AMIGA Games als solches und die Ausgabe 3/93 im Speziellen sind mit Abstand das

Beste, was im Genre Computer-magazine gedruckt worden ist. Und DM 7.- sind noch viel zu wenig. Ihr verkauft Euch unter Wert! Einen Rolls Royce gibt es auch nicht für DM 15.000.-. Der Preisvergleich auf Seite 86 ist genau so super, wie die neuen Bewertungskästen. Das einzig Negative (ja, tatsächlich - ich habe etwas gefunden!) ist das überflüssige "Game Facts" in den Kästen. Ändert auch das noch, und ich baue mir einen Altar mit Kerzen für meine neue, monatlich erscheinende Bibel.

Zu Schluß würde ich noch gern wissen, was Du zum zunehmenden Sexismus in anderen Computerzeitschriften meinst. Z.B. Flower Bläh und Arnika Jockel. Stellt das doch einmal zur Leserdiskussion.

Schöne Grüße an die Füße, an den Bauch auch wünscht:

**Axel Giethmann**

*Netter Gag in Deiner Einleitung. Kompliment! Machmal denken*

*wir auch, daß wir mehr verlangen sollten. Wir könnten dann endlich Stühle für unsere Büros anschaffen. Aber wir wagen keine Preiserhöhung, aus Angst, daß uns die (neuen) Stühle um die Ohren geschlagen werden. Die Leute können so eigen sein, wenn es um ihr Geld geht!*

*Die Sache mit dem Altar finde ich nun doch leicht übertrieben. Mit einer schlichten, einfachen Verehrung sind wir durchaus zufrieden. Leider kenne ich die oben genannten Zeitschriften nicht, darum kann ich auch nichts zu deren zunehmenden Sexismus sagen. Da der Inbegriff von Erotik für mich der Anblick eines gelungenen Sauerbratens ist, bin ich auch wahrscheinlich der falsche Ansprechpartner für Derartiges.*

## SCHNORRER

Hallo Rossi!

Ich lese die AMIGA Games nun schon seit der ersten Ausgabe und finde Euer Blatt besser als alle anderen Zeitungen über dieses Thema. Nun muß ich Dich aber leider mit zwei Fragen quälen:

1. Ich möchte auf einen PC umsteigen, habe aber keine Ahnung auf welchen - und was für Zubehör ich brauche.

2. Als ich mir Street-Fighter II gekauft habe, war kein Anleitung in der Packung, und der Händler weigerte sich, mit der Ausrede, daß ich die Anleitung herausgenommen hätte, das Spiel umzutauschen. Nun weiß ich aber nicht, wie die "Superwaffen" auszulösen sind. Könntest Du mir es vielleicht sagen? Es bleibt auch unter uns!

Ich hoffe, daß Du den Brief abdruckst und ihn beantwortest.

**Werner**

*1. Da das an dieser Stelle zu weit führen würde, kann ich Dir nur unser Schwestermagazin "PC Games" ans Herz legen (etwas Schleicherwerbung wird mir doch wohl erlaubt sein).*

*2. Um ehrlich zu sein, riecht mir das nach einer plumpen Ausrede, wieder einmal eine Anleitung abzuschnorren. Doch nehmen wir einmal an, es entspräche der Wahrheit, wäre das ein berechtig-*

ter Mangel an einer gekauften Ware (sicher hast Du einen Kasensbon!?) und der Händler ist verpflichtet nachzubessern.

Denkst Du, daß Du mein einziger Leser bist? Oder wie soll ich sonst "abdrucken" und "bleibt auch unter uns" auf die Reihe kriegen???

## LOB UND FRAGEN

Hallo AMIGA Games!

Bis jetzt war ich stolzer Besitzer eines A500. Nun möchte ich mir aber ein CDTV anschaffen! Meine Frage an Euch: Die Software vom Amiga 500 müßte doch normalerweise auch auf dem CDTV funktionieren. Oder nicht?

Nun noch ein großes Lob an Euch! Eure Zeitschrift ist wirklich super. Ich finde es auch prima, daß Ihr immer eine Diskette beilegt. Allerdings hätte ich schon gerne gewußt, warum Eure Demos immer 1 MB benötigen.

**Euer treuer Leser: Stefan D.**

Ich möchte noch einmal betonen, daß es nicht UNSERE Demos sind. Wir machen sie nicht selbst, sondern bekommen sie vom Hersteller zur Verfügung gestellt. Wir kopieren sie nur und legen sie bei. Aber unabhängig davon, würde ich Dir sowieso dringend empfehlen, eine Speichererweiterung anzuschaffen!

Obwohl es mir ein Rätsel ist, warum sich jemand noch ein CDTV zulegen will (wenn man von der total verschärften Optik einmal absieht), kann ich Dich beruhigen. Natürlich funktioniert die Software von Deinem 500er auch auf dem CDTV. Probleme wirst Du höchstens mit dem Joystick und anderen, unwichtigen Kleinigkeiten bekommen.

## WERTUNG

Hallo AMIGA Games!

Ich schreibe Euch, weil ich hoffe, daß Ihr neben dem vielen Lob auch etwas Kritik vertagen könnt. Euer Mag habe ich mir jetzt das erste Mal gekauft, und

das aus zwei Gründen: Erstens gefällt mir das mit der Cover-Disk ungemein, zweitens schwärmen alle, die Euch schon etwas länger kennen, in den höchsten Tönen von Eurem Heft. Doch nun gehen wir ins Detail!

Das Inhaltsverzeichnis ist wirklich gut. Gut geordnet, deshalb echt super. Da ich bisher nur ein Konkurrenzblatt gelesen habe, gefällt mir das (für mich neue) Bewertungssystem nicht so gut. Was ist zum Beispiel der Unterschied zwischen 84% und 85%? Angenommen ich kaufe beide Spiele und probiere sie aus, dann dürften doch für den normalen Sterblichen keine Unterschiede zu sehen sein. Und der Spielspaß wäre bei beiden wahrscheinlich gleich!? Dann könnte man beiden letztlich die Wertung 84 - bzw. 85% geben. Ich persönlich ziehe deswegen ein Wertungssystem nach dem Prinzip der Notengebung vor (z.B. 1-20).

**Der große Bellheim**

Der Unterschied zwischen 84 - und 85% beträgt genau 1% - Du Nase. Das bedeutet, daß das zweite Spiel einen Hauch mehr bietet als das Erste. Wo soll bitte (Deiner werten Meinung nach) der Unterschied zwischen der Note 16 und 17 sein? Merkst Du was? Auf irgendein Wertungssystem muß man sich nun mal einigen. Daß es dabei zu nahezu gleichen Wertungen kommen kann, ist nicht zu vermeiden - und eigentlich auch nicht tragisch.

**Der kleine Rainer**

## RAUBKOPIEN

Hi AMIGA Games

Ich schreibe diesen Brief nicht, um Euer Heft zu bewerten (obwohl es mir insgesamt recht gut gefällt), sondern um meine Meinung zur Raubkopiererei preiszugeben.

Wenn man ohne Schwierigkeiten an jedes Spiel herankommt ohne besondere Leute zu kennen, warum soll man dann so blöd sein und sich ein Spiel kaufen, nur um das Softwarehaus zu unterstützen? Es ist doch kein Wunder, daß jeder Raubko-

pien besitzt! Was denkt Ihr, woraus Eure Leserschaft besteht? Was nützen die besten Tips ohne das dazugehörige Spiel?

**Björn**

*Nach dem Inhalt Deines Briefes zu schließen, hast Du ihn wahrscheinlich während der Bastelstunde geschrieben. Die nette Tante war dann so freundlich ihn zu frankieren und einzuwerfen, da Du den Briefkasten bestimmst nicht ohne fremde Hilfe gefunden hättest.*

*Aber selbst Dir möchte ich etwas erklären! Die Leute, welche Spiele programmieren, tun das für Geld (die Bösen). Oder würdest Du für Fremde umsonst arbeiten? Wenn die nun aber kein Geld mehr bekommen (weil doch der Björn schon ein Großer und gar nicht blöd ist!), werden sie aufhören, Spiele zu programmieren. Typen wie Du (leider auch alle anderen) hätten dann nichts mehr; was sich zu kopieren lohnen würde.*

*Ich beginne mich zu langweilen - den nächsten Brief bitte.*

## VERDIENST

Hallo Rossi!

Lob und Schleim spare ich mir lieber, denn ich möchte eigentlich nur eines wissen: Wieviel verdienst Du eigentlich? Denn umsonst wirst Du ja wohl nicht solche becknackten Leserbriefe beantworten, oder?

**Tschüß: Steffen Albert**

*Du glaubst doch nicht im Ernst, daß ich darauf öffentlich eine Antwort gebe? Vielleicht verdiene ich nicht das was ich möchte - aber Hauptsache ich bekomme nicht das, was ich verdiene!*

## Leserbrief des Monats

Hallo Herr Rossi, als Käufer von verschiedenen monatlich erscheinenden Amiga-Zeitschriften (einschließlich AG), will ich mich u.a. zum Thema "Zeitschriftenvergleich" äußern. Es gibt, meiner Meinung nach, kein bestes Magazin, sondern nur für jeden Geschmack ein anderes. Natürlich hat jede Zeitschrift Vorzüge und Negatives aufzuweisen. Euer großer Vorzug ist die beigepappte Demo-Disk. Trotz des niedrigen Heftpreises ist dies echt eine große Leistung (wie oft habt Ihr

## ALLES NASE

Hallo Rainer!

Da ich einen Amiga besitze und Euer Magazin mir gute Unterhaltung und ausführliche Infos nur für den Amiga bietet, bin ich sehr zufrieden mit Euch.

Nach der guten Kritik zum Spiel Lionheart wollte ich mir dieses per Versand bestellen, bekam aber eine negative Antwort. Das Spiel hätte einen Systemfehler und könnte darum nicht ausgeliefert werden. Ist Dir davon etwas bekannt?

Weiterhin frage ich mich, ob Du etwas mit Deiner Gesichtsurke hast? Da Du dieses Körperteil des öfteren bei der Beantwortung in Anspruch nimmst (Zitat: ... auf die Nase fallen, ... Du Nase... etc.).

Ich wünsche Dir weiterhin einen guten Riecher zu Deiner Leserschaft! In Erwartung einer baldigen Antwort:

**Mit freundlichem Gruß  
Norbert Kremers**

*Ein Systemfehler bei Lionheart? Wäre mir neu!*

*Warum sollte ich etwas mit meiner Nase haben? Wenn Manche behaupten, daß auf meiner Nase bequem drei Krähen Platz hätten, ist das eine himmelschreiende Übertreibung. Schon die Zwieler könnte nur auf einem Bein stehen!*

## MEHR RAUBKOPIEN

Hi Rossi!

Ich habe die Amiga Games schon seit der ersten Ausgabe und muß sagen "genial". Allerdings muß auch ich Dich mit meinen Fragen nerven!

1. Darf man Kopien von Freunden, die das Original haben machen, ausleihen und ausprobieren wie das Spiel ist?

2. Warum ist das Kopieren eigentlich bei Disketten verboten und bei Videos erlaubt?

Zum Schluß möchte ich noch einmal bemerken, daß es bei der AG keinen Mangel gibt - außer das sich die Crew immer noch nicht vorgestellt hat. Weiterhin viel Erfolg bei der Herstellung der AMIGA Games:

**Luzifer**

1. Wenn Du wirklich eine Möglichkeit gefunden hast, Kopien von Freunden herzustellen, sag mir bitte wie! Von guten Freunden kann man nie genug haben. Ausleihen möchte ich mir allerdings Deine Freunde lieber nicht.

Ist ja gut - ein Scherz! Nun ernsthaft: Eigentlich wäre es verboten, bei Freunden Kopien von Originalsoftware zu machen. Aber wenn Du sie wirklich nur ausprobieren willst (die Programme - nicht die Freunde) und später die Disketten wieder löschst, wird Dir kaum einer einen Strick daraus drehen.

2. So ganz ist mir das auch nicht klar, es wird damit zusammenhängen, daß man Videos (noch) nicht verlustfrei kopieren kann. Bei einer Kopie muß man immer Abstriche in der Bild- und Tonqualität machen. Ein kopiertes Spiel ist genauso gut wie die Vorlage.

das schon gelesen?). Da kann man sich wirklich ein Bild, zumindest ein kleines, von einem Game machen, wie zum Beispiel die Demo von "The Chaos Engine" (mag ich, will ich, kauf ich).

Und schon bin ich beim Leserbrief von Larry: Sei doch mal ehrlich, natürlich verdient ein Azubi "nur" zwischen DM 600 und DM1.000,- netto monatlich (ich bin selbst Azubi), aber wenn er sich von dem Geld einen Computer, Monitor, zweites Drive, Erweiterung etc. kaufen kann, sollte dieser ja wohl in der Lage sein, sich Original-Soft zuzulegen. Außerdem, was nützen Dir 150 Games, wenn Du doch nur eines spielen kannst (siehe Argumentation Rossi). Ich meine wirklich spielen, nicht einfach nur einladen, antesten und kopieren. Hättest Du allerdings geschrieben, daß Dir die Augenschwermerei der Softwarehersteller zuwider ist, weil sie beharrlich behaupten, sie würden an einem Game nichts verdienen, bzw. nicht genug wegen der Raubkopiererei, hätte ich Dir fast zustimmen können. Denn ein gutes Game wird ver- und gekauft, siehe Pinball Dreams & Fantasies mit insge-

samt 140.000 verkauften Exemplaren. Oder warum werden wohl Nachfolger zu Another World, Indy 3 etc. produziert? Eben, weil hier eine breite Käuferschicht existiert. Wer schlechte Games auf den Markt wirft, braucht wirklich nicht die Cracker zu verurteilen. Trotzdem Leute, kauft mehr Originale, wenn Ihr Euer System am Leben erhalten wollt. Ach ja, Du forderst, daß die Programme preiswerter werden sollen:

1.) Sie sind es bereits.

2.) The Chaos Engine (ein nagelneues Programm) ist schon für DM 49,90 zu haben. Bitte, was willst Du denn noch??? Etwas noch ein Laufwerk als Dreingabe?

Also Cracker und Lamer, Schande der AMIGA-Gemeinde, wechselt doch bitte zu anderen Systemen. Da ist die Software unter Umständen etwas teurer, das wäre doch ein Grund für Euch Larries.

Zum Leserbrief von Michael Groll: Bitte, bitte! Herr Rossi sollte nicht bissiger antworten, verblödete Antworten findest Du in jedem anderen Computer-Games-Magazin. Mann, ich bin froh, daß es hier zum einen noch halbwegs freundlich zugeht und

in einem Leserbrief eine ernstzunehmende Antwort zu finden ist.

Zum Leserbrief Robert Nouvert: Die Bildschirmfotos sind wirklich besser geworden, weiter so. Allerdings die Picts von Sleepwalker sind wie von einer MS-Dose, so Cursor-Grafik-mäßig. Zum Poster: Ich hänge mir zwar keins auf, außer Miss Teresa O. wäre das Motiv, aber trotzdem behaltet es unbedingt bei. Zum einen gibt es Leute, die brauchen dies, zum anderen ist man heutzutage doch überglücklich, wenn man etwas geschenkt bekommt, und außerdem wird es von Teresa bald auch ein Game geben. (Wann kommt dieses, läuft es auf dem Amiga und werdet Ihr ein Poster bringen?). An (hi), dem Lemmings Double Pack liegen mehr als nur zwei Disketten bei. Zum Schluß möchte ich mich noch einem anderen Thema widmen (ja, dieser Brief hat wirklich ein Ende!): Der Amiga 500 ist eine tolle Kiste, es gibt für ihn derzeit auch eine Unmenge guter Software, außerdem kommt noch einiges. Kinder, laßt Euch doch nicht immer von den ach so überparteilichen Game-Magazinen den betagten 500er schlecht machen oder gar für tot erklären. Ihr glaubt doch wirklich nicht im Ernst, daß die Softwareindustrie von heute auf morgen oder ab 1995 nur noch für den 1200er oder gar 600er Spiele produzieren wird. Es ist für die Programmierer wirklich kein Act, ein Programm für den 500er zu schreiben und ein paar Grafikroutinen zu ändern, um es für den 1200er zu deklarieren. Die lassen doch keinen potentiellen Käufermarkt von Hunderttausenden 500er-Usern austrocknen. Das heißt allerdings auch Originale kaufen und nicht kopieren (nein, ich bekomme kein Geld für meine Aufforderung, ich bin selbst nur ein 500er-User). An dieser Stelle auch einmal ein großes DANKE SCHÖN an die anderen kaufreudigen Amiganer. So, aber jetzt mache ich wirklich Schluß, ich mußte es mir einfach von der Leber schreiben, bevor mit die Galle platzte. Zu guter Letzt noch ein dickes Lob an Euch für Eure Zeitung (nicht originell, gell)!

Und tschüs, Ralf

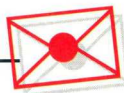
Ich bin einfach nicht an Deinem Leserbrief vorbeigekommen. Insgesamt gesehen finde ich Deine Argumentation sehr gut, jedoch möchte ich es mir nicht nehmen lassen ein paar Anmerkungen loszuwerfen.

Um Augenschwermerei handelt es sich bei den Softwarefirmen kaum. Leider verkauft sich nicht jedes Spiel so gut wie die beiden Pinball-Games. Apydia beispielsweise, der Ballerknaller von Play-Byte, war doch wirklich hervorragend. Jedoch hat er sich nur knapp zehntausend Mal verkauft, und The Oath von Attic sogar noch wesentlich weniger.

Die Bilder von Sleepwalker sind eigentlich sehr gut geworden, leider sind die Farben in den abgebildeten Grafiken doch ein bißchen düster. Eine MS-DOSE, wie Du sie fürchtbarerweise bezeichnest (ich weiß, daß der Begriff von einem Fettsack kreiert wurde! Ah Ja?) kann immerhin mit VGA Karte 256 Farben darstellen.

Sorry, im Lemmings Double Pack sind wirklich mehr Disketten.

Wir wissen, daß Marc Rosocha an einem Spiel zu Teresa O. arbeitet. Wir haben auch schon die ersten tollen Bilder gesehen. Ob wir einen Test bringen, können wir noch nicht genau sagen.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag  
Redaktion „AMIGA Games“  
Kennwort: Rossi  
Isarstraße 32  
8500 Nürnberg 60

# AMIGA Games Teamwork

**Du hast eine Idee, wie wir das Heft noch besser machen könnten? Dann laß sie uns wissen. Wir sind daran interessiert!**

Hiermit möchten wir uns an alle richten, die nicht unbedingt in der Leserbriefecke erscheinen wollen, jedoch dennoch einen Beitrag zur Gestaltung der AMIGA Games leisten wollen. Wer konstruktive Verbesserungsvorschläge hat, ein Lob für einen bestimmten Artikel leisten will, oder sonst glaubt, was mitzuteilen zu haben, sollte sich an uns wenden. In jeder Ausgabe werden wir ein paar bestimmte Themen herauspicken, zu denen

wir Eure Meinung erfahren möchten. Selbstverständlich macht Ihr Euch die Mühe nicht umsonst. Unter allen Einsendern werden wir einmal im Monat einen belohnen. Wenn Ihr jetzt glaubt, Ihr müßt nur eine Lobhudelei verfassen, um an das Spiel zu kommen, seid ihr komplett falsch gewickelt. Wir werden denjenigen zum Gewinner des Spiels machen, der uns am konstruktivsten seine Meinung zu AMIGA Games vermittelt. Um Euch die Themenfindung zu erleichtern, haben wir auch diese Ausgabe ein paar spezielle Themen ausgewählt.

CT-Verlag GmbH  
Redaktion AMIGA Games  
z.Hd. Hans Ippisch-Teamwork  
Isarstraße 32  
8500 Nürnberg 60



**Zukünftig wollen wir Euch in der AMIGA Games eine Seite reservieren, auf der ihr Euch präsentieren könnt. Ihr wollt wissen, was Ihr tun müßt? Dann lest weiter!**

## TEAMWORK-THEMEN APRIL '93

### - Layout-Umstellung

Diese Ausgabe haben wir bunter als die vorherigen gestaltet. Findet Ihr das gut? Oder wird das Ganze zu unübersichtlich?

### - Ambermoon-Special

Wir ließen den Programmierer des Spiels zu Wort kommen. Sollten lieber wir unsere Meinung abgeben, oder findet Ihr die Story so gut?

### - Pop-Tops

Hier könnt Ihr erfahren, was die Stars der Szene von den verschiedenen Spielen halten. Interessiert Euch diese Meinung überhaupt?

### - Cartoon Concert

Ein ungewöhnliches Thema wählten wir beim diesmaligen Spiele-Special. Wollte ihr lieber die Spiele allgemein bewertet haben, oder findet ihr das so in Ordnung?

### - COMMODORE NEWS

Ausnahmsweise haben wir einmal Hardware in unsere Magazine vorgestellt. Gehört das in die AMIGA Games?

### - It's On You!

Welche Specials würdet Ihr gerne einmal in der AMIGA Games lesen? Ein Entwicklungstagebuch zu Wizardry 7 oder Lemmings 3?

Diese Themen dienen nur als Anhaltspunkte. Ihr müßt nicht unbedingt über diese Themen schreiben. Schreibt einfach, was Ihr für wichtig haltet. Schickt Euren Brief an nebenstehende Adresse!

**Eure Mitarbeit hilft uns!**

Es erreichten uns in den letzten Monaten sehr viele Zuschriften, die sich eine Kleinanzeigenseite wünschen. Aus organisatorischen Gründen werden wir Euch auch in absehbarer Zukunft keine Kleinanzeigenseiten bieten können, jedoch wollen wir zukünftig eine Seite freihalten, auf der sich ein Veranstaltungskalender, Clubadressen und die neuesten Demos befinden sollen.

Zunächst möchte ich alle Computerclubs, die sich ausschließlich oder hauptsächlich mit dem AMIGA befassen, aufrufen, an uns zu schreiben. Bitte teilt uns mit womit sich Euer Club beschäftigt, welche Leistungen er bietet, wieviele Mitglieder er hat, wie man Mitglied werden kann und wie hoch der monatliche Beitrag ist. Natürlich ist es wichtig zu wissen, ob auch Einsteiger Mitglied werden können, oder ob Ihr Euch nur mit Profis abgeben wollt. Falls Ihr ein Clubmagazin habt, dann sendet uns bitte ein Probexemplar mit. Wir wollen unseren Lesern natürlich nur gute Clubs empfehlen, und wer in der AMIGA Games auftauchen will, muß schon einiges bieten können.

Nun möchte wir uns an alle Programmierer, Grafiker, Musiker und Freaks wenden. Ihr habt ein tolles Spiel geschrieben, ein tolles Intro gecodet und einen spektakulären Vorspann kreiert? Wenn Ihr diese Frage mit "JA" beantworten könnt, dann packt das schnellstmöglich in einen Umschlag und sendet es uns zu. Wir wollen Monat für Monat die besten Demos, Grafiken und Spiele vorstellen. Wer weiß, vielleicht können wir Euch an ein professionelles Softwarehaus vermitteln, wo Ihr dann Euer Talent zu Geld machen könnt. Mit AMIGA Games habt Ihr die Möglichkeit zur goldenen Karriere.

Soweit haben wir uns nun einmal Gedanken gemacht. Jetzt seid Ihr an der Reihe. Schreibt an nachstehende Adresse.

CT-Verlag GmbH  
REDAKTION AMIGA Games  
Kennwort: CLUB WORK  
Isarstraße 32  
8500 Nürnberg 60

Dank des relativen ruhigen Monats finden sich nur wenige Neueinsteiger in unseren Charts. Nächste Ausgabe wird aber ein frischer Wind wehen!

# AMIGA GAMES Charts

## DENKSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Goblins II	1/93	84%	Coktel Vision
2	Bill's Tomato Game	12/92	83%	Psygnosis
3	Ragnarok	3/93	81%	Mirage
4	Troddlers	11/92	79%	Storm
5	Rampart	1/93	77%	Domark
6	Oxyd	3/93	74%	Dongleware
7	Super-Tetris	10/92	72%	Spect. Holobyte
8	Zyconix	12/92	69%	Accolade

## FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gunship 2000	12/92	81%	Microprose
2	Megafortress	10/92	73%	Mindscape
3	B-17 Flying Fortress	5/93	71%	Microprose
4	Shuttle	5/93	69%	Virgin

## ADVENTURE & ROLLEN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Legend o. Kyrandia	1/93	87%	Virgin
	Robin Hood	11/92	87%	Sierra On-Line
3	Curse Of Enchantia	2/93	86%	Core Design
4	Indiana Jones IV	2/93	85%	Lucas Arts
5	Das Schwarze Auge	1/93	84%	Attic
6	Abandoned Places 2	5/93	83%	Ice
7	Flies-Attack On Earth	4/93	81%	Rainbow Arts
	Shadowworlds	1/93	81%	Krisalis
	KGB	2/93	81%	Virgin
10	Jonathan	4/93	80%	Software 2000

## SIMULATIONEN (allgemein)

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Sim Earth	2/93	84%	Maxis
2	Pinball Fantasies	11/92	84%	21st Century
3	Civilization	10/92	78%	Microprose
4	D-Day	2/93	39%	Loriciel

## JUMP' N' RUN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Sleepwalker	4/93	82%	Ocean
2	Flashback	4/93	78%	U.S.Gold
	Creatures	4/93	78%	Thalamus
4	Bart vs The World	4/93	77%	Acclaim
5	Premiere	10/92	75%	Core Design
6	Tearaway Thomas	4/93	70%	Global Software
	Doodlebug	2/93	70%	Core Design
8	Trolls	3/93	69%	Flair Software

## ARCADE-ACTION

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lionheart	2/93	94%	Thalion
2	BC Kid	11/92	92%	UBI Soft
3	Chaos Engine	3/93	91%	Renegade
4	Zool	10/92	87%	Gremlin
5	Body Blows	5/93	84%	Team 17
6	Desert Strike	5/93	83%	E.A.
7	Assassin	12/92	82%	Team 17
8	Street Fighter II	3/93	75%	U.S.Gold
9	The Entity	5/93	72%	Loriciel
10	Lethal Weapon	1/93	71%	Ocean





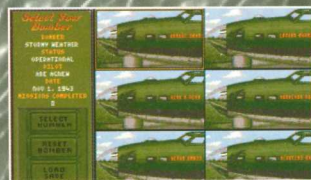
Das neue Spiel von Team plaziert sich vor Streetfighter II.



Zurück zum Golf! Das Actionspiel von Electronic Arts landet auf Platz 6.



Die Newcomer von Century Software verbuchen einen respektablen Einstieg.



Die neue Flugsimulation von Microprose rangiert hinter Gunship 2000.



Die schußkräftige Dame aus Loriels Actionspiel Entity debütiert.



Ice landet mit Abandoned Places 2 einen hohen Neueinsteiger in den Charts.

## SPORT-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	A. MacLeans Pool	2/93	83%	Virgin
2	Aquatic Games	11/92	81%	Millennium
3	TV Sports Baseball	2/93	78%	Mindscape
4	TV Sports Boxing	2/93	74%	Mindscape
5	WWF Eur. Rampage	2/93	69%	Ocean
6	Liverpool	12/92	65%	Grand Slam
7	Int. Sports Chall.	10/92	64%	Empire
8	The C. Lewis Chall.	10/92	63%	Psygnosis
9	Eurosoccer	3/93	59%	Flair Software
	California Games II	10/92	59%	U.S. Gold

## RENNSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	No Second Prize	12/92	88%	Thalion
2	Red Zone	10/92	78%	Psygnosis
	Crazy Cars 3	10/92	78%	Titus Software
4	Lotus 3	11/92	74%	Gremlin
5	N.M. World Champ.	1/93	69%	Gremlin

## WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Der Patrizier	10/92	96%	Ascon
2	1869	10/92	84%	Max Design
3	Dynatech	11/92	77%	Magic Bytes
4	Centerbase	11/92	76%	Softgold
5	Premier Manager	4/93	75%	Gremlin
6	WHL Manager	4/93	60%	Sayonara

## STRATEGIE-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lemmings 2	4/93	93%	Psygnosis
2	History Line	1/93	89%	Blue Byte
3	Ashes of Empire	10/92	83%	Mirage
4	The Humans	1/93	82%	Mirage
5	Robosport	1/93	82%	Maxis
6	Subtrade	5/93	81%	Century
	Rome AD 92	11/92	81%	Millenium
8	Campaign	11/92	73%	Empire

## Lionheart

Gleich nach Beginn des ersten Levels sollte man den Berg hinabstolpern und am Ende zum Sprung ansetzen. Vom Stein, auf dem man unweigerlich landet, noch einmal weiterspringen und an den Pflanzen vorbeilaufen. Für diese Anstrengung wird man kräftig belohnt, denn es kann haufenweise Energie eingesammelt werden.

Im zweiten Level muß man soweit nach rechts gehen, bis man einen Abgrund erreicht. Von hier muß man mit einem geschickten Sprung die Plattform erreichen, die in der Luft schwebt, denn sonst winkt ein kaltes Bad. Jetzt erst ins Wasser springen. Man landet auf einer kleinen Kiste, die völlig verloren im Wasser schwimmt. Wenn man nun noch einmal springt, gelangt man auf eine Insel und die dort vorhandenen zwei Bonusleben können bestimmt weiterhelfen.

Raphael Willmer

Wenn man seinen Löwenmenschen zunächst in die Hocke gehen läßt, dann Pause drückt und anschließend dreimal "DEL" und dreimal "HELP" eingibt, so bestätigt ein kurzes Bildschirmbeben, daß man unendlich viele Leben zur Verfügung hat.

Vsen Schreiber

## Chaos Engine

Hier einige Levelcodes zu dem neuesten Hit der Bitmap Bros, der mit "Chaos" eigentlich wenig gemein hat.

World 2 - 83NBKMTQPZUH

World 3 - 8ZSBKHPG6ZVH

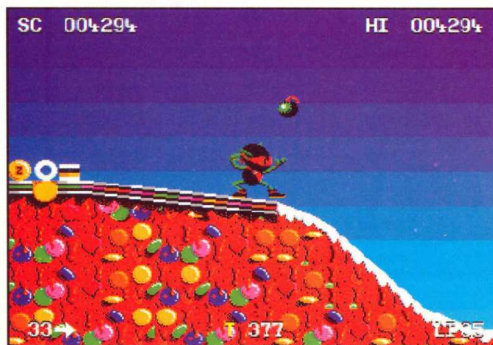
World 4 - 8BDBKCK7PZVH

Christian Sabrautzky

## Zool

Dem einsamen Recken aus dem All kann sehr einfach Abwechslung verschafft werden. Im Level 2.1 befindet sich nämlich ein verstecktes Bonusspiel, das mit Hilfe der Karte aber leicht enttarnt werden kann.

Ronny Reichel



## Dragon`s Lair 3

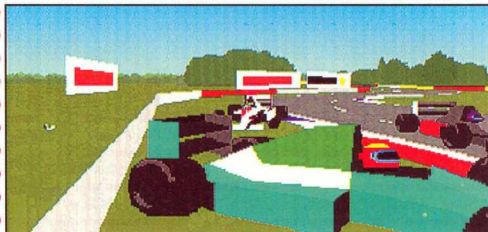
Man muß im Vorspann "TTIME" eingeben, um einen äußerst kurzweiligen Trickfilm ablaufen zu lassen. Die Voraussetzung: Es darf vorher keine andere Taste gedrückt werden.

Thorsten Meyer

## Formula One Grand Prix

Sobald die Meldung "Race Won By ..." auf dem Bildschirm erscheint, sollte man so schnell wie möglich die Boxengasse ansteuern und dort gemütlich die Zeit verstreichen lassen. Wenn nun die Meldung "Race Over" das Ende des Rennens bekannt gibt, findet man sich wie von Geisterhand auf dem ersten Platz wieder, ohne auch nur einen Finger dafür krumm gemacht zu haben.

Stefan Holsten



## Test Drive 2

Auch hier lassen sich die eleganten Schlitten auf die Wahnsinns-geschwindigkeit von 320km/h hochtunen. Bevor das heiße Rennen beginnt, sollte man zweimal "D" oder bei manchen Versionen zweimal "S" drücken. Wenn man nun "Shift" gedrückt hält und "AERN" eintippt, steht dem Geschwindigkeitsrausch nichts mehr im Wege.

Michael Holzner

## 1869

Wenn man manchmal Probleme hat, den gewünschten Zielhafen zu erreichen, da kein Geld für die Bezahlung der Mannschaft an Bord ist, dann klickt man mit der linken Maustaste den Zielhafen an, um die Info auf den Bildschirm zu bringen. Als nächstes muß die "Backspace"-Taste gedrückt und die Info mit Hilfe der Maustaste beendet werden. Das Schiff befindet sich nun im angewählten Hafen. Dieser Trick läßt sich beliebig oft wiederholen und funktioniert auch bei anderen Mischen. Einfach einmal ausprobieren.

Manuel Paul

## Street Fighter II

Wenn im Zwei-Spieler-Modus beide Recken mit ein und derselben Person kämpfen möchten, muß der Pausedmodus aktiviert und "7KIDS" eingegeben werden. Der Bildschirm leuchtet nun kurz gelb auf und der Spaß kann beginnen.

Sven Schreiber

## Bunny Bricks

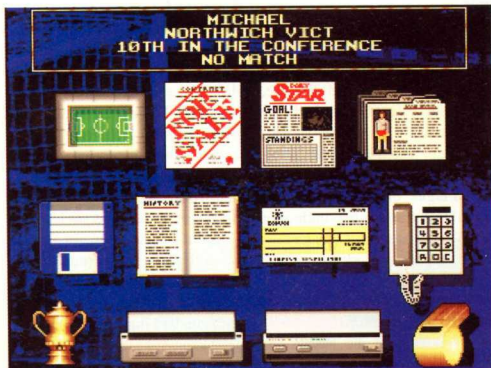
Der Tierschutzbund rät: Während des Spiels "Alt", "Ctrl", "N" und die rechte "Shift"-Taste gedrückt halten. Sogleich hoppelt das Kaninchen in den nächsten Abschnitt. Wer statt auf "N" auf "L" drückt, erhält einige zusätzliche Leben. Um aber direkt in eine der fünf Welten zu marschieren, ersetzt man "L" durch "T" und tippt eine Zahl von "1" bis "5" ein.

Klaus Vill

## Premier Manager

Ruf doch mal an - bei Gremlin! Im Kommunikationsbildschirm die Nummer "753423" wählen. Schon steht am nächsten Spieltag ein gewisser Herr Gremlin zwischen den Torpfosten. Die kostenlose Neuverpflichtung hält jeden Ball. Wer allerdings dringend Geld benötigt, schlägt ihn für einen horrenden Betrag los und greift gleich wieder zum Hörer.

Martin Habersaat



## Lethal Weapon

Wenn die zwei stahlharten Profis auf Streife gehen, helfen ein paar Tastendrücke weiter, um in den dunklen amerikanischen Vorstädten unbeschadet voranzukommen.

- ALT+Y+I - Schaltet die Kollisionsabfrage aus
- ALT+Y+K - Stockt den Munitionsvorrat auf
- ALT+Y+L - Zusätzliche Leben
- ALT+Y+M - Beseitigt Sprites und Plattformen
- ALT+Y+N - Setzt Sprites und Plattformen wieder ein
- ALT+Y+Zahl - Wählt einen bestimmten Level

Klaus Vill

## Bundesliga Manager Pro

Für den Dauerbrenner in den Charts werden immer wieder neue Tips ausgeklügelt. Hier sind einige:

### 1) Alte Spieler

Mit 33 erreichen die Spieler ein gefährliches Alter, denn fast alle Akteure kündigen in dieser Zeit das Ende ihrer Laufbahn an. Für einen eiskalten Manager gibt es also nur zwei Alternativen: Entweder man verpflichtet den Spieler gleich für vier Jahre, dann bleibt er dem Verein noch eine Weile erhalten, oder man setzt ihn kurz vor dieser Altersgrenze auf den Transfermarkt. Hier kann er seinen Rücktritt nicht mehr bekanntgeben.

### 2) Neuverpflichtungen

Macht man einem neuerworbenen Spieler ein Vertragsangebot, so kann man sein Gehalt mit folgender Methode ziemlich niedrig halten: Statt mit "einem Jahr" beziffert man die Laufzeit auf "null Jahre". Der Spieler dürfte nun erheblich weniger verlangen. Wenn man nun noch ein paar Mark drauflegt, wird er zu diesem Angebot nicht nein sagen, und er wird trotzdem für ein Jahr unter Vertrag genommen.

## Road Rash

Klaus Vill

Um endlich einmal auf einem heißeren Ofen durch die Prärie brettern zu können, gibt es eine ganze Reihe an Paßwörtern, die im Hauptmenü eingegeben werden können. Hier sind sie:

Panda 600	00000 00J00 102VS 21JUD
Panda 700	00000 01591 00EGJ 567HM
Banzai 750	00000 00J01 113BT 22KDP
Kamikaze 750	00000 00R0D 013VS 32RV4
Ferruci 850	00000 01420 019GS 475V0
Shuriken 1000	00000 01421 109GS 448VN
Diablo 1000	00000 01590 10EGJ 5761K

Klaus Vill



# Gob



**Fingus und Winkle erstürmten problemlos die Herzen aller Amiga-Freaks. Hier haben wir nun für Euch die Komplettlösung dieses Knobelhits.**

### DORF

Nachdem Fingus und Winkle im Dorf eingetroffen sind, greift Winkle nach der Wurst. Unterdessen entwendet Fingus die Flasche der lachenden Herren, um sie im nächsten Bild zu füllen.

### BRUNNEN

Während Fingus den Brunnen betätigt, füllt Winkle die Flasche am Wasserstrahl auf und bespuckt den armen Frosch mit dem Wasser aus der Flasche. Fingus hebt den Stein auf und wirft ihn auf den Mechanismus. Nun zieht Fingus an der Sprosse und Winkle steigt dem Zauberer auf das Dach. Fingus klingelt an der Tür und bittet höflich um Einlaß, aber der Zauberer hat schlechte Laune. Winkle jedoch gibt keine Ruhe und nimmt den Weg durch den Schornstein. Daraufhin öffnet Tazaar die Tür

und unsere beiden Helden können eintreten.

### Zauberer

Fingus plaudert ein wenig mit Tazaar und erhält wichtige Infos. Winkle tritt dem Tigerfell auf den Schwanz, während Fingus den Kopf untersucht. Da jetzt Teatime ist, füllt Fingus das Wasser aus der Flasche in den Teekessel und zündet mit den Streichhölzern ein Feuer darunter an. Nachdem sich die Urkunde von der Wand gelöst hat, bläst Fingus das Feuer aus und nimmt den Uhrschlüssel mit, den er in die Uhr steckt. Nachdem Fingus die Uhr aufgezogen hat, wirft Winkle mit dem Stein den Bartschlüssel herunter, den er aufhebt.

### Brunnen

Fingus öffnet den Keller mit dem Bartschlüssel und nimmt den Wein mit.

### DORF

Fingus gießt die Blumen mit dem Wasser aus der Flasche, außerdem pflückt er bei dieser Gelegenheit gleich eine Blume, die er dem feinen Herrn gibt. Winkle stellt sich auf die Fußmatte und Fingus drückt den Knopf. Vom Dach aus kann Winkle nun die Wurst klauen, mit der die beiden zum Riesen marschieren.

### Riese

Winkle packt die Henne am Kragen, während Fingus ihr mit der Wurst auf den Kopf schlägt. Das Ei hebt Fingus natürlich auf. Fingus lenkt den Hund ab, indem er die Wurst in das Schlagloch steckt. Nun kann Winkle sich vorbeischieben. Neugierig, wie Winkle nun mal ist, steckt er seine Nase ins Loch am Baum. Das verhilft zu einem Durchbruch. Das dadurch entstandene Fuchsloch bringt Fingus einen unverhofften Aufstieg. Der oben herumliegende Holzstapel wird mit den Streichhölzern angezündet und das Ei wird darauf fachmännisch verbrannt. Nun gibt Fingus dem wachen Riesen die Wurst und den

Wein, daraufhin läßt er Fingus und Winkle vorbeie.

### Graben

Fingus untersucht sofort den Turm und findet eine bombige Überraschung. Das weckt das Interesse von Winkle, der seinerseits den Turm besichtigt. Aber das wird schnell langweilig, deshalb hebt Fingus die Bombe (bei der Zugbrücke) auf und Winkle entzündet diese prompt mit den Streichhölzern. Fingus besucht den Turm noch einmal. Da das Spiel mit der Bombe soviel Spaß gemacht hat, wird es am Graben wiederholt. Bei der dritten Bombe (wieder bei der Zugbrücke) will Winkle auch einmal werfen, deshalb zündet Fingus die Bombe an. Jetzt kann Soka mit Hilfe des Teppichs besucht werden.

### Tom

Fingus wirft mit dem Stein den Ball herunter, aber ein kleiner Junge klaut ihn. Winkle will den Dieb zur Rede stellen und besucht ihn in seinem Haus. Auf die schlagenden Argumente geht der Junge ausweichend ein. Sobald der Ballräuber aus dem Haus in der Mitte ganz rechts rausguckt, geht Fingus in das Haus unter der Uhrmacherei und kann mit einer packenden Antwort den Dieb zur Herausgabe des Balls bewegen. Der Basketballer freut sich riesig

# Blüens III

über den Ball, den Fingus ihm überreicht. Den folgenden Korbwurf vollendet Winkle durch einen Kopfsprung in den Korb. Da aber der Bürgermeister auftaucht, flüchten Fingus und Winkle ins nächste Bild.

## Kael

Winkle überreicht Kael die Flasche, dann weckt er die Nymphe mit dem letzten Tropfen und steigt auf die Hand von Kael, oben auf dem Baum schüttelt er den Ast. Der Maulwurf, der die Blume vermascht, wird ausgetrickst, indem Fingus sich auf den Stein stellt. Die Blume steckt Fingus ins Loch unter dem Stein (ganz links unten) und hebt den Stein gleich noch einmal hoch. Nun klettert Fingus auf den kleinen Felsen (links neben dem Stein) und Winkle hebt den Stein hoch, unterdessen springt Fingus auf die Biene. Der Nympe überreicht er nun

den Honig. Nun kann Winkle den Pilz pflücken. Als nächstes klopft er an die Tür und gibt Vivalzart den Pilz. Daraufhin öffnet er die Tür und die beiden betreten das Haus.

## Vivalzart

Fingus stellt sich auf die Platte unter dem Geier. Winkle untersucht das Einmachglas und fischt einen Wurm heraus. Nun drückt Winkle noch den Knopf am Regal und füttert den Geier sofort mit dem Wurm. Das dadurch erhaltene Fleisch gibt Fingus dem Piranha, der ausgespuckte Knochen wird ebenfalls mitgenommen. Winkle steckt den Pilz in den Apparat und Fingus schaltet ihn ein. Nun stellt Winkle sich auf den Abfalleimer vor Vivalzarts Füßen und Fingus gibt Vivalzart den Knochen. Oben auf dem Regal gelandet nimmt Winkle die Wäscheklammer und den Freund-

trunk mit. Jetzt füllen Fingus und Winkle nacheinander die Flasche am Gefäß auf.

## Musikwelt

Winkle greift in den Scheinwerfer, dann springt Fingus auf der Feder herum und sobald über der Trommel etwas erscheint, grabscht Winkle nochmals zu. Da das Springen auf der Feder mächtig Spaß gemacht hat, springen nun beide darauf herum. Winkle holt sich den Fangstrumpf mit dem Schlagstock und nimmt den Weg durch die eben entstandene Tür. Fingus steckt die Wäscheklammer an das Rohr (ganz links unten) und kriecht in das Loch (wo der Fangstrumpf war). Winkle ermutigt den Gitarristen zu einem Solo, eine der Noten fängt Fingus mit dem Fangnetz. Mit der Fahrradpumpe entlockt Winkle dem Saxophonisten eine Stechmücke, die Fingus mit dem

Fangnetz fängt. Die Stechmücke steckt Winkle in den Scheinwerfer und Fingus fängt die Note. Als nächstes darf Fingus den Saxophonisten aufpumpen und Winkle fängt wieder eine Note.

## Tom

Fingus unterhält sich höflich mit dem Bürgermeister. Die Melodie wird an einem Haus (über dem Loch im Baum) losgelassen und schon ist die Uhr repariert. Nun kann Fingus die Uhrmacherei besichtigen.

## Graben

Fingus benutzt die Sanduhr mit dem Graben. Endlich können Fingus und Winkle diese Welt durch die Öffnung in der Wand verlassen.

## Wache

Fingus nimmt sich sofort die Mayonese mit und steigt über die Leiter auf's Dach. An der Stelle, an der Fingus nach dem Sprung landet, benutzt er die Mayonese. Nun steigt Fingus nochmal auf das Dach. Durch die Gesichtsmaske abgelenkt, kann Winkle den Degen von Gromelon klauen. Winkle will sich mit Rustik unterhalten, aber dieser wirft nur mit einem Messer. Dieses wiederum bringt Stolopikus zum Schreien und Winkle kann so seinen Kaugummi klauen. Den Kaugummi steckt Fingus in den Schrank. Mit dem Abdruck gehen beide nun zum Schmied.

## Schmied

Fingus gibt dem Schmied den Abdruck und den Degen, auch der Hocker wird eingesteckt. Winkle





fittert Fokus mit der Mayonäse. Unterdessen kann Fingus mit dem Hocker etwas Fleisch klauen. Winkle kann mit dem Hocker Otto zur Weißglut bringen und Fingus greift sich die Lanze. Auf der anderen Seite angelangt, springt Fingus auf den Blasebalg und holt sich dann beim Schmied den Schlüssel und den Amboß.

### Wache

Fingus füttert Amidal mit dem Fleisch und sperrt mit dem Schlüssel den Schrank auf. Jetzt können sich Fingus und Winkle nacheinander je einen Taucherezug aus dem Schrank holen.

### Brunnen

Winkle besucht sofort den Tunnel. Nun hebt er noch die Axt auf und Fingus kann den Knopf drücken. Diesmal geht Fingus in den Tunnel und Winkle steigt durch die Tür in das Monster. Sofort rennt Fingus zu Schwarzý rauf, steigt auf den Hocker und greift sich die Winde. Nun erschreckt Winkle den armen Schwarzý mit dem Gebiß und Fingus gibt ihm noch den Amboß. Jetzt können Fingus und Winkle mit den Taucherezügen in den Brunnen springen.

### Wrack

Winkle steigt auf den Ausguck. Fingus betätigt die Warnleuchte und Winkle fängt den Leuchtfisch, den er bei den ??? freiläßt. Winkle darf auch mal die

Warnleuchte anmachen.

### Meerjungfrau

Fingus krabbelt in das Loch (bei der Krake) und Winkle wirft die Muschel zu Fingus hinauf, der sie auffängt. Fingus steigt nun mit dem Hocker auf das Seepferdchen. Winkle kriecht nun ebenfalls in das Loch. Fingus greift in die Höhlung, Winkle wirft die Muschel auf den auftauchenden Handschuh und hebt die Muschel nochmals hoch.

### Wrack

Fingus stellt sich auf die Muschel und Winkle betätigt das Ruder. Winkle wirft den Seestern

auf die Truhe und sobald die Truhe offen ist, drückt Fingus auf die Holzfigur. Winkle geht durch die Tür und wirft danach den Degen



auf den Schädel. Den Diamanten steckt Fingus sofort ein.

### Meerjungfrau

Winkle steigt auf das Seepferdchen und steckt den Handschuh auf den Gelwurm. Winkle leert gleich die Flasche aus, gibt die Perle und den Diamanten der Meerjungfrau und unterhält sich ein wenig mit ihr. Fingus besteigt ebenfalls das Seepferdchen und untersucht auch die Flasche. Das Pergament liest er der Krake vor. Nun können beide die Unterwasserwelt verlassen.

### Vorrat

Fingus drückt den Schwertfisch ein wenig und Winkle hebt das Salz auf. Nun hebt Fingus den Deckel hoch und Winkle streut Salz auf das Männchen. Auch die Töpfe werden inspiziert. Fingus hält sich am linken Seil fest und Winkle zieht am rechten Seil. Fin-





gus kann nun mit der Feile die Kette durchfeilen und eine Heftzwecke mitnehmen. Winkle streut Salz auf die Buletten und steigt auf das Regal rauf. Sobald der Koch beschimpft wird, legt Fingus die Heftzwecke auf seinen Stuhl und Winkle gießt etwas Freundtrunk auf die hochfliegende Bulette (sehr genaues Timing erforderlich. Deshalb: Save early, save often!)

### Thron

Winkle nimmt den Pfeffer, steigt bei der Felsbrüstung auf den Hocker und Fingus steigt auf seine Hände. Oben gelandet, drückt er auf den Knopf und Winkle steigt durch die Tür. Fingus geht durch das Ohr. Nun geht Winkle auch durch, aber bevor er herauskommt, zieht Fingus an der Zunge. Diesmal geht Fingus durch das Ohr und Winkle zieht an der Zunge, bevor er herauskommt. Fingus geht sofort nochmal durch das Ohr und springt rechts herunter. Winkle nimmt den linken Weg und steckt den Kopf in die linke Öffnung. Unterdessen greift Fingus mit dem Handschuh in die rechte Öffnung (schweres Timing, aber es geht!). Die Schabe legt Fingus auf die rechte Öffnung und gießt ein wenig Freundtrunk darauf. Auf diesem Weg wird eine zweite Schabe beschafft und nun gehts ins linke Bild.

### Rüstung

Durch einen Druck auf den Stein wird Fingus zum Helm geschleudert. Diesen öffnet er und legt die Krone darauf. Vom Federbusch am Helm nimmt Fingus sich eine Feder und taucht sie in den Topf. Die Schabe legt Fingus an das Loch, färbt sie mit dem Pinsel ein und streut Pfeffer darauf.

Auch diese Schabe wird mit dem Freundtrunk behandelt.

### Thron

Fingus hebt den Narr herunter.

### Rüstung

Der Narr klettert sofort zur Maschine hoch. Fingus und Winkle stellen sich unter die Maschine.

### Zwergenwelt

Winkle hebt das Streichholz auf und entfernt damit das Auge. Der Narr spielt mit dem Auge Fußball. Fingus hebt die Glasscherbe auf. Fingus und Winkle heben zu zweit das Messer zweibis dreimal nach vorne. Nun kann Fingus das Lesezeichen abschneiden und in die Kerze stecken. Mit der Glasscherbe, die Fingus in den Strahl hält, zündet er die Kerze an. Das Wachs nimmt er mit und drückt es in das Siegel. Mit dem Abdruck wird das Schloß geöffnet. Nun kann Fingus das Korn mitnehmen und auf der Landkarte im Dorf einpflanzen. An der Pflanze rutschen alle drei ins Dorf.

### Ranke

Winkle besucht den Narr durch das Loch in der Ranke und nimmt die Bohne mit. Nun hebt Winkle den Stein hoch und gibt dem Maulwurf die Bohne. Solange der Maulwurf zerrt, kann Fingus seine Mütze klauen. Winkle pflückt mit dem Streichholz einen Apfel, den Fingus mit der Mütze fängt (an der Kurve links). Nun kann Winkle den Narren herunterlocken, indem er den Apfel in das Loch an der Ranke steckt. Da der Narr noch Hunger hat und

# LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

Hiermit bestelle ich  
**"LOTUS 3 - the ultimate challenge"**  
 zum Preis von nur DM 49,-  
 meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

#### unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme(+ Versandkosten) über:

**CP Verlag, Leserservice, Postfach,  
 8500 Nürnberg 1.**

**Dieses Angebot gilt nur  
 solange der Vorrat reicht!**





einen Pilz verspeist, machen Fingus und Winkle es ihm sofort nach.

### Traumwelt

Fingus spielt mit den Kegeln und Winkle stoppt die Bowlingkugel, indem er vom rechten Stern herunterspringt. Die Bowlingkugel legt Winkle auf den Deckel und bleibt selbst auch gleich stehen. Fingus öffnet den Deckel, indem er auf die Platte steigt. Nun

wird eine zweite Bowlingkugel organisiert. Winkle legt die Bowlingkugel auf den Deckel, stellt sich auf das Katapult und Fingus steigt auf die Platte. Als nächstes drückt Winkle die Antenne und setzt sich auf die Blase. Sobald er auf dem Deckel landet, steigt Fingus nochmal auf die Platte. Endlich kann Winkle die Sicherheitsnadel einstecken. Die dritte Bowlingkugel wird organisiert und Winkle wird wieder zur Antenne raufkatapultiert. Aber

diesmal stellt Fingus sich auf die linke Platte und Winkle steigt auf die obere Platte - schon sind beide oben. Fingus drückt auf den Knopf. Sobald der Narr runtergerutscht ist, drückt Winkle auf die Antenne. Fingus kann nun mit der Sicherheitsnadel die Blase aufstechen und der Narr ist frei.

### Ranke

Der Narr muß sich auf das Katapult stellen. Fingus drückt auf den Knopf und sobald der Schlüssel erscheint, schleudert Winkle den Narr mit dem Katapult hoch (mehrmals probieren, irgendwann klappt es schon). Nun entführt ein Vogel den Narren.

### Riese

Fingus hebt den Stein hoch, den Winkle ihm abnimmt und hinlegt. Dieses Spiel wird nochmal wiederholt. Nun steigt Winkle auf den Kopf des Löwen und Fingus wirft den Stein herunter. Jetzt kann Winkle den Kopf herunterstoßen und Fingus hebt den Stein hoch, den Winkle ihm wieder abnimmt. Winkle besteigt den Löwen und Fingus wirft wieder den Stein. Diesmal steigt Fingus auf den Löwen. Winkle krabbelt durch das Loch und gibt dem Kopf einen Schubs. Jetzt hopst Fingus auf den !!! herum, bis Winkle zu Fingus auf den Fels steigen kann (jetzt besser speichern). Winkle legt sich als Brücke zum

Fels (links) und Fingus muß sofort darüberrennen. Mit der Feile kann Fingus nun den Käfig öffnen und den Schlüssel mitnehmen.

### Ranke

Endlich kann Fingus mit dem Schlüssel die Tür aufsperrn und eintreten.

### Haus

Fingus gibt dem besessenen Narren das Wasser und nimmt den Bleistift mit. Winkle will Tazaar ein wenig ärgern und zeichnet ihn dreimal an die Tafel. Den Schwamm hebt Fingus gleich auf und betätigt sich selbst als Künstler am Portrait mit dem Bleistift. Den Bumerang fängt Winkle durch einen gekonnten Sprung auf den Lehnstuhl auf, während er Fingus' Kopf attackiert. Nun ärgert Winkle Tazaar wieder ein wenig, indem er Tazaar die letzten Tropfen aus dem Humpen auf den Kopf gießt. Durch den Schlag auf den Tisch fliegt ein Zahnstocher auf die linke Seite des Raumes, den Fingus dank des Bumerangs auch erreichen und mitnehmen kann. Winkle putzt damit gleich die Zähne des Skeletts. Die Pfütze wischt Fingus mit dem Schwamm weg. Winkle bläst in die Pfeife und Fingus hält den nassen Schwamm in den Rauch. Bitte eintreten zum letzten Akt.

### Totenreich

Fingus legt den nassen Schwamm auf den Fels und stellt sich auf das Auge im Boden (rechts/unten), während Winkle die !!! (rechts von der Spitze des Felsens) inspiert. Der Auftrieb verhilft Fingus zu der Maus, die er über den Lehm hält. Winkle steigt schnell auf das auftauchende Krokodil. Nach der Landung wirft er sofort den Bumerang auf die Zähne und untersucht schnellstens die !!! und schon ist der Narr frei (gemeines Timing, aber machbar). Der Narr stellt sich auf das Auge und Winkle springt wieder von den !!! Nach der Landung des Narren auf dem Schwamm zeichnet Fingus mit dem Bleistift eine Tür, die Winkle am Türgriff öffnet. Schon kann die etwas unbefriedigende Schlußsequenz genossen werden.

Alexander Klein





# POWER

# SPIELE



Wer Larry nicht kennt,  
dem ist sowieso nicht  
mehr zu helfen.  
Ein Spiel, das in keiner  
Spiele-Sammlung fehlen  
sollte.  
**LARRY 2**

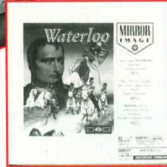


**LARRY 3**

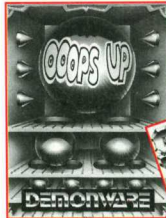
### Waterloo

Sonntag, 18. Juni 1815, es stehen sich die Armeen von Wellington und Napoleon auf einem Feld in Belgien gegenüber - die Schlacht um Waterloo beginnt.

*Höchstwahrscheinlich die authentischste Simulation der Waterloo-Schlacht, die jemals für die Computerwelt hergestellt wurde • 3D-Darstellung des Schlachtfeldes • Authentisches Befehls- und Kommandosystem*



**Ooops Up**  
Kannst Du Dich durch 100 actiongeladene Level kämpfen, indem Du Dich vor springenden Asteroiden schützt und sie zerstörst? Präsentiert wird das Ganze mit dem gleichnamigen Super-Hit "Ooops Up" von der Gruppe SNAP.

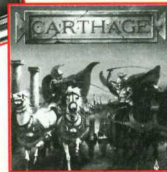


### TV Sports Football

mit erstaunlicher Grafik und Animation, starke Arcade-Action garantiert.  
"So real it sweats."

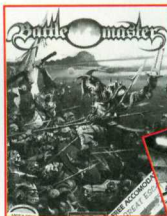
### CARTHAGE

Du, Held von Carthago, Führer aller Legionäre hast die ruhmreiche Aufgabe, die römischen Invasoren zurückzuschlagen. Aber nicht nur das - es geht um Geld, viel Geld. In diesem Strategie und Arcade-Action-Spiel ist Köpfchen gefragt.

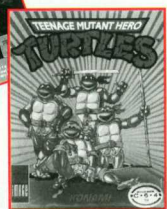


### Battlemaster

ist ein Fantasy-Arcade-Abenteuer, das in einer mythischen Welt feudaler Konflikte stattfindet. Das Land ist verwüstet, isolierte Dörfer, Städte und Schlösser sind durch monsterinfizierte, chaotische Wildnisse voneinander abgeschnitten. Deine Aufgabe besteht darin, die Ordnung wiederherzustellen, indem Du die vier Königreiche erobert und dem Hüter im Turm die Krone gibst.



**SPEEDBALL** - ein rasantes, gefährliches Spiel, mit phantastischen Grafiken und Digitalsounds.



### Turtles

Die Teenage Mutant Hero Turtles sind wieder unterwegs, um die schöne April O'Neil zu befreien, die inzwischen von Shredder, einem noch gefährlicheren Bösewicht als ein ganzes Heer wütender Bruce Lees, entführt wurde. Damit sie erfolgreich sind, muß Du in die Rolle eines Turtles schlüpfen...

PREISE:	
pro Spiel	DM 15,-
3 Spiele	DM 39,-
5 Spiele	DM 59,-

Hiermit bestelle ich folgende(s)  
Spiel(e) :

- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Larry 2            | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Larry 3            | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Turtles            | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Ooops Up           | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Waterloo           | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Speedball          | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> TV Sports Football | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Battlemaster       | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Carthage           | <input type="checkbox"/> Amiga |

meine Adresse:

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

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

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

Telefon für evtl. Rückfragen \_\_\_\_\_

Scheck, bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag  
zzgl. DM 5,- **Unkostenbeitrag** habe ich beigelegt.

### unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme (+ Versandkosten) über: **CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.**

**NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !**

Impulse aus Frankfurt

# COMMODORE

Mitte März fand in München ein Roundtable-Gespräch statt, an dem sich Alwin Stumpf, der neue und alte Commodore-Chef, zu den künftigen Plänen der Firma äußerte. Wir waren für Euch dabei.  
Von Hans Ippisch

## München, März 1993

Kurz vor Beginn der CeBit in Hannover lud Commodore die verantwortlichen Redakteure der deutschen Amiga Magazine in das noble Hotel Kaiserhof. Ganze sechs Personen waren bei diesem

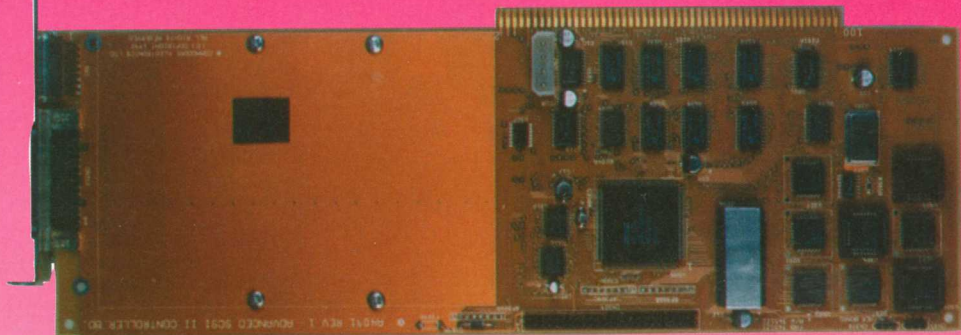
Gespräch anwesend, wobei die AMIGA Games als einziges Spielmagazin die Runde bereicherte. Zunächst meldete sich Alwin Stumpf als Chef von Commodore zurück. Diese Position hatte er ja bereits bis 1986 inne, bevor er zum Konkurrenten Atari ging. Nachdem Helmut Jost nun das keineswegs sinkende Schiff verließ, um sich bei Escom neuen Aktivitäten zu widmen, kehrte der aus Norddeutschland stammende selbsternannte Branchesaurier an seine alte Wirkungsstätte zurück. Grundsätzlich stellte er klar, daß sich Commodore keineswegs vor dem finanziellen Fiasko befände. Vielmehr bestünden wirtschaftlich keine Gründe zur Sogre. Der Amiga ist mit einem Anteil von 70 Prozent am Umsatz natürlich das wichtigste Pferd im Stall. Alleine der Erfolg dieser Modellreihe ermöglicht Commodore bestimmte Aktivitäten auf dem PC-Markt. Grundsätzlich wolle man sich deswegen auch wieder auf den Amiga besinnen, und schon 1994 wird sich auf dem Commodore-Stand bei der CeBit das Umsatzverhältnis der beiden Bereiche in der Anzahl der Computer widerspiegeln.

Die wichtigste Erkenntnis jedoch, die man bei Commodore seit dem Wechsel in der Führungsrige hatte, ist die Tatsache, daß sich mit Sega und Nintendo zwei direkte Konkurrenten auf dem Markt befinden. Wurden früher die Amiga-Modelle lediglich als Business-Computer gesehen, so wird jetzt der Spielemarkt als wichtiger Verkaufsbereich gesehen. In den nächsten Monaten will man mit aggressiver und aufwendiger Werbung Abwanderungen in den Konsolenbereich verhindern. Man weiß genau, daß mit dem MegaDrive und dem SuperNES zwei direkte Konkurrenten zum Amiga 1200 um die Käufergunst werben. Mit dieser Werbung steht

**Der neue Amiga 4000 T in seiner ganzen Pracht!**



# VS. CONSOLES



Dieser SCSI Host Adapter arbeitet im A 4000 T.

Commodore eine Gratwanderung zwischen Business und Unterhaltung bevor. Zum einen dürfen dadurch Kunden im PC-Bereich, wie die Deutsche Bundesbahn, nicht unsicher gemacht werden, zum anderen will man den Markt nicht an Sega und Nintendo verschenken. Verblüfft von soviel Neuigkeiten wurde übrigens bestätigt, daß der Amiga 2000 und auch das CDTV weiterproduziert werden. Letzteres birgt keineswegs nur ein Verlustgeschäft in sich, sondern hat durchaus noch Chancen, am Markt etabliert zu werden. Erfreulich war die Information, daß beim Amiga 1200 das Kostenpotential erfreulich niedrig ist. Dies heißt nichts anderes, als daß der Preis von derzeit knapp DM 900 deutlich reduziert werden wird. Um die Freaks weiterhin bei Commodore zu halten, will man außerdem ein wenig "Action in die Szene" bringen, wie Alwin Stumpf anzumerken mußte.

## A 4000 T

Erstmals wurde in München das neue Amiga Modell 4000 T vorgestellt. Bei dem neuen Modell wurde die Produktpalette nach oben hin abgerundet. Konzipiert hat Commodore die neue Tower-Maschine vor allem für multimediale Anwendungen, wie Verbindung von Computergrafik, Text, digitalisierter oder generierter Musik und Sprache sowie für Einblendungen von Videobildern und

## Festplatten für A1200

Nur bei folgenden Festplatten bürgt Commodore für eine funktionstüchtige Lauffähigkeit beim Einsatz mit dem A1200.

Kapazität	Hersteller
30 MB	Western Digital WDAB130
40 MB	Seagate ST9051A Seagate ST9052A
60 MB	Western Digital WDAH260 Seagate ST9077A Seagate ST9080A
120 MB	Seagate ST9144A
200 MB	Seagate ST 9235A

deren Verknüpfung zu kompletten Präsentationen. Die Hardware des neuen Modells kann mit glänzenden Eckdaten überzeugen. Dank des SCSI-2-Standards wird die Übertragungsrate zwischen Computer und Festplatte beträchtlich erhöht. Weiterhin gibt es eine serienmäßig eingebaute SCSI-Schnittstelle, die durch die hohe Daten-Übertragungsrate vor allem für Geräte wie Festplatten, CD-ROMs, Streamer, Scanner oder Laserdrucker mit SCSI-Interface geeignet ist. Dank einer offenen Systemstruktur bietet das Tower-

Modell fünf sogenannte Zorro-III-Steckplätze, die 32-Bit Formate ermöglichen. Als Prozessor verrichtet die auf 25 MHz getaktete Motorola MC 68040 ihre Arbeit, was den Rechner zur High End Maschine macht. Unterstützt wird der Prozessor durch seine integrierte Cache-Technologie und hochspezialisierte Coprozessoren, die den Hauptprozessor von lästigen Nebenpflichten entlasten. Serienmäßig bietet der Amiga 4000 T 6 MB RAM, der auf der Hauptplatine bis auf 18 MB RAM aufgerüstet werden kann. Die

Festplattenkapazitäten reichen von 105 MB bis 200 MB. Der AA Grafik-Chipstz mit Paula, Alice und Lisa ermöglicht die Darstellung von 640.000 Farbe, die aus einer Palette von 16,7 Millionen Farben stammen. Dies ist übrigens in allen gängigen Auflösungen möglich. Echtes Multitasking wird durch das Betriebssystem OS 3.0 ermöglicht. Mit diesem Gerät hat Commodore eine prächtige Maschine im Angebot, die sich insbesondere für professionelle Anwendungen eignet. Früher oder später werden alle diese Daten auch in den Low-Price-Amiga Modellen vorhanden sein.

## A 570 CD ROM

Für den Amiga 500 ist ein CD-ROM Laufwerk entwickelt worden, mit dem alle Titel, die bisher für das CDTV entwickelt worden sind, verfügbar sind. Das A 570-CD-ROM Laufwerk benötigt 1 MB CHIP RAM, das heißt, daß der Standard Amiga um mindestens 512 KB aufgerüstet werden muß. Bei folgenden Firmen kann die Aufrüstung auf 1 MB zum Preis von DM 49,95 durchgeführt werden. Der Umbau beinhaltet nicht die Speichererweiterung A 501, jedoch die Arbeitsleistung, die neue FAT AGNUS 8372 A und einen abschließenden Funktionstest.

## Autorisierte Fachhändler für ein Aufrüstung

Hirsch & Wolf OHG .....Tel. 0 26 31-2 44 85  
 Firma KCS .....Tel. 05 31/6 30 19  
 C.H.Dienstleistungen .....Tel. 01 72/6 90 03 96

Innovationsdrehseibe oder Flautenindikator?

# CeBIT 1993

Seit Jahren gilt die CeBIT als Forum für zukunftsweisende Technologien, als Drehseibe und Schaufenster für Industrie, Handel und Endverbraucher. Fraglich allerdings, ob sich auch 1993, im allgemein anerkannten Jahr der Wirtschaftslaute, dieser Trend behaupten kann, oder ob es nicht gerade hier deutlich wird, wie tief wir uns im Rezessionstal befinden. Doch folgen wir zuerst des Kanzlers Spuren. **Von Thorsten Szameitat**

## Kanzler & Computer

Helmut Kohl stattete der Messe am Eröffnungstag einen Besuch ab, und da Politiker in der Regel immer einem Zeitdruck unterliegen, hatte er auch ganz genaue Vorstellungen, was er sehen wollte. Und mit dem kanzlereigenen Gespür für das Wesentliche, war

auch noch beim Hardwarehersteller Tandem engagieren, des besonderen Interesses des Kanzlers erfreuen. Zumal dieser sich sofort den "Selfmade"-Flugsimulator im ASI Entertainment-Bereich für sein Kanzlerfest sicherte.

## CeBIT & Spiele

Besucher nach Amiga-Versionen betraf.

Ein weiterer Pluspunkt zur Aufwärtstendenz dieser Branche war das Interesse der verschiedenen Publisher von Spiele-Software, die momentan zwar noch als Subunternehmer auf den Ständen der Hardware-Größen vertreten waren, von denen aber der eine



Spiele standen zwar nicht im Vordergrund, jedoch ließ es sich ASI nicht nehmen, prominente Softwarepublisher um sich zu scharen. Softgold zeigte beispielsweise die neuesten Lucas Arts-Spiele. Der Knaller schlechthin war X-Wing für den PC.

einer der drei von ihm besuchten Stände der Firma ASI. Vom kleinen Drei-Mann-Betrieb aufgestiegen zum Aushängeschild für "Computer-Made in Germany", konnten sich die T-Bird-, In-Line-, Mega-Line- und Giga-Line-Väter, die sich mittlerweile

Softwaretechnisch liefern im erwähnten Entertainment-Bereich auf mehreren Monitoren Top-Titel wie X-Wing und F 15 III, dummerweise natürlich für PCs. Der Andrang der Massen läßt auch hier keine Flaute vermuten, insbesondere nicht was die Fragen der

oder andere bereits ernsthafte Überlegungen in Richtung standmäßiger Verselbständigung angestellt haben könnte. Als namhafte Vertreter der Spielwelt auf der CeBIT 1993 seien hier angeführt: Bomico, Microprose, Softgold und Thalion.



## Commodore und der Rest der CeBIT

Unser besonderes Augenmerk galt und gilt natürlich den Produzenten, Erfindern und behandelnden Ärzten unserer Freundin. Mit Alwin Stumpf, der bekannterweise vor kurzem erst aus dem Hause Atari zurückkehrte, ist augenscheinlich frischer Wind in die etwas eingefahrene Produktpolitik von Commodore gekommen. Die Konzentration auf den A1200, dessen Verkaufszahlen momentan für sich sprechen, scheint vielversprechend. Ebenso-

# AMIGO!

**AMIGO!** - das sind zwei Disketten  
vollgepackt mit starken Spielen,  
hilfreichen Tools und aktuellen  
Informationen rund um den Amiga!

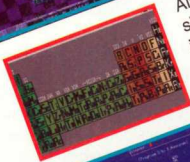
## Der Inhalt dieser Ausgabe:



Als flinken Roboter hat es Harvey in eine fremde Welt verschlagen, aus der er möglichst unbeschadet wieder herauskommen soll. Viele Extras und jede Menge Überraschungen kommen ans Tageslicht und machen **STARIANS** zu einem actionreichen Spitzengame.



**BINARY** - Ein Spiel um farbige Steine in 3000 möglichen Aufstellungen, die immer als Paare vorliegen! Einen Lösungsweg gibt es immer, doch ist es auch der schnellste? Ein Optionsmenü und die Paßwortabfrage runden das Spiel ab.



Als Nachschlagewerk für den Chemieunterricht eignet sich das **PERIODENSYSTEM**. Von 75 chemischen Elementen können Daten wie z.B. Entdecker und Jahreszahl, Siedepunkt, Schmelzpunkt, Atomgewicht, Dichte, Atomradius und vieles mehr abgerufen werden.



Der Benutzer kann sich jetzt mit **DOSRef** schnell und zielgerecht über die AmigaDOS-Befehle und deren Anwendung mit Beispielen informieren, ohne dafür Bücher zu wälzen oder Formate auswendig zu lernen.

Ab dem 8. April **NEU** im gut sortierten  
Zeitschriftenhandel erhältlich.

# AMIGO!

für nur DM **19,80**

**- der Freund für Deinen AMIGA!**

Jetzt **NEU** - in  
umweltfreundlicher  
Verpackung!



Mittelpunkt der Computerwelt war Hannover während der CeBIT-Tage. Über eine halbe Million Besucher sahen die neuesten Errungenschaften der Technologie. Rechts sieht Ihr das Satellitentelefon, oben den Übertragungswagen von N-TV und daneben den Stand von Commodore.



darauf wohl reagieren werden? Im Prinzip wären dies also ideale Voraussetzungen, um einer erfolgreichen Zukunft entgegenzugehen. Auf den vorherigen Seiten findet Ihr übrigens einen detaillierten Bericht über die weiteren Neuheiten Commodores, die schon vor Beginn der CeBIT vorgestellt wurden. Die Amiga-Clubs waren übrigens am Samstag äußerst aktiv und sorgten für rege Aufmerksamkeit unter den ganzen Besuchern.

### Was es sonst noch gab?



die Bekanntgabe über den Abverkauf der gesamten CDTVs am Tag vor Messebeginn. Und dann gibt es da noch diese Geräte über die 32-Bit-Konsole mit CD-ROM-Technik aus dem Hause Commodore. Ein Knüller für das Weihnachtsgeschäft? Mitte dieses Jahres sollen wir mehr erfahren. Auch die offene Politik gegenüber dem Spielmarkt zeugt von Marktenkenntnis und Weitsicht. "Der Bruch im Modul-Konsolenmarkt ist augenscheinlich vorhersehbar und diejenigen, die im Moment vorne mit dabei sind, werden aller Wahrscheinlichkeit nach an Boden verlieren. So zeigten es zumindestens die bisherigen Zyklen", soweit Alwin Stumpf persönlich. Mit einem gewaltigem Werbebudget steht also einem erfolgreichen Kampf gegen die Konsolen nichts mehr im Wege. Wie Sega und Nintendo

Den noch nicht ganz serienreifen Pentium (aus Copyrightgründen wird er nicht 586er genannt) von Intel, die Flash-Drives, ein neues Speichermedium auf Chip-Basis, den portablen CD-1 Player von Philips, die PC und Sega Mega Drive-Kombination aus dem Hause Amstrad und eine ganze Reihe von Pen-Books, westentaschen-großen Organzern die mittels elektronischem Stift gesteuert werden. Vater aller dieser Modelle ist der Apple-Newton, der allerdings noch nicht der Öffentlichkeit zugänglich war. Abgespeckte Versionen wird es aber schon in naher Zukunft von Amstrad und Casio geben. Darüber hinaus gab es noch jede Menge Staus, Menschen und extrem wenige Hotelzimmer. Von Flaute also keine Spur, bis auf die Tatsache, daß die Würstchenpreise stark anzogen.

# "Bist Du scharf auf das Spiel des Monats?"

**AMIGA Games** Disc & Mag



**Das ist für uns gar kein Problem!**

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **AMIGA GAMES** gewinnt, bekommt als Prämie, mit einer Zuzahlung von nur 29,- DM, das Spiel des Monats dieser Ausgabe! Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

An folgende Adresse wird **AMIGA GAMES** (DM 6,58/Monat) für mindestens 1 Jahr geschickt:

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

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

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

Telefon, für evtl Rückfragen \_\_\_\_\_

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten \_\_\_\_\_

**Widerrufsbelehrung:** Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.** Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten \_\_\_\_\_

**Bitte beachten:** Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!



Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von **AMIGA GAMES**. Bitte schicken Sie die Prämie so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

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

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

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

Telefon, für evtl Rückfragen \_\_\_\_\_

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung **DM 49,-** (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Gegen Nachnahme

**AG 0593**



## Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1**  
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Treuhand ade!

# BOOM EAST

Ein talentiertes Programmiererteam namens Syndicate Software aus Hannover arbeitet gerade an einer vielversprechenden Mischung aus Civilization und Sim City.

Inspirieren ließen sie sich zu diesem Spiel von den unwahrscheinlichen Ereignissen im Osten unserer Republik. In den neuen Bundesländern hat man mit so manchem Problem zu kämpfen, das sich nicht nur durch Geld lösen läßt. Was man bei der Behandlung dieses Themas oft vergißt, sind die Altlasten, die man dort noch zu tragen hat. Dies betrifft natürlich neben den unzählreichen Umweltschutzmaßnahmen während der Kommunisten-Zeit auch die mangelhafte Infrastruktur. Es ist keineswegs damit getan, Fabriken zu errichten



und auf den großen Aufschwung zu hoffen, der dem Spiel den Namen gegeben hat. Vielmehr muß man sich um alle Probleme kümmern, die es im Osten gibt. Zum einen muß man natürlich erst einmal dafür sorgen, daß es im Osten vernünftige Verkehrssysteme



Mit Boom East steht uns ein ausgewachsenes Strategiespiel bevor. Der erste Eindruck ist sehr gut.

me gibt. Das heißt, erst einmal ist Straßen- und Schienenbau angesagt. Anschließend muß man Investitionen fördern, um die wirtschaftliche Konjunktur anzuheben. Dazu kann man die Steuerbelastung der Wirtschaft senken. Weiterhin kann man natürlich auch noch die steuerlichen Belastungen für die Arbeitnehmer festlegen und die prozentuale Deckung der zum Erhalt der Infrastruktur nötigen Gelder erfahren. Alle Städte, Straßen, Eisenbahnen, Anlagen

und Schäden können auf der übersichtlichen Karte abgerufen werden. Kraftwerke und Förderanlagen können errichtet werden, alte Gebäude können abgerissen werden. Man hat alle Möglichkeiten, die Wirtschaft wieder auf Vordermann zu bringen. Anhand einer monatlichen Abrechnung erhält man in einer schönen Übersicht den Erfolg präsentiert. Ein aufwendiger Vor- und Abspann, Samples und Zwischensequenzen sollten bis zur Fertigstellung Mitte des Jahres noch integriert werden. Was es bisher zu sehen gab, läßt auf ein ausgewachsenes Strategie-

Name	Health	Status	Zeit	Position
Andreas	100	00000000	00m	123 153
Bernd	100	00000000	00m	123 153
Daniel	100	00000000	00m	123 153
Ernst	100	00000000	00m	123 153
Felix	100	00000000	00m	123 153
Heidi	100	00000000	00m	123 153
Jochen	100	00000000	00m	123 153
Klaus	100	00000000	00m	123 153
Matthias	100	00000000	00m	123 153
Nora	100	00000000	00m	123 153
Oliver	100	00000000	00m	123 153
Spock	100	00000000	00m	123 153
Valentin	100	00000000	00m	123 153
Wolfgang	100	00000000	00m	123 153

Sim City und Civilization lassen grüßen!

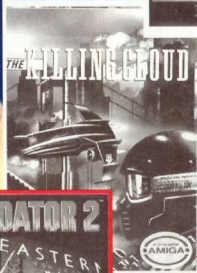
Von Syndicate ■ 3. Quartal ■ Preis unbekannt



# SCIENCE FICTION

## KILLING CLOUD

San Francisco hat seinen goldenen Glanz verloren - eine hochgiftige Wolke liegt über der Stadt und tötet jeden, der die Luft einatmet. Es herrscht Ausnahmezustand, die Kriminalität nimmt zu, besonders schlimm: die "Black Angels", die Du als Polizeichef bekämpfen sollst.



## ATOMINO

ist ein Spiel gegen die Zeit (ähnlich Tetris), einzelne Moleküle müssen zu Atomen zusammengebaut werden, aber nicht immer kommen die Moleküle, die dafür benötigt werden - aber keine Sorge, es gibt Joker-Moleküle, die Frage ist nur, ob diese auch kommen, wenn man sie braucht...

## CARRIER COMMAND

das einmalige Spielerlebnis! Seien Sie Befehlshaber über einen Mehrzweck-Flugzeug-Panzerträger, fliegen Sie blitzschnelle Angriffe gegen feindliche Streitkräfte, wählen Sie die Waffen und Routen, greifen Sie den feindlichen Nachschub an - *the battle starts!*



## Predator 2

Für den Predator ist das Umbringen seiner menschlichen Opfer ein absoluter Sport, für die Einwohner von Los Angeles ist es ein unvorstellbarer Alptraum. Für Leutnant Mike Harrigan ist es eine drecksige Arbeit mehr, die getan werden muß.



## Shadow of the Beast

Um das entscheidende Abenteuer bestehen zu können, muß man alle gefährlichen Monster, die einem auf dem Weg dorthin begegnen, vernichten.



## AWESOME

von den Schöpfern von Beast und Beast II kommt dieses furchterregende Shoot'em Up Game, AWESOME bringt Dich über die Grenzen - ein Galaxie weiter.



## PREISE:

pro Spiel DM 15,  
3 Spiele DM 39,  
5 Spiele DM 59,

Hiermit bestelle ich folgende(s)

meine Adresse:

Spiel(e) :  Atomino  Amiga  
 Sha. of the Beast  Amiga  
 Awesome  Amiga  
 Predator 2  Amiga  
 Car. Command  Amiga  
 Killing Cloud  Amiga

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

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

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

Telefon für evtl. Rückfragen \_\_\_\_\_

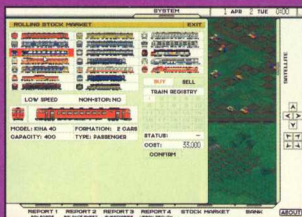
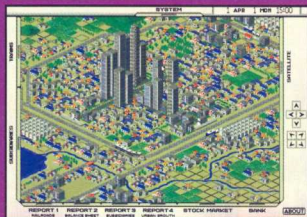
## unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme (+ Versandkosten) über :

CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.

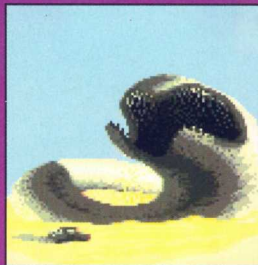
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

Wer denkt, es gäbe nach dieser AMIGA Games keine Steigerungsmöglichkeit mehr, sollte auf die nächste Ausgabe warten. HITS NON STOP! Das können wir versprechen.



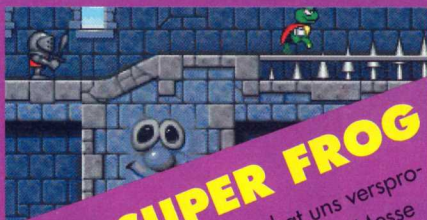
## A-TRAIN

Lange genug hat es ja gedauert. Kurz vor Redaktionsschluß trudelte der neueste Hit der Sim City-Schöpfer ein. A-Train versetzt Euch auf die Gleise.



## DUNE II

Aus Amerika ist gerade die Review-Copy von Westwoods neuestem Hit unterwegs. Das zweite Spiel zum Filme "Dune - Der Wüstenplanet" ist erster Anwärter auf den Titel 'Spiel des Monats'.



## SUPER FROG

Martyn Brown hat uns versprochen, daß wir auf der Messe eine Kopie vom neuesten Team 17-Hit bekommen. Ob Superfrog den Erfolg von Body Blows wiederholen kann?

Habt Ihr noch immer nicht bei der "Leser werben Leser"-Aktion mitgemacht? Solltet Ihr aber! Dann habt Ihr die AMIGA Games schneller und frei Haus. Das Ganze auch noch vor dem

# 19.5.93

## ECTS LONDON

Anfang April fand in London die Frühjahrsmesse statt. Wir können Euch einen ausführlichen Bericht präsentieren, der schon jetzt die Hits des kommenden Weihnachtsgeschäfts zeigt.



# Viel Spaß!



**\* schon ab DM 599,--**

*\* für das interne Festplattensystem MTEC AT-500 mit 40 MB Speicher und AT-Bus-Kontroller!*

*Natürlich bieten wir Ihnen das komplette Festplattenprogramm bis zu 200 MB.*

*Der Festplattenkontroller ist von uns speziell für den Einsatz im A500/ A500plus entwickelt worden und ist von 2-8MB RAM aufrüstbar.*

*Weiterhin bieten wir für Ihren Amiga das volle Programm aufeinander abgestimmter und hochwertiger Hardware-Komponenten von der Turbokarte über Speichererweiterungen bis zum Zubehör.*

*Jetzt auch für den A600/A1200.*

*Total aktuell: Die neue 4MB 32Bit-FastRam Speichererweiterung für den A1200.*

*Fordern Sie unsere Prospekte an! Bestelltelefon: 0 20 41 / 2 04 24*

#### MTEC Festplattensysteme

mit 80 MB	799,--
mit 120 MB	949,--
mit 160 MB	1099,--
mit 200 MB	1199,--

*Preisknüller:  
Amiga Kickstart 2.0 Kit  
mit Handbüchern und  
Workbench nur 149,--*

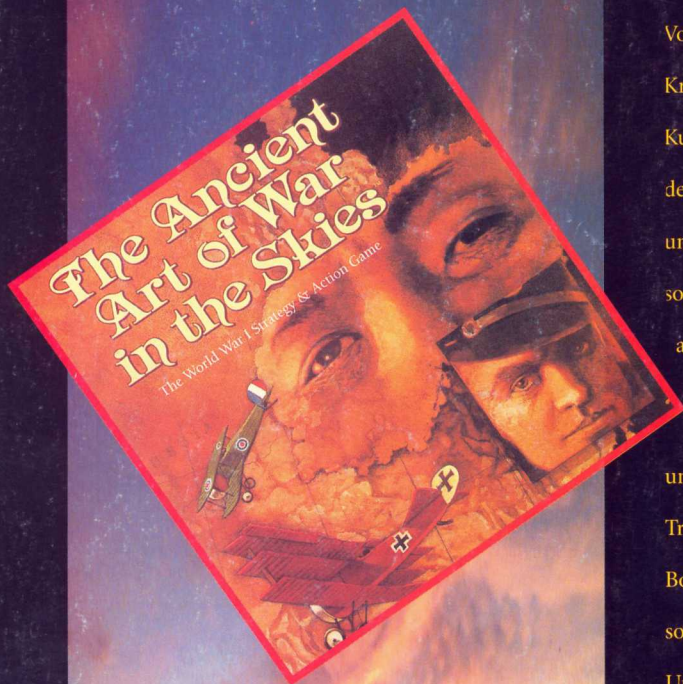
Udo Neuroth Hardware Design

UNHD



Essener Straße 4 • 4250 Bottrop • Tel: 0 20 41/20 42 4 • Fax: 0 20 41/25 7 36

# Eine Reise Durch Die Zeit



Vor 2500 Jahren verfaßte der ehrwürdige Kriegsherr Sun Tzu das Buch "Die uralte Kunst des Krieges". Heute liefert sein Werk den Titel zu einem Spiel voller Nervenkitzel und Action, das Ihren Einfallsreichtum sowie Ihre Geschicklichkeit gleichermaßen auf die Probe stellt.

Sie können historische Figuren wählen und Ihre geistigen Kräfte an ihnen messen. Treten Sie im Luftkampf gegen feindliche Bomber und Fliegerasse an. Sie können sogar den Verlauf der Geschichte ändern! Und bei all dem werden Sie mehr Spaß und Unterhaltung haben, als Sie es je für möglich gehalten hätten!

Lassen Sie Ihre Phantasie über die Wahl von Taktik und Strategie entscheiden. "The Ancient Art of War in the Skies" ist Kampf mit einem gehörigen Schuß Spaß. Lassen Sie sich das auf keinen Fall entgehen!

**MICRO PROSE**<sup>®</sup>  
Seriously Fun Software

Für IBM PC und kompatible Geräte,  
Commodore Amiga und Atari ST.  
MicroProse Ltd., Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury, Glos. GL8 8LD, GB. Tel.: +44 (0)666 504 399.