

AMIGA Games Disc & Mag

6/93
DM 7,-

Das Spiele-Magazin plus Diskette

mit
Riesenposter

Dune 2

Spice & Wüste

A-Train

Schienen & Züge

Eishockey Manager

Business & Bully

Vorgestellt:



GOAL!

Das ultimative Fußballspiel!

COVERDISK

The Ancient
Art of War
in the Skies

● Voll spielbare Demoverision ●



1 MB benötigt!

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 6/93
Postfach
8500 Nürnberg 1

Fliegen erster Klasse



Als Meister der Flugsimulation setzt MicroProse die Maßstäbe für Spannung am Himmel. An den Realismus der hier abgebildeten Spiele zum Beispiel reicht kein anderer Hersteller auch nur annähernd heran.

Und all diese preisgekrönten Spiele sind für den Amiga erhältlich.

Von der eindrucksvollen "Flying Fortress" des zweiten Weltkrieges bis zur senkrechtstartenden Harrier jüngerer Konflikte sind diese Flugsimulationen mit unübertroffenen Grafiken und einmaligem Gameplay ausgestattet. Damit liegt die rasante Action vom ersten Moment an ganz in Ihrer Hand. In derartig realistisch gestalteten Maschinen kann nur Ihre eigene Vorstellungskraft dem Flug durch die Lüfte Grenzen setzen!

Wo immer Sie fliegen und mit wem Sie auch Ihre Kräfte messen wollen - Sie sollten sich für MicroProse entscheiden. Sie finden unsere Spitzenprodukte gleich um die Ecke beim nächsten Amigaspieldändler. Warum also Economy Class wählen, wenn die erste Klasse so leicht erreichbar ist?

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury,
Glos. GL8 8LD, England. Tel: +44 (0)666 504 399.



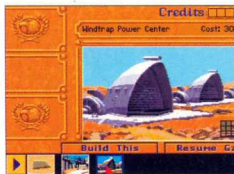
FEVER

Das Fieber brach während der Produktion der vorliegenden Ausgabe über die Redaktion herein. Keineswegs lagen wir krank im Bett, wie man vielleicht vermuten könnte, vielmehr handelte es sich um ein Fieber der erfreulichen Art. Anfang April brachen mein Kollege Thorsten Szameitat und ich Richtung London auf, um der wichtigsten Frühjahrsmesse für die Spielebranche unseren Besuch abzustatten. Dank einer originellen Crew im Flugzeug und mehrerer Whiskey-Cola-Getränke überstanden wir die Turbulenzen während des Flugs unbeschadet und stürzten uns voller Skepsis in den Messealltag. Sollte auf dieser Messe der Abgesang des Amigas angestimmt werden und der PC zusammen mit den Konsolen die Führung im Spielebereich übernehmen? Würde dieses Magazin seine Daseinsberechtigung schon in absehbarer Zeit verlieren? Würde mein Gehaltscheck bald schon der letzte sein? Fragen über Fragen, die sich während der Messetage in Luft auflösten. Der Amiga ist in England immer noch unumstrittener Marktführer und das neue Amiga-Modell A1200 hat sich in den ersten Monaten schon satte 50.000 Mal ver-

kauft, womit der PC in die Rolle des Beiläufers gedrängt wurde. Lediglich das Mega Drive und das Super Nintendo können dem Amiga Paroli bieten, nicht zuletzt aufgrund des preislichen Vorteils. Nahezu jede Firma hat Amiga-Spiele in der Planung, die meisten produzieren sogar spezielle Versionen für den Amiga 1200. Daß ein Strike Commander nur auf High End-Geräten ab DM 3.000,- lauffähig sein wird, war klar. Wer hier eine Amiga-Version erwarten würde, müßte sich wohl mit einer weiteren Katastrophe a la Wing Commander zufriedengeben. Ansonsten läßt eine offensive Werbekampagne von Commodore darauf schließen, daß der Marktanteil des Amigas keineswegs sinken wird. Ähnlich verhält es sich mit den Verkaufszahlen dieses Magazins. Schon nach wenigen Monaten haben wir eine Auflagenhöhe erreicht, die wir uns nur erträumen konnten. Vielleicht zielt schon bald das Signum 'Nr.1' das Cover dieses Magazins. Innerhalb kürzester Zeit hat sich das Magazin dank Eurer Mitarbeit zu einem der erfolgreichsten Vertreter in dieser Branche entwickelt. Dafür möchten wir uns natürlich bei Euch bedanken, die Ihr diesen Erfolg ermöglicht habt. Auch zukünftig werden wir keine Kosten und Mühen scheuen, um das bestmögliche Magazin auf die Beine zu stellen. Wer sich aktiv an der Gestaltung dieses Magazins beteiligen möchte, sollte sich unter der Rubrik Teamwork informieren. Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Euch

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur



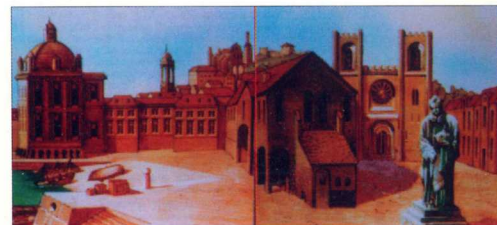
Dune II von den **Westwood Studios** setzt neue Maßstäbe im Strategiespielbereich. Ob sich sogar die **Historyline** in acht nehmen muß? Das Ergebnis in diesem Magazin!

ECTS Spring - Das Messeereignis schlecht hin.



Thorsten Szameitat und Hans Ippisch begaben sich nach London und spürten die aktuellsten Trends und Prominenten wie **Richard Garriot** auf.

Wird **Lands Of Lore** einen neuen Maßstab für Rollenspiele auf dem Amiga setzen können? Wir blickten in die Entwicklungsbüros der **Westwood Studios**.



Elisabeth I. - Dieses Programm soll ein weiteres Kapitel in der Erfolgsgeschichte von **Ascon** darstellen. Wir verraten Details über die Firma und enthüllen Geheimnisse.

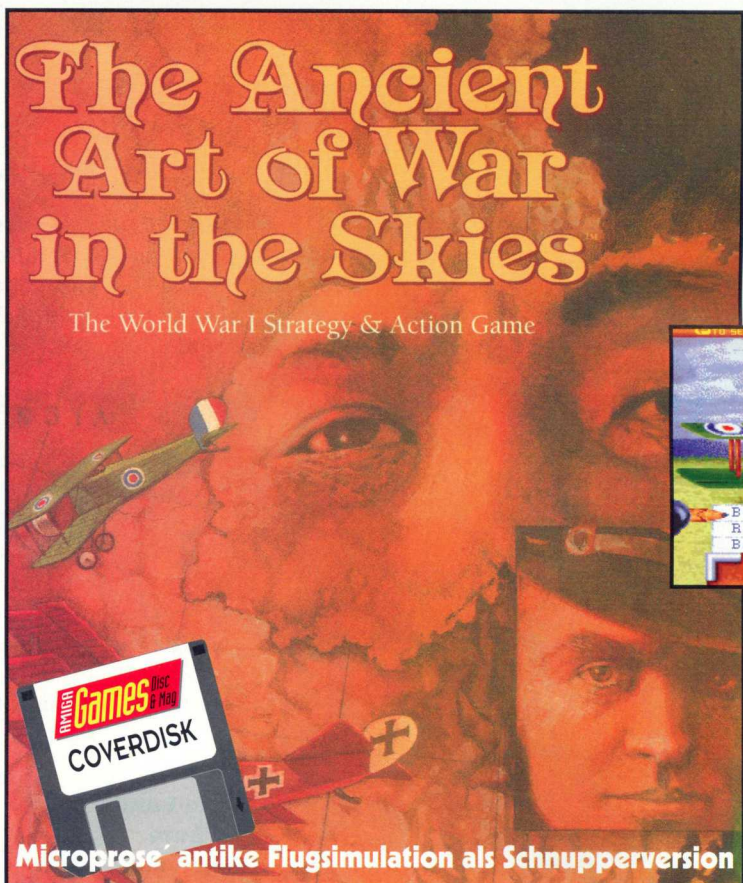
Einen besonderen Leckerbissen haben wir für alle Simulations- und Strategie-Freaks auf unsere Coverdisk gepackt. Das neueste Spiel von Microprose beeindruckt durch tolle Grafiken und originelles Gameplay. Schnupper mal!

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. Zunächst wird der Workbench-Screen auf dem Monitor erscheinen, der das Diskettensymbol von Ancient Art enthält. Klicke per Maus oder Joystick das Diskettensymbol an, womit das Directory angezeigt wird. Wiederhole diesen Vorgang nun beim Spiellogo und warte darauf, bis das Spiel geladen wird.

Das Spiel

Ancient Art Of War läßt sich nicht so einfach einordnen. Zum einen handelt es sich eindeutig um ein



Microprose' antike Flugsimulation als Schnupperversion

Coupon:

Garantie AMIGA Games Coverdisk 6/93

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 abschieken an:

COMPUtec 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: _____

Strategiespiel, das zum anderen mit typischen Actionsequenzen unterbrochen wird. Letztendlich läßt sich jedoch Ancient Art Of War als hervorragendes Spiel bezeichnen. Die Menüs sind in der Demoverision noch in englischer Sprache, sollten jedoch eingedeutscht werden. Alle Handlungsmöglichkeiten werden jeweils am Bildschirm angezeigt. Meist sind in der oberen Bildschirmleiste Hinweise enthalten. Spielen kann man das Ganze mit Maus, Joystick oder Tastatur. Diese Version bietet bereits überraschend viele Details und dürfte für einige Stunden Spielspaß gut sein.

Wichtiger Hinweis

Die Coverdisk ist nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. Leere



Impressum

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

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

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth (cg)

Leitender Redakteur:
 Hans Ippisch (hi)

Redakteur PR:
 Thorsten Szameitat (ts)

Text und Bildredaktion:
 Michael Erlwein (me)

Werbung:
 Stefanie Arzberger

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

Internationale News:
 Timothy Wilkins (tw)

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

Layout:
 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
 Publikationen. 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.

AMIGA GAMES

Inhalt.
AUSGABE 6/93

INFOTORIAL

Aktuelles aus der Redaktion 3

NEWS

ECTS-Bericht 8
 Mixed News 14
 Inside News 16

TESTSYSTEM

So testen wir! 18

CHARTS

AMIGA Games-Charts 82
 media control-Charts 56

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox 76

PD & SHAREWARE

Spiele & Utilities 72

SPECIAL

Leserumfrage 97

POP TOPS

Factor 5 testet Spiele 63

IN PROGRESS

Westwood Studios 60
 Ascen Inside 64

TEAMWORK

Die Mitmach-Ecke 81

GAMES GUIDE

Cheats, Tips & Tricks 84
 Komplettlösung Lionheart 87

HELPLINE

Die wichtigsten Telefonnummern
 bei Spieleproblemen 70

COVERDISK

Ancient Art Of War 4

DIARY

Die T3-Entwicklung 66

VORSCHAU

Was kommt in Ausgabe 7/93? 98

SPIEL DES MONATS

Dune II 20

REVIEWS

A-Train 52
 Chuck Rock 2 38
 Combat Air Patrol 44
 Eishockey Manager 34
 Human Race 46
 Leeds United Champions 42
 McDonaldland 32
 Sink Or Swim 48
 Superfrog 28
 Walker 24

BUDGET & COMPILATION

Sports Masters 58

PREVIEWS

Burntome 96
 Goal! 94
 Yo! Joe! 92



Dune II

Die Hitgaranten der Westwood Studios zauberten eine famose Umsetzung des PC-Hits auf den Amiga-Monitor. Der Titel Spiel des Monats ist mehr als verdient.

20



Walker

Die Lemmingsproduzenten DMA Design setzen in ihrem neuesten Spiel wieder auf viele kleine Sprites. Nun handelt es sich dabei jedoch um martialische Soldaten.

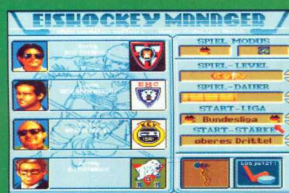
24



Superfrog

Team 17 produzierte mit Alien Breed, Project X, Assassin und Body Blows Hits am laufenden Band. Ob der langerwartete Sprungfrosch diese Serie weiterführen kann?

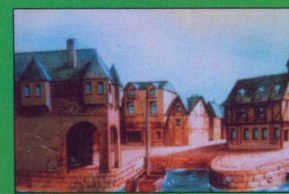
28



Eishockey Manager

Der Bundesliga Manager ist das meistverkaufte Amiga-Spiel aller Zeiten. Kann Software 2000 diesen Erfolg wiederholen oder rutschen sie aus?

34



Elisabeth I.

Ralf Glau, der Schöpfer von Hanse und Vermeer, bastelt für Ascon seit einem Jahr an seinem Comeback-Spiel. Wir beleuchten die Hintergründe der Firma.

64



Burntime

MAX Design stellte uns bei einem Blitzbesuch in der Redaktion das Nachfolge-Programm zu ihrem Riesen-Hit 1869 vor. Wir ließen das Ozonloch wirken.

96

AMIGA GAMES Special

Die Entertainment-Messe für Amiga-Freaks

von Hans Ippisch

ECTS-Spring

Anfang April fand im Londoner Business Design Center die wichtigste europäische Messe für Unterhaltungssoftware statt. Wir waren für Euch vor Ort und überzeugten uns von der guten Position des Amigas im Spiele-Bereich.



● Das Resümee

Diese Messe dient für uns als wichtigstes Barometer, das uns über die Zukunft unseres liebsten Spielecomputers aufklärt. Mein Kollege Thorsten Szameitat und ich reisten voller Skepsis an. Sollte der Amiga tatsächlich gegenüber den Konsolen und dem PC das Nachsehen haben und sich mit wenigen Spielen in der Zukunft abpeisen lassen müssen? Sollte ich mir vorsichtshalber schon einmal einen neuen Job suchen? Leider ist es nicht so gekommen, das möchte ich allen Kritikern hiermit eindeutig mitteilen, die den Amiga schon längst auf dem Sterbebett liegen sehen. Der Software-Support ist nach wie vor sehr gut und muß sich keineswegs als mickrig bezeichnen lassen. Sicherlich ist der Amiga nicht mehr europaweit die unumstrittene Nummer 1. Jedoch sind

Absatzprobleme bei den Konsolen durch Überangebot an Spielen derzeit für viele Firmen Grund genug, sich weiter auf die Floppy-Based-Formate zu stützen. In England speziell ist der Amiga immer noch die eindeutige Nummer 1 und wird dies auch in den nächsten Jahren bleiben. Von dem neueingeführten A1200 wurden innerhalb der ersten Monate schon respektable 50.000 Einheiten verkauft und das ohne Werbung. Die niedrigeren Hardwarekosten im Vergleich zu den PCs sind hier eindeutiger Vorteil. In der nächsten Ausgabe findet Ihr übrigens ein Special, das die Meinungen der führenden europäischen Softwarehäuser über den A1200 wiedergibt. Soweit die augenblickliche Lage des Amigas, doch wollen wir Euch nun zeigen, was für Spiele-Perlen in den nächsten Monaten auf Euch zukommen werden. Vorhang auf für die Hits der Messe (wie gehabt in alphabetischer Sortierung die wichtigsten Firmen nacheinander)!



Mr. Tetris lächelt gerne, schließlich schuf er das meistverkaufte Spiel aller Zeiten.

● ASCON

Holger Flöttmann, Geschäftsführer der Firma, die mit Patrizier monatlang die media control-Charts anführte, lief uns während der Messtage mehrere Male über den Weg und plauderte bei einer Tasse Kaffee auf der Galerie über die Zukunft seiner Firma. Ausführliche Infos zu Elisabeth I. bieten wir Euch im Special-Teil dieser Ausgabe.

● ATTIC

Überraschenderweise begegnete uns Guido Henkel in der U.S.Gold-Suite, wo er uns mit brandaktuellen Materialien zum D.S.A.-Nachfolger Sternenschweif versorgte. Die Lösung des Rätsels bestand darin, daß U.S.Gold Attics Spiele im restlichen Europa vertreibt.

● CORE DESIGN

Auf einem Stand und einer großzügigen Suite konnten wir einen Blick auf die verheißungsvollen Spieleneuws werfen. Einen Test zu



D.S.A. II - „Sternenschweif“ soll Attics neuer Rollenspielhit werden.



Chuck Rock 2, das wenige Tage vor Messebeginn (!) erst fertig wurde, bieten wir Euch schon in dieser Ausgabe. Weiterhin hatten sie das Geschicklichkeitsspielchen Bubba 'N' Stix, das Actionspiel Blaster und das isometrische 3D-Action-Adventure Darkmere im Angebot.



● CYBERDREAMS

Die Schöpfer von Gigers Darkseed werden auch weiterhin prominente Künstler für die Entwicklung ihrer Spiele einspannen. Diesmal stehen Bladerunner-Designer Syd Mead und Harlan Ellison auf der Gehaltsliste, und die sollen die Spiele Cyberrace und I Have no Mouth, And I Must Scream fertigstellen. Die Kosten liegen jeweils zwischen 400.000 und 600.000 Dollar.

● DOMARK SOFTWARE

Magere zwei Spiele hatten die Compilationsexperten aus London im Angebot. Zum einen wollen sie mit Formula 1 Champions dem Spiel von Microprose Konkurrenz machen, zum anderen kündigen sie den Championship Manager 93 für die Fußballfreaks unter Euch an.

● EMPIRE SOFTWARE

Langsam mausert sich das ehemals graue Mäuschen unter den Softwarehäusern zu einem ernstzunehmenden Hitlieferanten. Sie hatten im Pressemäppchen Infos zu War In The Gulf, dem Nachfolger von Team Yankee und Pacific Islands und dem Virtual-Reality-Spiel Cyberspace (nicht zu verwechseln mit Cyberrace) versteckt.

● GREMLIN GRAPHICS

Mit Zool, das sich runde 80.000 Mal verkaufte, landeten sie einen kapitalen Hit. Gremlin hat aber noch Größeres mit seinem Verkaufsrenner vor. Angesichts des Erfolges ist es nicht verwunderlich, daß ein weiteres Spiel mit dem Ninja in Vorbereitung ist. Ansonsten sah es relativ mager aus, was Amiga-Neuerscheinungen angeht. Lediglich Lital Divil wurde noch gezeigt.

● KONAMI

Konsolenfreaks, die denken, hier wäre uns ein kleiner Fehler unterlaufen, sollten nicht ausreden lassen. Der Konsolengigant macht tatsächlich Spiele für den Computerbereich. Der langerwartete Elite-Nachfolger Frontier soll nun endlich erscheinen, falls David Braben nicht in ein Schwarzes Loch fällt. Außerdem wurde uns eine Amiga-Version von Batman Returns versprochen.



Jurassic-Park total! Oceans Stand bot einen waschechten elektrischen Zaun, glücklicherweise außer Funktion.

● KRISALIS

Die Fußballspezialisten von Krisalis hatten eine Reihe von Spielen aus den verschiedensten Genres im Angebot. Einen Test zu Arabian Nights findet Ihr bereits in dieser Ausgabe. Weiterhin gab es das Jump & Run mit Fußball-Touch Soccer Kid, das Rollenspiel Lost Kingdoms und die Adventures Dateline 2021 und Legends zu sehen.

● MICROPROSE

Die Simulationsexperten aus den USA hatten eine ganze Reihe toller Simulationen im Angebot, die uns Pressesprecher Uwe Fürstenberg in der angenehm ruhigen Suite präsentierte. Gunship 2000 sollte nun endgültig im Mai erscheinen, einen Test von Ancient Art Of War findet Ihr hoffentlich schon in dieser Ausgabe. Als nächstes soll A.T.A.C. im Juni erscheinen. Die Mixtur von Flugsimulation und Strategiespiel bietet Euch 250 Undercover-Agenten, vier F22-Jäger und zwei Helicopter. Magnetic Scrolls The Legacy sollte irgendwann im Spätherbst die Rollenspielfans begeistern können, während Dogfight die gesamte Fliegergeschichte schon im August präsentieren soll. Ein militärisches Actiongame namens Fields Of Glory versetzt Euch in die Fußstapfen von Napoleon, der 1814 aus seinem Exil Elba nach Frankreich zurückkehrte. Vermutlich wird das erst kurz vor Weihnachten geschehen.



Magnetic Scrolls bereitet gerade die Amiga-Version von „The Legacy“ vor.



Dogfight von Microprose sollte auf dem Amiga in Sachen Flugsimulatoren neue Standards setzen.



Tel. (0 23 24) 5 53 31

FDS Software 

Programm	Amiga	Programm	Amiga	Programm	Amiga
1869	dv 79,95	Fly Harder	74,95	Megatraveller 1	69,95
A - Train	79,95	Halls of Montezuma	65,95	Might + Magic 3 +	79,95
A.T.A.C.	verb.	Harpoon 1.21	da 84,95	Monkey Island 2	dv 79,95
Abandoned Places 2	ml 79,95	Harpoon B. Set 3 (1 MB)	ml 49,95	Monkey Island 2	dv 89,95
Aces of the Pacific	dv verb.	Harpoon B. Set 4 (1 MB)	ml 49,95	Muds	dv 69,95
Aces of the Great War	dv 49,95	Harpoon Sen Editor	da 59,95	No. 1 Compilation	dv 69,95
Aplyda	da 54,95	Head to Head	79,95	Nova 9 (1 MB) +	79,95
Airbus A 320 +	da 99,95	Hexuma	dv 79,95	Parcific Island	dv 69,95
B-17 Flying Fortress	da 79,95	History Line 1914-1918	dv 89,95	Paragliding	ml 79,95
Bane o. t. Cosmic Forge	dv 79,95	Human Race	65,95	Perfect General +	da 84,95
Battle Isle	dv 79,95	Ian Botham Cricket	74,95	PGA Golf +	da 79,95
Battle Isle Data Disk	dv 45,95	Indiana Jones IV	dv 89,95	PGA Golf Course	da 41,95
Birds of Prey	da 79,95	Indianapolis 500	69,95	Pinball Dreams	ml 65,95
Blues Brothers	da 65,95	Interna. Sport Challenge	ml 74,95	Pirates	da 69,95
Budy Blows	ml 69,95	Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml 65,95	Plan 9 from o. Space	dv 89,95
Bumpy's Arcade Fant. +	ml 74,95	Jonathan	dv 99,95	Police Quest 3	dv 79,95
Bundesl. Manager prof.	dv 79,95	Kick off 2	da 59,95	Pools of Darkness	ml 69,95
Carl Lewis Challenge +	da 65,95	Kick off 2 Gia. o. Eu. +	da 24,95	Populous / Sim City	dv 69,95
Casino	ml 65,95	Kid Picks	ml 65,95	Power Hits +	da ml 65,95
Centerbase +	dv 74,95	Killerball	74,95	Push Over	ml 65,95
Champion of Kynn	da 74,95	King's Bounty	74,95	Railroad Tycoon	dv 89,95
Championship Manager	65,95	Kingd. of Engl. 2 (1 MB)	89,95	Ranger Rock	dv 69,95
Chaos Engine	74,95	Kings Quest 5	dv 79,95	Rebel Racers +	ml 65,95
Chuck Rock II *	54,95	Knight of the Sky	da 89,95	Red Zone	dv 69,95
Centurion Def. of Rom	dv 79,95	Last Ninja 3	ml 65,95	Rise of the Dragon	dv 89,95
Civilization	89,95	Legend of Kyrandia	dv 79,95	Robin H. Longb.	79,95
Codename Icarman	89,95	Legend of Valour	dv 79,95	Sensible Soccer	65,95
Colonels Bequest	89,95	Legend of Fairghall	dv 74,95	Shadownlds +	ml 69,95
Conflict Korea (1 MB)	79,95	Lemming 2	69,95	Shed Service 2	da 89,95
Conquestador (1 MB) +	dv 79,95	Leisure S. L. 2	89,95	Simpsons	ml 65,95
Cool Cross Twins +	ml 65,95	Leisure S. L. 3	dv 89,95	Space 1889	69,95
Crazy Cars 3	ml 65,95	Leisure S. L. 5	dv 79,95	Space Q. 3	dv 89,95
D-Generation	ml 45,95	Lemmings	ml 65,95	Space Q. 4	dv 79,95
Das schwarze Auge	dv 84,95	Links	84,95	Special Forces	dv 89,95
Dark Queen of Kynn	dv 74,95	Links Bountiful C.	49,95	Starb. Supersoccer	dv 69,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv 65,95	Links Firestone C.	49,95	Steel Empire +	dv 79,95
Die Hand 2	dv 89,95	Lionheart	69,95	Steve Mc Queen +	65,95
Die Kathedrale	dv 79,95	Liverpool	ml 65,95	Street Fighter 2	74,95
Dr. Brain	da 69,95	Locomotion	dv 65,95	Superfrog	65,95
Duck Tales	da 74,95	Lord of the Rings	dv 79,95	Super Monaco G.P	da 65,95
Dune (1 MB) +	dv 65,95	Lotus Esprit Tur. Cha. 2	da 65,95	Tennis Cup 2	ml 79,95
Euro. Championship 92 +	dv 89,95			Terminator 2	ml 65,95
Eye o. t. Behold. II (1 MB)	89,95			Tetris	49,95
Eishockey Manager	89,95			There finest Hour	da 79,95
Files Attack o. Earth	84,95			Trools	69,95
				Whale's Woyage	dv 74,95

JOYSTICKS FÜR AMIGA

Comp Pro mini	clear	34,95
" " "	schwarz	29,90
" " "	spezial	34,90
" " "	star	39,95

Zubehör

Disk Box (80) für 3,5"	14,95
Maus pad	4,95
Maus transparent	39,95

Lösungsbücher

z.B. Indiana Jones 4	dv 15,00
Monkey Island 2	dv 27,00
Ultima Underworld	dv 25,00

Speichererw. 512 k	99,00
Speichererw. 500 um 1 MB	159,00
Speichererw. Amiga 600 um 1 MB mit Uhr	199,00
Speichererw. auf 2 MB	279,00
extern. Laufwerk 3,5" für Amiga	149,95

Händleranfragen erwünscht

dv = deutsche Version	Bestellen können Ihr telefonisch oder per Post:
da = deutsche Anleitung	Mo - Fr 14 - 20 Uhr
ml = mehrsprachig	geliefert wird per Nachnahme + 6,- DM oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck)
* = bei Erscheinung dieser Ausgabe	Ab 150,- DM portofrei.
	Ab 200,- DM 3% Skonto
	Bestellt am besten noch heute bei
verb. = vorbestellen	noch nicht lieferbar

FDS SOFTWARE

Wodantal 37, 43 20 Hattingen
Fax (0 23 24) 2 71 04



Power Play: "Selten habe ich ein Spiel mit dichterem Atmosphäre gespielt als Flashback ... Flashback ist ein Softwarehöhepunkt."

Amiga Joker: "Holt Euch das Ding, es lohnt sich!" 86% Joker-Hit!

Amiga Magazin: "Flashback (gehört) jetzt schon zu den heißesten Anwärtern auf den Titel Spiel des Jahres." Spiel des Monats!

Gamers: "Story und Ambiente wie im Kino."



AMIGA MS-DOS
SEGA MEGA DRIVE



Creation and Development: Delphine Software International. © 1993 Delphine Software International. © U.S. Gold Ltd. All rights reserved. "SEGA" and "MEGA DRIVE" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



Steve Turner und Andrew Braybrook präsentierten auf dem Renegade Stand Uridium 2, den Nachfolger zum C64-Klassiker.

Super Nintendo. Möglicherweise wird jedoch ein deutsches Programmiererteam eine Amiga-Version programmieren.

● PSYGNOSIS

Nicht allzu viele Neuigkeiten wurden von den Lemmings-Schöpfern gezeigt. Lemmings 2 kennen wir ja mittlerweile. Ebenfalls bekannt sind uns die Flugsimulation Combat Air Patrol, daß Action-Adventure Hired Guns und das Brutalo-Spiel Walker. Auf die Creepers warten wir übrigens auch noch immer.

● RENEGADE

Derzeit rollt The Chaos Engine gerade die Charts von hinten auf, jedoch werfelt man in den Entwicklungsbüros der Bitmap Bros gerade an einigen tollen Spielen. Uridium 2, daß wir Euch schon in der Ausgabe 3/93 zeigten, steht kurz vor der Fertigstellung.

Andrew Braybrook und Steve Turner von Graftgold waren höchstpersönlich am Stand und präsentierten die neueste Version. Außerdem wurde die Verpflichtung eines neuen Programmiererteams bekanntgegeben. Jason Perkins und Robin Levy formierten sich zusammen und zeigten ihr erstes Spiel names Ruff 'n' Tumble, das den zwölfjährigen Ruff Rogers als Held in einem tollen Arcade-Action-Spiel zeigt. Eines der meistverkauften Spiele im Jahre 1992, Sensible Soccer, wird fortgesetzt. Ende 1993 sollte Sensible World Of Soccer herauskommen, das wiederum von Sensible Software erscheinen wird.

● MILLENNIUM

Der prominenteste Titel aus diesem Haus dürfte mit Sicherheit James Pond 3 - Operation Starfish sein, der zunächst für den Amiga 1200 erscheinen wird, während im Dezember die Version für den "normalen" Amiga folgen soll. Die spielbare Mega Drive-Version sah schon prächtig aus und verspricht tollen Spielspaß. Grafisch weniger eindrucksvoll sah das Lemmingsangehauchte Diggers aus, das Juni (A1200) bzw. September (A500) erscheinen soll. Eine futuristisches Sportspiel steht uns für den Amiga 1200 im November ins Haus. Beastball nennt es sich und die Qualität steht derzeit noch in den Sternen. Interessanter sah hingegen der letzte Titel namens Metamorphosis aus, das sich als schnuckeliges Jump & Run mit Bob, einer Blase, als Hauptfigur präsentiert. Die Verwandlungsfähigkeiten von Bob sind beeindruckend. Im Sommer dürfen wir hoffentlich auf allen Systemen los hüpfen.

● SOFTWARE 2000

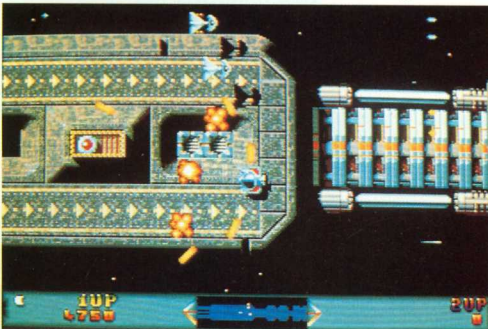
Als einziges deutsches Softwarehaus hatte Software 2000 einen Stand auf der Messe. Neben Jonathan zeigten sie lediglich den langerwarteten Eishockey-Manager, zu dem Ihr in diesem Heft einen Test finden könnt.

● OCEAN

Völlig im Jurassic Park-Stil wurde der Stand von den Lizenzierungsexperten aus Manchester aufgebaut. Der elektrifizierte Metallzaun sah jedenfalls schon mächtig beeindruckend aus. Gezeigt wurden außerdem noch die beeindruckenden Spiele Odyssey und Inferno, die von den Epic-Schöpfern DID geschaffen werden. Für Fußballexperten dürften FA Premier League Football und Football Manager interessant sein. Oceans Mario, das Eichhörnchen Mr.Nutz, kommt bislang nur für das

● TEAM 17

Martyn Brown überreichte mir wie versprochen die Endversion von Superfrog und führte mir außerdem eine ganze Reihe neuer Spiele vor. Zunächst wird es eine neue Version von Body Blows geben, die mächtig flott ist. Die ersten Bilder von Alien Breed II für den A 1200 sehen allerdings auch schon sehr beeindruckend aus. Overdrive ist ein neues Spiel in der Art von Supercars. Außerdem wird derzeit noch an Project X II gearbeitet, das zunächst nur für den Amiga 1200 geplant ist. Body Blows II (nicht zu verwechseln mit dem UpDate) sollte übrigens im Oktober erscheinen.



Ein erstes Probespiel läßt hoffen, daß Uridium 2 zum absoluten Ballerhit wird.



Neo plagte keineswegs das Heimweh, erfuhren sie doch eben die neuesten Verkaufszahlen.

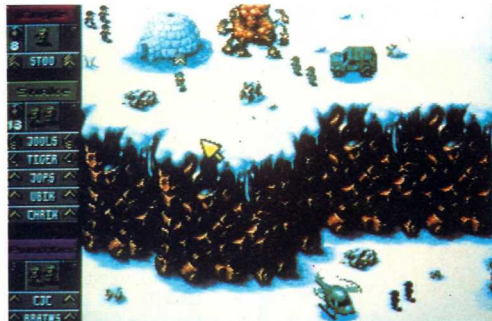


● VIRGIN

Den Abschluß unseres Messespecials bildet die Firma Virgin, die mit einer satten Release Schedule aufwarten konnte. Caroline Stokes schüttet uns förmlich mit News zu. Außerdem erhaschten wir auch noch als einzige Zeitschrift in Europa eine Amiga-Endversion von Dune II, die mir Brett Sperry, der Präsident von Westwood, höchstpersönlich überreichte. Solltet Ihr woanders einen Test der Amiga-Version von Dune II entdecken, dürft ihr sicher sein, daß dort lediglich Screenshots vorlagen. Goal!, der Kick Off-Nachfolger von Dino Dimi, sollte bei Erscheinen dieser Zeilen schon erhältlich sein. Beneath A Steel Sky, das von einem Comicbuch-Autor und den Lure Of The Tempress-Schöpfern entwickelt wird, sieht auf alle Fälle schon verdammt eindrucksvoll aus. Apocalypse wird ein Spiel im typischen Shoot'Em Up-Stil sein. Per Hubschrauber düst man über einen Dschungel und rettet die Gefangenen. Ebenfalls sehr actionlabig zeigte sich Cannon Fodder, das neueste Spiel von Sensible Software. Es erinnert deutlich an Chaos Engine. Wenn es auch dieselbe Qualität bietet, hätte ich nichts dagegen einzuwenden. Brett Sperry zeigte mir die ersten Bilder der PC-Version von Lands Of Lore, der neuen Rollenspielserie von Westwood, die ja schon die Beholder-Serie vonSSI schufen.



Beneath A Steel Sky, das von einem Comicbuch-Autor und den Lure Of The Tempress-Schöpfern entwickelt wird, sieht auf alle Fälle schon verdammt eindrucksvoll aus. Apocalypse wird ein Spiel im typischen Shoot'Em Up-Stil sein. Per Hubschrauber düst man über einen Dschungel und rettet die Gefangenen. Ebenfalls sehr actionlabig zeigte sich Cannon Fodder, das neueste Spiel von Sensible Software. Es erinnert deutlich an Chaos Engine. Wenn es auch dieselbe Qualität bietet, hätte ich nichts dagegen einzuwenden. Brett Sperry zeigte mir die ersten Bilder der PC-Version von Lands Of Lore, der neuen Rollenspielserie von Westwood, die ja schon die Beholder-Serie vonSSI schufen.



Cannon Fodder wird vom Sensible Software-Team entwickelt. Es erinnert etwas an Chaos Engine.

Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335

Softsale

05021/910416 und 910417

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869*	69,90 DM	Cytron**	59,90 DM
3D Con-Kil 2	89,90 DM	Daemonsple**	A.A.
Aband. Plac. 2*	64,90 DM	Dark Queen O.K.	59,90 DM
Acas of gr. War*	39,90 DM	Darksand*	69,90 DM
Adv. Collect**	59,90 DM	Des. schwe. Aug*	69,90 DM
Addams Fam*	49,90 DM	Daily Girl Pok.	49,90 DM
Air Land Sea*	74,90 DM	Daughter Serp.	74,90 DM
Air Sea Supr.*	69,90 DM	Del. Pant 4.1*	A.A.
Air Support**	54,90 DM	Del. Pant AGA*	59,90 DM
Alenxi. Sd. E.	29,90 DM	Del. Pelvicor**	69,90 DM
Another World*	54,90 DM	Der Patient*	54,90 DM
Aquat. Games*	54,90 DM	Desert Strike**	64,90 DM
Arab. Nights**	49,90 DM	Die Kathedrale*	79,90 DM
Archer P. Bill.	49,90 DM	Do Jo. Double	49,90 DM
Arm. Gedd. 2*	59,90 DM	Double Drag. 3*	49,90 DM

A-Train * 79,90 DM Dune 2* 59,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Assassin**	49,90 DM	Drag. Lair 3**	54,90 DM
Astar**	A.A.	Dragon Wars*	54,90 DM
Astain**	A.A.	Dream Team*	54,90 DM
A-Train*	79,90 DM	Dung. Mast./Csb.	59,90 DM
ATAC**	69,90 DM	Dune*	54,90 DM
AV8R Harrier	59,90 DM	Dynabaster**	54,90 DM
B-17 Fly. F.*	69,90 DM	Dynastech*	59,90 DM
Bards T. Con.**	64,90 DM	Elek**	64,90 DM
Barit vs. World**	A.A.	Elvra 2**	59,90 DM
Bel. 2*	74,90 DM	Elysium**	59,90 DM
Battle Team**	69,90 DM	Entic**	59,90 DM
Battle I. Data 2**	59,90 DM	Eren. d. Thrones*	69,90 DM
Best of best**	A.A.	Euro Soccer**	54,90 DM
Big Box 2	59,90 DM	Eye of Beh. 2*	79,90 DM
Bills Tom. G.**	54,90 DM	Eye of Storm**	A.A.

Eishockey Man * 69,90 DM Fly Harder** 64,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Birds of Prey**	69,90 DM	Fant. Worlds**	74,90 DM
Blimp Br. 1*	49,90 DM	Fire & Ice**	49,90 DM
Blimp Br. 2**	54,90 DM	Flashback*	69,90 DM
Black Crypt**	54,90 DM	Flies**	64,90 DM
Blue Max**	39,90 DM	Football Man. 3**	A.A.
Body Blues**	59,90 DM	Form. IGF**	74,90 DM
Buck Rogers 2*	A.A.	Getaway Sav'F*	69,90 DM
Budget*	64,90 DM	Global Ent.**	59,90 DM
Bug Bomber**	59,90 DM	Golddrher**	54,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM	Grav. Tah.	54,90 DM
Casuar	59,90 DM	Grand Slam	59,90 DM
Calc. Games 2**	49,90 DM	Great Courts 2**	49,90 DM
Captain Plan**	59,90 DM	Guy S. Sport*	59,90 DM
Captive 2**	59,90 DM	Hannibal*	69,90 DM
Carl Lewis*	54,90 DM	Harrier Ass.	59,90 DM

Gunship 2000** 69,90 DM Hired Guns*** 64,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Castles**	59,90 DM	Head in Head*	59,90 DM
Castles Data*	39,90 DM	Heart of China*	64,90 DM
Chaos Engine**	49,90 DM	Hokus**	79,90 DM
Chuck Rock 2**	A.A.	Hist. Line 14/18*	74,90 DM
Civilization*	74,90 DM	Hook**	49,90 DM
Comb. Air Patr.	54,90 DM	Humans	54,90 DM
Comb. Clases**	64,90 DM	Hum. Race SIA*	69,90 DM
Conquestors*	69,90 DM	Indy 4*	79,90 DM
-Data*	39,90 DM	Int. So. Chall.**	54,90 DM
Cool World**	49,90 DM	Ishtar*	54,90 DM
Crazy Cars 3**	64,90 DM	Jaguar XJ 220*	49,90 DM
Creepers**	54,90 DM	Jim. White S.**	59,90 DM
Cruise I. Corps*	59,90 DM	Jim Power*	59,90 DM
Curse Enchant*	59,90 DM	Joe & Max**	49,90 DM
Curse azure B.*	49,90 DM	John Madden*	54,90 DM

Lemmings 2** 64,90 DM Lionheart** 59,90 DM

CD-ROM	CD-ROM	SUPER NES DT.	SUPER NES DT.
7th Guest	A.A.	Hot Stuff 2	39,90 DM
Clipart Goliath	44,90 DM	Last Treas. 1	104,90 DM
Deathstar Ace	89,90 DM	Last Treas. 2	104,90 DM
Der Patzibier	89,90 DM	SWITL	99,90 DM
Dinosaur Adv.	74,90 DM	Sherlock H. 1	114,90 DM
Game Power	64,90 DM	Sherlock H. 2	114,90 DM
Gal Gorfno	39,90 DM	Ultima 1-6 V	84,90 DM
Hot Stuff 1	29,90 DM	W. Comm. 2 kpl.	104,90 DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES+GAMEBOY MIT ÜBER 1.600 TITELN AN BESTELLEN SIE JETZT AUCH PER BTX: BTX-NR 200115021910416 oder LAU#

*=DT. Version **=DT. ANLEITUNG/HANDBUCH ***NOCH NICHT BEKANNT Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variiieren. Ladeöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

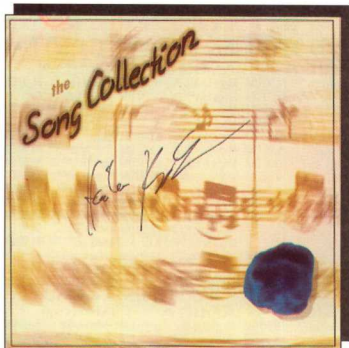
UDO NEUROTH hat die Speichererweiterung für den A1200 - **BLUE BYTE** veröffentlicht. The Song Collection - **NEO** arbeitet an einem Album und verlost Spiele

MIXED **N**ews

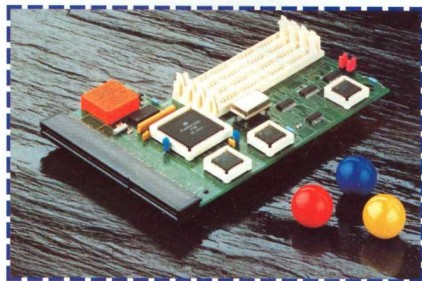
von Hans Ippisch

● THE SOUND OF BLUE BYTE

Blue Byte, die Firma hinter Battle Isle und Historyline, folgt dem Beispiel von Kaiko und Attic und veröffentlicht eine CD, auf der die besten Stücke aus der Historyline und UGH! enthalten sind. Haiko Ruttman, der In-House-Musiker von Blue Byte, ließ sich gut hörbar von Kraftwerk und The Orb inspirieren. Auf der Compact Disc finden sich sechs Stücke, die



allesamt professionell arrangiert wurden. Neben drei Historyline-Stücken, The Moon von der Battle Isle Data-Disk 2 und Ugh! findet man noch den Bonus-Track Daydream, der sich sicherlich auf der Tanzfläche gut machen würde, direkt hinter Power Of American Natives von Dance To Trance.



● MEHR RAM FÜR DEN A1200

Udo Neuroth Hardware Design, eine der besten Firmen für Amiga-Hardware-Freaks, bietet seit kurzem eine Speichererweiterung für den Amiga 1200 an. Die Karte erweitert das Ram des neuen Amiga-Modells auf satte vier MB, natürlich 32-Bit Fastram ohne Waitstates. Weiterhin befindet sich auch eine Echtzeit-Uhr auf der Platine, die in den internen Erweiterungsschacht des Amiga 1200 gesteckt werden kann. Auf Wunsch wird die Karte mit einem Coprozessor mit bis zu 50 MHz ausgerüstet. Die meisten Spiele unterstützen diese Speichererweiterung, womit Nachladezeiten der Vergangenheit angehören dürften. Natürlich kann der Speicher mit handelsüblichen Simm-Modulen aufgerüstet werden. Wie bei allen Produkten von UNHD wird auch diese Karte mit einer deutschen Anleitung ausgerüstet. Der Preis liegt bei erstaunlich günstigen DM 169,- für die Karte ohne RAM und DM 399,- für die Karte mit vier MB RAM. Bestellen solltet Ihr als A1200-Besitzer jetzt sofort, und zwar bei

UNHD,
Essener Str.4,
4250 Bottrop,
Tel: 02041-20424

● MORE MUSIC - NEO BEATS!

Neo zeigt sich sehr forsch, was die Veröffentlichung ihrer neuen Produkte angeht. Arbeitet das Programmiererteam Level One gerade an dem Ballerknaller Apano Sin, so werbelt Musiker Hannes Seifert gerade in Wiener Studios an dem Soundtrack-Album zu Whale's Voyage. Die erste Auskopplung sollte irgendwann zu Beginn des Sommers erscheinen. Was ich bisher hören konnte, läßt auf einen Hit mit der Klasse von Raumschiff Edelweiß schließen. Um Euch die Wartezeit auf das Album und Apano Sin zu verkürzen, konnten wir die Jungs von NEO zu einer Verlosung inspirieren. Beantwortet die drei Fragen, füllt den Coupon aus und schickt in bis 20.Juni an folgende Adresse: NEO, Dobriscgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Austria.

Zu gewinnen gibt es unter allen richtigen Einsendungen 15 Mal Whale's Voyage und drei T-Shirts. Viel Glück!



Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Frage 1: Was bedeutet NEO?

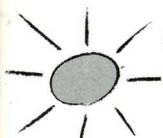
- Alt
- Neu
- New Entertainment Organization

Frage 2: Was bedeutet Whale's Voyage?

- Die Walfahrt
- Rettet den Wal
- Die Reise des Wals

Frage 3: Wo hat NEO seinen Firmensitz?

- Griechenland
- Österreich
- Dänemark



Tel.: 05 61/28 54 61

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams # Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 3500 Kassel



- 1869 79,- DV
- A-Train 91,- DV
- Abandoned Places 2 *80,- DV
- Acas of T. Pacific 66,- DV
- Mission Disk 1 47,- EV
- Adventure Coll. 68,- DV
- Air Warrior 85,- DV
- Airbus A 320 85,- DV
- Alone in The Dark 85,- DV
- Amerbster 78,- DV
- A.McLeans Pool Bi *63,- DV
- Astasin 26,- DV
- B 17 Flying Fortr. 92,- DV
- B.A.T. 2 81,- DV
- Bards Tale 3 23,- DV
- Bards Tale Constr. 60,- DV
- Trilogy (BT 1-3) 71,- DV
- Battle Chess 23,- DV
- Battle Chess 4000 65,- DV
- Battle Isle Team 73,- DV
- Battletoads *51,- DV
- Bitmap Brothers 1 53,- DV
- Bitmap Brothers 2 *53,- DV
- Budokan 24,- DV
- Bug Bomber 60,- DV
- Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
- Burning Steel 79,- DV
- Buzz Aldrin *87,- DV
- Campaign 77,- DV
- Car and Driver 75,- DV
- Castles 2 66,- DV
- Centurion Def.Rome 23,- DV
- Chuck Y.Aft.2.0 23,- DV
- Civilization 92,- DV
- Comanche 85,- DV
- Data Disk 56,- EV
- Command HQ 49,- EV

- Compl.Chess System 77,- DV
- Crisis in Kremlin 83,- EV
- Cruise f.a.Corpse 59,- DV
- Crusaders of Dark 83,- DV
- Curse of Enchantia 59,- EV
- D-Generation 43,- DV
- Daily Cov.Girl Pok 63,- DH
- Darksseed 1.5 73,- DV
- Das Boot 42,- DV
- DSA (Amiga: 1.5 MB) 80,- DV
- Daughters of Serpe 74,- DH
- Der Patrizier 79,- DV
- Dogfight 90,- DV
- Double Dragon 3 61,- DV
- Dream Team Com. 66,- DH
- Dune 2 61,- DV
- Dyna Blaster 69,- DV

Sonderangebote**

- CD Rom Wing Com. 1 40,- EV
- +Ultima 6 15,- DH
- Rocket Ranger 15,- DH
- Crazy Cars 2 15,- DH
- Shanghai 2 25,- DH
- Hero of the Reagan 25,- DV

- Dynatech 63,- DV
- Elite Plus 80,- EV
- Elvira 1 42,- DV
- Elvira 2 Jaws of C 51,- DV
- Elysium 63,- DV
- Empire Deluxe 78,- EV
- Erben des Throns 73,- DV
- Euro Soccer 47,- DH
- Eye of Beholder 1 79,-
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- F 15 Str. Eagle 3 91,- DV
- F-19 Stealth Fight 49,-
- Falcon 3 89,- DV
- Mission Disk 1 53,- DV
- Fallen Empire 86,- DV

- Chuck Y.Aft.2.0 23,- DV
- Civilization 77,- DV
- Combat Air Patrol *61,- DV
- Crazy Cars 3 51,- DV
- Cruise f.a.Corpse 59,- DV
- Curse of Enchantia 59,- EV
- D-Generation 43,- DV
- Daily Cov.Girl Pok 57,- DV
- Darksseed 1.5 73,- DV
- Das Boot 36,- DH
- DSA (Amiga: 1.5 MB) 72,- DV
- DSA 1 MB 72,- DV
- Daughters of Serpe 74,- DV
- Deluxe P.4.5 AGA *74,- DV
- Deluxe Paint 4.1 186,- DV
- Der Patrizier 79,- DV
- Desert Strike *62,- DV
- Double Dragon 3 49,- DV

Sonderangebote**

- Wing Commander 27,- EV
- Elvira 2 18,- DV
- Nitro 18,- DH
- Austerlitz 10,- DH
- Silkworm 9,- DH
- Shinobi 9,- DH
- Strip Poker de Luxe 15,- DH
- Waterloo 12,- DH

- Dream Team Com. 60,- DH
- Dune 2 *55,- DV
- Dyna Blaster *63,- DH
- Dynatech 52,- DV

- Fantastic Worlds 77,- DH
- Fire And Ice *53,- DV
- Flames of Freedom 31,- DH
- Flashback *66,- DV
- Flies Attack on Earth 78,- DH
- Formula One GP 91,- DH
- Front P.5.Football 66,- EV
- Go Simulator 79,- DV
- Gobliins 62,- DV
- Gobliins 2 87,- DV
- Greatest Comp. 61,- DV
- Gunship 2000 93,- DH
- Gunship 2000 Data 55,- DV
- Hannibal 80,- DV
- Harrier Jump Jet 96,- DH
- Heart of China 68,- DV
- Hired Guns *77,- DV
- History Line 14-18 56,- DV
- Humans 65,- DV
- Humans Race 29,- DV
- Hyperspeed 27,- DV
- Imperium 92,- DV
- Inca 66,- DV
- Incredible Machine 79,- DV
- Indiana Jones 3 65,- DV
- Indiana Jones 4 79,- DV
- Ishar 65,- DV
- Jonathan 75,- DV
- Jordan in Flight 79,- DV
- KBG 61,- DV
- Kings Quest 5 79,- DV
- Kings Quest 6 78,- DV
- Laura Bow 2 68,- DV
- Legends o.Kyrandia 68,- DV
- Legends of Valour 79,- DV
- Leisure S. Larry 5 67,- DV
- Lethal Weapon 67,- DH
- Links 386 Pro 93,- DH
- Bay Hill Club 36,- DH
- Bountiful 41,- DH
- Buff Springs(386) 36,- DH
- Firestone 36,- DH
- Hyatt 36,- DH
- Mauna Kea (386) 41,- DV
- Pinehurst (386) 41,- DV

- Troon North 36,- DH
- Locomotion 63,- DH
- Lord of The Ring 2 67,- DH
- Mad TV 78,- DV
- McDonald Land *51,- DH
- Mega Collection 48,- DH
- Mercenaries 74,- EV
- Might and Magic 3 77,- DV
- Might and Magic 4 77,- DV
- Monkey Island 2 79,- DV
- Nigel Mansells WC 59,- DV
- On The Road 59,- DV
- Patriot *74,- DH
- Penhouse Hot Numb 36,- DV
- Perfect General 79,- DV
- Data Disk 42,- DH
- Police Quest 3 66,- DV
- Populous 2 73,- DH
- Quest for Glory 3 67,- DV
- Reach f.t.skies *61,- DH
- Red Baron 68,- DV
- Mission Disk 1 49,- EV
- Ringworld Revenge *68,- DH
- Risky Woods 62,- DH
- Rome AD 92 66,- DH
- Secret Monkey Isld 81,- DV
- Secret Weap of LW 80,- EV
- DC 335.H.E 162 ie 37,- EV
- P 80.P B. je 33,- EV
- Sensi.Soccer 92/93 *57,- DH
- Shadow o.L.Comet 86,- DV
- Shadowlands 69,- DV
- Sherlock Holmes 78,- DV
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim Earth 83,- DH
- Sim Life 81,- DV
- Sleepwalker 66,- DH
- Snoopys Game Club 35,- EV
- Space Hulk *84,- DH
- Space Quest 4 68,- DV
- Sports Collection 61,- DV
- Star Control 2 65,- DV
- Star Trek 36,- DV
- Starbyte N.2 Coll. 78,- DV
- Steigenbg. Hotelm. 56,- DV

- 36,- DV
- Street Fighter 2 59,- DV
- Strike Com. Speech 43,- DH
- Stunt Island 92,- DV
- Super Tetriz 76,- EV
- Take a break (Wind) *66,- EV
- Task Force 90,- DH
- Terminator 2 65,- DV
- The Legacy *92,- DH
- Transarcica 53,- DV
- Trivial Pursuit 69,- DV
- Trolls 50,- DH
- UIGH 1 56,- DV
- Ultima 7 81,- DV
- Data Forge of Vir 45,- DH
- Ultima 7.2 Serpls 77,- DH
- Ultima Trilogy 2 71,- DH
- Ultima Underworld 71,- DH
- Ultima Underw. 2 73,- DH
- Uxworkxs 60,- DV

- Whales Voyage *71,- DV
- Wing Commander 43,- DH
- Wing Comm Edition 87,- DH
- Wing Commander 2 77,- DV
- WC 2 Special Op 1 43,- DH
- WC 2 Special Op 2 43,- DH
- WC 2 Speech Act. 43,- DH
- Wordtris 67,- DV
- WWF Wrestling 2 68,- DH
- X-Wing DH 83,- DH
- Xenbots 72,- DH
- Zool 56,- DV

Top-Games

- Battleisle Data 2 *41,- DH
- Eishockey Manager *80,- DV
- Lemmings 2 79,- DV
- Space Quest 5 68,- DV
- Strike Commander 90,- DH
- X-Wing 77,- EV



- 1869 67,- DV
- Abandoned Places 2 *62,- DV
- Adventure Coll. 62,- DV
- Airbus A 320 85,- DV
- Alien Breed SE 92 27,- EV
- Amerbster *71,- DV
- Amerbster 69,- DH
- Aquatic Games 57,- DH
- A.McLeans Pool Bi 51,- DH
- Assassin 51,- DH
- Astasin 26,- DH
- B 17 Flying Fortr. 65,- DH
- B.A.T. 2 75,- DV
- Bards Tale 3 23,- DH
- Bards Tale Constr. 60,- DH
- Battle Chess 23,- DH
- Battle Isle Team 59,- DH
- Big Kid 54,- DH
- Big Box 2 54,- DH
- Bitmap Brothers 2 *53,- DH
- Budokan 24,- DH
- Bug Bomber 54,- DH
- Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
- Campaign 71,- DV
- Centurion Def.Rome 23,- DH
- Chaos Engine 54,- DH
- Cheat'Em Up 3 24,- DV
- (Amiga-Lösungen)

- Elysium *52,- DV
- Emerald Mine 24,- DV
- Emerald Mine 2 29,- DV
- Emerald Mine 3 Pro 24,- DV
- Erben des Throns 67,- DV
- Euro Soccer 47,- DV
- Eye of Beholder 1 68,- DV
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- F-19 Stealth Fight 74,- DV
- Fallen Empire 83,- DH
- Fantastic Worlds 71,- DV
- Fire And Ice 47,- DV
- Flashback 60,- DV
- Flies Attack on Earth *66,- DV
- Formula One GP 78,- DH
- FuZZball 27,- DH
- Heart of China 62,- DV
- Lotus Compil.1-3 53,- DH
- Mad TV 66,- DV
- McDonald Land 51,- DH
- Mega Collection 48,- DH
- Megamix 61,- DV
- Might and Magic 3 65,- DV
- Monkey Island 2 79,- DV
- Nick Faldo Golf 62,- EV
- Nigel Mansells WC 53,- DV
- No Hard Price 56,- DV
- Penhouse Hot Numb 36,- DV
- Perfect General 73,- DH
- Data Disk 42,- DH
- Pinball Dreams 48,- DH
- Pinball Fantasies 57,- DH
- Piracy of Highseas 65,- EV
- Police Quest 3 63,- DV
- Populous 2 61,- DH
- Data Disk 30,- DH
- Populous 2 Plus 67,- DH
- Project X 62,- DH

Top-Games

- Battleisle Data 2 *41,- DH
- Body Blows 51,- DH
- Chuck Rock 2 57,- DH
- Eishockey Manager *74,- DV
- Lemmings 2 61,- DH
- Superfrog 47,- DH

- Leisure S. Larry 5 67,- DV
- Lion Heart 52,- DV
- Locomotion 57,- DH
- Lord of the Ring 2 76,- DH
- Lotus 53,- DH
- Starbyte N.2 Coll. 66,- DH
- Steigenbg. Hotelm. 50,- DV
- Strategy Master 58,- DV
- Street Fighter 2 53,- DH
- Super Tetriz 70,- EV
- Tearaway Thomas 51,- DH
- Terminator 2 59,- DV
- The Kristal 30,- DH
- Transarcica 53,- DV
- Troddlers 48,- DH
- Trolls 48,- DH
- UIGH 1 50,- DH
- Ultima 5 39,- DV
- Ultima 6 39,- DV
- Walker *60,- DH
- Uxworkxs 60,- DV
- Whales Voyage 65,- DV
- Wing Commander DV 77,- DV
- WWF Wrestling 2 62,- DH
- Zool 50,- DH
- Zool Amiga 1200 49,- DH

Versandkosten:
Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr)
ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,-
Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung:
* Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich
** Solange der Vorrat reicht
DH = Deutsche Anleitung / Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch)
EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf • Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Bei C64-Veteranen unter Euch dürfte der Name Graftgold Erinnerungen an die gute, alte Pionierzeit der Spielebranche hervorrufen. Mit Klassikern wie Paraldroid, Uridium, Alleykat oder Rana-Rama wurden sie zur Legende. Mittlerweile haben Steve Turner und Andrew Braybrok mit Spielen wie Fire & Ice, Realms oder Rainbow Islands auch in den 90ern Hits am laufenden Band geschaffen. Wir nahmen Kontakt zu ihnen auf.

? Hi Steve, womit seid ihr denn im Augenblick am meisten beschäftigt?

X Derzeit stellen wir gerade die



Graftgold schaltet hoch im Kurzinterview - Origin setzt auf das CD-ROM - Sony kauft sich ein

In dieser Ausgabe wollen wir Euch ein ECTS-Special der Inside News präsentieren. Wir sperrten unsere Ohren auf und hörten uns um, was sich in der internationalen Softwarewelt tut. Live aus dem Messerestaurant zu Euch nach Hause!

Von Hans Ippisch

ORIGIN & CD ROM

Auf der Messe wurde endlich der erhoffte Megaknaller Strike Commander vorgestellt. Wir schnappten uns kurzerhand die Programmierlegende Richard "Lord British" Garriot und horchten nach, welche Pläne man bei Origin hat, das ja jüngst erst von Electronic Arts gekauft wurde. "Origin braucht das CD-ROM", so äußerte sich Richard. Aufgrund der Unterstützung von Electronic Arts können sie sich es nun leisten, voll auf das CD-ROM zu setzen. Alle Spiele werden in Zukunft zunächst auf CD-ROM erscheinen. Natürlich stellt



dies ein enormes finanzielles Risiko dar, da man einen erheblichen Prozentsatz an potentiellen Kunden verliert. Jedoch will man somit die Verbreitung des CD-ROMs fördern. "Die Leute müssen sich ein CD-ROM kaufen, wenn sie Origin-Spiele in der vollen Qualität haben wollen", meinte Richard. Grund hierfür ist natürlich der enorme Speicherbedarf. Strike Commander alleine benötigt beispielsweise 40 MByte auf der Festplatte. Hier erscheint es wirklich sinnvoll, auf das CD-ROM umzusteigen.



GERÜCHTE & FACTS AUS LONDON

Master System-Version von Fire & Ice fertig. Außerdem werkeln wir natürlich fleißig an Uridium 2, das ja in den nächsten Monaten fertig sein soll. Tanky II bereitet uns derzeit ein paar Schwierigkeiten.

? Tanky II? Ich habe noch nie von Tanky Teil 1 gehört. Worum dreht es sich dabei?

X Die Programmierer dachten, es sei vielleicht besser, erst den Nachfolger zu programmieren. Es ist ein Spiel im Stil eines alten Automaten. Man düst mit einem Panzer herum, dessen Steuerung uns derzeit viel Mühe kostet. Wenn man den Joystick nach oben drückt, wird nämlich hochgeschaltet in den nächsten Gang.

? Denkt ihr daran, einen Nachfolger zu Fire & Ice zu machen?

X Wir wollen einen Street Fighter in ein Plattformspiel einbauen. Der Name muß unbedingt ein 'n' in der Mitte haben, jedoch kam uns Renegade mit Ruff'n Tumble zuvor. Andrew dachte nun an Smoke On The Water.

? Viel Erfolg dabei! Wir hören wieder von Euch!

◆ Sony kauft Psygnosis

Unbestätigten und auch nicht dementierten Meldungen nach, will Sony, der Mediengigant, den Softwareriesen Psygnosis kaufen. Nachdem sie schon Epic, die Plattenfirma von Michael Jackson und Bruce Springsteen gekauft haben, würde auch das nicht mehr überraschen.

◆ Programmierer auf der Straße

Bekannte Firmen wie SSI, Microprose, Sierra oder Lucas Arts bekommen derzeit die Rezession zu spüren. Angeblich wurden mehrere Leute entlassen, um den rücklaufenden Absatzzahlen entgegenzuwirken.

◆ Zool für jedermann

Nach dem unglaublichen Erfolg, den Gremlin mit seinem Ninja Zool errungen hat, wollen derzeit alle Firmen ihren eigenen Mario entwickeln. Bei Ocean ist es Mr.Nutz, bei Core ist es Chuck Rock, während Millennium auf James Pond setzt.



Bestellannahme

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

INTER SOFT

TOP TEN

1. Lemmings 2	DA	65,50
2. Indiana Jones 4	DV	83,50
3. History Line	DV	81,50
4. Wing Commander	DV	83,50
5. Der Patzler	DV	72,50
6. Das schwarze Auge	DV	75,50
7. Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50
8. Monkey Island 2	DV	83,50
9. Civilization	DV	75,50
10. Sensible Soccer 92/93	DA	55,50

NEUHEITEN

A - Train	DV	84,50
Airbus A 320 America	DA	89,50
Armour Geddon 2	DA	66,50
ATAC	DA	72,50
Combat Air Patrol	DA	66,50
Contraptions	DA	46,50
Creepers	DA	66,50
Daughter of Serpents	DV	78,50
Dune 2	DV	61,50
Flashback	DV	66,50
Flies - Attack on Earth	DA	72,50

NEUHEITEN

Fly Harder	DA	66,50
Gateway to the Sarage Frontier	DV	72,50
Goal	DA	61,50
Gunship 2000	DA	72,50
Hannibal	DV	72,50
Liberation - Captire 2	DA	61,50
Project Terra	DA	66,50
Space Hulk	DA	78,50
Traps 'n' Treasures	DA	66,50
Walker	DA	66,50

PREISLISTEN - AUSZUG

1869	DV	72,50
Abandoned Places 2	DV	66,50
Airbus A320 Europe	DA	89,50
B 17 Flying Fortress	DA	67,50
B.A.T. 2	DA	77,50
Bard's Tale 3	DA	32,50
Battle Team	DV	69,50
B.C. Kid	DA	54,50
Birds of Prey	DA	70,50
Body Blues	DA	53,50
Campaign	DA	66,50
Castles	DA	55,50
Chaos Engine	DA	54,50
Chuck Rock 2	DA	51,50
Crazy Cars 3	DA	55,50
D - Generation	DA	43,50
Das Boot	DA	40,50
Desert Strike	DA	69,50
Die Kathedrale	DV	83,50
Doodlebug	DA	59,50
Dune II	DV	60,50
Dynablaster	DA	62,50
Dynatech	DV	58,50
Eishockey Manager	DV	75,50
Evira 2 Jaws of Zerberus	DA	55,50
Erben des Throns	DV	80,50
Espana '92 - The Games	DA	65,50
Eye of the Beholder 2	DV	83,50
F 16 Combat Pilot	DA	39,50
F 16 Falcon	DA	54,50
Falcon Mission 1 oder 2	E	34,50
Fire and Ice	DA	54,50
Football Manager III	DA	83,50
Formula One Grand Prix	DA	75,50
Goblins	DV	73,50
Goblins 2	DV	73,50
Great Courts 2	DA	42,50
Harrier Assault AV8B	DV	91,50
Hexuma	DV	83,50

Humans	DA	60,50
Humans Race (Teil 2)	DV	72,50
John Madden Football	DA	59,50
Jonathian	DV	81,50
KBG	DV	57,50
Kings Quest 5	DV	62,50
Last Ninja 3	DA	28,50
Legend of Fairghail	DA	65,50
Legend of Kyrandia	DV	66,50
Legend of Myra	DV	79,50
Legend of Valour	DV	81,50
Leisure Suit Larry 5	DV	62,50

Lemmings	DA	60,50
Lemmings 2	DA	65,50
Leathal Weapon	DV	75,50
Lionheart	DA	69,50
Locmotion	DV	60,50
Lotus 1-2-3 Compilation	DA	60,50
Microprose Master Golf	DA	81,50
Myth	DA	49,50
No second price	DA	58,50
North and South	E	32,50
On the Road	DV	72,50
Pacific Island	DA	69,50
PGA Tour Golf Plus	DA	66,50
Pinball Dreams	DA	55,50
Pinball Fantasies	DA	60,50
Piracy on the Hing Seas	E	58,50
Pirates	DA	41,50
Police Quest 3	DV	62,50
Populous II	DA	69,50
Powermonger	DA	66,50
Premier Manager	DA	59,50
Push over	DV	73,50
Railroad Tycoon	DV	75,50
Rampart	DV	73,50
Reach for the Skies	DA	60,50
Secret of Monkey Island 2	DV	89,50
Shadow Worlds	DV	80,50
Sim Ant	DV	93,50
Sim City	DV	80,50
Sim Earth	DV	83,50
Space Quest 4	DV	63,50
Steinberger Hotelmanger	DV	59,50
Streetfighter 2	DA	61,50
Superrigg	DA	55,50
Transarctica	DA	55,50
Troddlers	DA	55,50
Vision	E	25,50
Wing Commander	DV	83,50
WWF 2	DA	55,50
Zak Mac Kracken	DV	43,50

Jetzt auch Ladenlokal

Gr. Liederner Str. 27
 3110 Uelzen

LOW BUDGET

Battleships	DA	28,50
Berlin 1948	DV	29,50
Demon's Winter	DA	28,50
Dragon's Strike	DA	28,50
F1 Tornado	DA	28,50
Galactic Warriors	E	25,50
Heroes of the Lance	E	25,50
International Ice Hockey	DA	24,50
Jack Nicklaus Golf	DV	25,50
Las Vegas	DA	27,50
Oil Imperium	DV	29,50
Prehstork	DA	27,50
Striker No. 9	DA	28,50
Turrican 1	DA	29,50
Turrican 2	DA	29,50

SPIELE-SAMMLUNGEN

1. Dream Team (Simpsons, WWF 1, Terminator 2)	DA	55,50
2. Fantastic Worlds (Populous, Realms, Wonderland, Pirates, Megalomania)	DA	75,50
3. Sports Collection (Indianapolis 500, Starbyte Super Soccer, Tiebreak)	DA	66,50
4. Strategy Masters (Battlemaster, Hunter, Spirit of Excalibur, Populous, Chessplayer 2150)	DA	72,50
5. Classic Adventure (Maniac Mansion, Loom, Monkey Island, Zak Mac Kracken)	E	72,50
6. Award Winners (Kickoff 2, Populous, Pipe Mania, Space Ace)	DA	58,50
7. Mega - Collection (Winter Supersports, Demon Blue, Ninja Rabbits, Space Vegetables, Summer Olympiad)	DA	49,50
8. Top League (Speedball 2, Rick Dangerous 2, Midwinter, Falcon F 16, TV Sports Football)	DA	39,50

NICE PRICE

4 D Sports Driving	DA	29,50
Agony	DA	54,50
Blockout	DA	42,50
Cytron	E	56,50
Elvira 1	DA	32,50
Heroes Quest Twin Pack	DA	32,50
M1 Tank Platoon	DA	43,50
Maniac Mansion	E	32,50
M.U.D.S.	DA	31,50
Nigel Mansell	DA	43,50
Paperboy 2	DA	41,50
Pirates	DA	41,50
Striker	DA	30,50
Wing Commander	E	38,50
WWF 1	DA	31,50

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, zusätzlich Nachnahmegebühr, Ausland Vorkasse 15,- DM, Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfragen erwünscht

AB 300,- DM VERSANDKOSTENFREI!

INTER SOFT

GmbH

Postfach 19 32 - 3110 UELZEN

SPIELETESTS



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, Spielaufbau 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.



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

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** Geldspielsimulator, **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 **Biscione** (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-Tration 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 - Geldspielsimulator** 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 - Astronomieprogramm** 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 + CIL-Shell-Kommandos 5,-
 - 1224 **Kapitalist** - gutes Börsenanalyse-Programm 5,-

- 1228 **Druckertreiber für 58 Druckerarten** 5,-
- 1132 **MED** - komplexer Musik-Editor 5,-
- 1186 **Beat Stomper** - Computer-Schlagzeug 5,-
- 1230 **Power Player** - deutsches Musikprogramm 5,-

- Dateien per Paßwort, deutsch
- 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 77C 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,-
- 1235 **C-Programmierkurs** komplett in deutsch 2 Disk! 5,-
- 1236 **Anwender-Paket-Sammlung** 5,-

KOMMERZIELLE SOFTWARE

- ÜBERSETZE** übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche **27,- DM**
- PERSONAL WRITE** deutsche Textverarbeitung mit WYSIWYG-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 akkugepuffeter 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,-**

Der Hit, der in der Wüste spielt.

DUNE II

Seit einigen Monaten sorgt das neue Spiel von Westwood auf den PCs für Furore. Wir erhielten auf der Messe als einzige die volle reviewfähige Testversion, die wir einem ausführlichen Test unterzogen haben und siedelten uns auf dem Wüstenplaneten an.

VOM HITFILM ZUM SPIELEHIT

Unter Kinogängern und Videoguckern ist der Film Dune - Der Wüstenplanet schon lange ein Kultfilm, was nicht zuletzt an der Mitwirkung von Sting, dem Musikanten lag. Bis der Film-Hit zum Hit-Spiel wurde, hat es jedoch deutlich länger gedauert. Vor mittlerweile ein-einhalb Jahren unternahm Virgin schon den ersten Versuch,

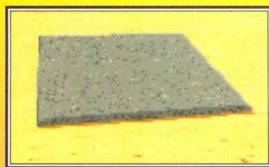
das Wüstenepos zu einem epischen Spiel zu machen. Dieser Versuch klappte leider nicht so recht, was nicht zuletzt an dem französischen Programmiererteam lag, die zwar ein grafisch sehr eindrucksvolles Spiel auf die Beine stellten, das jedoch spielerische Mängel nach



Ansicht vieler zuhauf bot, während andere bereits von diesem Spiel begeistert waren. Nun jedoch wurde geschickterweise der Hitlieferant aus Hollywood aktiviert,

der mit Kyrandia und Eye Of The Beholder I&II schon mehrere Amiga Hits in seiner Softographie stehen hat. Sie schafften es, ein Spiel zu entwickeln, das alle begeistert, egal ob Film-Fan oder Computerfreak. Die PC-

ARRAKIS EINMALEINS

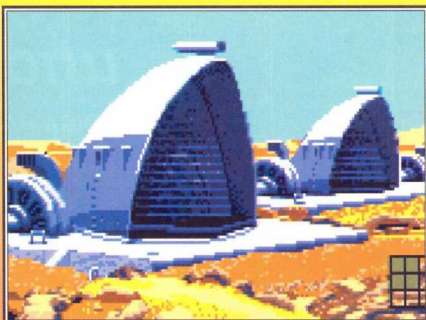


● Betonplatte

Grundlage im wahrsten Sinne des Wortes für jede Aktivität ist die Bodenplatte. Nur wenn ihr Betonplatten verlegt, kann beispielsweise das Windkraftwerk gebaut werden.

● Bauanlage

Es ist schon wunderbar, was in dieser Bauanlage alles gebaut werden kann. Alle nachfolgenden Elemente werden in dieser Wunderfabrik hergestellt.



● Gewürzraffinerie

Hat man erst einmal eine Fabrik, mit der man das Spice verarbeiten kann, ist der Geldsegen nicht fern. Hier wird das Gewürz abgeliefert und verarbeitet.

● Windkraftwerk

Hat man dieses Kraftwerk auf sicheres Fundament gesetzt, produziert es sofort genügend Strom, um eine Spice-Raffinerie mit Energie speisen zu können.



wichtigste Wirtschaftsfaktor auf dem Planeten Arrakis. Dies gilt es anzubauen, zu ernten und zu Geld zu machen. Nur so kann man seine Reichtümer und somit seine Macht steigern. Wie das nun vor sich gehen soll, erklären wir Euch unter GAMEPLAY.

Version wurde, um es vorwegzunehmen, grandios umgesetzt. Die Grafik hat die Farbenreduzierung von satten 256 auf übliche 32 sehr gut überstanden. Natürlich muß man auf die umfangreiche Sprachausgabe verzichten, was jedoch das Vergnügen nicht schmälert, denn das Gameplay blieb genauso hervorragend. Sicherlich ist es notwendig, zumindest ein Zweitlaufwerk zu haben, wenn nicht sogar eine Festplatte, will man in den vollen Genuß des Spicerausches kommen. Auf fünf Disketten verbirgt sich nämlich eine ganze Menge an Grafik- und Sounddaten, die recht abwechslungsreich auf den Screen gebracht werden.

DIE STORY

Die Story ist relativ simpel

gehalten, jedoch um so reizvoller und aufregender. Die besten Filme warten meist mit einer simplen Story auf, was sich oft auch auf Computerspiele übertragen läßt. Auf dem Planeten Arrakis gibt es drei verschiedene Stämme, sogenannte "Häuser", die um die Vorherrschaft auf dem Planeten kämpfen. Der Spieler muß sich unter diesem Trio das für ihn passende herauspicken. Bereits hier kommt es auf Geschick an, denn egal ob nun Haus Atreides, Ordos oder Harkonnen, jedes bietet ganz spezielle Eigenschaften, die man im Verlaufe des Spiels sicherlich spüren wird. Dies liegt nicht zuletzt daran, daß man die nicht mit seiner Gunst gesegneten Häuser als bitterböse Konkurrenten im kapitalistischen Kampf um die kommerzi-

elle Krone ertragen muß. Das eine Haus namens Harkonnen zum Beispiel liebt den furchtlosen Kampf gegeneinander, während die anderen ein friedliches Miteinander bevorzugen. Hat man die Qual der Wahl und das exzellente animierte Intro voller Genuß überstanden, kann man sich nun endlich in das Spielvergnügen stürzen, das auf folgender Grundlage basiert. Das Spice, was übersetzt nichts anders als Gewürz heißt, ist der

DAS GAMEPLAY

Zunächst ist man noch sehr kümmerlich ausgerüstet, und die ersten Aufträge richten sich auch nach dieser Ausrüstung. Das Wichtigste für jeden Industriebetrieb ist natürlich die Energie. Diese gewinnt man auf Arrakis zunächst mittels Windrad, das die ersten Kilowattstunden abwirft, die man für seine erste Gewürzraffinerie dringend benötigt. Ohne diese Fabrik

Strategen-Vergleich



HistoryLine 1914-1918

Endlich hat das Vorzeige-Strategie-Spiel von Blue Byte einen ernstzunehmenden Konkurrenten bekommen. Strategiefans werden es zu schätzen wissen.

Grafik =

Gameplay =

Gesamt =



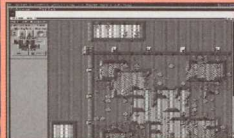
A-Train

Sicherlich handelt es sich bei A-Train um ein sehr gutes Spiel, gegen den Dünen-Hit wirkt es allerdings ein bißchen verstaubt, was die Gesamtwertung angeht.

Grafik =

Gameplay =

Gesamt =



Robospot

Oh weh! Wie stark kann eine schlechte Grafik und schwache technische Inszenierung das Urteil beeinflussen. Für Hardcore-Fans der Hit, jedoch nicht für Grafik-Liebhaber.

Grafik =

Gameplay =

Gesamt =



Auch auf der strategischen Karte muß man mit weiser Voraussicht taktieren.

DER BILDSCHIRMAUFBAU

Die Menüleiste

Ruft Euren Mentor an per linker Maustaste oder speichert Euren Spielstand. Selten genutzt, jedoch äußerst wichtig.

Die Statuszeile

Hier könnt Ihr aktuelle Daten erfahren: Wie gefüllt ist die Erntemaschine? Oder wann ist ein Gebäude fertig?



Das Handels-Window

Hier werden die meisten Aktivitäten vorgenommen. Ihr veranlaßt die Bewegung von Soldaten, baut Gebäude oder tretet den Rückzug an.

Das Zoom-Window

Auf der Übersicht über das gesamte Feld erfahrt Ihr Wissenswertes über den Boden oder die Position verschiedener Geräte.

wird man kaum einen müden Credit ernten, denn erst wenn diese Produktionsstätte steht, wird man auch einen Erntemaschine bekommen. Diese ist gefinde gesagt nichts anderes als ein gigantischer Mährescher. Hat man nun mit dem Ernten begonnen, beginnt das eigentlich Wettrennen, das das Spiel so exzellent macht. Man hat die ersten Credits und investiert sie dann sofort in neue Maschinen, die neue Gebiete erschließen, auf denen man Spice abbauen kann. Der Umsatz an Spice und Credits schaukelt sich natürlich hoch, und bald hätte man einen ansehnlichen Reichtum beisam-

men. Dies klingt bis jetzt natürlich nach einem einfachen Handelsspiel, doch das Wörtchen "hätte" im vorhergehenden Satz hat natürlich seine Berechtigung, denn die beiden Konkurrenz-Häuser haben natürlich das gleiche Ansinnen und versuchen es teilweise per Gewalt besser als Du zu machen. So kann man sich leider, oder besser, interessanter-



Der Imperator der Galaxie in seiner ganzen Pracht!



weise nicht alleine auf seine wirtschaftlichen Aktivitäten konzentrieren, sondern muß auch noch mit sonstigen, in diesem Falle militärischen Widrigkeiten auseinandersetzen. Ehe man sich versieht, kommen die gegnerischen Jeeps, Panzer oder Bodentruppen angerollt und machen das Spiel zum strategischen Historyline-Verschnitt, wie er nicht besser hätte sein können. Hat man nun in der ersten Runde seine eintausend Credits erwirtschaftet, wie es der Mentor wünscht, muß man

Jeder fängt einmal klein an, daraus könnte jedoch eine Großbasis werden.

DUNE II ist das absolute Muß für jeden Spielefreak! Der Hit des Jahres!



den Atreides.



ihren Reiz. Wenn die kleinen Fahrzeuge niedlich animiert über die Dünen jagen, kommt schon eine gewisse Atmosphäre auf. Sollte sich der Mentor zu Worte melden, wenn man ihn ruft, sind glitzernde Augen und eindrucksvolle Gesten angesagt. Der Sound muß, wie eingangs erwähnt, leider ohne Sprachausgabe auskommen, jedoch, macht nichtsdestotrotz Dune II zu einem Erlebnis.

DAS FAZIT

Das Fazit fällt, wie zu erwarten war, sehr beeindruckend aus. Brett Sperry, der Präsident von Westwood, kann sich bei mir einen Preis für die beste Amiga-Umsetzung aller Zeiten abholen, was nach Kyrandia schon zum zweiten Male der Fall ist. Es war zu erwarten, daß sich das komplexe Spiel nicht mit nur einem Laufwerk spielen lassen wird, doch dies sehe ich kaum als Mangel an, denn jeder ernsthafteste Amiga-Freak hat zumindest ein Zweitlaufwerk in seinem Hardware-Stall. Spielerisch ist mir seit der Historyline nichts Reizvolleres in mein Laufwerk geraten. Daß das Spiel selbstverständlich komplett in deutscher Sprache abläuft, ist das Tüpfelchen auf dem i. Spart Euer Geld zusammen und wartet bis September auf das Spielereignis des Jahres außerhalb der Arcade-Actionspiele. Ihr werdet fasziniert sein.

(hi)

sich langsam an allerlei neue Spielelemente gewöhnen, die für eine langfristig hohe Motivation sorgen. Das zunächst rückständige Wüstenplanetenchen verwandelt sich so Runde für Runde in eine wahre HighTechhöhle, wie man sie aus der aktuellen Zeit kennt. Flughäfen, Radarsysteme, Forschungslabors oder extrem wirksame Waffen lassen Dune II zur wahren militärischen Fundgrube werden. Gespielt wird das Ganze natürlich per Maus. Die Westwood-Designer haben bei der Benutzeroberfläche ganze Arbeit geleistet und das nicht

gerade simple Spielsystem zu einem Kinderspiel gemacht (siehe Bildschirmabbau).

GRAFIK & SOUND

In der Regel kommt es bei Spielen dieser Gattung nicht unbedingt auf Grafik oder Sound an, jedoch lieben sich die Programmierer nicht lumpen und halten das Bestmögliche aus dem Wüstenplaneten heraus. Grafisch und soundmäßig am beeindruckendsten ist sicherlich das Intro, das mit zahlreichen tollen Bildern aufwarten kann. Jedoch hat auch die eher

zweckmäßige Grafik im Spiel



DUNE II

Der Kampf um Arrakis

Copyright 1980, 1987 Westwood Studios, Inc.

Hersteller:

Virgin

Muster von:

Westwood

Genre:

Strategie

Preis:

ca. DM 70,-

Erhältlich:

Ab September

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:

-

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

-

+ Exzellente Umsetzung, geniales Gameplay

- Benötigt zumindest zweites Laufwerk

GAMEPLAY 95%
GRAFIK 81%
SOUND 77%
MOTIVATION 95%

AMIGA GAMES

88%

GESAMT-WERTUNG

Dieses Mal führt uns dieser wohlbekannte Slogan aus der TV-Werbung nicht an eine der unzähligen, blau gekennzeichneten Zapfsäulenanlagen, sondern vielmehr an das neueste Machwerk der Lemmings-Väter von DMA-Design, das eher als rot gekennzeichnet zu betrachten ist.



Auch die Suche nach dem Treibstoff für unsere PS-Boliden steht nicht im Vordergrund unserer Wunderschaft. Nein, Ordnung und Gerechtigkeit sind unser Ansinnen und bei der Wahl unserer Mittel sind wir da weder kleinlich noch zimperlich. Ebenso wie die Kollegen aus einer Fachzeitschrift, die sich auch noch mit Amiga-Spielen beschäftigt, die sich wieder mal nicht scheuten, eine unautorisierte Fassung von "Walker" der Leserschaft als Testbericht zu verkaufen. Nachfragen bei den entsprechenden Stellen bestätigten dies. Aber jeder bekommt was er verdient. So, das mußte raus. (hi)

DAS INTRO

Man hätte es sich auch ohne Weiteres sparen können. Alleine dieser Vorspann könnte manche Personen in der Nähe von Regierungen und Ämtern schon stören, außer



sie sind farbenblind und können die Farbe 'Rot' nicht erkennen. Technisch gesehen ist der Vorspann sicherlich toll, ebenso wie die düdelnde Musik. Mir gefällt dieser Vorspann auch sehr gut, doch zartbesaitete Gemüter werden wohl erregt werden.

Walker

I'm walking, yes indeed!

DAS SPIELPRINZIP

Banal gesagt: Eher simpel. Als Spieler übernehmen wir die Steuerung eines sogenannten "Walkers", eines Blecheis auf zwei langen Metallbeinen, welches durchaus der kleine Bruder eines der Kampfkolosse aus dem Film "Das Imperium schlägt zurück" sein könnte. Mit diesem Ungetüm scrollen wir uns dann horizontal von rechts nach links, was eher selten ist, über den Bildschirm. Der Auftrag wird uns, technisch perfekt digitalisiert, über Funk immer und immer wieder eindringlich mit auf den Weg gegeben: "Eliminierung aller sich bewegenden Sub- und Objekte.

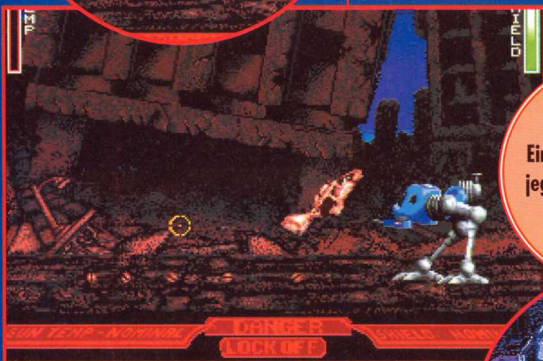
Ohne Ausnahmen", kennen wir das nicht aus den diversen Rambo-Zambo-Filmen. Werden da nicht intellektuelle Ansprüche gestellt, wie wir sie lieben. Wie gesagt, eher simpel, aber genau richtig für diese Sorte Spiel.



DIE BILDSCHIRMAUFTEILUNG

Nahezu der gesamte Bildschirm wird von der Spielfläche in Anspruch genommen. Die erscheinenden Anzeigen wurden auf das absolut notwendige Minimum reduziert, um einzig und allein die Handlung in den Vordergrund zu rücken, ähem, sagte ich eben Handlung? Ich meinte natürlich Geballer. Links oben befindet sich die Temperaturanzeige unserer Kanonenrohre, die sich zwar einerseits in heftigen Gefechten sehr schnell dem bedenklichen Grad nähert, bei ruhenden Waffen aber ebenso schnell wieder abkühlt. Rechts oben wird uns zum einen eindringlich die derzeitige Verfassung unseres Walkers vor Augen geführt, zum anderen erfahren wir, wieviele "Ersatzfahrzeuge" wir noch zur Verfügung haben. Im unteren Bereich des Bildschirms werden wir dann im entsprechenden Moment auf die kritischen Zustände der einzelnen Bereiche hingewiesen.

**Auf den Punkt:
Eine Ballerorgie ohne jegliche Schnörkel für Gore-Fans.**



DIE ANIMATION

Durch die Bank gelungen. Leute mit Sehfehlern dürften zwar ihre Schwierigkeiten haben, die unzähligen stecknadelkopfgroßen Soldaten ins Visier zu nehmen, für alle

anderen dürfte es aber keine Probleme geben. Die Bewegungen des Walkers sind wirklich vom Feinsten. Schnell und gleichförmig folgt das Blechei den Bewegungen des Visiers in einem Rotationswinkel bis maximal 270 Grad. Der Gang ist dabei gewollt hackig und dumpf. Zum übertriebenen Blutvergießen siehe das Kapitel "Das Intro".

DER SPIELABLAUF

Nach einer etwas längeren Ladezeit, die bei der vorliegenden Testversion mit ihren drei Disketten um die sieben Minuten betrug und einem obligatorischen Auswahlmenü, wird unser Walker im ersten Spielszenario plaziert. Wir befinden uns im Berlin des Jahres 1944. Unsere Chance dem Krieg ein schnelleres Ende zu bereiten. Beidseitige Bodenattacken und Luftangriffe machen es nicht leicht, sich gegen die Wehrmacht zu behaupten. Lastwagen, Pferdegespanne, Infanterie, Fallschirmjäger, "Abseiler", Heckenschützen, Panzer, Züge, Messerschmitts, zeppeleinähnliche Fluggebilde und eine stationäre Raketenabschußrampe gilt es zu zerstören. Übrigens scheint so ein Walker noch wenig in den Genfer-Konventionen geschnüffelt zu haben. Auf Fallschirmjäger im Flug schießt man doch nicht.

Als Endgegner präsentiert sich im ersten Level dann die besagte Raketenabschußrampe, die durch Panzerfeuer gedeckt wird. Danach vollführt das Programm einen Zeitsprung ins Jahr 2019. Als Ort wurde das leicht veränderte Los Angeles ausgewählt, in dem sich irgendwie kein Stein mehr auf dem anderen befindet. Dafür greifen uns die diversen Fahr- und Flugzeuge, so wie Kamikaze-Drachenflieger und hinterhältige Minenleger an. Und wer nicht aufpaßt, der hat am Hinterteil seines Walkers einen mit Granaten beladenen Einzelkämpfer hängen, den er dann nur noch schwer los wird. Dieses Mal erwartet uns eine riesige Planierraupe zum großen Finale, die durch ungezählte Drachenflieger verteidigt wird.





DIE MOTIVATION

Ein zweischneidiges Schwert. Unter ernsthaften Beurteilungskriterien muß man sagen, daß sich "Walker" nicht gerade durch Innovationen, Kinderfreundlichkeit und Abwechslung auszeichnet. Im Gegenteil. Das Spielprinzip ist mindestens so alt wie "Space Invaders", für Kinder unter 18 Jahren kann man ruhigen Gewissens eigentlich keine Empfehlung aussprechen und die Abwechslung findet nur beim Diskettenwechsel statt.

Ganz zu schweigen von der fehlenden, aber dringend notwendigen Continue-Funktion.

⊕ Auf der anderen Seite besitzt "Walker" alle Qualitäten, um auch noch nächstes Jahr erste Wahl zu sein, wenn man einfach mal eben so ein Spielchen machen möchte. Kinder über 18 dürften sich an dem teils makaberen Schlachtenszenario wohl nicht mehr stören.



Empfindliche Gemüter werden sich bei Walker belästigt fühlen.



DIE BACKGROUND- GRAFIK

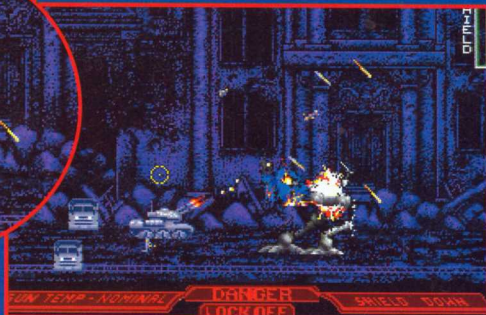
Als Hintergrund wurden jeweils verschiedene Endzeitszenarien gezeichnet, durch die die verschiedenen Blautöne des Himmels durchschimmern. Das perfekte Scrolling unterstreicht dabei die Wirkung dieser verschiedenen Backgrounds. Hier arbeitete Psygnosis beziehungsweise DMA Design auf dem gewohnt hohen Niveau.



Gnadenlos marschiert der Blechroboter durch die Stadt.

DER SOUND

Zuvor schon kurz angesprochen, findet man hier sicherlich eine der ganz großen Stärken von "Walker". Per Funkspruch werden dem Cockpit die Aufträge übermittelt, und das in perfekter Qualität. Nicht weniger beeindruckend: Das Laufgeräusch des Walkers sowie die verschiedenen Fahr- und Fluggeräusche der unterschiedlichen Angreifer.



Hersteller:
DMA-Design

Muster von:
Psygnosis GB

Genre:

Action

Preis:

ca. DM 100,-

Erhältlich:

ab Ende Mai '93

Anzahl der Spieler: **1**

Anzahl Disketten: **3**

2 Spieler simultan: **Nein**

1 MByte benötigt: **Ja**

2-Drive empfohlen: **Ja**

Festplatte empfohlen: **Ja**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Maus + Cursorstasten

Besonderheiten:

-

⊕ **Langzeitmotivation**
perfekte Soundeffekte, gute Steuerung

⊖ **Teils stecknadelkopfgroße Gegner, wenig Abwechslung, keine Continue-Funktion**

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 73%

SOUND 81%

MOTIVATION 70%

AMIGA GAMES

72%

GESAMT-WERTUNG

SOFTWARE - HARDWARE - ZUBEHÖR
BÜCHER - PUBLIC DOMAIN - QUALITÄTSDISKETTEN



ENTWICKELT VON

SPIELE SPIELE

- 1869 (AGA-Version) (D)
- 1869 (D)
- AS20 Arbus (D)
- 817 Flying Fortress
- BATZ (D)
- Battle Isle Data Disk
- Battle Isle Demo Disk 2
- Bea Team
- BC Kid (D)
- BBS Tomato Game (D)
- Body Blows
- Bundesliga-Nun. Prof. 2.0
- Campagin (D)
- Chess Engine
- Chuck Rock 2
- Callation (D)
- Darksand
- Das Schwarze Auge (D)
- Desert Snake (D)
- EShocker Manager
- Evim 2 (D)
- Eye of the Beholder 2 (D)
- Fire & Ice (D)
- Flashback
- Formal 1 Grand Prix (D)
- Gobal Effect (D)
- Goblins 2 (D)
- Golf (Micropross) (D)
- Great Courts II (D)

- Humano (D)
- History Line 1914-1918 (D)
- Humans (D)
- Humans - Race
- Indiana Jones 4 (D)
- Jaguar JAZZ02 (D)
- Jonathan
- Kings Quest V (D)
- Legend of Kyrania (D)
- Leisure Suit Larry V (D)
- Learnings
- Learnings Data Disk
- Lionheart
- Lotto v2.3
- Lottos Turbo 1-3 (Sammlung)
- Love of the Tempress (D)
- MA0 TV (D)
- Might & Magic III (D)
- Patrizier (D)
- Perfect General (D)
- Pinball Demons (D)
- Pinball Fantasies (D)
- Pro 99
- Railroad Tycoon
- Secret of Monkey Island 2 (D)
- Sensible Soccer (D)
- Shadow of the Beast 3 (D)
- Slant-Sensac II (D)
- Sam Art (D)
- Sam Earth (D)
- Skat Deluxe (D)
- Sleepwalk
- Special Forces (D)
- Street Fighter II (D)
- Their Finest Hour (D)
- Their Finest Hour Mission Disk
- Terrastoria
- Travellers (D)
- Whales Voyage
- Wing Commander
- Zool (AGA-Version) (D)
- Zool (D)

- 99 BeckerBase (D)
- Blättern&Klick 2.0
- Cher v2.4
- Can Do v2.0 (D)
- Classico v2.0 (D)
- Cross Des v5.0
- Cyrigus Ex.Prof. Release 2
- Deluxe Paint 4 AGA (Deutsch)
- Deluxe Paint 4.1 (PAL) (D)
- Demomaker (D)
- Director Opus v4.0 (D)
- Easy AMOS
- English 1 Plus (D)
- English II + (D)
- EUROÜbersetzer (D)
- Europa Plus (D)
- Face the Music (D)
- Fast Ray (D)
- Fibul Deluxe 3.0 (D)
- Find Copy 2 (D)
- Franszösisch 1 Plus (D)
- Franszösisch II Plus (D)
- GiggleMen (D)
- Iranenachrichten
- Kan Arim Fans 1-4
- Kick & Workbench 2.0 Satz (D)
- Kick Pascal v1.1 (D)
- Kid Words 3.0 (D)
- Lette/SAS v5.1 (D)
- MZ Modula v1.1 (D)
- Mogical (D)
- Nuus-v.1.05 (Virenkille) (D)
- Onion (D)
- Maxon C++ Developers (D)
- Maxon C++ (D)
- Maxon CAD v2.0 Student (D)
- Maxon Paint (D)
- Maxon Word (D)
- Morph Plus
- MultiMedia Hacker (D)
- MultiTerm Pro (Modem) (D)
- Multimedia v2.0 (D)
- Oberon (D)
- Painter 3D (D)
- Personal Fonts Maker (D)
- Personal Print (D)
- PFP Pasterlayout (D)
- Pastorize Deluxe (D)
- PfPrint Deluxe (D)
- Presentation Movies
- Professional Draw v3.0
- Room & Design (D)
- Scala 500 (D)
- Scala MM v2.0 (D)
- Scala v1.1.3 (D)
- Scenery Animator (D)
- Scenery Animator (D)
- Schreibmaschine (D)
- Sky III (D)
- Stereo Master (D)
- Steuer Profi 92 (Ossowski) (D)
- Steuer Profi 92 (Ossowski) (D)

- 491 Superbase 4 (E)
- Ten (D)
- 189 TH Tools (D)
- 279 True Paint
- 299 Turbo Print II (D)
- 249 Turbo Print Prof. v2.0 (D)
- 159 Übersetzer (D)
- 269 Video Director v1.0 (D)
- 249 Vins Control v4.0 (D)
- 65 Vinspresso II (D)
- 139 Visimony
- 59 X-Copy Professional Tools-A2000 (D)
- 139 X-Copy Professional Tools-A500 (D)

- 399 Oktagon Controller 508
- 399 Optische Maus (Un)
- 89 PAL Genlock
- 89 Raus Maus (400gig)
- 198 Scan King (A2000)
- 159 Scan King 200X/2/8MB
- 369 TV Modulator
- 69 Video Master (Microbase)
- 129 Videomat Decoder
- 129 Vortex Gold Gate (D) A2486 Karte
- Y.C. Genlock

HARDWARE + ZUBEHÖR

- 149 1 MB Speicherne. A500+
- 149 1 MB-Speicherne. A600
- 4 Player Adapter
- 4MB 32bit Ram - Ultra A1200
- 4MB 32bit Ram A1200
- 4MB PC/MCA Karte für A600/A1200
- 512MB Speicherne. + Ultra A500
- A2630 Subkarte + 2MB
- A2630 Subkarte + 2MB
- AS70 CD-ROM
- Abdeckhaube A1200
- Amigo 1200
- Amigo 1200/40MB
- Amigo 1200/60MB
- Amigo 1200/80MB
- Amigo 1200/120MB
- Amigo 2000
- Amigo 4000/5800/4MB/80MB
- 4000/4800/4MB/120MB
- 489 Amigo 600 HD/40
- 449 Amigo 600 HD/40
- 249 Analog Joystick-Adapter
- 139 Analog Turbo Karte
- 269 Blizzard Turbo Karte (A1200+4MB)
- 399 Clarity II
- 319 60MB Festplatte A1200
- 138 80MB Festplatte A1200
- 189 Canon 120MB Festplatte A1200
- 329 Ext. Loukwerk 3.5"
- 149 Hites Mouse 8373
- 109 IC 8364 Paula
- 49 IC 5719 Gyber
- 29 IC 8375 Agnus 1MB
- 29 IC 8520
- Internes Loukwerk A2000 3.5"
- Internes Loukwerk A500 3.5"
- 191 In Maas
- Kick & Workbench 2.0 Satz (D)
- Kickstart ROM 1.3
- Kickstart ROM 2.04
- 348 Kickstart Umschalplättchen
- 39 Memory Master 2/8MB
- 109 Monitor 10485
- 109 Multira Karte
- 59 Neus Controller
- 99 Oktagon Controller 2008

CDTV CDTV CDTV CDTV CDTV

- 17 Bit Collection (Doppel CD)
- CD 301 Football
- CD1200 Trackball Controller
- CD1250 Infrared Maus
- CPD 1 (Fish 1-660)
- CPD 2 (600 MB Public Domain)
- CDTV MIDI Sequenzer
- CDTV Multimedialepaket
- Deutsches Kompakt 2 (D)
- CDTV Textator
- Freid Fish Collection (1-550)
- Kickstart Collection
- Lernings
- The BEMO Collection
- Surim
- Surim 2
- Video Creator
- Xenon 2

GTI SPEZIAL - GTI SPEZIAL CDTV TOP HITS

- 17 Bit Collection (Doppel CD) DM 109
- CPD 1 (Fish 1-660) DM 59
- CPD 2 (600 MB Public Domain) DM 59
- Demo Collection DM 59
- Kickstart Collection (1-550) DM 120

PUBLIC DOMAIN - PUBLIC DOMAIN

Wir haben alle gängigen Serien auf Lager
- mit doppletem VERIFY kopiert und auf Viren geprüft.
Preis: DM 3,50 pro Diskette, unabhängig von der Menge.

- AMOS
- AUSTRIA
- CACTUS
- FAUG
- Fish
- Franz
- Kickstart
- OASE
- Panorama
- Joystick
- Tairun

© Diners Club International
AMERICAN EXPRESS
Cards Welcome
EUROCARD
M&S
STEL

AMOS (deutsch) 99

AMOS Professional 119

AMOS Compiler 69

AMOS 3D 79

Das AMOS Buch 49

ANWENDER-PROGRAMME

- 149 Adorage (D)
- Advanced Layouter
- Anti Back Tools
- Anti White (AGA)
- Anti White (D)
- AmiBook 2.0
- Amigo BTX (D)
- AMOS (D)
- AMOS 3D
- AMOS Compiler
- AMOS Professional
- Animagic (D)
- Art Department Prof. (D)
- Autobatch (D)
- Autobatch (D)
- Audiomanip (D)
- Artex C v5.2 Professional

DISKETTEN ZU SUPERPREISEN

Nur Originale mit Garantie
 3,5" DS/DS in 10er Pack DM 0,99/Stück
 Ab 100 Stück DM 0,94/Stück
 Ab 500 Stück DM 0,89/Stück
 3,5" DS/HD in 10er Pack DM 1,79/Stück
 Ab 100 Stück DM 1,74/Stück

SO LÄUFT'S

Einfach Coupon ausfüllen und ab geht die Post. Oder anrufen. Lieferung solange Vorrat reicht. Nicht Erscheinen dieser Liste verlieren alle bisherigen Preiskisten ihre Gültigkeit.

LADENGESCHÄFT

GTI HOME COMPUTER CENTRE - Zimmerstr. 73
6370 Oberursel - Tel. (0 61 71) 8 59 34 / 35 - Fax: 8302

GTI Software Boutique - Am Hauptbahnhof 10
60300 Frankfurt 1 - Telefon (0 69) 23 35 61

Vertriebspartner in Österreich: M.A.R. Computer Shop
Wallgasse 41 - A-1100 Wien - Tel. (0 22 22) 62 15 35
Commode Anigo Center bei M.A.R.
Katzplatz 1 - A-1010 Wien - Telefon (0 22 22) 505 74 44

BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG

Bitte senden Sie mir folgende Artikel:

ANZAHL	ARTIKEL	EINZELPREIS	ANZAHL	ARTIKEL

Name/Adresse _____

Lieferung mit Post oder UPS. Ich bezahle mit Scheck mit Kreditkarte bar (bitte per Einschreiben)

per Nachnahme

Verfalldatum _____

Wir akzeptieren American Express, Diners Club, Euro Card, Visa, Bekleidung, Universitäten und Großfirmen werden auf Rechnung beliefert. Porto DM 6,00 bei Vorauskasse, DM 10,00 bei Nachnahme. Auslandsporto DM 15,00 bei Vorauskasse, DM 30,00 bei Nachnahme. Lieferungen außerhalb der EG zusätzlich 15% MWST.

Autonisiert Fachhändler

Commodore



Vor den messerscharfen Spitzen muß man sich in acht nehmen.



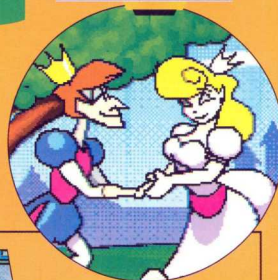
Ob Superfrog die Lucozade Flasche noch erreicht?

Grasgrün, pfeilschnell und lustig!

SUPERFROG



Hoppla hopp! Was kommt da denn angesprungen? Team 17 präsentiert uns nach langen Monaten des Wartens endlich die fertige Version von ihrem neuesten Jump & Run. Wir sind für Euch probegespungen.

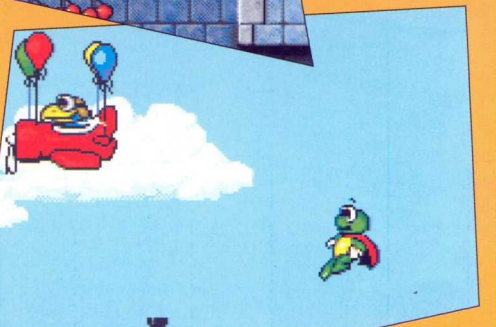


DIE VERGANGENHEIT

Team 17? Nie gehört? Das kann eigentlich nicht sein, wenn man ein aufmerksamer Leser der AMIGA Games ist. Doch wer sich erst jetzt unserer großen Lesergemeinde angeschlossen hat, den wollen wir an dieser Stelle herzlich begrüßen. Wie wir es als unsere Pflicht sehen, wollen wir nicht nur die Spiele vorstellen, sondern auch den Background beleuchten. Welche Firma ist dafür verantwortlich? Wem dürfen wir Gratulationsschreiben und Dankbescheide schicken? Und genau das habe ich jetzt mit Team 17 vor. Die Geschichte des Programmiereteams aus Wakefield begann 1991, genauer gesagt sogar im Juli. Damals veröffentlichten sie ihr erstes Spiel, das sich Full Contact nannte, relativ billig zu haben war und die Freaks zu überzeugen wußte. Erheblich mehr Aufsehen wurde jedoch schon durch ihr nächstes Spiel erzeugt, das bis jetzt als bestes Spiel zur Filmtrilogie Alien gesehen wird. Der Name war übrigens Alien Breed. Auf der Erfolgsleiter kletterten sie im März 1992 noch ein Stückchen höher, als sie mit Project X eines der besten Shoot 'Em Ups überhaupt veröffentlichten. Im Wettstreit mit Apidya bewarb es sich um die Krone im Horizontalscrollerbereich. Um die Krone unter den Jump & Runs kämpfte Team 17 im Oktober 1992 mit Assassin. Leider kamen jedoch Titel wie Lionheart, BC Kid oder Fire & Ice dem Vorhaben in die Quere, womit man lediglich ein paar Metallplaketten einholen durfte. Dieser kleine Dämpfer konnte sie jedoch auf dem Weg zur Spitze nicht bremsen. Vor dem großen Showdown releasten sie noch eine



Special Edition von Alien Breed zum Budget Preis. Den absoluten Höhepunkt der bisherigen Veröffentlichungen stellte mit Sicherheit Body Blows dar, das in der letzten AMIGA Games den Titel Spiel des Monats holte und Konkurrenten wie Street Fighter hinter sich ließ. Und nun steht mit Superfrog der nächste Hit vor der Tür.



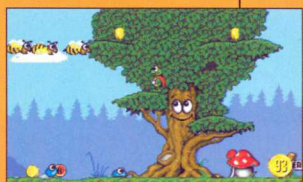
DER SPIELABLAUF

Das Spiel selber ist selbstverständlich, wie könnte es auch anders sein, ein Jump & Run Game, das sich natürlich sehr starker Konkurrenz ausgesetzt sieht, als da wären BC Kid, Chuck Rock 2, Fire & Ice und natürlich Lionheart. Die Frage ist nun natürlich, kann es gegen diese übermächtigen Gegner bestehen oder verwandelt sich der Superfrosch in eine lahme Kröte. Mit Assassin hat Team 17 bereits einen passabel gelungenen Ableger in diesem Genre geschaffen. Auf Dauer litt dieses Spiel jedoch an design- und gameplaytechnischen Mängeln, die sich auf die Wertungen auswirkten. Martyn Brown gelobte nun Besserung in dieser Hinsicht, und tatsächlich, kann Superfrog technisch und spielerisch vollkommen überzeugen. Um es vorwegzunehmen, es ist tatsächlich sehr gut, jedoch nicht unbedingt die sensationelle Tat, die man erwartet hat. Der eigentliche Spielablauf ist in dieser Form schon dutzende Male gesehen worden. Man düst durch die verschiedensten Levels, insgesamt sechs an der Zahl, und erwehrt sich der schnuckeligsten Gegner, die ein Amiga auf den Monitor zaubern kann. Die einzelnen Levels wurden auch noch in verschiedenen Abschnitte aufgeteilt, um dem Spieler ein paar Verschnaufpausen zu geben. Grafisch machen alle Stages einen sehr abwechslungsreichen und durchdachten Eindruck, während das Leveldesign insbesondere in den höheren Stufen leichte, nicht weiter tragische Mängel erkennen läßt. Beginnen tut das Spiel im Wald-Level. Über den Schloß-, Pyramiden-, Zirkus- und Eislevel geht es schließlich in den letzten Level, der sich nicht so genau einordnen läßt. Das Scrolling und die Steuerung sind dabei hervorragend gelungen, wobei zur Steuerung noch anzumerken ist, daß sie einige Einspielzeit nötig macht, dann jedoch um so mehr Spaß macht. Das Scrolling ist übrigens genauso wie in Assassin in Szene gesetzt worden. Im Vergleich zu handelsüblichen Plattformspielen, wie man sie bis Lionheart

Team 17 schickt mit Superfrog einen tollen Jumper ins Chart-Rennen.



kannte, wird multidirektionales Scrolling genutzt. Man kann nun nicht mehr nur in acht oder sechzehn Richtungen laufen, sondern theoretisch sogar in jede mögliche Richtung. Das heißt, man läuft schräge Hänge problemlos runter. Fein gelungen ist die Animation unseres supergrünen Sprungfrosches. Drückt man den Joystick länger in eine bestimmte Richtung, wird der gute Junge immer schneller und hat am Schluß die aus den Zeichentrickfilmen bekannten Düsenräder an den Beinen. Manchmal sind tatsächlich auch extreme Anläufe vonnöten,



wenn man eine bestimmte Grube überspringen will und nicht Opfer der widrigen Gegner werden soll.

Teilweise gibt es schöne trampolinartige Hilfsgegenstände, die einen wieder in luftige Höhen katapultieren. Soweit die Fakten zum Thema Spielablauf.



DIE STORY

Ups, greifen die Leute von Team 17 bei der Hintergrundgeschichte von Superfrog doch glatt auf die guten alten Märchen zurück.

Na ja, die Rolle von verzauberten Prinzen kennt man ja, die Geschichte vom verzauberten Frosch auch, doch wenn sie so lieb präsentiert wird, wer kann da noch widerstehen. Abspielen tut sich das Ganze im Märchenland, wie man es kaum erwartet hätte. Dies ist die frühere Heimat des Zauberprinzen und seiner lieblichen Verlobten. Die beiden lebten glücklich und zufrieden, bis, ja genau, bis, die böse Hexe aus den bekanntesten dänischen Märchen dem Frieden ein Ende setzte. Sie verwandelte, oh wie originell, den Prinzen in einen grünen Frosch. Traurig über seine neue Gestalt, denn wie soll er nun seiner Verlobten gefallen können, saß er am Flußufer und weinte. Und nun der Märcheneffekt:



Eine Flasche treibt vorbei, die ihn sofort faszinierte. Da er sowieso ohne jegliche Hoffnung war, nahm er die sonderbare Flasche und trank daraus. Und sie-

he, plötzlich verwandelte er sich, nein, nicht in einen Menschen. Er verwandelte sich in einen Superfrosch, flink und behend, klug und geschickt. Tja und nun hatte das Leben wieder einen Sinn. Er machte sich auf die Jagd nach der bösen Hexe. Der kultige Grafiker Eric Schwartz machte diese wenig originelle, da geklaute Geschichte, zu einem tollen, originellen, da toll animierten Intro, das man auf alle Fälle genießen sollte.

Hoppla hopp! Die Konkurrenz



Chuck Rock 2

Macht doch der Windelträger unserem grasgrünen Amphibier tatsächlich das Leben schwer, besonders in grafischer Hinsicht. Ansonsten gleich empfehlenswert.

Grafik +

Gameplay -

Gesamt =



Trolls

Trotz ihrer auffälligen Haarpracht haben die kunterbunten Trolle gegen den märchenhaften Helden keine ernsthaftige Chance, sich einen Vorsprung zu erhopen.

Grafik =

Gameplay -

Gesamt -



Tearaway Thomas

Der Plattformer von Global Software sieht trotz High-Speed Scrolling nur den Umhang des Team 17-Konkurrenten. Nett, jedoch nicht mit der selben Klasse.

Grafik -

Gameplay -

Gesamt -



DIE FEATURES

Will sich ein Spiel von den anderen unterscheiden, muß es schon einige Features aufbieten, insbesondere im Zeitalter von Games wie Lionheart. Um einen Level zu beenden, muß man jeweils eine stattliche Anzahl an Münzen einsammeln, regiert denn nicht etwa Geld die Welt? Besonders spannend wird die Sache natürlich durch den Zeitzähler gemacht, der rigoros und ohne Erbarmen dem Spielchen ein Ende setzen will. An Extra-Features für unseren Hüpfher wurde glücklicherweise nicht gespart. Die Flügel verhelfen unserem guten Jungen zeitweise zumindest die tollsten



Flugmöglichkeiten, die einem zu so mancher Münze verhelfen. Die Zerstör-Kartoffel dient als schönes Geschöß und hindert viele Gegner an

Näherkommen, während eine Tablette schon einmal für Unsichtbarkeit sorgt. Wem die Geschwindigkeit des Frosches nicht paßt, der kann sie per roter oder grüner Pille nach unten oder oben korrigieren. Das Supergetränk Lucozade, das mir Team 17-Entwicklungschef Martyn Brown auf der Messe überreicht und mich zum Dauerhüpfer machte, kommt natürlich auch während des Spiels vor. Es verlängert die Superenergie und macht das Punktesammeln zum Kinderspiel. Die wundersamen Restar-Pillen ermöglichen beim Verlust eines Lebens das Weiterspielen an eben diesem Fundort. Kronen und Juwelen sollten ebenfalls aufgesammelt werden, erhöhen sie doch das Punktekonto und bringen bei jeder 200.000er-Stufe ein Extraleben ein. An

Optionen vor Spielbeginn wurde natürlich auch gedacht. Per Joystick kann man so die Anzahl der Leben und den Schwierigkeitsgrad einstellen. Als besonderen Gag hat man in vielen Levels auch noch einen einarmigen Banditen aufgestellt, oder aber Bonushöhlen versteckt, die vor Münzen nur so überquellen. Daß man die Highscores abspeichern kann, ist nahezu selbstverständlich.



DAS FAZIT

Kommen wir nun zur alles entscheidenden Endabrechnung. Grafik, Animation und Sound sind gut gelungen, können aber Lionheart in keinsten Weise das Wasser reichen. Beim Gameplay verhält es sich ein wenig anders, denn dieses war der eindeutige Schwachpunkt bei den bisherigen Team17-Produktionen. Hier wurde ganze Arbeit geleistet und an alle Details gedacht. Aufwendige Features machen Superfrog auch langfristig interessant, womit das entscheidende Wort gesprochen wäre. Wer auf Spiele wie BC Kid steht, wird auch Superfrog mögen, keine Frage. Letztendlich zücke ich für dieses Spiel auch den entscheidenden AMIGA Games Award. Hüpf los! (hi)



Hersteller:
Team 17

Muster von:
Hersteller

Genre:
Jump & Run

Preis:
ca. DM 60,-
Erhältlich:
ab April '93

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

Besonderheiten:

+ Niedliche Animation, flottes Scrolling, gute Steuerung

- Sound teilweise nervig, Grafik ab und zu schlicht

GAMEPLAY 85%

GRAFIK 78%

SOUND 70%

MOTIVATION 88%

AMIGA GAMES

82%
GESAMT-WERTUNG

AMIGA FUN -

Das Diskettenmagazin
für den anspruchsvollen
Amiganer

Let's have Fun...



Oktagon

Es gilt, eine bunte Fläche, die aus farblichen Achtecken besteht, in einer vorgegebenen Farbe einzufärben. Durch Betreten der Fläche ändert sich die Farbe in einer bestimmten Reihenfolge.

Damit das Spiel interessanter wird, steht dem Spieler nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Dafür sind Extras vorhanden, die durch ihre Anwendung nochmal aus der Klemme helfen.



Oktagon

Drei verschiedene Spielmodi erlauben das Spielen gegen die Zeit (Single Mode), als Team (Team Mode) oder gegen einen Mitspieler (Competition Mode). In jedem Fall ist viel Geschick gefordert, um die Aufgaben zu meistern.

In 50 Level wird so manche Überraschung sichtbar. Doch Vorsicht beim Gebrauch mancher Extras - sie können sich auch negativ auswirken. Wurde ein Highscore erlangt, kann der Name auf Disk gespeichert werden.

Ausgabe 06/93 ab 21. Mai **NEU**
im gut sortierten Zeitschriftenhandel



AMIGA Fun

für nur DM

19.80

Jetzt **NEU** - in
umweltfreundlicher
Verpackung!

Auf der Suche nach dem verlorenen Burger

McDonaldland

Product Placement in Perfektion. Virgin brachte im Auftrag von McDonalds ein waschechtes Burger-Jump & Run heraus, das zu einem gesteigerten Big Mac-Konsum führen sollte.

Ziel des Jump & Run-Games ist es, Hamburglar, der die Zaubertüte von Ronald McDonald geraubt hat, zu finden und besagte Tüte wieder dem eigentlichen Besitzer, Ronald McDonald, zurückzugeben. Während der Suche nach Hamburglar könnt Ihr nebenbei auch noch sogenannte Puzzlekarten einsammeln, sofern sie mit einem "M" gekennzeichnet sind. Mick und Mack sind durch Magie in die M.C. Kids verwandelt worden, deren typi-

sche Eigenschaft es ist, Ronald McDonald zu helfen. Was mich auch sehr verwundert hat, ist die Tatsache, daß bei diesem Jump & Run sogar ein Megabyte unterstützt wird und somit sehr hübsche Zwischengrafiken gezeigt werden.

Zu Beginn des Spiels stehen zwei Optionen zur Verfügung, die das Spiel beeinflussen. Option 1 läßt Euch die Spielfigur auswählen, was mittels einer Berührung des Steines Mick Macker geschieht, während Option 2 die Anzahl der teilnehmen-



Product-Placement a its best! In keinem Level kommt man an den Restaurant-Symbolen vorbei.

den Spieler abfragt. Hat man dieses kurze Intermezzo hinter sich gebracht, darf man auch schon loslegen.

Als erstes hört Ihr von Ronald McDonald die traurige Geschichte über die verlorene



Die sechs Länder des McDonaldland:

1. Ronalds Clubhaus

Dies ist der erste Level, in dem Mick und Mack ihr Unwesen treiben dürfen. Unter anderem können Bäume erklettert werden. Hier kann man sich an die Steuerung gewöhnen.

2. Birdies Baumhaus

Grafisch abwechslungsreich präsentiert sich dieser Level. Luftige Wolken, eisige Berge und gefrorene Labyrinth machen das Spiel zu einer kühlen Angelegenheit.

3. Gimaces Hochland

Klettern und Boot fahren ist im Hochland angesagt. Steile Klippen, herrlichen Seen und ein großer Wasserfall geben ein herrliches Landschaftsbild ab.

4. Die Werkstatt des Professors

Mit den entsprechenden Puzzlekarten läßt

uns der Professor sogar einmal seine neueste Erfindung ausprobieren. Außerdem steht am Strand noch ein richtiges Schiff zur Überfahrt bereit.

5. Cosmics Schlupfwinkel



Die Anziehungskraft läßt Euch hier besonders schnell abheben, zumal dies noch eine

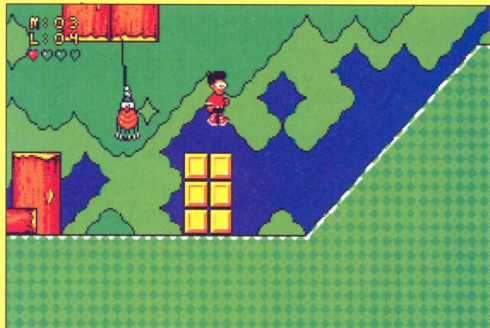
sehr finstere Gegend mit einer ganzen Reihe von Höhlen und Tunnels ist.

6. Hamburglars Versteck

Viele aktive Vulkane sind hier über das ganze Land verstreut und Ihr dürft die Lava natürlich nicht berühren, wenn Ihr keine heißen Füße bekommen wollt. Außerdem müßt Ihr mit den Maschinen, die Ihr bedient, sehr vorsichtig umgehen, da sie sonst ihren Geist aufgeben.

Die Bonusebene

Wenn Ihr 100 Arches erreicht habt, könnt Ihr in einen Bonuslevel gelangen, in dem Ihr den Reißverschluss, der am Anfang und am Ende der Bonusebenen erscheint, aufmacht. In diesem müßt Ihr immer den richtigen von verschiedenen Speziallifts erwischen, sonst ist es aus mit dem Traum von Zusatzleben.



Die Gegner sind nicht unbedingt dicht gesät, aber sämtliche Ms gehen bei einer Berührung verloren.



Mick und Mack ahnen noch nichts von ihrer Aufgabe.

Zaubertüte, die der böse Hamburger entwendet hat. Dann könnt Ihr auf einer Wegkarte die verschiedenen Levels meistern,

wobei Ihr immer erst das leichteste von allen Levels bestehen müßt, um ins nächsthöhere zu kommen. Wenn Ihr nun in dem

ausgewählten Level seid, müßt Ihr versuchen, alles was nicht niets und nagelfest ist aufzusammeln, schließlich bringt das neue Rekordergebnis für das Punktekonto. Leider muß ich an dieser Stelle auch ein großes Manko erwähnen, welches das Spiel sehr frustrierend machen kann. Wenn Euer M.C. Kid ein Leben verliert, werdet Ihr unfreundlicherweise wieder ganz an den Anfang eines Levels gesetzt. Originelle Gags sorgen für Abwechslung. Wenn den M.C. Kids beispielsweise einmal eine Sandmauer im Weg sein sollte, können sie sich auch mit den Hän-



den durchbuddeln. Die Zwei-Spieler-Option ist auch nicht das, was man erwartet, sondern entpuppt sich als Abwechselspiel, in dem die Spielfiguren, je nachdem ob einer den Level beendet hat oder ein M.C. Kid gestorben ist, samt Joystick ausgetauscht werden. Schade, denn eine richtige Zwei-Spieler-Option wäre bei McDonaldland noch das Tüpfelchen auf dem i gewesen. McDonaldland überzeugt vor allem durch gute Grafiken und ruckelfreies Scrolling, obwohl man sich eigentlich an die neue schnelle Jump & Run-Variante gewöhnt hat. Auch die Animationen sind gut in Szene gesetzt worden und durch die vielen Extras und Gegner ist es gleich mehrfach reizvoll McDonaldland zu spielen. Die Titelmelodie sowie die Melodie während des Spiels sind gut anzuhören, sie werden jedoch auf die Dauer langweilig und eine Option zum An- oder Ausschalten der Musik wäre angebracht gewesen. Die Steuerung ist sehr einfach zu bedienen und eine vielseitige Anleitung liegt ebenfalls bei, in der alles bis ins kleinste Detail genau erklärt wird. Insgesamt gesehen kann sich McDonaldland in der soliden Mittelklasse etablieren. An Knaller wie BC Kid oder Fire & Ice kommt es zwar nicht gerade heran, Nicky Boom oder Tearaway Thomas haben jedoch eindeutig das Nachsehen. (tb)



Hersteller:
Virgin
Muster von:
Hersteller
Genre:
Arcade-Action
Preis:
ca. DM 60,-
Erhältlich:
seit März '93

Anzahl der Spieler: 1-2
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:

+ Ohne Speichererweiterung lauffähig, ausführliche Anleitung, abwechslungsreiche Grafik
- Keine spielerischen Innovationen, nervige Musik

GAMEPLAY 65%
GRAFIK 72%
SOUND 62%
MOTIVATION 73%

AMIGA GAMES
72%
GESAMT-WERTUNG

Da hopst der Rest



Zool

Gremlins Sonic-Konkurrent kann sich gegen die Fastfood-Twins deutlich durchsetzen, was nicht zuletzt an den feinen Animationen und den tollen Ideen liegt.

Grafik + **Gameplay +** **Gesamt +**



Fire & Ice

Und wieder einmal muß das Hundepärchen für einen Vergleich herhalten. Und zum wiederholten Male geben Sie der Konkurrenz das Nachsehen. So ist es einfach.

Grafik + **Gameplay +** **Gesamt +**



Tearaway Thomas

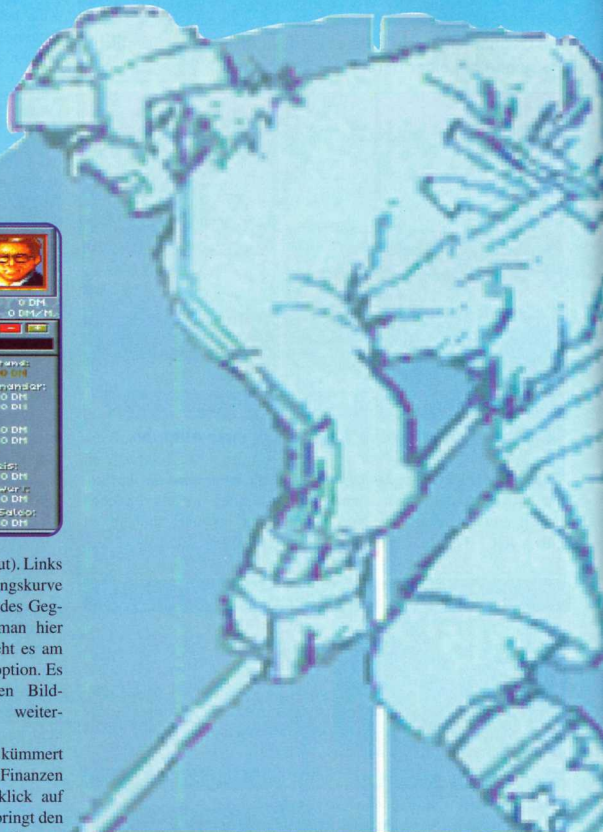
Fairerweise lassen wir einen schwächeren Konkurrenten auflaufen, der die Burger-Könige gut aussehen läßt. Glänzend sind sie zwar nicht, jedoch gut genug.

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

Das offizielle Eishockey-Spiel des DEB

EISHOCKEY MANAGER

Der Bundesliga Manager Professional wurde zum meistverkauften Amiga-Programm aller Zeiten. Nun will Software 2000 mit einer kühleren Variante an diesen Erfolg anknüpfen. Ob ihnen das gelingt?



Mit dem Eishockey Manager wirst Du an die oberste Stelle der Machtzentrale einer Eishockeymannschaft versetzt. Nach erfolgreichem Laden findest Du Dich im Vormenü-Screen wieder. Hier kannst Du aus zwölf Portraits ein neues Ego auswählen, wobei sich sogar drei Weiblein im Angebot befinden. Welches Team Du Dir aus den vier Ligen mit jeweils zwölf Mannschaften aussuchst, bleibt ebenfalls Deine freie Entscheidung. Außerdem kann der angehende Manager hier noch andere Optionen wie Spielfaeder, Schwierigkeitsgrad und Meisterschaften einstellen. Hat man starke Nerven, kann man sich die Auslosung der Paarungen ansehen. Sogleich befindet man sich im Hauptmenü, das acht große Icons anzeigt. Neben dem Portrait des Managers befinden sich sechs LED-Leuchten. Diese kennzeichnen z. B. Nachrichten oder die Ausnutzung der Werbeflächen an

(Rot = schlecht/Grün = gut). Links befindet sich die Leistungskurve Deiner Mannschaft und des Gegners, dessen Infoblatt man hier abrufen kann. Weiter geht es am besten mit der Manageroption. Es öffnen sich im unteren Bildschirmbereich sechs weiterführende Icons.

Als guter Manager kümmert man sich auch um die Finanzen des Vereins. Ein Mausklick auf das entsprechende Icon bringt den Manager auf den Finanz-Screen. In diesem Bereich kann man sich Kredite holen, Aktienhandel betreiben und einen Überblick über seinen Geldhaushalt gewinnen. Am Saisonende solltest Du noch genügend Geldmittel zur Verfügung haben, sonst wirst Du nicht mehr allzulange im Besitz einer Managerlizenz sein. Um nicht nur von Eintrittspreisen oder Krediten abhängig zu sein, sind einige Verträge mit Werbepartnern unumgänglich. Man kann die Bande seines Heimstadions oder





die Spielertrikots als Werbefläche vermieten. Je besser eine Mannschaft ist, um so mehr bieten die Firmen für einen Vertrag (AMIGA Games befindet sich außerdem auch unter den Werbepartnern. Exzellent! Anm. d. Red.). Deshalb sollte man nicht sofort alle Werbeflächen verschachern. Zusätzlich gibt es alle zwei Monate zwei neue Angebote der Firmen.

Dem Zuschauer soll neben guter spielerischer Leistung auch etwas Bequemlichkeit geboten werden. Hierzu kannst Du Dein Heimstadion umbauen bzw. erweitern. Es besteht auch die Möglichkeit, das Stadion zu überdecken, eine bessere Anzeigetafel zu

installieren oder seinen Gastronomiebetrieb anzubauen. Aber Vorsicht! Hier geboten! Schnell können die Kosten für die Umbauten in das Unermeßliche steigen und die laufenden Wartungskosten sind auch nicht gerade billig.

Da wir alle nicht gerade jünger werden, liegen die Hoffnungen einer Mannschaft in der Jugendarbeit. Drei Nachwuchsklassen kann man finanziell unterstützen. Den Schülern kann man bis 10.000, der Jugend bis zu 20.000 und den Junioren bis zu 40.000 Mark an Förderungsmitteln zuweisen. Doch ein Eishockeyteam besteht nicht nur aus dem Management. Unter dem Begriff Mannschaft kann man die Aufstellungen und die Trainingszeit bearbeiten. Innerhalb von 14 Tagen können die einzelnen Trainingseinheiten für Vor- und Nachmittag verteilt werden. Neben einer kostenpflichtigen Erholung, die ganz schön Moos kosten kann, hat man auch die Möglichkeit, ein Penalty-Schießen (der Eishockeystaß), ein Krafttraining oder Taktik-Training anzusetzen. Insgesamt stehen neun verschiedene Icons dafür zur Verfügung. Da die Taktik ebenso wichtig für den Erfolg einer Eishockeymannschaft ist, sollte man sich den Menüpunkt Taktik etwas näher ansehen. Hier ist es möglich bis zu vier Taktikeinstellungen zu speichern, um in einem Spiel schnell Zugriff darauf zu haben.

Okay Soft

AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING
TEL. 09674-1279 FAX -1294

Okay Soft Hotline news 09674 - 8405 Okay Soft

1889 I. A1200	DV 69.90	Gunship 2000	DA 69.90	Regent	DV 75.90
1889	DV 69.90	Guy Spy	DA 69.90	Rick Dangerous II	DA 62.90
3D Construction Kit 2.0DV	720.00	Harrier A. Jump Jet	DA 69.90	RoboCop	DA 57.90
A-Train	DV 8.90	Hexuma	DV 79.90	Robin Hood	DA 55.90
Abandoned Places II	DV 69.90	Hiway Line 14-18	DA 57.90	RoboCop 3	DA 57.90
Agony	DA 51.90	Hook	DA 57.90	Robotopcorn	DV 62.90
Albus A 320	DV 86.90	Humans	DA 56.90	Rome AD 92	DV 62.90
Alin Breed Special	DV 72.90	Human Race (80 Level)	DV 69.90	Saw, Wolf and Sun	DA 52.90
Amberster	DV 72.90	Human Race (Alone)	DV 54.90	Sensible Soccer 92/93	DA 52.90
Aquatic Games	DA 56.90	Indiana Jones IV	DV 57.90	Shadow of Beast 3	DV 57.90
Anchor McLeans Pool	DA 46.90	Indiana Jones V	DV 57.90	Shido	DA 57.90
Assasin	DA 52.90	Jaguar XJ 220	55.90	Slip Service II	DA 73.90
B.17 Flying Fortress	DA 62.90	Jenny Whites Snocool	DV 77.90	Sim City (Populous)	DA 79.90
B.A.T. 2	DA 75.90	John Barnes	DV 64.90	Sim Ant	DA 79.90
B.C. Kid	DA 45.90	Jonathan	DV 57.90	Sim City	DV 79.90
Bane of Cosmic Forge	DA 49.90	Kaiser	DV 56.90	Sim Earth	DV 71.90
Band Tale 3	DA 29.90	KGB	DV 59.90	Sink or Swim	57.90
Bards Tale Constr.	62.90	Kick off 3	57.90	Slawwaker (I.A1200)	57.90
Battlewheer 1942	62.90	Killing Machine	57.90	Space Quest IV	69.90
Battle Team-Ind.Data	DV 69.90	Knights of Sky	DA 71.90	Spores Master	43.90
Billis Tomato Game	62.90	Larry V	DV 60.90	Steinberger Hotelm.	52.90
Black Gold	DV 69.90	Legends United Champs	DA 57.90	Streetfighter II	69.90
Blue Brother	DA 62.90	Legend of Kyrenda	DV 62.90	Streitberg	61.90
Blue Boys	DA 49.90	Legend of Valour	DV 57.90	Super Tetris	DA 79.90
Bundesliga Man.profl II	DV 69.90	Lemmings II	DA 65.90	Terminator II	DA 55.90
Bunny Bricks	DA 43.90	Links	DA 59.90	Terminator Thomas	DA 48.90
Casner	DA 57.90	- Bountifull Course	39.90	Troopers	DA 61.90
Campaign	DV 63.90	- Features Course	39.90	Troopers II	DA 57.90
Carl Lewis Challenge	DV 57.90	Lionhart	DA 67.90	Trolders	DA 49.90
Cartoon Collection	57.90	Loon	DA 82.90	Turkic II	DA 43.90
Centerbase	DV 61.90	Lost Trees, Infocom	DA 58.90	TV Sports Boxing	DA 32.90
Chess Engine	DA 52.90	Lure of Temptress	DV 58.90	Vipers	57.90
Chick Rock II	DV 37.90	Lotus II	DA 92.90	Vikings	DA 29.90
Combat Classics	DA 57.90	Lotus I	DA 58.90	Vipers II	57.90
Cool Crook Twins	DA 55.90	Manchester United	DA 55.90	W.F.F. II	DV 52.90
Cover Girl Poker	DA 57.90	Mc Donald Land	DA 52.90	Worm	DA 29.90
Creatures	DV 75.90	Mega Mix	DA 70.90	Wren	DV 72.90
Creatures 2	DV 75.90	Mega Sports	DA 65.90	Wrestling Vengeance	DA 57.90
Creepers	DA 62.90	Might + Magic III	DV 67.90	Wild West Warden	DA 89.90
Cursus of Enchantia	DV 69.90	Monkey Island II	DV 79.90	X-out	DA 28.90
Cybernetics	DV 69.90	Mothehead	DA 40.90	Zak Mc Kracken	DV 39.90
Dank Seed	DV 64.90	Myth	DV 74.90	Zed I.A1200	41.90
Das schwarze Auge	DV 72.90	Nick Faldo Golf	DV 74.90	Zeyonics	DA 40.90
Desert Storm	DV 59.90	Nigel Mansell	DV 77.90	Sonderpreise:	
Der Patrizier	DV 67.90	No 2 Collection	DV 75.90	Birds of Prey	DA 58.90
Dinosaur Team	DA 52.90	No greater Glory	DA 56.90	Blinnap Brother Vol. I	DA 49.90
Dragons Lair III	DV 63.90	No second Price	DA 56.90	Cartoon	DA 63.90
Dynabuster	DA 72.90	Off the Map	DA 20.90	Crazy Cars 3	DA 49.90
Dragon's Lair	DV 82.90	On the Road	DA 29.90	Chiefs	DA 53.90
Drum Team	DV 56.90	Over the Hill	DA 57.90	Lemmings Doublepack	DA 55.90
Eishockey Manager	DF 62.90	Paragliding	DA 57.90	Lemmings I	DA 49.90
EZ	DV 56.90	Paradise	DV 49.90	Lotus	DA 52.90
Evire II	DV 64.90	Perfect Game	DA 53.90	Magik Pockets	35.90
Erlen des Thron	DA 56.90	Phant. Fantasie	DA 72.90	Manhattan	DA 52.90
Euro Soccer	DV 75.90	Phat Disk	DA 58.90	Pool of Darkness	16.90
Eye of Beholder II	DV 75.90	Phat Dreams	DA 52.90	Pool of Darkness	16.90
Fantastic World	DA 57.90	Pracy on the High Sea	DA 58.90	Ultima 5	60.90
Fire and Ice	DA 57.90	Pirate	DA 67.90	Ultima 5	60.90
Flames of Freedom	DA 85.90	Popolous III	DA 67.90	Willi Beamish	DA 52.90
Flashback	DV 69.90	Spicy Cupus II	DA 62.90	Justyck's 1st Zubehor:	
Futur War	DV 39.90	Spores	DV 60.90	Braus schwarz	55.90
Gazza Super Soccer	DV 61.90	Push over	DV 57.90	Graevs Gamapad	45.90
Goblinkin	DV 64.90	Rampant	DA 72.90	OS-1200 Duckshot 2	15.90
Goblins 2	DV 61.90	Reach for the Skys	DV 65.90	Compag. Pro star	29.90
Gods	DA 73.90	Red Baron	DV 65.90	Amig Mac Kracken	45.90
Grand Prix	DA 44.90	Red Zone	DV 80.90	EZ I.A1200	53.90
Great Courts II	DA 79.90	Reign	51.90	512 Kc Speicherwerk	87.90
Greates Beggly	DV 69.90				

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50 Vorauskasse / Stammkunden DM 4.50

Jaysit

SONDER ANGEBOT SUPER FROG

ARABIEN NICHTS

Airbus 320 dt.	79.90
Agony	29.90
Apidya **	19.90
Bane o.C.Forge dt.	39.90
Battlehawk 1942	29.90
Blue Max **	39.90
Blues Brothers **	19.90
Das Boot **	39.90
Demons Winter **	19.90
Deuterios	19.90
Dragonstrike **	19.90
E 19	39.90
Fire + Ice **	39.90
Future Wars	29.90
Heart of China **	29.90
Hillsfar **	19.90
Humans	39.90
Ishar dt.	29.90
Leander	29.90
Life + Death	39.90
Logical **	19.90
M1 Tank Platoon **	34.90
Man. Mansion engl.	29.90

69.90 64.90

Montepack 2	29.90
(Shadow o.Beast,Killingb. Show,Awesome)	00.00
Nigel Mansell GP **	39.90
Oper.Stealth **	34.90
Pirates **	29.90
Prince o.Persia	24.90
Quanton 2 **	29.90
Red Zone	29.90
Sensible Soccer **	39.90
Shadow o. Beast 3	29.90
Space Master 1 **	29.90
Strategie Quest **	49.90
(Popolous,Chessplayer 2150,Spirit o.Excalibur, Battlemaster,Hunter)	
Stellar 7 dt.	29.90
Trolls	29.90
Ultima 4	39.90
Ultima 5	39.90
Wings Commander	39.90
Zak, Mc Kracken **	39.90

Nur solange Vorrat reicht
fragen Sie bei uns, wir haben immer wieder neue Angebote auf Lager

A TRAIN dt.

94.90

VERSAND: DÜRENER STR. 394 5000 KÖLN 41 0221/4301047-49 FAX 0221/4302155
5000 Köln 41, Gothesweg 157, 0221/425566 5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526
5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726 4000 D'orf 1, Pempelfortstr. 47, 0221/364445
6000 Frankfurt 1, Fohrgasse 17, 069/280170, bald neu: 4300 Essen, 5100 Aachen, 5400 Koblenz



Hersteller:
Software 2000
Muster von:
Hersteller
Genre:
Wirtschaftssimulation
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
seit April

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

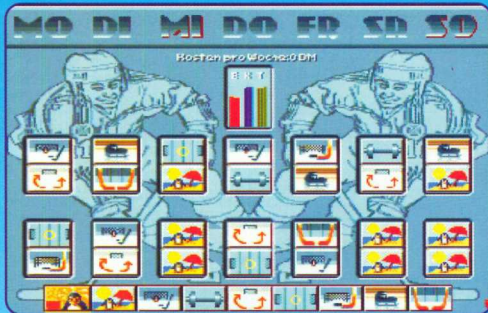
+ Extrem viele Details, abwechslungsreiches Geschehen, viele Optionen

- Die Actionszene wiederholen sich sehr schnell

GAMEPLAY 86%
GRAFIK 78%
SOUND 78%
MOTIVATION 82%

AMIGA GAMES

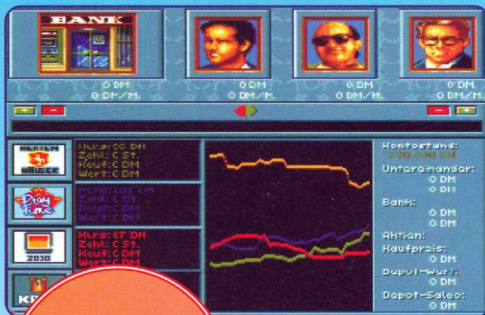
84%
GESAMT-WERTUNG



Ist man mit dem Gehalt eines Spielers nicht mehr zufrieden, versucht man einfach, dessen Vertrag zu ändern. Ist man allerdings zu geizig, wird sich der Spieler mit Sicherheit beschweren. Auch sollte man bedenken, daß ein Spieler ab 38 Jahren seinen Beruf an den Nagel hängen könnte. Ein rechtzeitiger Verkauf erspart da viel Geld. Da ein Spieler sich innerhalb eines Spieles verletzen kann, ist es ratsam für die Spieler eine Versicherung abzuschließen. Hier kann man bei einem Ausfall eines Spielers die 60-fache Versicherungssumme, also den Marktwert eines Spielers, erhalten. Zusätzlich zu diesen Optionen zeigen umfangreiche Tabellen und Statistiken alles Wissenswerte an. Allen Spielertabellen gleich ist die Aufteilung der einzelnen Zeilen. Diese zeigen zusätzlich zu dem Namen und dem Alter des jeweiligen Spielers noch seine Spielnummer, den Einsatzbereich, die Stärken aufgeteilt in Kondition, Technik und Form, sowie die Anzahl der Strafmunten.

Doch wo bleibt die eigentliche Spielaktion? Haben die vier möglichen Spieler alle Aktionen abgeschlossen, beginnt der erste Spieltag. Der Bildschirm zeigt alle Spiele der Manager gleichzeitig an. In den einzelnen Spielfeldern zeigt der Eishockey Manager die wichtigsten Informationen neben den Mannschaftsembelms an. In vertikalen Balken wird die Energie der Sturm- und Abwehr-

Umfangreiche Optionen und viele Details machen das Spiel langfristig interessant!



Eishockey Manager ist absolut toll gelungen! Ein sicherer Verkaufsschlager von Software 2000!

reihen dargestellt, die acht LED-Lämpchen daneben zeigen welche Reihe sich gerade auf dem Spielfeld befindet. Zwei horizontale Balken geben Informationen über die Stärke des Mannschaftseinsatzes und über den Druck auf das gegnerische Tor. Die gesamten Strafmunten werden darüber angezeigt. Hat man in den Grundeinstellungen die Torszenen angewählt, zeigt das Programm die spannendsten Spielabschnitte an. Einziges Manko: Die Animationen wiederholen sich manchmal. Während des gesamten Spiel-

ablaufes kannst Du die Mannschaftsaufstellung oder die Taktik ändern. Nach den Spielen wird die Spieltabelle eingeblendet. Hier kann man schnell die anderen Spielergebnisse überblicken. Von Spieler-Managern verwaltete Mannschaften werden in Gelb, alle anderen in Weiß gekennzeichnet. Wie im wirklichen Leben spielt man sich je nach gewählter Liga und Schwierigkeitsgrad nach oben. Der beste Manager hat auch noch die Chance die Nationalmannschaft zu leiten.

Fazit: Wieder hat es Software 2000 geschafft einen Hit zu landen. Die Grafiken des Eishockey

Managers sind echt sehenswert, wenn auch die Toraktionen etwas spärlich ausgefallen sind. Der Bildschirmaufbau ist zwar etwas langsam ausgefallen, aber ein Hintergrundbild lockert das Ganze ein wenig auf. Die Fülle an Einstellungsmöglichkeiten gibt dem Ganzen einen professionellen Touch. Auch das Hocharbeiten aus den unteren Ligen in die Oberliga und vielleicht bis zur Weltmeisterschaft ist wirklichkeitsgetreu nachempfunden. Neu eingeführt ist der DEB-Pokal (Deutscher Eishockey Bund), es wird zwar schon lange über die Einführung dieses Pokals diskutiert, aber im Eishockey Manager greift man hierzu schon voraus. Das komplette Programm wird mit der Maus gesteuert, nur selten muß auf die Tastatur zurückgegriffen werden. Das Spiel befindet sich auf nur einer Diskette, was die Ladezeiten von Disk noch erträglich macht. Eine Festplatteninstallation ist möglich. Wer sich in das Programm richtig hineinarbeiten kann, der wird mit allgrößter Wahrscheinlichkeit noch viele lange Nächte vor diesem Spiel verbringen. (lm)

Jede einzelne **Team** →
 Leuchtdiode gibt **Nachrichten** →
 Auskunft über die **Finanzen** →
 verschiedenen **Training** →
 Qualitäten eines **Werbung** →
 Managers. **Aktien** →



It's PLAY TIME!

MULTIFORMAT - MAGAZIN
SUPER TIPS&TRICKS
MEGA POSTER

Wer sich jetzt über die besten Spieleneuer-scheinungen 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 5.Mai überall im
Zeitschriftenhandel.

Konsolen und Handhelds

Amiga

PC



Streifzüge eines Säuglings

CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK

Die Windel frisch gewaschen, die Keule frisch geklopft, und die Locke noch einmal frisiert. So macht sich der Steinzeit jüngerster Held auf, Konkurrenten wie BC Kid oder Fire & Ice das Nachsehen zu geben. Schafft er es?



DIE STORY

Chuck ist einer der erfolgreichsten Unternehmer seiner Zeit - der Steinzeit. Er ist Eigentümer einer der größten Automobilfabriken. Sein Sohn ist noch im zarten Säuglingsalter und hat gerade das Laufen gelernt. Wie es sich nun für ein Kind seines Alters gehört, erforscht Chucks Sohn, genannt Chuck Rock, die nähere und entferntere Gegend. Außer seiner kleidsamen Windel führt er nur noch einen Holzknüppel mit sich, an Stelle der sonst üblichen Kinderassel. Die damaligen Kinder waren wohl an handfesteren Spielsachen interessiert. Chuck Rocks Aufgabe ist es nun, sechs verschiedene Szenen, die ihrerseits wieder in verschiedene Zonen aufgeteilt sind, zu durchwandern.

DIE AUFGABE

Ihm stellen sich nun, wie könnte es anders sein, verschiedene Zeitgenossen in den Weg, die ihm nichts Gutes wollen. Doch dank seines Knüppels kann er die meisten seiner Gegner tief beeindruckt und somit unschädlich machen. Anfangs verwehren Chuck Rock noch einfache Steinzeitmenschen den Weg, die mit einem einzigen Hieb außer Gefecht gesetzt werden. Die manchmal über den Bildschirm schwirrenden Fliegen sind auch schnell beseitigt. Spätere Gegner, wie eine Steinzeitfrau, die sich nach kurzer Zeit wie wild auf unseren kleinen Helden stürzt, sind da schon etwas zäher. Die genannte Dame ist erst mit zwei Schlägen ruhiggestellt. Kleine Dinosaurier, die den Weg versperren, sind genauso widerstandsfähig, wie die als dicke Saurier verkleideten Steinzeitgesellen. Doch wer nicht gleich aufgibt und immer feste draufhaut, wird auch diese Hindernisse überwinden. Wilde Affen und Moskitos, die den unternehmungslustigen Säugling aufs Korn nehmen, sind schon etwas schwieriger.

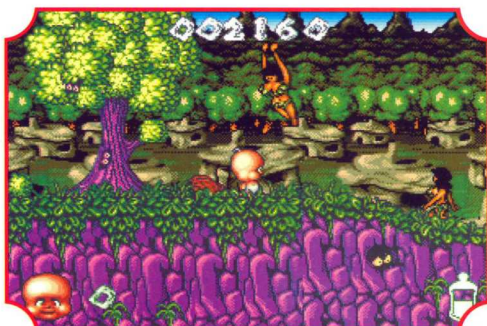
DAS PROBLEM

Geschicktes Ausweichen und Zuschlagen ist angesagt. Eine Kreatur, die Chuck Rock mit dem Knüppel bearbeiten soll, fliegt nämlich nicht wie erwartet im hohen Bogen vom Bildschirm, sondern springt vor dem Helden kahlköpfig hin und her. Ein zweiter Treffer mit der Keule ersetzt diesem Zeitgenossen das Kopfzerbrechen über die fehlende Perücke durch gewaltige Kopfschmerzen. Doch damit sind noch nicht alle Probleme aus der Welt. Das verlorene Toupet besitzt ein sehr angriffslustiges Eigenleben und rast wie wild über den Boden. Auch hier zeichnet sich die mitgeführte Keule als die passende Lösung aus. Surfende Frösche und gierige Haifische versperren den Weg zum Ziel. Spuckende Frösche, fliegende Pelikane und Fische, die auf dem Trockenen sitzen bzw. springen, sind





Balancieren auf antiken Stromleitungen, echt spaßig!



Nette Mädels verstecken sich in den Büschen.



Ein schönes Intro erzählt die Geschichte von Chucks Sohn. Doktor Storch brachte den Kleinen vor bei und.....



- 1 A SOFT -

Jede 1 A SOFT DISK 4,00 DM
Fordern Sie unser Info an
Bestellannahme Rund um die Uhr .
Katalogdisketten 5,00 DM incl. Spiel und Vorkürsler
Versand per NN 8,00 DM Vorkasse 5,00 DM

01: WIZZY'S QUEST gutes Spiel (1 MB)	16: DATENBANK daten verwalten	44: CHINA CHALLENGE II einfach klasse	73: ZEIG sehr gutes rolenspiel
02: TEXT textverarbeitung	18: HAUSHALTSBUCH verwalten können	45: MISSILE COMMAND action spiel	74: DRAGON CAVE oder abenteuer (1 MB)
03: BYE spiel mit 50 leveln	19: RISK strategie	47: CGA EMULATOR simuliert den CGA	75: WERNER das spiel
04: DISK SORT III disketten verwalten	20: GALACTIC WORM verwalten	49: BUNDESLIGA verwalten	77: TUMBLER STREET ein super spiel (1 MB)
05: VIDEOATEI ordnung für videos	21: MECHFIGHT kampf der roboter	50: MOONBASE weltraum spiel	81: SHAT questspiel
06: DRUCKER TOOLS braucht man	22: BLACK JACK karten simulation	51: SCHACH sehr spaetisch	87: ASTRO gute umsetzung
07: STAR TREK super spiel 2 disk	23: DOWNHILL ski simulation	54: SCHREIBKURS schreibmaschinen kurs	97: MÜHLE starkes mühle spiel
08: BILLARD simulation	25: DRIP geschicklichkeitsspiel	56: ROAD ROUTE entfernungen zu städten	98: DAME klassische damen umsetzung
09: GAO DISK ladungs programme	26: LABELPAINT etiquetten machen & drucken	57: COSMOZ schiffspiel	102: AMIGA POKER Tafelrechner spielautomat
10: PLATTEN U. CD verwalten	27: THE DEATH ein rauber spiel	58: GALGENVOEGL wörter raubn	107: RECHENTRAINER für schüler
11: MANDEL MOUNTAINS mandelbrot prog	31: WIZZEDER OF SOUND musik selber machen 2 disk	60: MASTER VIRUS KILLER erkennt u. vernichtet viren	110: BIRREBS werden sie missis verkauft?
12: GELDSPELAUTOMAT bestendes spiel	34: DIE LUXE HAMBURGER balletspiel	63: TEXTED neue textverarbeitung	115: AMIGA KURSE alles über den AMIGA Disk
13: VIRUS DISK viren lädtn	35: IMPERDUM strategie	65: PAGESWORD schiff simulation	120: ECHL TOWER action adventure
14: COPY DISK verschiedene copy's	37: ATLANTIS sehr gutes rolenspiel	68: DENKSPIELE vorträge, denkwerte, gut	124: DISK REPARATUR disketten reparieren
15: RETURN TO EARTH strategie	41: MEGABALL vorträge macht süchtig		

LEERDISKETTEN : 3.5" 2 DD 10 Stück 8,30 DM 50 Stück 40,00 DM 100 Stück 77,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN	LAUFWERKE	1 A SOFT PAKETE. DER SPITZENKLASSE
AMOC 1,- 67	3,5" - jedem nur 138,00 DM	BONIX BOUNDS sound paket 8 Disk 36,00 DM
BAVARIAN 1,- 240	3,5" intern A 200 120,00 DM	SPITZEL PAKET 50 gute Disk 45,00 DM
FONTS 1,- 4	3,5" intern A 500 120,00 DM	ANWENDER anwender paket 12 Disk 45,00 DM
FRED FISH 1,- 810	5,25" - jedem nur 168,00 DM	SCHULPAKET super paket 6 Disk 20,00 DM
FRANZ 1,- 210		MUSIK PAKET paket mit 8 Disk 30,00 DM
KICKSTART 1,- 150		1 A SUPER Paket paket mit 100 superprogram. 79,00 DM
TIME 1,- 153		
TIME SPECIAL 1,- 5		
TAUFUN 1,- 228		
ANTARES 1,- 89		
CACTUS 1,- 42		
SAAR 1,- 240		
Jede PD 1,80 DM	Datenkabel CGA - AMIGA	1 A STEUER 92' das neue Steuerprogramm
ab 100 Stück 1,70 DM	Mit diesen kablen können sie die	Mit diesem Programm können sie auf ein mal alles ihre
Serien oder ABO 1,60 DM	154! Floppy am Amiga	komplette Lohn- und Einkommenssteuerklärung 1992 erstellen
	anschließen incl. software	Mit Druckfunktion, Einführungs Preis nur 49,00 DM
	nur 30,00 DM	1 A WORKBENCH mit vielen Programmen
		23 Textverarbeitung, Wordstar, Intra-Maker, Körperprogramme
		und vieles mehr nur 19,00 DM

Neu Überzette II Neu
Übersetzt Englische Anleitungen
ins Deutsche inkl. Deutschen
Handbuch nur 30,00 DM

d o n g l e w a r e

... und nun wieder eine weitere Folge aus der beliebten Serie »Was sie schon immer über

Oxyd®

wissen wollten, aber nie zu fragen wagten!«
Diesmal wollen wir Ihnen in aller Bescheidenheit einige unserer Lorbeeren (auf denen wir uns natürlich nicht ausruhen) vorstellen.

Die Herrschaften vom Computer & Pädagogik e.V. aus Hannover hatten zum Beispiel so viel Freude an Oxyd, daß sie diesem Spiel gleich das Prädikat »Spiel des Jahres 1992« verpassten, die Zeitschrift MacWelt kürte das gleiche Spiel in der Ausgabe 2/93 zum »Spiel des Monats«, PC-Games setzte es sogar auf Platz 1 der Bewertungscharts. Die TOS vergab im Heft 12/92 »9 von 10 Punkten« an Oxyd, und in der PC-Praxis 12/92 gipfelte die Begeisterung der Redaktion über den Redaktionshit Oxyd in Sätzen wie »Super, bestes Rechnerfutter«.

Nun denn, gönnen Sie doch Ihrem Rechner (und sich selbst) mal ein so richtig gutes Futter und nutzen Sie die Möglichkeit, mit untenstehendem Coupon Ihr ganz persönliches Oxyd heute noch anzufordern.

Coupon abtrennen und einmenden an: Dongleware Verlags GmbH Postfach 11 63 W-6903 Neckargemünd (ab 1.7.; D-69139) Telefon (0 62 23) 87 40 + 72 113 Fax (0 62 23) 87 40 BTX: 33 000 22*	<input type="checkbox"/> Oxyd Diskette (IBM-PC) 5,00 DM
	<input type="checkbox"/> Oxyd Diskette (Mac) 5,00 DM
	<input type="checkbox"/> Oxyd Diskette (Amiga) 5,00 DM
	<input type="checkbox"/> Oxyd Buch (General Edition) 60,00 DM (Buch + 3.-DM Porto/Verpackung bei Scheck, 10.-DM bei Nachnahme, Diskette einzeln 5 DM in Briefmarken)

Meine Unterschrift bestätigt die Bestellung.

genauso aus dem Weg zu räumen. In der rechten unteren Bildschirmcke befindet sich eine Milchflasche, die je nach Füllstand den Energielevel des Säuglings anzeigt. Es ist unvermeidbar, daß unser kleiner Held im Laufe seiner Wanderung den einen oder anderen Treffer einstecken muß. Durch jeden Treffer vermindert sich der Füllstand der Flasche. Ist sie leer, so verabschiedet sich der Held mit Babygeschrei. Hat man noch einige Kinderleben in Reserve, so wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, wo unser Held von seinen Gegnern erlegt wurde.



DIE LÖSUNG

Um ein vorzeitiges Ableben von Chucks Sohn zu vermeiden, sind immer wieder auf der langen Reise kleine Milchflaschen im Level verteilt, die beim Aufnehmen den Helden stärken. In der Landschaft sind zusätzlich Bonbons verteilt, die keinerlei Einfluß auf das Wohlbefinden von Chuck Rock haben, sie erhöhen lediglich die Punktzahl. Oft wird das Vorankommen durch kleine Blöcke behindert, die mittels Keule zerschmettert werden können. Hinter diesen Wänden verbergen sich oft viele Bonbons oder manche Milchflasche. Große

DIE EXTRAS

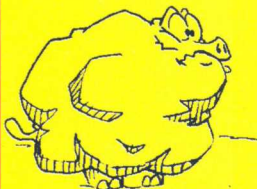
In vielen Bereichen des Spiels gibt es mehrere Möglichkeiten durch die Landschaft zu kommen. Welche Route die bessere ist, kann man nur im Lauf der Zeit herausfinden. Manch' interessanter Weg kann oft nur durch Zufall oder nach langem Ausprobieren betreten werden. In dem Spiel selbst sind viele kleine Gags eingebaut worden, wie zum Beispiel die als Dinosaurier verkleideten Steinzeitmenschen, denen beim zweiten Treffer der aufgesetzte Kopf davon fliegt, so daß der echte Kopf zum Vorschein kommt. Nach zwei weiteren Treffern fliegt dann der ganze Mann aus dem Kostüm. Die Soundeffekte der Gegner, wenn diese getroffen wurden, und das Babygeschrei beim Verlust eines Lebens sind lustig gestaltet worden. Allgemein ist die Grafik des Spiels sehr gut. Der Bildschirmhintergrund weist verschiedene Details auf. Die Animation der Figuren ist nicht ganz so gelungen wie das fließende Scrolling in alle Richtungen. Die Musik ist zwar ganz gut, kann aber nicht abgeschaltet werden und wird so im Laufe der Zeit etwas nervig. Das Spiel selbst kann in den drei Schwierigkeitsstufen leicht, normal und schwer gespielt werden. In der leichten Stufe kommt man schnell voran, so daß dadurch die Motivation zum Weiterspielen dank der ersten Erfolge nicht verloren geht. Bei dem Spiel gibt es keine Möglichkeit, in einem höheren Level als dem ersten zu starten. Das heißt, daß man immer durch die gesamten Landschaften wandern muß, auch wenn man die ersten Levels im Schlaf beherrscht. Dadurch verliert das Spiel auf Dauer ziemlich an Reiz. Es ist viel Zeit nötig, um an eine Stelle zu gelangen, an der man dann durch Probieren weiterkommen möchte, nur um anschließend nach einigen Fehlversuchen wieder von vorne anfangen zu müssen. Die Möglichkeit mit einem Paßwort in einem höheren Level starten zu können wäre wünschenswert gewesen. Warum in diesem Spiel Punkte gesammelt werden, ist mir bis zum Ende des Tests schleierhaft geblieben. Ich konnte keine Highscoreliste entdecken und durch erlangte Punkte erhielt ich niemals ein Extraleben. Im Ganzen ist das Spiel nett gestaltet worden, wenn es auch an Spiele wie Lionheart oder BC Kid nicht herankommt.



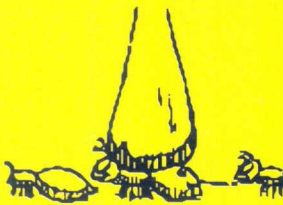
Hydrant



Hobbes, der Tiger



Reggie der Steinbeißer



Ameisen-Förderband



Maud, der Affe

► Felsblöcke können umgangen werden, oder sie dienen als Plattform auf die man steigen kann, um von dort andere Regionen des Bildschirms erreichen zu können. Diese Blöcke können nicht mit der Keule zerstört werden. Schlägt man auf sie ein, so wandern sie in der Landschaft. Damit können sie oft zu Stellen gebracht werden, an denen sie wertvolle Dienste leisten. Am Boden befestigte Dornen, die nicht berührt werden dürfen, können übersprungen werden. Sollte die Strecke, die von diesen Spitzen übersät ist, zu weit für einen einzigen Sprung sein, so hilft oft ein in die Dornen beförderter Felsblock als Zwischenplattform. Von dem Standort kann erneut abge-



sprungen werden. Doch nicht immer steht ein Block zur Verfügung. Manchmal kann sich unser Held wie Tarzan an einer Liane über gefährlichen Untergrund schwingen, oder ein kleiner Dinosaurier ist behilflich. Nach einem Klapps auf das Hinterteil verlängert er dermaßen den Hals, daß dieser wie eine Brücke betreten werden kann. Doch wer nun denkt, mit der Keule könne der Hauptdarsteller nur immer feste zuschlagen, der irrt. Bei Bedarf kann er auf der Keule auch noch balancieren. Wird der Joystick nach unten gedrückt, so stellt Chuck Rock die Keule mit dem dicken Ende auf den Boden und klettert nach oben auf das dünne Ende. Da bleibt er dann mit weit aufgerissenen Augen, bis der Joystick wieder losgelassen wird. Diese Funktion ist sehr hilfreich bei Hindernissen, die nicht durch Schläge zerstört werden können. So rollen immer wieder große Felsbrocken auf Chuck Rock zu. Kommt solch ein Fels, kann er übersprungen werden, kommen jedoch mehrere hintereinander, so hilft hier nur die Balance auf der Keule. In die Landschaften sind Teils Strommasten integriert. Chuck Rock kann sich auf die Kabel schwingen und so ungefährdet weiterkommen, wenn nicht gerade Stromstöße die Leitungen unsicher machen. Auf solchen Masten sind öfter Regionen zu erreichen, in denen es viele Punkte zu holen gibt. Unser junger Held wird jedoch nicht nur von Gegnern bedroht, sondern es gibt auch einige Figuren, die ihm bereitwillig helfen. So ist der Tricksaurier gerne ein Verbündeter Chucks, wenn dieser ihn aus der Gefangenschaft befreit. Anschließend trägt er Chuck Junior auf seinem Rücken durchs Land und er steckt auch alle Schläge ein, die eigentlich Chuck gelten. Wird er zu oft geschlagen, so rennt der Saurier davon und läßt den Säugling alleine stehen. Dann gibt es da noch den Storchenvogel, der Chuck Rock in Windeseile durchs Level trägt. Breite Sperren, die Chuck alleine niemals überwinden könnte, sind mit dem flotten Storch kein Problem mehr. Doch es gibt auch Stellen, an denen muß man auf die weitere Hilfe des Vogels verzichten, da er zu groß ist, um durch Gänge zu eilen. Über manche unwegsame Gegend kann man nur auf dem Rücken der ►

Chuck Rock 2 schleicht sich in die Jump & Run-Elite



Fire & Ice

Nach langer Zeit bekommt Braybrooks Hundeduo endlich einmal grafisch gesehen Konkurrenz. Da freut sich das Auge und flucht der Daumen, denn das Gameplay bleibt einzigartig.

Grafik = Gameplay + Gesamt +



BC Kid

Eine Sensation! In Sachen Niedlichkeit muß unser Steinzeit-Held die Führungswindeln klar abgeben. Jedoch kann er noch auf spielerische Vorteile klopfen.

Grafik - Gameplay + Gesamt +



Zool

Der Ninjakrieger aus dem All sieht gegen den Windelträger ein bißchen blaß aus. Insgesamt gesehen steht er aber auf der gleichen Qualitätsstufe.

Grafik - Gameplay = Gesamt =

► Steinzeitameisen gelangen. Sie sind so widerstandsfähig, daß sie unbeschadet über Spieße laufen und Chuck Junior dabei auch noch auf der Ameise stehen kann. Mit dem Knüttel sind sie nicht kaputt zu kriegen. Würde eine Szene erfolgreich durchwandert, so erwartet den jungen Helden am Ende ein sehr starker Gegner. Hier muß möglichst schnell herausgefunden werden, nach welchem Schema der Gegner angreift. So mancher Feind fletscht vor einem Angriff die Zähne. Wer diese Regeln erkennt, kann vor der drohenden Attacke ausweichen und nach erfolgtem Angriff zum Gegenschlag mit der Keule ausholen. Da der Gegner oft sehr robust ist, wird einige Zeit vergehen, bis er unschädlich gemacht ist. (wd)



Hersteller:
Core-Design
Muster von:
Hersteller
Genre:
Jump & Run
Preis:
ca. DM 80,-

Erhältlich:
ab Ende Mai

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:

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

+ Technisch sehr gut, tolle Grafik, gute Steuerung

- Keine Continues, ohne Highscoreliste

GAMEPLAY 70%
GRAFIK 86%
SOUND 70%
MOTIVATION 83%

AMIGA GAMES

82%

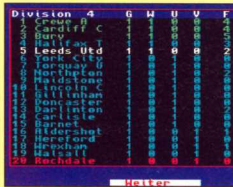
GESAMT-WERTUNG

Konkurrenz für Bundesliga Manager Professional?

LEEDS UNITED CHAMPIONS

Mit Leeds United Champions kann sich der Normalbürger wieder einmal in der hohen Wissenschaft der Verwaltung eines Fußballvereins (nämlich Leeds United) versuchen. Ob CDS damit die Charts erobert?

Die Werbung zum Spiel verspricht neun zu gewinnende Trophäen und die Entwicklung der Taktik und des Trainings aus "unglaublichen" 729 Kombinationen. Die Screenshots auf dem Cover versprechen zwar dem Käufer nicht allzuviel, aber mit einem hämischen Grin-



sen findet man den Zusatz "...taken from Atari ST-Version". Leider kann man hier der Konkurrenz nichts vorwerfen. Die Grafiken liegen wirklich extrem nahe an der Brechreizgrenze und auch die Bedienbarkeit läßt noch alle Wünsche offen, weil es nur über die Tastatur gespielt wird. Neben den Icons befinden sich zwei Datenfelder, die die Spieler über den Zeitverlauf informieren. Zuerst sollte man sich seine Mannschaft einmal

näher betrachten (Icon 02). Hier kannst Du die Mannschaftsaufstellung ändern, Spielernamen ändern, Transaktionen vorbereiten oder einen Spieler gleich feuern. Dann solltest Du aber darauf achten, ob der Spieler noch einen längeren Vertrag hat und Du ihm deshalb eine Entschädigung zahlen mußt. Verschiedene Zeichen neben der Geschicklichkeit zeigen die momentane Verfassung des Spielers an, so bedeutet z.B. ein + (Pluszeichen), daß eine gute Verfassung vorliegt oder ein # (Nummernzeichen), daß der Spieler zur Zeit verletzt ist. Mit Icon 03 wird ein Vergleich zwischen der eigenen Mannschaft und dem Gegner angezeigt. Um seine Mannschaft zu erweitern, wählt man Icon 05 an. Doch eine Mannschaft kann ohne einen Trainer und einen Therapeuten nicht auskommen und man kann diese ebenfalls hier unter Vertrag nehmen. Will man einen guten Spieler von einer anderen Mannschaft kaufen, sollte man sich einen Abwerber anstellen, der dies für einen besorgt. Auch für den Nachwuchs ist gesorgt, denn Du kannst Dir eine Jugendmannschaft aufstellen. Hat man seine Mannschaft nun komplettiert, wählt man eine zusätzliche Menüebene an. Mit diesen zusätzlichen Icons kannst Du Deine Mannschaft trainieren, beim Vorstand um mehr Geld bitten, Dein Heimstadion erweitern oder den insgesamt Spielverlauf überblicken. Zurück auf der ersten Menüebene beginnt man durch die Wahl des Icon 01 sein erstes Spiel. Normalerweise spielt man nur Ligaspiele, es besteht aber auch die Möglichkeit, beispielsweise um den UEFA-Cup zu spielen. Wer jetzt erwartet, daß

Der absolute Tiefpunkt in der Review-Geschichte der AMIGA Games.

Die Icons, die zum Untergang führten

- | | | | |
|--|----------------------------------|--|--------------------------|
| | 01 Fußballspiel-Start | | 14 Trainingslager |
| | 02 Spielerauswahl | | 15 Eintrittspreise |
| | 03 Mannschaftsvergleich | | 16 Versicherung |
| | 04 Übersicht Mannschaften | | 17 Vorstand |
| | 05 Spielerkauf, -verkauf, leihen | | 18 Schwierigkeitsstufen |
| | 06 Bank (Darlehen, Hypothek) | | 19 Stadionbau |
| | 07 Spielmenü (Termine usw.) | | 20 Trainerbüro |
| | 08 Ligatabelle | | 21 Saisonberichte |
| | 09 Abwerber losschicken | | 22 Statistik |
| | 10 Jugendmannschaft | | 23 Torschützenliga |
| | 11 Torschützen / Verletzungen | | 24 Einstellungen |
| | 12 Löhne und Verträge | | 25 Spielabbruch |
| | 13 Spiel-Taktiken | | 26 Spiel laden/speichern |



So sehen die Grafiken eines Spiels aus...



...wenn man es in HiSoft-Basic programmiert.

kleine Fußballspieler über den Screen flitzen oder tolle Torsequenzen zu sehen sind, wird kläglich

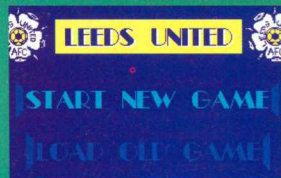
enttäuscht. Auch jubeln keine Fans von den Tribünen, der Sound beschränkt sich auf das amigaty-

pische Laufwerkklacken. Auf einer kleinen Anzeigetafel wird nur das momentane Geschehen in Form der Worte "Angriff", "Mittelfeld" und "Verteidigung" angezeigt. Über diesem kläglichen Versuch eines Fußballfeldes wird man über das Ergebnis, die Spielzeit (die Gott sei Dank beschleunigt werden kann) und besondere Spielgeschehnisse informiert. Nach Spielende bekommst Du dann die Ergebnisse der anderen Spiele angezeigt und die Tabellenplätze in den vier Divisionen.

Um Dich vor unliebsamen Überraschungen zu schützen, kannst Du für die gesamte Mannschaft eine Versicherung (Icon 16) abschließen, die einem verletzten Spieler seinen Lohn weiterzahlt. Sollte das Geld reichen, um sich gute Spieler kaufen zu können, ist eine Bank (Icon 06) gerne bereit, Dir ein Darlehen zu



gewähren. Das Programm wartet zwar mit vielen Optionen und Einstellungsmöglichkeiten auf, doch die mangelhafte Grafik, schlampige Ausführung und die unfreundliche Programmbedienung vergällen einem den Spielspaß. Ein Grund hierfür dürfte die Umsetzung der Programmidee in HiSoft-Basic sein. Minuspunkte gibt es auch für die nicht vorhandene Festplatteninstallation oder die Unterstützung eines Zusatzlaufwerkes. Die sonderbare Meldung beim Diskettenwechsel, man solle erst drei Sekunden warten, bevor man dem Programm mit der Leertaste mitteilt, daß die zweite Diskette eingelegt ist, ist durchaus ernst gemeint. Der Fehler liegt im gleichen Diskettenamen beider Disketten. Das Multitaskingsystem des Amiga kann zwar zwei gleiche Disketten anmelden, aber nicht mehr abmelden ohne eine Reise nach Indien (Guru-Meditation) anzutreten. Das Spiel wäre in einem PD-Pool besser aufgehoben, dann würde das Preis-Leistungs-Verhältnis wenigstens stimmen. Der Bundesliga Manager wäre auf jeden Fall vorzuziehen. (lm)



Hersteller:
CDS
Muster von:
Bomco
Genre:
Wirtschaftssimulation

Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab April '93

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

Unterstützt:
-
Steuerung über:
Tastatur
Besonderheiten:
-

+ Verpackung ist schön groß

- Fürchterliche Grafik, schwacher Sound, mieses Gameplay

GAMEPLAY 10%
GRAFIK 5%
SOUND 0%
MOTIVATION 10%

AMIGA GAMES
5%
GESAMT-WERTUNG

Manager Konkurrenz



Bundesliga Manager Prof.
Software 2000 Megahit tritt für einen Vergleich mit diesem Machwerk gar nicht an. Ist ja auch zu verständlich. Wer möchte mit diesem Spiel zu tun haben?

Grafik **+** Gameplay **+** Gesamt **+**



Eishockey Manager
Der Eishockey Manager hat immerhin soviel mit Fußball zu tun, wie Leeds United Champions mit einem Computerspiel. Da spiel ich doch lieber Eishockey!

Grafik **+** Gameplay **+** Gesamt **+**



Premier Manager
Tja. Sogar Gremlins Manager-Version ist in diesem Vergleich eigentlich völlig fehl am Platze. Seit wann vergleicht man den letzten der C-Klasse mit dem UEFA-Cup Anwärter?

Grafik **+** Gameplay **+** Gesamt **+**



Die meisten Starts erfolgten im Golfkrieg vom Flugzeugträger aus, so auch bei Combat Air Pilot.



Eine der möglichen Außenansichten, bei der sich der Jäger gerade im Steigflug über das öde Land befindet.

Nur Fliegen ist schöner!

Combat Air Patrol



Nach Desert Strike nun ein neues Programm, welches sich, diesmal direkt, mit der Golfkrise und deren kriegerischen Auswirkungen befaßt. Was ist wichtiger? Hervorragende Programmierarbeit oder moralische Aspekte?

Bei Combat Air Patrol läßt sich mit Sicherheit eine hohe Ausnutzung der angeborenen Möglichkeiten des Amiga feststellen. Zwar wird ein Megabyte benötigt, aber dies gehört heutzutage wohl doch schon zur Grundkonfiguration. Moralische Bedenken müßten wir zwar haben (haben wir auch), jedoch testen wir als Computerzeitschrift den Wert eines Programms in Bezug auf die Programmierung bzw. die technische Realisierung.

Die Story

Aber lange Rede kurzer Sinn. Uns wird mit die-



Einzigartig in der technischen Realisation, flugtechnisch untere Oberklasse.

sem Spiel ein ausgefeilter Flugsimulator geboten, der sich nun mal an einem der jüngsten Ereignisse in der Weltgeschichte orientiert. Das Einsatzgebiet ist die Golfregion und unsere Operation heißt... - richtig: Desert Storm. Zuerst wird wie üblich ein Pilot ausgewählt, der sich dann automatisch zum Einsatz begibt. Es ist der 2. Januar, ein Dienstag, die Einsatzleitung macht uns mittels Filmprojektor und einiger Einblendungen klar, um was es geht. Erstes Ziel für heute: Eine irakische Tank-Einheit. Klingt für den ersten Tag gar nicht so schwer. Wer es trotzdem mit der Angst bekommt oder glaubt dieser Auftrag fordere ihn nicht, der kann sich ja vom Arzt für diesen Tag krank schreiben lassen (wie im richtigen Leben). Alle anderen sollten nochmal in den sogenannten War Room schauen, um einen genauen Überblick anhand der Karte zu bekommen. Dann ab zum Hangar. Hier wird unser Vogel bewaffnet und mit zusätzlichen Tanks ausgestattet. Der Knopf 'Default' bietet eine nette Zusammenstellung durch

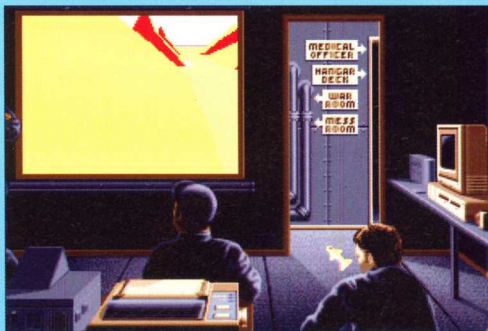
den Computer an. Nach soviel Planung und flugsimulator-üblichem Einstellen, Verstellen und Zusammenstellen folgt nun der große fliegerische Auftritt von Combat Air Patrol.

War bisher alles von anderen Flugsimulationen bekannt, wird jetzt geklotzt und nicht geleckert. Wer sich mit Schauern an die Ruckelgrafik eines Wing Commander erinnert, der wird hier voller Freude die Hände über dem Kopf zusammenschlagen und die Sonne vor der Tür vergessen. Zoomen, manigfache Blickwinkel, sanfte 360 Grad Turns, Infrarot und und und. Wow! All die Features, die bisher

Wo fliegen sie denn?

Hat man es sich erst einmal in seinem Cockpit bequem gemacht, kann man mittels der F-Tasten und der Zehntertastatur die herbe Schönheit der Golfregion genießen. Diese Rundumsicht wird nicht wie bisher üblich durch Umschalten von z. B. vorne nach links dargestellt, sondern es erfolgt eine sanfte Drehbewegung bis zum angegebenen Punkt. Hierbei stellt die Zehntertastatur den jeweiligen Blickwinkel dar. So ist 8 vorne, 2 hinten und

9 z. B. rechts-vorne. Schaut man gerade nach vorne und bemerkt, daß sich hinter einem etwas zusammenbraut, so schwenkt nach einem Druck auf die 2 der Screen sanft und nahtlos nach hinten. Ein toller Effekt, der oft zu reinen "Ausflugs-Flügen" (schlimmes Wort) verleitet.



Aufnahmen des Feindgebietes, die von Aufklärungsflugzeugen gemacht wurden, werden beim Briefing gezeigt.

nur PC-Besitzern vorbehalten waren, wurden hier zum Einsatz gebracht. Selbstverständlich kann man einige Optionen wie Detail-

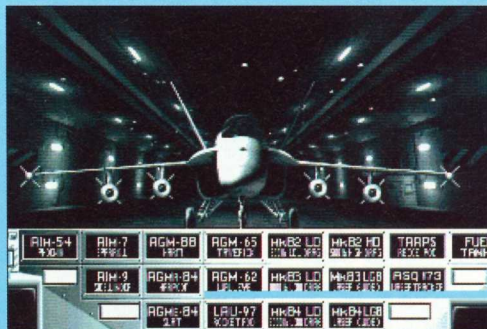
fülle und Menge der Munition einstellen. Die tollen Funkspruch-Samples tragen ihr Bestes zum positiven Gesamteindruck dieses Spieles bei. Man kann sich gar nicht satt sehen an den unterschiedlichen Ansichten, die zwar von anderen Programmen auch

aufgeboten werden können, aber nie so sanft wirken. Der angesprochene Rundumblick ist etwas, was wohl bis jetzt noch nirgends verwendet wurde. Psynosis hat also wieder einmal ganze Arbeit geleistet. Nicht umsonst konnte sich Combat Air Patrol Platz 1 in den AMIGA Games-Charts sichern. Daß man hier das Golfzenario gewählt hat, macht dieses Spiel aktuell, realistisch und Flu-Sis, in denen Drogendealer oder Feinde in der nahen Zukunft bekämpft werden sind auch nicht unmoralischer. Was zählt ist, daß sich hier ein Knüller für alle Simulations-freaks zeigt, der das Zeug zum Klassiker hat. Also, auf in den Kampf! (me)



Strategische Kriegsführung

Schlachten werden heutzutage am Reißbrett geschlagen. Ohne ausführliche Informationen und genaue Zeit- und Wegfestlegung ist ein Erfolg nicht mehr zu erzielen. Auch die Computerprogramme sind darüber bestens informiert. Bei Combat Air Patrol kann zwar selbst wenig in die Planung eingegriffen werden, jedoch stehen zur Information mehrere Screens zur Verfügung.



Der Starfighter kann bis zum Zerbersten mit Waffen der unterschiedlichsten Kampfstärke bestückt werden.



Hersteller:
Psynosis
Muster von:
Psynosis
Genre:
Flugsimulation
Preis:
ca. DM 100,-
Erhältlich:
ab Juni '93

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

Steuerung über:
Joystick, Maus, Tastatur
Besonderheiten:
Echte 360 Grad-Turns mit Smooth-Scrolling
+ Tolles Fluggefühl und optimale Rundumsicht

- Realistische Story

GAMEPLAY 78%
GRAFIK 84%
SOUND 76%
MOTIVATION 83%

AMIGA GAMES

82%
GESAMT-WERTUNG

Rückkehr der Menschheit?

Human Race



Vor kurzem veröffentlichte *Mirage* erst das Spiel zu den Pionierzeiten der Menschen. Nun schicken sie sich an, mit den *Jurassic Levels* dem ähnlich lautenden Film von Steven Spielberg zuvorzukommen.

Zuerst war die Dunkelheit, dann war das Licht. Dann wurde es wieder dunkel und es war wieder Licht. Dann kamen die Menschen und es begann zu regnen. So beginnt das Intro zum zweiten Teil der *Humans-Evolution*. Wieder hat IMAGITEC den Trottelstamm zusammengerufen, um sich auf der steilen Evolutionsleiter empor zu

arbeiten. Was viele Leute nicht wissen: Dinosaurier liefen mit dem Menschen über die Erde! Erklärungen hierfür werden auch gleich mitgeliefert. Erstens haben die Wissenschaftler nicht überall gesucht (in meinem Garten übrigens auch nicht) und zweitens sind die Höhlenmalereien, die nur Antilopen, Büffel usw. mit Menschen zeigen, vielleicht nur über die Dinosaurier-Bilder gemalt. Also ist es gar nicht bewiesen, daß Dinosaurier und Menschen nicht doch gleichzeitig auf Erden weilten. Doch zurück zum Spiel mit der *Evolution*. Hast Du das lange Intro, das den Ladevorgang zu einer kurzweiligen Sache macht, hinter Dich gebracht und alle drei Disketten durch Deinen Laufwerk schacht

gepreßt, kannst Du erst einmal die notwendigen Einstellungen tätigen. Sound an oder aus, Schwierigkeitsgrad oder noch eine Level-eingabe machen (Tip: der zweite Level heißt DOOM). Dann endlich kann es losgehen. Das gesamte Spiel wird gleichzeitig mit dem Joystick und der Tastatur gespielt. Zu Beginn ist die Stammesgröße noch zwölf Menschen, diese kann sich im Laufe des weiteren Spieles natürlich vergrößern oder verkleinern. Mit dem Joystick steuert man sein angewähltes Menschlein über den Screen. Aktionen werden über eine Iconleiste am unteren Bildschirmrand mit der Leertaste ausgesucht und mit der Return-Taste bestätigt. Kommt man mit seinem Menschlein nicht mehr weiter, stehen noch weitere Stammesmitglieder zur freien Verfügung. Im ersten Level kann man mit maximal fünf Stammesangehörigen agieren. Eine Zahl am unteren rechten Rand informiert den Spieler über seine aktuelle Stammesgröße. Die anderen Menschlein erreicht man entweder über die Funktionstasten oder durch die Cursorstasten für links und rechts. Steht eines Deiner Männchen vor einem Gegenstand (z. B. Seil oder Speer), genügt ein Druck auf die Eingabetaste und schon kann das Kerlchen damit einiges anstellen. Ein Seil kann man ablassen, um andere Stammesmitglieder hinaufklettern zu lassen. Ein Speer kann geworfen werden, oder zum Beispiel kann man Feinde durch ihn auf Distanz halten oder ihn als Hochsprungstap verwenden. Die Aktionen, die Kraftaufwand erfordern, werden von der Betätigungsdauer des



Wer das Original Programm mag, wird die Zusatzdiskette sicherlich lieben.

Feuerknopfes beeinflusst, das heißt je länger gedrückt wird, um so größer ist die aufgewendete Kraft. Manchmal versperren Büsche den Weg des Stammes. Um diese Plage der Natur loszuwerden, greift der Trottelstamm auf das gute alte Feuer zurück. Hat man eine solche Feuerstelle bzw. Fackel gefunden, setzt man solche Hindernisse einfach in Brand (laut Handbuch ist zerstören ein Grundbedürfnis der Menschheit). Ziel ist es, mit möglichst wenig Verlust eine spezielle Plattform zu errei-



nimmt auch der Wackelfaktor schnell zu. Die Unteren schnaufen wild vor lauter Anstrengung und der Oberste wackelt bedenklich von links nach rechts und droht, fast den Turm zum Einstürzen zu bringen. Hat man einige Levels geschafft, setzt die Evolution ein. Das Rad wird erfunden. Damit kann man sich wunderbar fortbe-

henge 'Lego-Baukastens', die irgend jemand in grauer Vorzeit hier verloren hat. Durch unsichtbare Hebel, die mit Menschen oder Gegenständen belastet werden können, sind diese Barrieren überwindbar. Ein Medizinmann, der ebenfalls erst im Laufe des Spiels auftaucht, kann Zaubersprüche aufsagen und damit Gegenstände herbeizaubern. Den Aufstieg auf der Evolutionsleiter merkt man an der Stammesbezeichnung. Beginnen wird man im Status Trottel, um sich über Monkey bis zum Homo Sapiens hochzuarbeiten. Stellt man sich allerdings wirklich wie ein Trottel an und alle Menschlein gehen den Weg allen Fleisches, ist die Entwicklung beendet. Als Abschluß sieht man einen Affen in einem Ferrari und dahinter sitzt ein 'Mensch' mit einer Banane, der wirklich bellärmert aus seinem Fellhörschen schaut. Human Race, the Jurassic Levels, ist eigentlich eine Zusatzdiskette für das Vorgängerspiel Humans. Beim Kauf sollte man aufpassen, ob es sich um die Zusatzdiskette oder um das komplette Spiel handelt, da die Datendisk wesentlich billiger ist. Die Grafik ist ansprechend und der Schwierigkeitsgrad ist fast nichts für einen Anfänger. Man sollte sich, falls nicht schon vorhanden, den Vorgänger gleich dazu besorgen, um den richtigen Einstieg zu haben. Zu bemängeln ist eine fehlende Festplatteninstallation und die Tatsache, daß nur ein Laufwerk unterstützt wird. Der Sound läßt sich hören, ist aber während des eigentlichen Spiels ziemlich mager. Nachdenklich stimmt mich noch, ob nicht vielleicht noch eine ganz neue Version von Humans auf den Markt kommen wird, ähnlich Lemmings II.



chen. Doch nicht nur mit Gegenständen können Deine Humans etwas anfangen, sie können sogar etwas mit sich selbst anfangen (nicht was Ihr jetzt wieder denkt). Türme aus Menschen bauen ist ihre Spezialität. Man kann so viele Menschen übereinander stapeln wie man will, doch mit der Höhe

wegen und große Abgründe überwinden, die man mit dem Speerhochsprung nicht geschafft hätte. Doch nicht nur zum Fahren ist das Rad gedacht. Man kann damit auch Wasserstellen überqueren und das Rad dabei als Trittsstein benutzen. Das Verwunderlichste sind die Überreste des 'Stone-



Sogar die Urmenschen wußten die Reize eines feuerroten Testarossa richtig aufzufassen.

(lm)



Hersteller:
Mirage
Muster von:
Hersteller
Genre:
Arcade-Action
Preis:
ca. DM 70,-
Erhältlich:
seit April

Anzahl der Spieler: 1
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
Besonderheiten:
Stand Alone-Version getestet
+ Gewohnt witzige Grafik, angenehmer Sound, niedliche Animat.

- Keine neuen Spielelemente gegenüber dem Urprogramm

GAMEPLAY 63%
GRAFIK 83%
SOUND 78%
MOTIVATION 74%

AMIGA GAMES

71%
GESAMT-WERTUNG

Schwimmen oder absaufen, das ist hier die Frage!

Sink or Swim

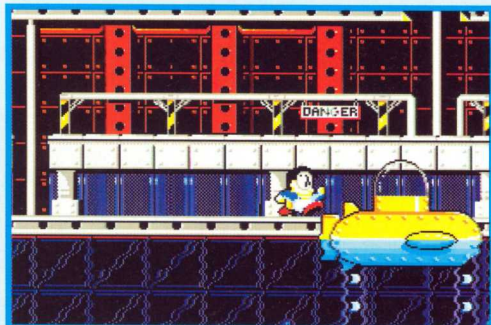
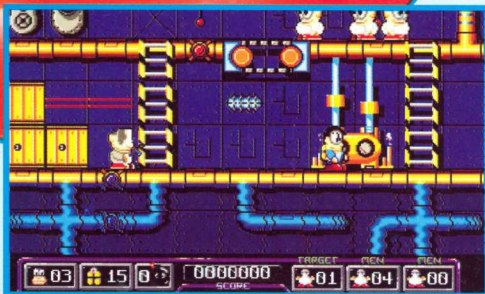
Die knapp drei Jahre alte Spielidee von selbstmörderischen kleinen Geschöpfen, die Psygnosis zum ersten Mal aufgriff, inspiriert viele Programmierer zu ähnlichen Schöpfungen. Auch Zeppelin mischt auf dem Wusel-sektor mit.



Der Handlungsort ist ein Schiff. Um genauer zu sein, es handelt sich um die SS Luzifer, die vor der Ostküste Grönlands treibt, nachdem sie mit einem Eisberg zusammenstieß. Unser Held namens Kevin Codner hat die Aufgabe, alle noch im Wrack verstreuten Passagiere zu retten. Dieser Job erweist sich aber als nicht gerade leicht. Zahlreiche Feuer sind ausgebrochen, heisser Dampf aus geplatzten Schläuchen versperrt den Weg, die Kolben der Maschinen stampfen auf und nieder und vielleicht sollte man noch

erwähnen, daß das Wasser schneller in den Rumpf eindringt, als die Lenzpumpen es absaugen können.

Dennoch verzagt Kevin nicht und besteigt sein Forschungs-U-



Boot, um den Eingeschlossenen zu Hilfe zu eilen. Seine Taucherausrüstung befähigt ihn, im Gegensatz zu seinen Schützlingen, eine bestimmte Zeit unter Wasser zu arbeiten.

Kevin stehen verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung, mit denen er den, laut Handbuch "dämlichen", Passagieren den Weg zur Fluchtluke weisen kann. Ein unbegrenzter Vorrat an Bomben räumt Hindernisse wie beispielsweise Schotten und andere Türen weg. Bemerkenswert ist der Umstand, daß Ihr die Länge der Zündschnur durch mehr oder weniger langes Gedrückthalten des Feuerknopfes einstellen könnt. Schnell handeln muß man, wenn Passagiere ins steigende Wasser fallen, denn sie verwandeln sich dort sehr schnell zu Engeln. Sauerstoffflaschen, die in den Levels in Wandhalterungen verteilt sind, wirft Kevin ins Wasser zu den Ertrinkenden, die daraufhin gerettet werden. Ein Druck auf die Leer-Taste läßt ein Rettungsboot zu Wasser, aber diese Option ist nur einmal pro Aufstellung möglich und die Passagiere steigen aus, sobald sie festen Boden unter den Füßen haben. In der Wand eingelassene Schalter steuern die Richtung von Förderbändern, hydraulischen Brücken, Aufzügen und Hebezeugen. Diese Hebevorrichtungen dienen dazu Frachtkisten zu verschieben, um den Passagieren den Weg zu ebnen. Sperrige Kisten können aber auch gesprengt werden. Allerdings ist die Gefahr groß, mit der Kiste ein Schlüsselteil des Fluchtweges zu vernichten. Maschinenkolben stampfen in gleichmäßigem Rhythmus und zerquetschen jeden, auch unseren Helden, der in ihre Fänge gerät. Um möglichst wenige von den kleinen Schützlingen zu verlieren, muß man die Steuerung der Förderbänder zeitlich genau abstimmen.

Becken mit kochendem Wasser, elektrische Felder oder Feuer stapelt Ihr am besten mit Frachtkisten zu, oder schwingt Euch an Ketten darüber hinweg. Für die Tarzan-Akrobatik sind die Passagiere leider zu dumm, nur Kevin Codner kann die Ketten benutzen. Dampf, der aus

Trotz geklauter Spielidee entsteht bei Sink Or Swim eine Menge Spaß! Auf zur Titanic!

Dampf, der aus

Schwimmendes & Sinkendes

Bomben



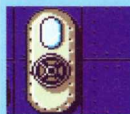
Mit diesen herrlich explosiven Kugeln lassen sich eine Menge Probleme beseitigen. Ob es sich dabei nun um Schotten oder Verschlüsse handelt, die Bomben machen den Weg frei.

Magnetischer Hebezug



Ein Wunder der Technik! Dieser magnetische Hebezug kann hölzerne Kisten transportieren. Wie das funktioniert wissen wohl auch nur die Programmierer.

Schotten



Diese Spezies gehört zur dämlichen Gattung "Wir sperren Dir gerne den Weg, solange Du uns nicht wegsprengst." Auf die sollte man ganz besonders achten.

Schwingende Ketten



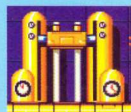
Manche Stellen sind scheinbar unerreichbar? Tja, dann sollte man es einfach einmal mit den schwingenden Ketten probieren. Schaukelkenntnisse sind jedoch notwendig!

Fracht



Aus der Gattung Schwimmendes kommt die Fracht. Teilweise muß man sie wegsprengen oder aber man kann sie sogar zu Brücken oder Plattformen umbauen.

Brecher



Diese Maschinen sind durch nichts aufzuhalten. Wer in diese Presse kommt, der wird gadenlos geplättet, auch wenn es Kevin selbst ist.



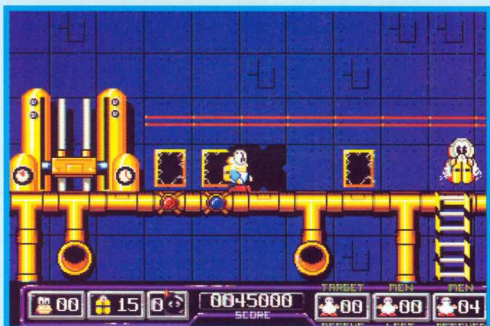
Die originellen Ideen und abwechslungsreichen Grafiken machen das erste Vollpreis-Game von Zeppelin zum tollen Zeitvertreib.

geborstenen Leitungen zischt, stellt für alle eine große Gefahr dar und die Leitungen müssen zugeklebt werden. Aber Vor-sicht, auch Kevin tut es nicht gut, wenn man ihn dünstet.

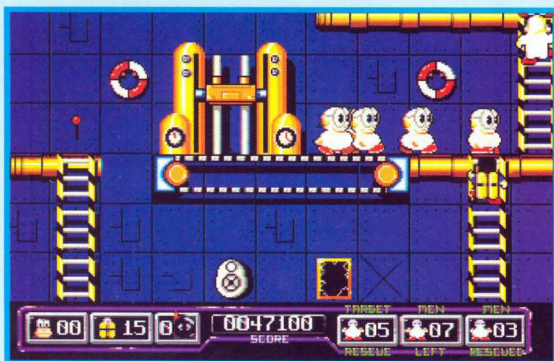
47 Levels sind zu überwinden, bevor die Passagiere durch das Loch im Bug entkommen können. Um bei einem Neustart nicht von vorne anfangen zu müssen, wurde eine Paßwortabfrage eingebaut.

Grafisch bietet SINK OR SWIM ein solides Bild. Die Levels wurden gut und ohne überflüssige Schnörkel in Szene gesetzt und die Animation von

Kevin und den wuselnden Passagieren ist sauber und ruckfrei. Durch vertikales Scrolling geben sich die einzelnen Aufstellungen geräumig und die Flucht vor dem steigenden Wasser wird spannender. Das geschickte Handling des Grafikers mit Schattierungen läßt den Hintergrund und aufsteigende Luftblasen im Wasser plastisch erscheinen. Der untere Bildrand



Vier Passagiere torkeln durch das Schiff? Ob sie gerettet werden?



Allerlei Hindernisse stören Kevin Codner bei seinen Heldentaten.

beinhaltet eine Leiste, auf der Kevins Leben, seine verbleibende Atemluft und der bisher erzielte Score angezeigt werden. Außerdem werden Euch die Anzahl der mindestens zu rettenden Passagiere, der schon entkommenen und der noch hilflosen Männchen angezeigt.

Der Sound ist leider von der Maschine abhängig. Wenn Ihr das Spiel auf einem "normalen" A500 ohne Speichererweiterung laufen laßt, müßt Ihr leider auf einige Effekte, beispielsweise einen gut digitalisierten Todesschrei bei Spielende, verzichten. Aber auch so sind wenigstens das Blubbern der Luftblasen und Maschinengeräusche als Unterermalung vorhanden.

Die Joysticksteuerung gibt sich leichtgängig und nicht allzu schwer. Lediglich bei den Hebekränen kann es im Eifer des Gefechts dazu kommen, daß man, statt den Kran zu bedienen, Kevin von der Steuerkonsole wegführt. Dies kostet Zeit und vielleicht sogar den Sieg über die jeweilige Aufstellung. Zu wirklichen Problemen kommt es erst, wenn SINK OR SWIM auf einem Amiga läuft, der zwar viel Speicher, aber keine Fat Agnus hat. Das Programm erkennt den Speicher, aber setzt reines Chip-Ram voraus. Die Folge ist, daß die Coprozessoren nicht auf diesen Speicher zugreifen können und dadurch die Tastaturkommandos nicht funktionieren. SINK OR SWIM ist dann praktisch nicht spielbar. Hoffentlich wird dieser Fehler in späteren Versionen ausgemerzt.

An zusätzliche Hardware wurde dagegen überhaupt nicht gedacht. SINK OR SWIM unterstützt, trotz einem Umfang von zwei Disketten, kein Zweitlaufwerk und ist auch nicht auf einer Festplatte installierbar.

Die feuchte Lemmings-Konkurrenz ist nicht so ausgefeilt, wie das Original, aber trotzdem macht das Spielen Spaß. Die Neugierde auf den nächsten Level wirkt hier als starker Motor. Und Freunden dieses Genres wird die Rettung kleiner, wuselnder Dummköpfe sowieso viel und lange Freude bereiten. (mk)

Überlebenskünstler



Lemmings 2

Der zweite Teil des Überlebenswerks von Psychosis überführt den Spieler mit Tutzenden von Details. Lemmingspuristen werden es lieben, andere verzweifeln

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Bills Tomato Game

Hier muß eine Tomate sicher über den Screen gehoppelt werden. Sicherlich ist dieses Psychosis-Spiel strategielastiger, jedoch eine gute Alternative.

Grafik =

Gameplay +

Gesamt +



Human Race

Mirage legte mit den Jurassic Levels eine passable Sammlung neuer Levels vor. Neues wird nicht geboten. Das Qualitätsniveau entspricht Zeppelins Wasserwerk.

Grafik =

Gameplay =

Gesamt =

Hersteller:

Zeppelin

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade-Action

Preis:

ca. DM 60,-

Erhältlich:

ab April '93

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

2

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Nein

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick, Tastatur

Besonderheiten:

-

+ Technisch gut, originelle Ideen, abwechslungsreiche Grafik

- Grundidee geklaut

GAMEPLAY 75%

GRAFIK 74%

SOUND 65%

MOTIVATION 68%

AMIGA GAMES

70%

GESAMT-WERTUNG

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Bezahlung auf
Rechnung
innerhalb von
14 Tagen
oder
Vorkasse
oder
Nachnahme.

Händler-
anfragen
erwünscht !

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
X-Wing	129,90	79,90	38,50 %
Chaos Engine	69,90	44,90	35,77 %
Eishockey Man. (Amiga / PC)	109,90 / 119,90	64,90 / 74,90	40,95 % / 37,53 %
Strike Commander + Speech	179,80	119,90	33,36 %
Civilization (PC)	149,90	79,90	46,70 %

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa. und So.) von 10-22 Uhr (So. ab 12 Uhr). Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele die nicht in dieser Liste stehen für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Für 4,00 DM in Briefmarken schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenschlusszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4 DM zzgl. NN-Gebühr, auf Rechnung: 7,90 DM (!!!), zahlbar innerhalb von 14 Tagen (!!!); Elzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm			Amiga			PC			Programm			Amiga			PC		
1869	DV	64,90	74,90	Harrier Jump Jet	DA	84,90	Shadow of the Beast 3	DA	59,90								
3 D Construction Kit 2	DV	89,90	89,90	History Line 14/18	DV	74,90	Shadow of the Comet	DV								79,90	
A-Train	DV	49,90	59,90	Hissk	DA	49,90	Sherlock Holmes	DV								74,90	
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90	Humans	DA	49,90	Shuttle	DA	49,90							59,90	
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90	Humans Race	DV	64,90	Siege									59,90	
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90	Inca	DV	84,90	Siege Data	DA								34,90	
Aces of the Pacific		64,90	44,90	Indiana Jones 4	DV	74,90	Silent Servise II	DA	69,90							69,90	
Aces Miss. Disk	DA	59,90	a. A.	Island Dr. Brain	DV	69,90	Sim Life	DV	a. A.							74,90	
Armour Gaddon 2	DA			Jonathan	DV	74,90	Sleep Walker	??	49,90	a. A.							
Astor	DA	64,90	84,90	Jordan in Flight	DA	69,90	Space Hulk	DA	69,90							79,90	
B-17 Flying Fortress	B. C. Kid	DA	54,90	Kings Quest 5	DV	64,90	Space Quest 5	DV	a. A.							64,90	
Balance	DV		34,90	Kings Quest 6	DV	74,90	Sport Gold	DA	49,90								
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90	Leaphead Weapon 3	??	a. A.	Sports Best	DV	49,90								
Bat 2	DA	69,90	74,90	Leather Goddesses 2	DA	94,90	Sports Coll.	DV	64,90								
Batman Returns	DA		84,90	Legend of Kyrandia	DV	59,90	St. Thomas	DV	64,90							74,90	
Battle Chees 4000	DA	64,90	64,90	Lemmings 2	DA	59,90	Strategie	??								a. A.	
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90	Lemmings Doppelpack			Street Fighter 2	DA	54,90							59,90	
Battle Team (Blise + Data)	DA	54,90	59,90	Lemmings + Oh no more...	DA	59,90	Strike Commander	DA								84,90	
Bill's Tomato Game	DA	59,90		Line in the Sand	??		Strike Commander + Spe.	DA								119,90	
Birds of Prey	DA	64,90	69,90	Links 386 Pro	DA	84,90	Strike Commander S.	DA	a. A.							84,90	
Bitmap Br. 1	DA		44,90	Links Banff			Stunt Islands	DA	64,90							69,90	
Bitmap Br. 2	DA		44,90	Links Barton Creek			Task Force 1942	DA								84,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	74,90	Links Bay Hill		34,90	Tentacle	??								a. A.	
Burning Steel	??			Links Bountiful		34,90	Terminator 2029									84,90	
Caesar Pal	??		a. A.	Links Firestone		34,90	The Greatest	DV	54,90							59,90	
Campaign	DA	74,90	69,90	Links Harbour Town		44,90	Tracoon 2	DA	74,90							84,90	
Car and Driver	DA		69,90	Links Hyatt Dorado		39,90	Train it	??								a. A.	
Carmen USA Deluxe		a. A.	69,90	Links Mauna Kea		39,90	Transarctica	DV	49,90							49,90	
Carrier Strike			69,90	Links Pinehurst		34,90	Trolls	DA	44,90							44,90	
Carriers at War			64,90	Links Tran North		34,90	Ultima 6	DA	54,90								
Castles	DA	59,90		Lion Heart	DA	54,90	Ultima 7	DV								39,90	
Castles Data Disk	DA	29,90		Liverpool	DA	49,90	Ultima 7 Data	DV								44,90	
Castles 2	DA		64,90	Two Tower	DA	69,90	Ultima 7 II	DA								79,90	
Chaos Engine	DA	44,90		Last Treas. 1	DA	84,90	Ultima Underworld 1	DA								69,90	
Civilization	DV	69,90	79,90	Last Treas. 2	DA	64,90	Ultima Underworld 2	DA								69,90	
Columbus	??		a. A.	Lotus Comp. (1,2,3)	DA	49,90	V for Victory 1	DA								64,90	
Comanche	DA		79,90	Mad TV	DV	64,90	V for Victory 2	DA								64,90	
Combat Air Patrol	DA	59,90		Maelstrom	??		Veil of Darkness	??								54,90	
Combat Classics	DA	54,90	59,90	Mc Donald Land	DA	49,90	Vision	??	a. A.							a. A.	
Creepers	DA	59,90	64,90	Maniac Mansion 2	DV	a. A.	WWF European Rampage	DA	49,90							54,90	
Dagger of A. RA	DV	69,90		Microleag. Football	??		Walker	DA	59,90							a. A.	
Daily Girl Poker	DA	49,90	59,90	Might & Magic 3	DV	64,90	Whole's Voyage	DV	59,90							69,90	
Dark Queen of Krynn	??	a. A.	74,90	Might & Magic 4	DV	74,90	Wind Commander 1	DV	74,90								
Dark Sun	??		a. A.	Monkey Island 1	DV	64,90	Wind Commander 1 Del. E.	DA								79,90	
Dark World	??		a. A.	Monkey Island 2	DV	74,90	Wind Commander 2	DV	74,90							74,90	
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90	Nick Faldo Golf	DA	64,90	Wind Commander 2 Op. 1	DA								39,90	
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90	Nicky Boom	??	a. A.	Wind Commander 2 Op. 2	DA								39,90	
Der Patrizier	DV	64,90	74,90	Nigel M. World Champ.	DA	54,90	Wind Commander Speech	DA								39,90	
Desert Strike	DA	59,90		No. 2 Collection	DV	64,90	Winter Chill	DA	59,90							59,90	
Die Kathedrale	DV	74,90		Nova 9	??	a. A.	Wizardsry 7	DV	79,90							79,90	
Dogfight	DA		89,90	Origin Screen Saver	??		Wordris	DV								64,90	
Dream Team	DA	49,90	54,90	Outlander	??		X-Wing	DA								79,90	
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90	Patriot	DA	a. A.	X-Wing	DA	69,90							79,90	
Dune 2	DV	54,90	59,90	Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	Xenobots	DA								64,90	
Eishokey Manager	DV	64,90	74,90	Perfect General	DA	69,90	Zool	DA	44,90							54,90	
Elite 2	DA		a. A.	Perfect General Data		39,90											
Elvira 2	DV	49,90	49,90	Pinball Dreams	DA	44,90											
Eye of Storm	??	a. A.	a. A.	Pinball Fantasia	DA	49,90											
Eye of Beholder 2	DA	74,90	74,90	Populous 2	DA	64,90											
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	a. A.	Populous 2 Plus	DA	49,90											
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90	Premier Manager	DA	54,90											
Falcon 3.0	DA		79,90	Premiere	DA	54,90											
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	Preiteer	??	a. A.											
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90	Quest of Glory 3	DV	64,90											
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90	Railroad Tycoon	DV	49,90											
Fire & Ice	DA	49,90	59,90	Reich for the Skies	DV	49,90											
Flashback	??	a. A.	a. A.	Red Baron	DV	64,90											
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90	Red Baron Data	DV	44,90											
Fly Harder	DA	59,90		Ringworlds	DA	69,90											
Football Manager 3	??	a. A.	a. A.	Roma AD 92	DV	64,90											
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90	SWOTL													
Front Page Football	DA		69,90	SWOTL DO 335		69,90											
Goblins 2	DA	54,90	59,90	SWOTL He 162		39,90											
Gunship 2000	DA	64,90	79,90	SWOTL P 38		34,90											
Gunship 2000 Senario	DA		49,90	SWOTL P 80		34,90											
Hannibal	DV	64,90	74,90	SWOTL P 80		34,90											
				Sensible Soccer 92/93	DA	44,90											

CD-Rom

360 Compalation	59,90
7th Guest	a. A.
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
SWOOL	99,90
Wincomander + Ultima 6	59,90

Super NES

Jimmy Connors Tennis	114,90
Mario Cart	89,90
Micky Maus	109,90
NHLPA Icehockey	114,90
PGA Tour Golf	114,90
Phalanx	114,90
Sim City	89,90
Star Wars	129,90
Street Fighter	89,90
Tiny Toon Adv.	119,90
Wind Commander	129,90

Fenster, Fenster und kein Ende!

A-TRAIN

Auch wenn es Sim-City schon lange gibt, Transarctica die Actionfans mehr anspricht und Locomotion ähnliche Aufgaben bietet, ist die Zeit nun wohl reif für ein Spiel, das mit allen etwas gemeinsam hat.

Die Aufgabe ist recht leicht umrissen, wird aber so mit Schwierigkeiten und komplexen Abläufen vollgestopft, daß man nicht nur mal ein paar Minuten spielen sollte. Dafür ist A-Train viel zu tiefgehend und bringt außerdem nicht sofort

sichtbare Erfolge. Was ist also grundsätzlich zu tun? Bei einer Simulation handelt es sich ja um die Darstellung eines "wirklichen" Vorgangs, der möglichst naturgetreu in ein Spiel umgesetzt wird. In diesem Fall obliegen Euch unterschiedliche Aufgaben,

die recht sinnvoll kombiniert wurden.

Wohl wichtigster Punkt ist hier der Aufbau eines funktionierenden Schienennetzes, von dem bei A-Train alles abhängig gemacht wird. Dabei müssen die Gleise einfach sinnvoll in die



Landschaft integriert werden. Das heißt, daß man um Berge herum legen muß, die Kosten immer beachten sollte und in regelmäßigen Abständen Stationen bauen muß. Logischerweise sollte auch ein Schienennetz angelegt werden, bei dem die Züge sich erstens nicht begegnen (d. h. im Weg sind) und zweitens durch ringförmiges Anlegen eine optimale Nutzung gewährleistet wird. Hat man damit schon einmal ordentlich zu tun und Geld und Nerven in großen Mengen verloren, ist nur ein kleiner Teil dieser Simulation geschafft.

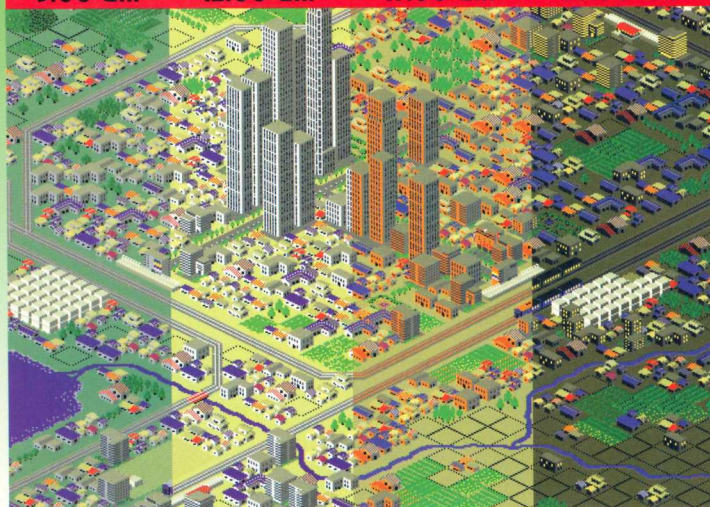
Keine Schienen ohne Züge (oder anders herum!) Also muß auch hier gekauft werden. Hauptunterscheidungsmerkmal: Güterzug oder Personenzug. Die einen werden für den Transport von Baumaterialien benötigt, die anderen sollen arbeitende und reisende Menschen ans Ziel bringen. In den einzelnen Gruppen stehen

Verblüffende Effekte

Night and Day

Es grenzt schon fast an Romantik, wenn sich die Nacht über den Ort legt und die Lichter in den Häusern an gehen. Am besten wirkt dieser Effekt, wenn schon eine richtig große Stadt in der Pampa steht.

5.00 Uhr 12.00 Uhr 17.00 Uhr 23.00 Uhr



Eine absolut gelungene Simulation, die aber den ganzen Wirtschaftsexperten fordert.

dann noch verschiedenen schnelle und leistungsfähige Züge zur Auswahl. Somit vergeht schon geraume Zeit für die "Installierung" des eigenen Schienensystems und man glaubt hierbei schon, daß die Programmierer das Ziel verfolgten, eine Märklin-H0-Nur-Vater-Darf-Spielen-Eisenbahnsimulation auf den Schirm zu bringen. Wer nun aber glaubt, daß er sich zurücklehnen und den selbständig fahrenden Zügen voller Freude nachschauen kann, der muß späte-

Wie spielt es sich?

Das Trains-Fenster

Hier werden die wichtigsten Einstellungen gemacht, welche die Eisenbahnmogul-Tätigkeit betreffen. Schienen legen, Züge kaufen und einsetzen, sowie Fahrplanbestimmung werden von hier aus gesteuert.

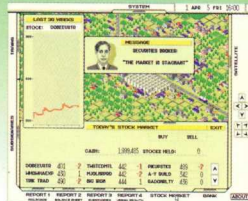
Das Subsidiaries Fenster

Die Steigerung des Lebensstandards und die Erstellung neuer Fabriken für die Herstellung von dringend benötigtem Baumaterial werden zwar einfach angewählt, jede Aktion zieht aber einen gewissen Geldbetrag vom hart Verdienten ab.

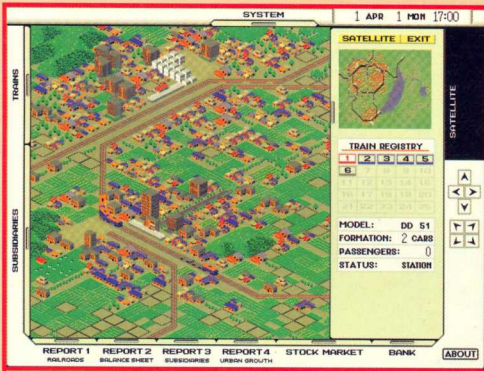


Der Stock Market

Auch wenn es immer mit Risiko verbunden ist, kann trotzdem hier zusätzlich Geld "gewonnen" werden. Dabei stehen einem sog. Charts (Diagramme) und die Kursdaten zur Verfügung.



SUBSIDIARIES



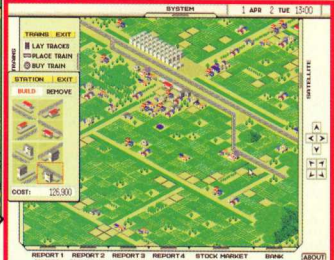
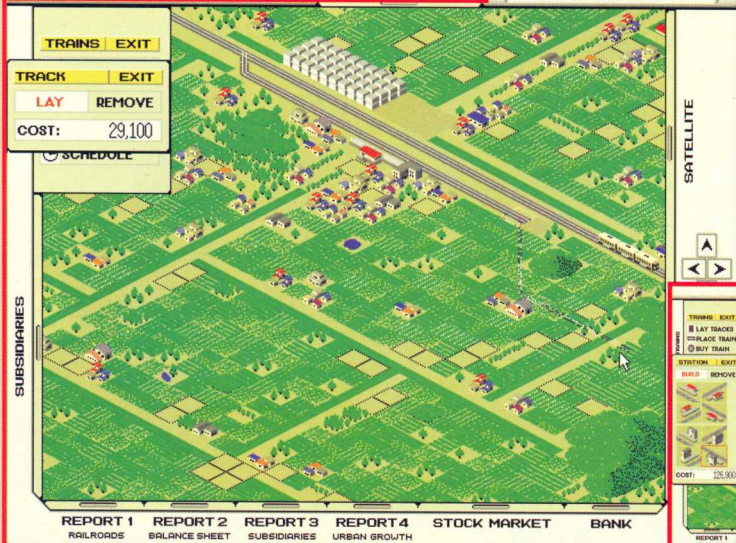
stens jetzt erkennen, daß er für sein Geld viel mehr erworben hat.

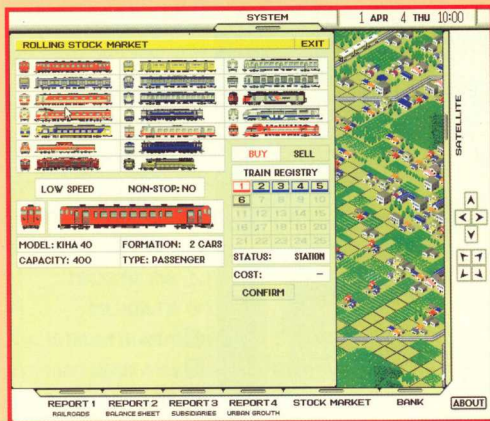
Die Firma Maxis zeichnet nämlich auch noch für die mittlerweile wohl weltberühmte Sim-Reihe verantwortlich. Was für den Spieler heißt, daß er vor einem gut durchdachten und wohl auch sehr komplexen Spiel steht, sitzt oder liegt.

Chaos mit System!

Bei A-Train handelt es wohl um das Spiel, das im Guinness-Buch der Weltrekorde unter der Rubrik "Spiel mit den meisten

Optionen und Fenstern" stehen mußte. Sind diese zwar leicht verständlich durch kleine Bilder bzw. zusätzliche Beschriftung gekennzeichnet, kann diese Flut aber doch erst einmal erschrecken. Es lassen sich vier verschiedene sog. Reports aufrufen, die Börse und die Bank können besucht werden und 15 verschiedene Objekte können über die jeweiligen Fenster gebaut bzw. gekauft werden. Auch die Spieleinstellungen und eine Satelliteninfo über das Spielerterritorium werden mittels Fenster auf den Bildschirm gebracht. Es wurde soviel Wert auf Detailgenauigkeit und Komplexität gelegt, daß es für den Anfänger durchaus erst deprimierend werden kann. Alles ist irgendwie mit allem verbunden. Kann man zwar mit seinen Zügen Baumaterial transportieren, braucht man aber erst Fabriken, die dieses herstellen. Zusätzlich muß noch Land erworben werden, um das Baumaterial am richtigen Ort zu lagern bzw. für große Projekte zu





SIM-TRAIN?????

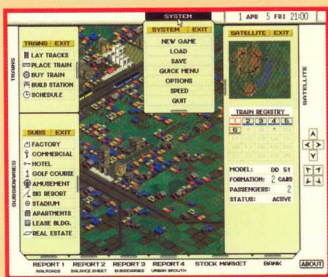
Hat man übertrieben? War so ein Spiel notwendig? Ist es wirklich neu oder hat man nur Altbewährtes neu eingepackt? Wir glauben nicht, daß dies so gedacht war! A-Train basiert zwar mit Sicherheit auf einem bekannten Spielprinzip, ist aber ein absolut eingenständiges Produkt. Vielleicht wird es nun etwas eng auf dem Markt für Bürgermeister-Stadtbau-Simulationen, aber A-Train wird auf jeden Fall seinen Weg bei den Amiga-Usern machen.

sammeln. Die Fabriken benötigen wiederum genauso wie die Personenzüge Menschen, die in ihnen arbeiten bzw. fahren. Und so sollen diese Menschen herkommen? Richtig! Aus den Häusern, die von uns für sie errichtet wurden. Das Ganze geht so weit, daß man auch ein lebenswertes Umfeld für die Arbeiter und Steuerzahler schaffen muß. Können Ihr Euch ein Sportstadion oder eine eigene Skispiste leisten? Selbst bei der Grafik wurde noch beinahe an Details übertrieben. Nicht nur daß es der Tageszeit entsprechend hell oder dunkel wird, es fliegen auch von Zeit zu Zeit winzige, gut animierte Vögel oder Flugzeuge übers

Land und die kleinen Loks wieseln über die Schienen.

Ihr seht schon, daß man in der Beschreibung dieses Spieles immer wieder auf einen Begriff

stößt: Detail! Und das ist es auch, was A-Train so interessant, aber auch in einem gewissen Rahmen schwierig macht. Es ist der Wirklichkeit so sehr nachempfunden,



daß es eben nicht so einfach ist sein Geld zu vermehren. A-Train bringt nicht nur manigfache Optionen unter einen Hut, sondern stellt einem neben dem erwähnten Schienenbau noch zwei weitere Aufgaben. Fühlt man sich als Eisenbahnmogul recht wohl, muß man aber trotz-

dem noch Bürgermeister spielen (siehe Stadion- und Hausbau) und kann (muß) auch an der Börse spekulieren. Jeder Teilbereich ist allein schon fast sein Geld wert und fügt sich in das Gesamtkonzept dieses Spieles genial ein.

Wer den Aufstieg seines Örchens oder der ganzen Region schneller und sicherer vollziehen will, der muß bei Sim-City bleiben. Wer nichts vom Wirtschaften hält und lieber Lokomotivführer werden will, der soll bei Locomotion bleiben. Und wer, wenn er mit konventionellen Mitteln nicht mehr weiterkommt, lieber auf Gewalt zurückgreift, der ist mit Transarctica gut beraten. Alle anderen, die Simulationen mit realistischem Schwierigkeitsgrad und ordentlichen Anforderungen an den eigenen Grips mögen, die kommen an A-Train einfach nicht vorbei.

Hersteller:
Artdink/Maxis
Muster von:
Hersteller
Genre:
Wirtschaftssimulation
Preis:
ca. DM 100,-
Erhältlich:
ab 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:
Festplatte
Steuerung über:
Maus
Besonderheiten:

- + Sehr komplex, trotz Simulation „Bewegung auf dem Schirm“**
- Sehr komplex, keine schnellen Erfolge**

Noch auf der Schiene

KalReus Weekley
Eisenbahn gegründet: 100.000 Aktienanteile an Investoren verkauft.

Railroad Tycoon
Sid Meiers Vorzeige-Eisenbahnsimulation geht noch mehr in den wirtschaftlichen Bereich. Welchem Spiel man den Vorzug gibt, ist Geschmackssache.

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



Sim City
Der Klassiker aus dem gleichen Haus zeigt große Ähnlichkeiten in den wirtschaftlichen Zusammenhängen und ist für "Schnell-Spieler" besser geeignet.

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



Transarctica
Die Grafik ist teilweise bedeutend besser. Spielerisch stellt sich jedoch auf Dauer Langeweile ein, die auch die kriegerischen Elemente nicht verhindern können.

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

GAMEPLAY 88%
GRAFIK 69%
SOUND 24%
MOTIVATION 84%

AMIGA GAMES
82%
GESAMT-WERTUNG

(me)

AMIGA 600

POWERPLAY



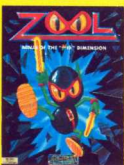
Commodore Amiga 600 - die neue Generation. Jetzt auch im Spiele-Pack!

Zum Spielen, Lernen und Arbeiten: der Amiga 600 ist voller Fun und Action. Integriertes Memory Card Interface (PCMCIA) ermöglicht das Einstecken von kreditkartengroßen Speicherkarten bis 4 MB RAM. Super Grafik durch 4096 Farben. Direkt anschließbar an jedes TV-Gerät.

Megastark und intergalaktisch: **ZOOL**

Ganz oben in den Spiele-Charts: der intergalaktische Ninja ZOOL. Gegen soviel Action haben Igel keine Chance. Insider spielen jetzt ZOOL!

Drei verschiedene Flipper mit tollen Geräuschen und allen Schikanen auf einer **pinball** Software: das Trainingsprogramm für Champions *DREAMS*.



An alle Amiga-Besitzer: ZOOL gibt's ab sofort als pures Software-Pack für DM 79,95 (unverb. Preisempf.) in allen bekannten Verkaufsstellen.



Commodore
EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN

media control

Die Lemmings-Erfolgsgeschichte geht weiter. Schon zum zweiten Mal setzt sich Lemmings 2 an die Spitze!

Platzierung	Titel		Hersteller	Monat
1	(1)	Lemmings 2	Psygnosis	2
2	(11)	Street Fighter II	U.S.Gold	3
3	(4)	Wing Commander	Origin	4
4	(2)	Indiana Jones IV	Lucas Arts	5
5	(3)	Historyline	Blue Byte	4
6	(6)	Das Schwarze Auge	Attic	5
7	(neu)	The Chaos Engine	Renegade	1
8	(10)	Sensible Soccer	Mindscape	10
9	(7)	Bund. Manager Prof.	Software 2000	17
10	(neu)	Lionheart	Thalion	1
11	(9)	Civilization	Microprose	8
12	(12)	Lotus III	Gremlin	7
13	(16)	Pinball Fantasies	21st Century	6
14	(5)	Der Patrizier	Ascon	8
15	(neu)	Bund.Manager 2.0	Software 2000	1
16	(8)	Monkey Island II	Lucas Arts	10
17	(15)	Airbus A320	Thalion	16
18	(17)	Formula 1 Grand Prix	Microprose	15
19	(14)	The Humans	Mirage	6
20	(neu)	B-17 Flying Fortress	Microprose	1



Historyline

Einen verdienten Erfolg erreichte Blue Byte mit der Historyline. Mit Battle Isle setzten sie vor über einem Jahr einen Standard für Strategiespiele und landeten damit einen verdienten Erfolg. Die Historyline 1914-1918 erhielt ebenso exzellente Reviews und wird von Kritikern und Spielern gleichermaßen geliebt. Die Verkäufe der Historyline übertreffen die des Vorgängers und die Amiga-Version wiederum die der PC-Version. "Eine Amiga-Version von Battle Isle II ist für uns unverzichtbar", meinte Thomas Hertzler von Blue Byte.



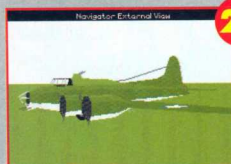
Lionheart

Selten erhielt ein Spiel aus deutschen Ländern europaweit so überragende Reviews. Dieser Erfolg ist Henk Nieborg, Erwin Kloibhofer und Erik Simon sicherlich zu gönnen. Jedoch hoffe ich, daß sich Lionheart dank Eurer zahlreichen Käufe noch höher plazieren kann. Übrigens, die Schachtel ist komplett schwarz, also Augen auf beim Softwarekauf. Wenn ihr noch einmal ein Actionspiel von Thalion wollt, kauft am besten zwei Stück!



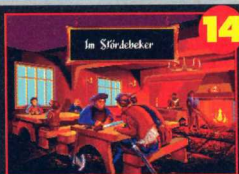
The Chaos Engine

Grundsätzlich haben Actionspiele einen sehr schweren Stand in Deutschland. Im Mutterland der Actionspiele, nämlich England, werden mit diesem Genre überragende Verkaufszahlen erreicht. Um so schöner ist es jetzt, daß sich Renegades neuestes Spiel auch in den deutschen Charts plazieren kann. "Wir sind von diesem Erfolg überrascht und werden weiterhin versuchen, anspruchsvolle Actionspiele zu produzieren", ließ mich Tom Watson von Renegade wissen.



B-17 Flying Fortress

Einen Neuzugang kann ich von den Charts-Königen Microprose vermelden. Obwohl das Spiel erst Anfang April auf den Markt kam, konnte es sich noch in den Verkaufscharts plazieren. Dies läßt vermuten, daß sich die fliegende Festung in der nächsten Ausgabe noch wesentlich höher plazieren können wird. Flugsimulationfans können bei dem Namen Microprose von guter Qualität ausgehen, die auch das in diesen Wochen endlich erscheinende Gunship 2000 sicherlich bietet.



Up & Down

Mit vier Neuzugängen wurden die Charts im Vergleich zu den eher ruhigen Vormonaten deutlich aufgefrischt. Besonders erwähnenswert ist der Vormarsch von Street

Fighter II, daß erst im dritten Monat in die Spitzengruppe vordringen konnte. Es scheint so, daß viele Leute vernünftigerweise erst einmal die Reviews abgewartet haben.

Wie ich erwartet habe, sind die Klassiker Fire & Ice und Pinball Dreams nun aus den Charts gerutscht. Überraschenderweise ereilte auch 1869 dieses Schicksal, und das nach sieben Monaten Chartszugehörigkeit. Das gleiche Schicksal wäre fast auch Patrizier zugestoßen, der bis auf Platz 14 abrutschte. Der Wing Commander rutschte aufgrund einer erheblichen Preissenkung noch einmal nach vorne, unverdientermaßen, wie ich meine. Am 1. April mußten übrigens die bei Mindscape verbliebenen Wing Commander eingestampft werden, da von diesem Tag an Electronic Arts europaweit den Vertrieb von Origin-Produkten übernahm.

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**

Sommer, Sonne, Sport?

Sports Masters

Mit Sports Masters versucht sich Empire-Software auf dem Markt der Sport-Compilationen. Zumindest ist hier für jeden Geschmack etwas enthalten. Wie steht es jedoch um die Qualität?

Neben den beiden ECA Games Indianapolis 500 und PGA Tour Golf, sind noch European Championship 1992 aus dem Hause Elite und Advantage Tennis von Infogrames in die Schachtel gepackt worden. Die Spielhallenumsetzung European Championship 1992 wartet gleich mit sieben verschiedenen Sprachen auf, die ange-

wählt werden können. Hat man alle nötigen Einstellungen (Maus-, Joysticksteuerung usw.) erledigt, findet man sich auf dem Spielfeld wieder. Die Mannschaften laufen ein, gefolgt von den Schiedsrichtern. Kaum ist der Anpfiff ertönt, rennen 22 Sprites dem Leder hinterher. Welcher Spieler gerade unter Deiner Kontrolle steht, wird durch ein Spotlight um ihn herum angezeigt. Die Farben der Spieler-Sprites und der Spielfeldgrafik sind teilweise schlecht gewählt, aber zeigen einen relativ flüssigen Bewe-

Solide sportliche Unterhaltung ist mit den Sports Masters garantiert.

gungsablauf. Schon damals konnte mich das Spiel nicht begeistern und heute erst recht nicht.

Advantage Tennis holt den Tennis-Circus in das eigene Heim. Neben vielen Optionen und Einstellmöglichkeiten, bietet das Programm auch ein Grand Slam Turnier an. Nach Art

von Becker und Stich kämpft man sich durch die Weltrangliste und hofft auf einen guten Platz in der Spitzengruppe. Die Grafik ist einfach, aber gut und fließend animiert. Die

Blickwinkel wechseln automatisch und bei einem Spiel vom Netz zoomt die imaginäre Kamera selbst an das Geschehen heran. Um sich einmal wie Emerson Fittipaldi zu fühlen, ist Indianapolis 500 genau richtig. Außer mit einem Formel 1 Rennwagen über eine Piste zu donnern, kannst Du hier dem Wagen Deine persönliche Note geben. Wie bei einem echten Rennwagen lassen sich hier die Reifenart, Reifendruck, Spoilereinstellungen und

vielleicht mehr optimal einstellen. Um diesem Einstellungswahnsinn zu entgehen, besteht aber die Möglichkeit mit vorgegebenen Werkseinstellungen zu fahren. Zuletzt ist in dem Paket noch PGA Tour Golf enthalten. Über verschiedene Golfplätze kann man dem edlen Sport des Einlo-

chens kleiner Bälle fröhnen. Vom Abschlag treibt man mit einem Driver seinen Ball möglichst weit zum Green hin. Durch geschickten Schlägerwechsel (Iron, Wood usw.) und genauer Beobachtung der Umgebung (Wind, Gelände) kann man ein Loch sogar unter Par (unter vorgegebener Schlaganzahl) schaffen. PGA Tour läßt sich auch als einziges Programm auf eine Festplatte installieren. Alle Programme sind in einer deutschsprachigen Anleitung beschrieben. Sports Masters ist gut zusammengestellt und bietet viel Abwechslung. Für den "Heimsporler" fast eine Pflicht.

(lm)



Indianapolis 500 gilt noch immer als eines der besten Rennspiele.



Hersteller: **Electronic Arts**

Muster von: **Selling Points**

Genre: **Sportspiel**

Preis: **ca. DM 80,-**

Erhältlich: **ab April '93**

Anzahl der Spieler:	1-2
Anzahl Disketten:	5
2 Spieler simultan:	Ja
1 MByte benötigt:	Ja
2.Drive empfohlen:	Nein
Festplatte empfohlen:	Nein
Englisch benötigt:	Nein

Unterstützt:

Steuerung über:

Joystick, Tastatur, Maus

Besonderheiten:

**+ Indianapolis 500
PGA Tour Golf**

**- European
Championship**

GAMEPLAY	70%
GRAFIK	67%
SOUND	67%
MOTIVATION	78%

AMIGA GAMES

72%
GESAMT-WERTUNG

POWER



SPIELE

Wer Larry nicht kennt, dem ist sowieso nicht mehr zu helfen. Ein Spiel, das in keiner Spiele-Sammlung fehlen sollte.
LARRY 2

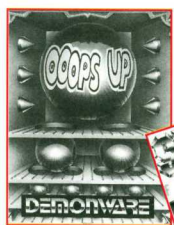


LARRY 3

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



Oops 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 "Oops Up" von der Gruppe SNAP.

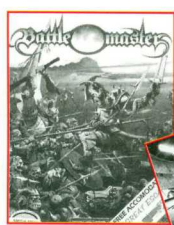


TV Sports Football
mit erstaunlicher Grafik und Animation, starke Arcade-Action garantiert.
"So real it sweats."

CARTHAGE
Du, Held von Carthage, 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.

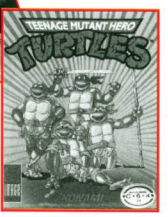


Battlemaster
ist ein Fantasy-Arcade-Abenteuer, das in einer mythischen Welt feudaler Konflikte stattfindet. Das Land ist verwüstet, isolierte Dörfer, Städte und Schlösser sind durch monsterinfizierte, chaotische Wildnisse voneinander abgeschnitten. Deine Aufgabe besteht darin, die Ordnung wiederherzustellen, 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) :

- Larry 2
- Larry 3
- Turtles
- Oops Up
- Waterloo
- Speedball
- TV Sports Football
- Battlemaster
- Carthage

meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon für evtl. Rückfragen _____

unsere Bestellbedingungen:

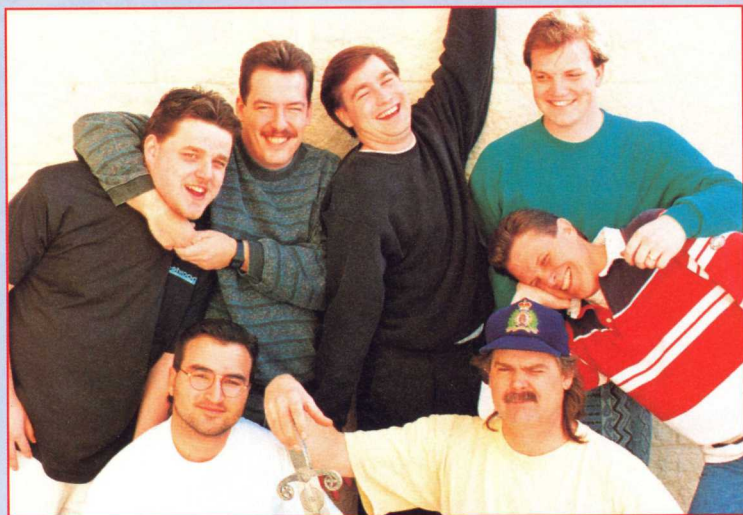
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme(+ Versandkosten) über :

CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

Jedem Rollenspiel-Veteranen dürfte eigentlich die Eye Of The Beholder-Saga ein Begriff sein. Die Programmierer dieser Serie stellten nun ihr eigenes Rollenspielsystem auf die Beine. Wir konnten in London einen Blick auf Westwood's neuestes Baby werfen.

Von Hans Ippisch



Das neue Spiel der DUNE II-Macher

LANDS OF LORE

Westwood
STUDIOS

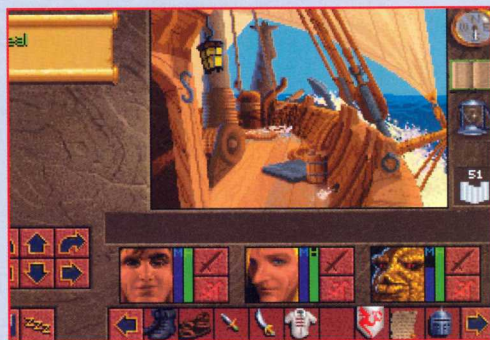
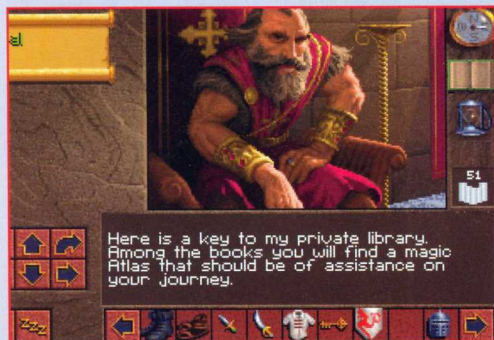
DIE WESTWOOD STORY

Die Westwood Studios fristeten lange Jahre ein Dasein als unbekanntes Programmiererteam, das im Auftrag der großen dieser Branche Spiele entwickelte, aller-

dings außer dem Honorarscheck keinerlei Lorbeeren einheimen konnte. Der Anfang von Westwood liegt allerdings schon respektable 8 Jahre zurück. Irgendwann im Sommer 1985 kam es in einer amerikanischen Spielhöhle in Hollywood zu einem folgenreichen Zusammentreffen zweier junger Männer. Brett Sperry und Louis Castle fanden soviel an den Spielen, daß sie beschlossen, eine eigene Softwarefirma auf die Beine zu stel-

len. Um jedoch nicht mit riskanten Eigenentwicklungen auf die Nase zu fallen, entschieden sie sich, sichere Auftragsarbeiten im 16-Bit-Bereich zu übernehmen. Beispielsweise waren sie für die Umsetzungen mehrerer Epyx-Titel verantwortlich. Die Temple Of Apshei-Trilogie, Winter-, World- und California-Games fielen neben den Super Cycles in diese Zeit zwischen 1985 und 87. Die ersten Erfahrungen auf dem Rollenspielfeld sammelten sie 1987

mit Mars Sage und Hillfar, das für Electronic Arts umgesetzt wurde. Ein weiterer Meilenstein in diesem Gebiet war Battletech für Infocom. Sie beschränkten sich jedoch nicht nur auf den Floppy-Based-Bereich, sondern entwickelten auch den ein oder anderen Konsolentitel. Beispielsweise schufen sie Vindicators und Pac Mania für die NES-Konsole, oder Warriors Of The Eternal für das Mega Drive. Die Krönung der Laufbahn stellte jedoch sicherlich



die Eye Of The Beholder-Saga dar, die sie eigenständig im Auftrag von SSI entwickelten. Während bei SSI im dritten Teil die Zeit scheinbar stehengeblieben ist, steckte Westwood eine Menge Arbeit in seine neue Rollenspielsreihe, die auf dem PC demnächst erscheinen wird. Bis zum Jahresende dürfen wir allerdings auch mit einer Amiga-Version rechnen.

LANDS OF LORE- Volume I

Schon über ein Jahr arbeiten sieben Leute an diesem Spiel, das für neue Rollenspiel-Maßstäbe sorgen soll. Sie verließen sich bei The Throne Of Chaos, dem ersten Teil, nicht auf ihr altes Rollenspielsystem, sondern schufen eine ganze Reihe an Neuerungen, welche die Beholder-Serie verblissen



bei Westwood einige Leute gegen dieses Vorhaben. Zum einen würde das übliche Rollenspielfeeling deutlich beeinträchtigt, wenn man sich nicht mehr schrittweise bewegen würde. Nicht zuletzt aus diesem Grund wird Ultima Underworld oft in das Genre Action-

Westwood kann im Rollenspielerne immerhin Produkte wie Eye Of The Beholder vorweisen. Lands of Lore dürfte sogar noch besser werden.

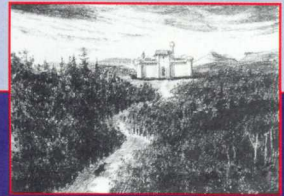
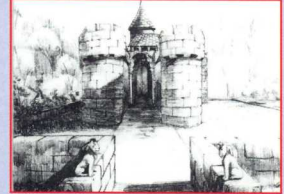
Adventure eingeordnet. Weiterhin kann man sich so nicht beliebig den Wänden und Gemälden nähern. Hier wird man immer einen gewissen Abstand einhalten müssen. Dadurch werden jedoch die aus Underworld bekannten groben Pixeleffekte, wo Monster zu extrem blockigen Pixelhaufen wurden, verhindert.

Es wurde jedoch nicht nur das Grafiksystem einer Frischzellen-

kur unterzogen. Das gesamte Spielsystem wurde deutlich überarbeitet, beispielsweise die Zusammensetzung der Party, mit der man sich gegen die Hexe Scotia durchsetzen muß. Man hat nur noch mit drei verschiedenen Personen zu tun, deren Portraits ständig am unteren Bildschirmrand unterhalb des Grafikfensters zu sehen sind. Je nach körperlicher Verfassung der einzelnen Personen werden die Gesichter anders aussehen. Wenn einer in einem Kampf verwundet wird, werden



lassen. Der bedeutendste Unterschied ist mit Sicherheit das neue Grafiksystem, das auf dem PC recht flott arbeitet. Lange Zeit wurde auf die Fragen nach dem Grafiksystem in Lands Of Lore hartnäckig geschwiegen. Werden sie sich Ultima Underworld zum Vorbild nehmen? Wird immer noch das Step by Step-Scroll-System verwendet werden? Man erhielt keinerlei Auskunft. Auf der ECTS Anfang April in London wurde schließlich das Geheimnis gelüftet. Man zeigte die erste Version von Lands Of Lore auf dem PC. Das Ultima Underworld-System wurde zum Teil übernommen. Man läuft zwar immer noch schrittweise durch die Dungeons und Wälder, allerdings wird bei jedem Schritt sanft gescrollt. Dieses System funktioniert hervorragend und hätte auch durchgehend scrollend inszeniert werden können. Jedoch sprachen

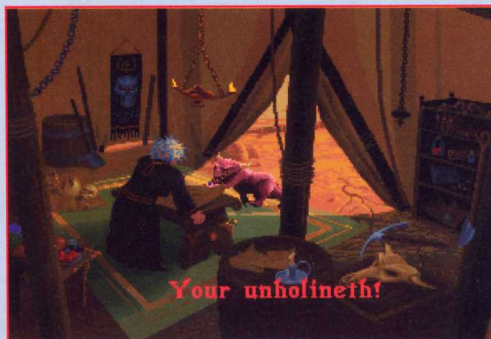
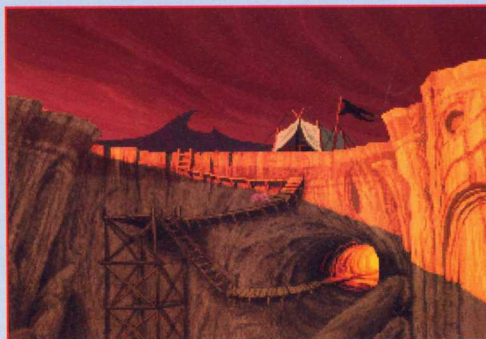




sich auch Blutspuren im Gesicht zeigen. Das Handeln, Agieren und Kämpfen fällt dank eines spielerfreundlichen Maus & Klick-Systems nicht schwer. Man klickt lediglich auf den Kopf und die dazugehörige Waffe und schon werden sich Feuerbälle von der unteren Anzeigenleiste in Richtung Monster erheben. Natürlich stehen diese Monster auch inmitten des Grafikbildschirm und fuchteln herrlich animiert mit ihren Pranken herum. Ebenso spielerfreundlich ist es, daß das

Grafisch und spielerisch ist Lands Of Lore sehr beeindruckend. Die Hexe dient als Gegner.

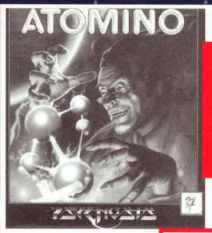
Kampfsystem ohne allzu komplizierte Zauberspruchkombinationen auskommt, denen man nur durch die Lektüre eines megakomplexen Handbuchs Herr werden kann. Dazu zählt auch das grafisch schöne Automapping, das den Weg aufzeichnet, den man zurückgelegt hat und auch kleine-



re Details anzeigt. War man an einem bestimmten Ort, darf man per Goto-Befehl auch sofort wieder an dieses Plätzchen zurück, ohne sich das teure Schuhwerk ruinieren zu müssen. Schon im Intro kann das Königreich an sich zu reißen begann. Nun sollt Ihr die Hexe natürlich stoppen, bevor sie tatsächlich den Thron besteigen kann. Im Intro zeigt es sich schon, was die Hexe alles leisten kann. Sie verwandelt sich grafisch toll animiert innerhalb weniger Sekunden in eine Fledermaus oder eine reizende Schönheit. Das tragische Schicksal König Richards wird ebenso toll dargestellt. Schwer verwundet wird er von den Hofzauberern in eine Art Tiefschlaf versetzt, und zwar solange, bis man eine Heilungsmöglichkeit gefunden hat. Die Wirkung dieses Zauberspruchs hält natürlich nicht unbe-

grenzt an, womit Eile vonnöten ist. Erfreulicherweise ist eine komplette Eindeutigkeit des Rollenspiels geplant, was sich sowohl auf die Texte als auch auf das Handbuch bezieht. Insgesamt wird das Spiel wesentlich komplexer als die beiden inoffiziellen Vorgänger ausfallen. Es wird ein Vielfaches an Schauplätzen und Monstern bieten, wobei es spielerisch jedoch userfreundlicher gestaltet werden wird. Ein erstes Probespielen überzeugte sogar mich, der ich eigentlich wenig mit Rollenspielen anzufangen weiß. Das Rollenspiel-Know-how wurde gezielt in diese Produktion eingebracht und mit neuen Ideen erfrischt. Zusätzlich nutzte man beispielsweise für das sehr schön anzusehende Intro mit Spielfilmcharakter das Wissen und das Grafiksystem aus The Legend of Kyrandia. Bislang sieht das Spiel auf alle Fälle schon toll aus. Wir können nur hoffen, daß die Umsetzung auf den Amiga recht flott vonstatten geht und wir noch vor Weihnachten mit einem neuen Rollenspielkönig für den Amiga rechnen können. Eine Anschaffung einer Festplatte kann ich auf alle Fälle schon heute empfehlen.

SCIENCE FICTION



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...

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.



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!



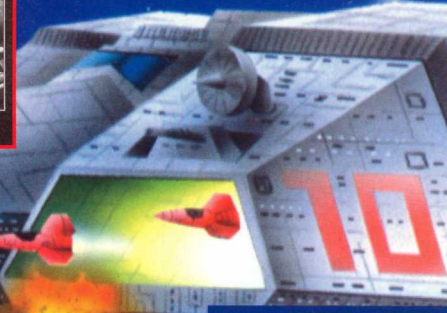
Predator 2
 Für den Predator ist das Umbringen seiner menschlichen Opfer ein absoluter Sport, für die Einwohner von Los Angeles ist es ein unvorstellbarer Alptraum. Für Leutnant Mike Harrigan ist es eine drackige Arbeit mehr, die getan werden muß.



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 !!

Die Geschichte der Patrizier-Schöpfer

ASCON - Die Story

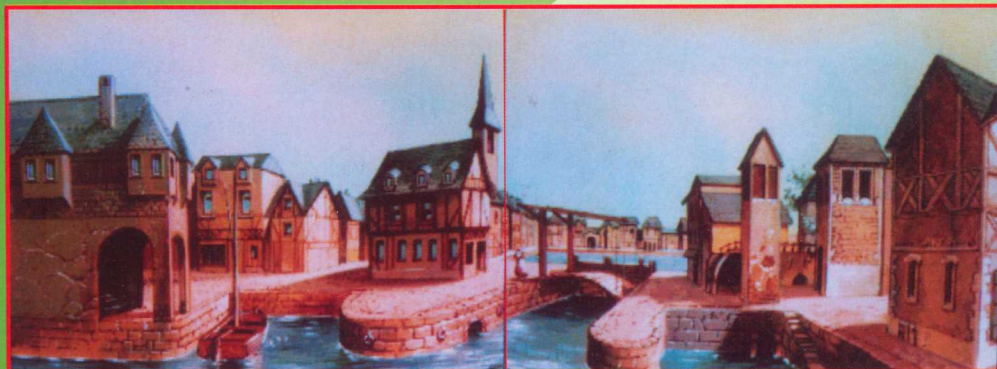
oder: Der Mut zum Erfolg

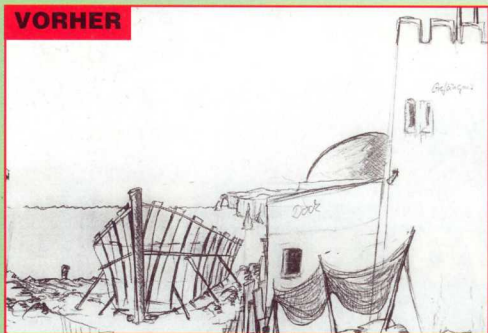
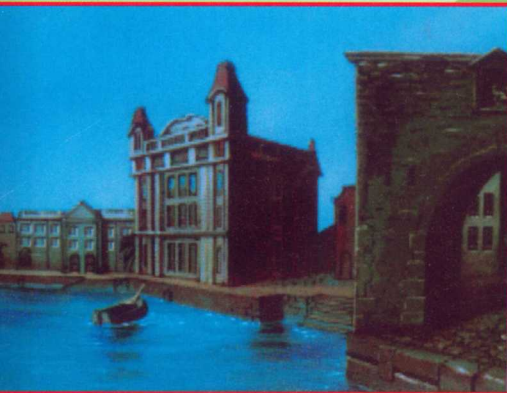
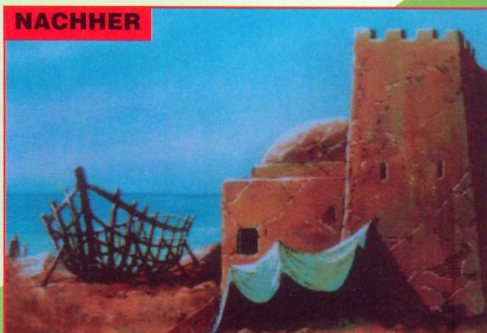
Monatelang führte 'Der Patrizier' die media control-Charts an. Nun kündigt sich endlich der Nachfolger an, für den Ascon niemand Geringeren als Ralf Glau, die deutsche Programmierlegende, gewinnen konnte. Aus diesem Anlaß wollen wir die Geschichte von Ascon Revue passieren lassen. ■ Von Hans Ippisch

DIE ASCON-STORY

Mit 'Der Patrizier' landete Ascon einen der größten Erfolge, den bislang eine deutsche Softwarefirma erzielen konnte. Die Verkaufszahlen bewegen sich mittlerweile in Dimensionen, die nur durch Spiele wie Bundesliga Manager Professional, Battle Isle, Turricon oder Historyline erreicht wurden. Dieser Erfolg kam natürlich nicht über Nacht, sondern war hart erarbeitet. Die Fäden zog dabei Holger Flöttmann, einer der erfahrensten Männer, den die deutsche Softwarebranche vorzuweisen hat. Begonnen hatte Holger Flöttmann im November 1986 als Grafiker bei der Firma

Rainbow Arts, die zu diesem Zeitpunkt gerade von Marc Alexander Ullrich gegründet wurde. Rainbow Arts entwickelte sich durch Spiele wie Bad Cat, Rock'n'Roll, Giana Sisters, Circus Attractions oder natürlich Turricon und Katakis zu einem der erfolgreichsten Softwarehäuser in Europa. Seit dieser Zeit kenne ich Holger auch persönlich. Immerhin saß er mit mir im Januar 1987 bei Sonopress, wo ich gerade mein erstes Spiel zu mastern versuchte, das seinerzeit bei Rainbow Arts erschienen ist. Er malte auch einige Sprites zu dem dritten Level dieses Spieles, dessen Namen ich aus BPS-rechtlichen Gründen nicht nennen darf.



VORHER

NACHHER


Holger verabschiedete sich nach Differenzen über die Produktpolitik mit Marc Ullrich und gründete die Firma Thalion. Dort schuf er zusammen mit Erik Simon das erste ernstzunehmende deutsche Rollenspiel, Dragonflight, und weiterhin die anerkannten Hits Chambers Of Shaolin oder Wings Of Death. Mit zu Thalion nahm er die Grafikerkollegin Monika Krawinkel, die auch heute noch dort arbeitet und bei RA die Grafik zu Bad Cat schuf. Rainbow Arts wurde in der Zwischenzeit zunehmend bedeutungsloser und ist nun ein Label von Softgold, einem der größten deutschen Unternehmen im Softwarebereich. Erst durch Flies oder Turrigan 3 versucht

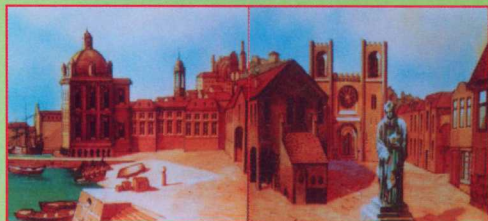
man nun wieder, an die ruhmreiche Vergangenheit als Label anzuknüpfen. Die dortigen Aktivitäten liegen mittlerweile hauptsächlich bei der Vertretung von SSI, Lucas Arts, Sir Tech oder Novalogic. Holger Flöttmann orientierte sich in der Zwischenzeit um und gründete nach einer längeren kreativen Pause die Firma Ascon, mit der er erneut den Angriff auf die Charts übernahm, wiederum in einem anderen Genre. Der Patrizier war ein extrem mutiger Versuch, das Genre Wirtschaftssimulation in Deutschland wiederzubeleben. Das Spiel wurde von der gesamten Presse als sehr gut eingestuft, an einen rechten Erfolg wollte außer Holger niemand so recht glauben.

Dazu sollte man auch wissen, daß Holger sehr viel riskierte, aber er hatte, wie man mittlerweile weiß, einen Bombenerfolg. Nun erscheint mit Elisabeth I. das lang erwartete Nachfolgeprogramm, das wir ein bißchen genauer unter die Lupe nehmen wollen.

ELISABETH I.

Mit diesem Titel wollen sie auf keinen Fall einen bloßen Aufgub von 'Der Patrizier' veröffentlichen. Dies ist alleine schon aus dem Grund unmöglich, weil mit Ralf Glau einer der profiliertesten Programmierer Deutschlands verpflichtet wurde. Ralf Glau programmiert schon seit Anfang der 80er Jahre und war einer der ersten, die eine Wirtschaftssimulation schufen. Unter anderem gehören die Titel Hanse, Vermeer, Yuppi's Revenge, Das Haus oder Das Magazin zu seinen Werken. Mit seinem neuen Titel will er eine Idee verwirklichen, die schon lange in seinem Kopf rumspukete, die jedoch erst mit den jetzigen Fähigkeiten der Computer umzusetzen ist. Auf historisch exakt

recherchiertem Hintergrund basiert diese Simulation für mehrere Spieler, die den Spieler in das alte England versetzt. Spielerisch wurde an alles gedacht, was eine moderne Wirtschaftssimulation braucht. Grafisch bietet das Programm einen verblüffenden Effekt. Die toll gezeichneten Grafiken ermöglichen es dem Spieler, einen Blickwinkel von 180 Grad zu haben. Per Scrolling werden die bis zu drei Bildschirme umfassenden Grafiken auf den Screen gebracht. Entwickelt wird das Spiel auf einem PC. So wie es derzeit aussieht, wird das Spiel ohne grafische Abstriche auf den A1200 konvertiert werden, alle anderen müssen sich mit einer nicht weniger beeindruckenden 32-Farben-Version zufriedengeben. Wer 'Der Patrizier' mochte, wird von Elisabeth I. begeistert sein. Sobald uns eine Demoversion vorliegt, werden wir Euch die ersten spielerischen Eindrücke in einem ausführlichen Preview mitteilen.



T3 TURRICAN III

DEVELOPMENT DIARY

VOLUME VI

Nicht weniger als sechs Monate arbeitete Peter Thierolf auf dieses Ziel, den letzten Teil des bislang in Deutschland einmaligen Entwicklungstagebuchs, hin. An dieser Stelle wollen wir ein kleines Resümee über das gesamte Diary und die Entwicklung ziehen.



dieser Form noch nicht. Aus dem Häuschen war schließlich Programmierer Peter Thierolf, als er davon hörte. An seiner Zustimmung hatte ich eigentlich auch nie gezweifelt. Monat für Monat spielte sich die Übergabe der Materialien in gleicher Form ab, die immer am letzten Wochenende eines Monats stattfand. Samstag nachmittags traf per Fax das Tagebuch ein,

während mich der Eilbote entweder Samstags oder Sonntags aus dem Bett klingelte und die neueste Demoversion vorbeibrachte. Am Schluß ließ sich der Eilbote zu dem Kommentar hinreißen, er würde am letzten Samstag im Monat nur für mich arbeiten.

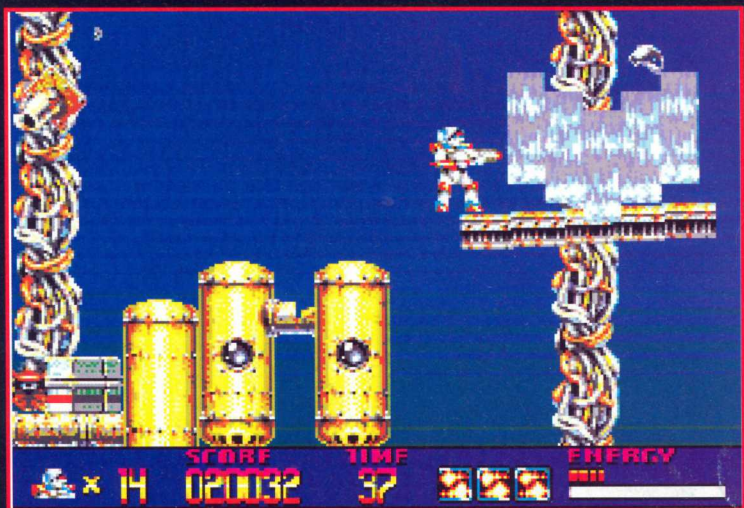
nahm. In der deutschen Computerpresse gab es dies bislang in

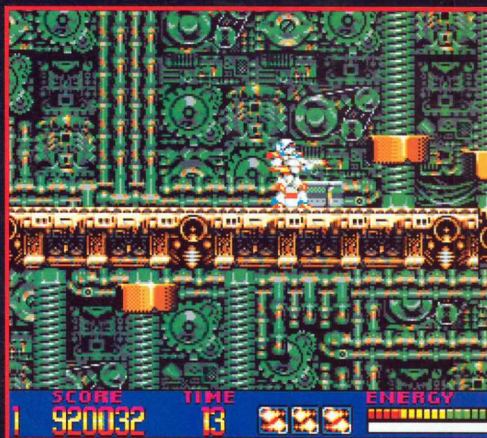
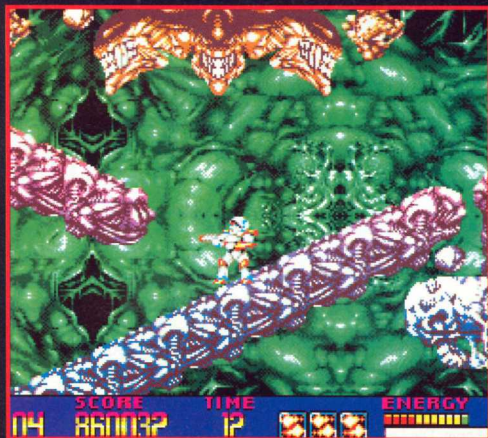
Aus der Sicht des Programmierers

Sechs Monate harte Arbeit lasse ich hinter mir liegen - die Entwicklungszeit für Turrican 3 neigt sich dem Ende zu. Der Abgabetermin ist erreicht, das Spiel fast fertig. Intro und Musiken sind komplett fertiggestellt und machen einen tollen Eindruck. Das Spiel wird am Ende der Entwicklung komplett durchgecheckt, die letzten Änderungen der Mega Drive-Version von Factor 5 werden in das Amiga-Programm übernommen und die allerletzten Bugs werden gesucht. Gemeinsam mit den Original-Entwicklern wird das Spiel begutachtet und noch vorhandene Ecken werden abgeschleift, die eine oder andere neue Detail-Idee wird ein-

Aus der Sicht der Redaktion

Der Name Turrican zählt in der Amiga-Branche zu den klangvollsten, die man finden kann. Als wir Ende Oktober letzten Jahres davon hörten, daß ein dritter Teil von Turrican entwickelt werden soll, waren wir absolut begeistert. Zufälligerweise war ich am Tage, nach dem das Fax in der Redaktion eintraf, nach Mönchengladbach unterwegs. Schläuerweise machte ich auch gleich einen Abstecher zu Softgold nach Kaarst, um einen Probeflug mit dem Comanche zu unternehmen. Während ich gerade mit dem Hubschrauber über die feindlichen Gebiete düste, hatte ich plötzlich den glänzenden Einfall, ein Entwicklungstagebuch zu Turrican 3 zu machen. Kristin Dodt von Softgold zeigte sich ebenso begeistert, womit das Tagebuch seinen Lauf





gebaut, um die Amiga-Version glänzen zu lassen. Und zum Abschluß stehen noch einige stressige Stunden Testspiel vor dem Entwicklungsteam. Da muß das Spiel erst noch beweisen, daß es jedem noch so abgedreht spielenden Spieler gewachsen ist und nicht etwa auf das Erforschen einer selten besuchten Level-Ecke mit einem panischen Guru antwortet.

Zu diesem sehr fortgeschrittenen Zeitpunkt wurde noch entschieden Welt 3 mit einem Parallax im gesamten Level, ähnlich zu Welt 4, auszustatten. Dazu muß die Vordergrundgrafik auf acht Farben reduziert werden. Der Aufwand ist nicht gerade klein, jedoch hat die komplett parallaxende Alien-Welt bei allen Betrachtern einen derart starken Eindruck hinterlassen, daß sich

wohl die Mühe lohnt, dem Spieler das Bestmögliche zu bieten. Ansonsten gibt es nicht mehr viel zu erzählen, die meiste Arbeit ist getan. Also bleibt mir nur noch die Hoffnung, daß alle Spieler mit Turrigan 3 für den Amiga den gleichen Spaß haben, den ich bei der Entwicklung hatte.

Ich bin mir sicher, daß auch weiterhin gute Spiele für den Amiga erscheinen werden. Gerade die Veröffentlichungen der neuen Amiga-Modelle, insbesondere des A1200, machen Mut. In England erscheinen bereits viele Spiele in speziellen A1200-Versionen, welche die Fähigkeiten der Maschine schon einigermaßen ausnutzen.

Also viel Spaß und viele Stunden mit Turrigan 3.

(Peter Thierolf/hi)

Nach sechs Monaten können wir Euch nun die fünf Welten von Turrigan 3 gesammelt präsentieren.

DIARY-FUTURE

Es ist vollbracht. Wir haben die komplette Entwicklung eines Amiga-Spiels von der Vertragsunterzeichnung bis zur endgültigen Fertigstellung begleitet. Die Entwicklung von Turrigan 3 begleitete zugleich die Entwicklung der AMIGA Games, die sich in dieser Zeit deutlich gewandelt hat. Unsere Philosophie ist es, den Lesern ihre Wünsche zu erfüllen. Nun ist es wieder an der Zeit. Euch nach Euren Wünschen zu fragen. Grundsätzlich ist das Entwicklungstagebuch auf eine tolle Begeisterungswelle gestoßen. Aus diesem Grunde werden wir diese Rubrik zu einer festen Einrichtung machen. Wir werden jedoch nicht mehr die gesamte Entwicklung eines Spiels begleiten, sondern in maximal vier Ausgaben die gesamte Entwicklung eines bekannten Projekts Revue passieren lassen. Welches Genre sollen wir als nächstes aufgreifen. Wollt ihr wissen, wie die Entwicklung eines Rollenspiels abläuft oder interessiert Euch der Nachfolger vom Eishockey Manager? Schlagt auf der Seite 81 nach und wendet Euch unter der Rubrik Teamwork an die Redaktion.

Kaum jemand dürfte den Amiga besser kennen als die Programmierergruppe Factor 5. Immerhin haben sie mit Katakis, R-Type, Turrican, Turrican II und BC Kid stolze vier Klassiker entwickelt. Vor kurzem haben sie die Entwicklung der Super NES- und Mega Drive-Versionen von Turrican abgeschlossen. Julian Eggebrecht und Thomas Engel sparen nicht gerade mit Kritik an den Konkurrenten.

Pop Tops.

GAMES IM BLICKPUNKT

Meinungsvielfalt ist angesagt! Wir wollen Euch nicht nur unsere eigene Meinung über die aktuellen Spiele bieten, sondern befragen jeden Monat Spiele-Profis zu den Top-Games.

Wing Commander

Lieblos und grauenvoll unbunt runtergerechnete Grafiken. Auf normalen Amigas hätte man eine Konvertierung lieber nicht versuchen sollen. Auf Turbo-Rechnern ergibt sich eine nette Geschwindigkeit, aber die Grafik ist auch dort scheußlich.



Flashback

Ein sehr innovatives Grafiksystem. Es macht bedeutend mehr Spaß als der Vorgänger. Die Jungs von Delphine sollten sich mit den Story-Designern von Lucasfilm zusammenschließen, denn dann könnten die ultimativen Adventures rauskommen.



Lionheart

Brillante Grafiken und stimmungsvolle Sounds, der Amiga kocht. Leider kommt die Spielbarkeit nicht an die Präsentation heran. Die Levels sind zu lang und abwechslungsreich, das Ganze spielt sich zu träge. Auf Spielekonsolen hätte Lionheart in dieser Form einen schweren Stand.



The Chaos Engine

Die Bitmaps haben wieder mal zugeschlagen. Fantastische Grafiken, guter Sound - insgesamt eine tolle Atmosphäre. Wer hätte gedacht, daß man so viel aus dem alten Gauntlet machen kann. Technisch Bitmap-Bros-typisch ziemlich mittelmäßig, dank des tollen Spiels stört das dezente Ruckeln aber kaum.



Lemmings 2

Hier wäre auf alle Fälle weniger mehr gewesen. Technisch und von den Ideen her sieht Lemmings 2 auf den ersten Blick toll aus - leider ist der Spieler mit der Fülle der Optionen oft überfordert. Trotzdem ist dieses Psygnosis-Spiel den Fans definitiv zu empfehlen.



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

BOMIC 06107 - 62067

und damit folgende Hersteller:

Audiogenic, Coktel Vision, Core Design, German Design Group, Grandslam, Infogrames, Interplay, Krisalis, Lankhor, Mirage, Ocean, Sierra, Team 17, Thalumus

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

Inserentenverzeichnis:

1A-Soft	39
ABC-Soft	19
Commodore	55
CompuTec Verlag	31, 37, 57, 59, 63, 75, 97
Dongleware	39
FDS	11
GTI	27
Guru X	73
Intersoft	17
Joysoft	35
KSK Schöneich	94
Microprose	2
Neuroth	99
Okay Soft	35
Pfister	69
Schneider	13
Selling Points	11
Soft & Sound	79
Softdreams	15
Softsale	75
Software 2000	95
Software Discount	51
Thalion	100

Atari Software

3 D Konstruktion Kid + Video DV	ANW	79,50	M 1 Tank Platoon DA	SIM	75,00
AH 23M Thunderhawk DV	SIM	49,50	Manchester United Europe DA	SPO	59,50
Airbus 320 DA	SIM	89,50	Maniac Mansion DV	ADV	64,00
Amperster DV	ROL	74,00	Mega lo Mania sehr gut DV	STR	69,50
Bat 2 gut DV	ROL	77,00	MagSports — 30 Sportspiele DA	SPO	65,00
Battel Command gut DA	SIM	58,00	Microprose Golf DA	SPO	74,00
Big Business DV	SIM	54,50	Mig 29 Superflugrum DA	SIM	87,00
Bundesliga Manager Prof. 2,0 DV	SPO	69,50	Monkey Island 1 sehr gut DV	ADV	69,50
Campaign DV	STR	65,00	Nam Vietnam DV	STR	67,50
Captain Planet DA	ACT	59,50	On the Road DV	SIM	59,50
Caslock gut DA	STR	69,00	Paritizer DV	STR	69,50
Civilization DV	STR	75,00	Pezifik Island gut DV	SIM	49,00
Dungeons Master + Chaos Strike Back DV	ROL	65,00	Platiguter gut DA	STR	58,00
Dynabusters + 4 Player Adapter DA	STR	62,50	Priflighter DA	ACT	59,00
Elvira 1 gut DV	ADV	69,00	Popolus 1 DA	STR	47,00
Elvira 2 gut DV	ROL	74,00	Popolus 2 DA	STR	69,50
Epic gut DA	SIM	67,00	Powermanger DA	STR	69,50
F-15 Strike Eagle 2 DA	SIM	74,00	Powermanger Data Disk 1.Weltkrieg DA	STR	39,50
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	75,00	Quest und Clory Sammlung DA	SAM	75,00
F-29 Retaliator DA	SIM	57,00	Railroad Tycoon DV	SIM	76,00
Face of Ice Hockey DA	SPO	62,50	Realms DV	STR	69,00
Face Gates of Down DV	ADV	69,50	Rings of Medusa + Invest + Transworld DV	STR	49,50
Final Fight DA	ACT	59,00	RoboCop 3 DA	ACT	59,50
Fire and Ice DA	ACT	62,50	Sensible Soccer 92/93 gut DA	SPO	62,50
Flight of the Intruder DA	SIM	75,00	Silent Service 2 DA	SIM	76,00
Formel one Grand Prix DV	SIM	76,00	Sim City + Popolus DA	STR	69,50
Goblins DV	ACT	62,50	Skull und Crossbones DA	ACT	59,00
Goods DA	ACT	58,00	Socket Stars 4 Spiele DA	SPO	62,50
Great Courts 2 DA	SPO	64,00	Kick off 2 Emlyn Hughes Soccer-Gazza 2-Microprose Soccer		
Hill Street Blues DV	ROL	59,50	Spirit of Adventure DV	ADV	59,50
Hook DV	ADV	62,50	Starbyte Supersoccer DV	SPO	59,50
Kaiser DV	STR	92,50	Stratego DA	STR	59,00
Kick of 2 + Player Manager + Final Wyrst DA	SPO	62,50	Team Yankee DV	SIM	69,00
Knights of the Sky DA	SIM	74,00	Tennis Cup 2 DA	SIM	69,50
Legend of Fairghall DV	ROL	69,50	Terminator 2 DA	ACT	59,50
Lemmings 1 + 100 Level oh no more DA	STR	69,50	Their Finest Hour (B.O.B.) gut DA	SIM	69,50
Lemmings 2 oh no more Data DA	STR	50,00	Turrican 2 DA	ACT	59,50
Loom DV	ADV	69,50	Utopia gut DV	STR	69,00
Lotus 2 DA	SPO	59,50	Wizner DV	SIM	62,50
Lotus 3 DA	SPO	55,00	Wrestle Mania DA	ACT	62,50

Atari Hardware

Joystick Gravix Ober sehr gut	HW	64,50	Laufwerk Extern 3,5 Abschaltbar DA	HW	189,00
Joystick Gravix schwarz sehr gut	HW	64,50	Maus Datoluxe Durchsichtig gut	HW	64,50
10 Spiele unserer Wahl gut vort.	SAM	165,00			

Amiga Hardware

Computer

Amiga 600 CPU 68000, 1 MB RAM, Maus, 3,5"-LW (880 KB), Kickstart 2.0	699,00	Amiga 1200 CPU 68 EC 020/14,18 MHz, 2 MB Chip-RAM on Board, Fast-RAM auf 8 MB erweiterbar, Maus, 3,5"-LW, Kickstart V 3.0, HD-AT-Bus-Controller, Platz für eine interne 2,5"-AT-Bus-Festplatte, incl. neuem AA-Chipset (alle bisherigen Auflösungen flimmerfrei in 256 Farben leuchtzeitig).	899,00
Amiga 600 HD 120 CPU 68000, 1 MB RAM, Maus, 3,5"-LW (880 KB), Kickstart 2.0, incl. 120 MB Festplatte	1545,00	Amiga 1200 HD 120 incl. 120 MB Festplatte	1699,00
Amiga 1200 HD 84 incl. 84 MB Festplatte	1499,00	Amiga 2000 CPU 68000, 1 MB RAM, Maus, 3,5"-LW (880 KB), Kickstart 2.0, Tastatur	1099,00
Amiga 600 HD 40 CPU 68000, 1 MB RAM, Maus, 3,5"-LW (880 KB), Kickstart 2.0, incl. 40 MB Festplatte	10 75,00	Amiga 2000 HD 120 / 3 MB incl. Controller, 120 MB Festplatte; 2 MB Romerweiterung	1999,00

Monitore

Commodore 10845 14" Farb-Monitor, RGB-TTL, RGB analog, Audio-Eingang/Video-Eingang (FBAS); Auflösung: 640 * 256; 640 * 512 Interlaced	497,00	Commodore 1960 14" Farbe; 640 * 480; 800 * 600; entspiegelt	899,00
Commodore 10845 schwarz	585,00	Mitsubishi EUM 1491A 14" Farbe; Multiscan analog; RGB-TTL; 0,28 mm Schritznoske; 15,6-38 kHz H-Sync; 45-90 Hz V-Sync; max. Auflösung: 1024 * 768	1275,00
		Der ideale Monitor zum Amiga 1200 / Amiga 1200 / Amiga 4000	

Flickerfixer

DOMINO - 32 K 72 Hz Flickerfixer bis max. 16 Farben Ausgang MiniSUBD 15 pol. / A 2000	725,00	Multi Vision 2000 Flickerfixer Ausgang MiniSUBD 15 pol. / A 2000	375,00
Commodore A 2320 Flickerfixer Ausgang MiniSUBD 15 pol. / A 2000	525,00	Multi Vision 500 Flickerfixer Ausgang MiniSUBD 15 pol. / A 500	397,00

2 MB für Amiga 600 / 1200 Memory Master (BSC) für PCMCIA Slot		4 MB für Amiga 600 A 1200 Memory Master (BSC) für PCMCIA Slot	397,00
			575,00

Diskettenreinigungs-Sat 3,5"			12,00
Maus - PAD			9,00
Maus - Halter			8,00

Bootsselector DFD: / DFI:			24,50
Bootsselector DFD: / DFI:			24,50
Bootsselector elektronisch			49,50

Computersoftware

Steffen Müller,

Boelckestr. 71, 8933 Lagerlechfeld

Tel: 082 32/64 09 Fax: 082 32/85 77

BTX: S.M. SOFT

1869 DV	Amigo PC	Harpoon 1.2.1 DA	STR	70.00	85.00	Space Quest 3 DV	STR	ROL	79.00	75.00
1869 (nur Amiga 1200) DV	STR	Harpoon Designer Serie DA	STR	49.00	49.00	Space Quest 5 sehr gut DV	STR	ROL	79.00	75.00
3 Konstruktio-Kid - Video DV	STR	Harpoon Editor DA	ZUS	47.00	49.00	Space Shuttle DA	SIM	69.50	97.00	79.00
3 Konstruktio-Kid 2.0 - Video Neu DV	ANW	Harpoon Mailer DV	STR	50.00	50.00	Spacedroid HD DOS oder Windows DV	SIM	69.50	97.00	79.00
680 Amiga Set DV	ANW	Heinold DV	ROL	69.00	75.00	Spirit of Adventure DV	STR	59.00	69.00	69.00
7 Colours DV	SIM	Hercules - Motion Disk 50	ROL	65.00	65.00	Starship Supercruiser DV	SPD	59.00	69.00	59.00
A-Train DV	SIM	HIS General Hand Manager DV	STR	59.00	59.00	Starship 2 DV	STR	54.00	69.00	59.00
Abstract Pictures DV	ROL	History Line 1991/1918 DV	STR	79.50	82.00	Stratopoda DV	STR	59.00	75.00	75.00
Abstract Pictures 2 + 15shr Neu DV	ROL	Hockey Manager Neu 4000 DV	ADV	62.50	75.00	Strika Commander gut Neu DA	SIM	85.00	85.00	35.00
Adams Family DA	SIM	Hoak DV	ADV	62.50	75.00	Strika Commander Speed Disk DA	ZUS	69.00	35.00	35.00
AH 73 in Thunderhawk DV	ACT	Hummus 2 DV	STR	55.00	75.00	Super Free DV	ACT	59.00	75.00	75.00
Airbase 2.00 DV	SIM	Indiana Jones 3 gut DV	ADV	59.00	65.00	Supertronic DA	SIM	69.00	69.00	69.00
Air Sea Superquest 5 Spielte DA	SIM	Indiana Jones 4 gut DV	ADV	79.50	87.00	Telemag 2 DA	SIM	69.00	69.00	69.00
Airbuds DV	STR	Indiana Jones 4 Action Game DA	ACT	55.00	67.00	Terminator 2 DA	SIM	69.00	69.00	69.00
Airbus 200 DV	SIM	Indianaopolis 500 DA	SPD	58.50	58.50	The Finest Hour (B.O.B.) gut DV	SIM	69.00	69.00	69.00
Aircraft Collection 1 DV	SIM	International Rugby Challenge DA	SPD	59.50	59.50	Time Solider 2 DA	ACT	62.50	69.00	69.00
Airline DA	SIM	Jagges 31 220 200 DV	SPD	59.50	59.50	Time Foxes DA	ACT	62.50	69.00	69.00
Amperstor DV	ROL	Jamaica Jambou Unteragent 2 DA	ACT	62.50	62.50	Tranzactica DV	SIM	59.00	69.00	69.00
Amperstor 2 DV	STR	Janoshan gut DV	ADV	79.50	79.50	Tristen Parball Digital Neu DA	SIM	69.50	75.00	75.00
Amperstor 3 DV	STR	Kaiser DV	STR	92.50	89.50	Tronik 2 DV	STR	57.00	69.00	69.00
Amperstor 4 DV	STR	K8B gut DV	ROL	69.00	69.50	TV Sports Baseball DA	SPD	44.50	44.50	44.50
Amperstor 5 DV	STR	Kick off 2-Player Manager + Find Winst DV	SPD	62.50	62.50	Ultima 7 DV	ROL	85.00	85.00	85.00
Amperstor 6 DV	STR	Kings Quest 6 DV	SIM	57.00	65.00	Ultima 7 Teil 2 DA	SIM	83.00	83.00	83.00
Amperstor 7 DV	STR	Kings of the Sky DA	SIM	85.00	85.00	Ultima 7 Teil 3 DA	STR	69.50	79.00	79.00
Amperstor 8 DV	STR	Kings of the Sky 2 DV	SIM	74.00	65.00	V-Fox Victory 2	STR	69.50	69.50	69.50
Amperstor 9 DV	STR	Knights of the Sky 2 DV	STR	69.50	79.00	Wings-Kingdoms of England 2 DA	STR	62.50	79.00	79.00
Amperstor 10 DV	STR	Knights of the Sky 3 DV	STR	69.50	79.00	Wings-Kingdoms 2 DV	STR	62.50	79.00	79.00
Amperstor 11 DV	STR	Knights of the Sky 4 DV	STR	69.50	79.00	Winxox DV	STR	69.50	69.50	69.50
Amperstor 12 DV	STR	Knights of the Sky 5 DV	STR	69.50	79.00	Wind DV	ADV	62.00	69.00	69.00
Amperstor 13 DV	STR	Knights of the Sky 6 DV	STR	69.50	79.00	Wind Veage DV	STR	62.00	89.00	89.00
Amperstor 14 DV	STR	Knights of the Sky 7 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander DV	SIM	75.00	69.50	69.50
Amperstor 15 DV	STR	Knights of the Sky 8 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 16 DV	STR	Knights of the Sky 9 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 2 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 17 DV	STR	Knights of the Sky 10 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 3 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 18 DV	STR	Knights of the Sky 11 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 4 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 19 DV	STR	Knights of the Sky 12 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 5 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 20 DV	STR	Knights of the Sky 13 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 6 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 21 DV	STR	Knights of the Sky 14 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 7 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 22 DV	STR	Knights of the Sky 15 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 8 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 23 DV	STR	Knights of the Sky 16 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 9 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 24 DV	STR	Knights of the Sky 17 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 10 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 25 DV	STR	Knights of the Sky 18 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 11 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 26 DV	STR	Knights of the Sky 19 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 12 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 27 DV	STR	Knights of the Sky 20 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 13 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 28 DV	STR	Knights of the Sky 21 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 14 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 29 DV	STR	Knights of the Sky 22 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 15 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 30 DV	STR	Knights of the Sky 23 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 16 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 31 DV	STR	Knights of the Sky 24 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 17 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 32 DV	STR	Knights of the Sky 25 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 18 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 33 DV	STR	Knights of the Sky 26 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 19 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 34 DV	STR	Knights of the Sky 27 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 20 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 35 DV	STR	Knights of the Sky 28 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 21 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 36 DV	STR	Knights of the Sky 29 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 22 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 37 DV	STR	Knights of the Sky 30 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 23 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 38 DV	STR	Knights of the Sky 31 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 24 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 39 DV	STR	Knights of the Sky 32 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 25 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 40 DV	STR	Knights of the Sky 33 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 26 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 41 DV	STR	Knights of the Sky 34 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 27 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 42 DV	STR	Knights of the Sky 35 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 28 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 43 DV	STR	Knights of the Sky 36 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 29 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 44 DV	STR	Knights of the Sky 37 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 30 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 45 DV	STR	Knights of the Sky 38 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 31 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 46 DV	STR	Knights of the Sky 39 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 32 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 47 DV	STR	Knights of the Sky 40 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 33 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 48 DV	STR	Knights of the Sky 41 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 34 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 49 DV	STR	Knights of the Sky 42 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 35 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 50 DV	STR	Knights of the Sky 43 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 36 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 51 DV	STR	Knights of the Sky 44 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 37 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 52 DV	STR	Knights of the Sky 45 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 38 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 53 DV	STR	Knights of the Sky 46 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 39 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 54 DV	STR	Knights of the Sky 47 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 40 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 55 DV	STR	Knights of the Sky 48 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 41 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 56 DV	STR	Knights of the Sky 49 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 42 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 57 DV	STR	Knights of the Sky 50 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 43 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 58 DV	STR	Knights of the Sky 51 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 44 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 59 DV	STR	Knights of the Sky 52 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 45 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 60 DV	STR	Knights of the Sky 53 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 46 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 61 DV	STR	Knights of the Sky 54 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 47 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 62 DV	STR	Knights of the Sky 55 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 48 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 63 DV	STR	Knights of the Sky 56 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 49 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 64 DV	STR	Knights of the Sky 57 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 50 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 65 DV	STR	Knights of the Sky 58 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 51 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 66 DV	STR	Knights of the Sky 59 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 52 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 67 DV	STR	Knights of the Sky 60 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 53 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 68 DV	STR	Knights of the Sky 61 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 54 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 69 DV	STR	Knights of the Sky 62 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 55 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 70 DV	STR	Knights of the Sky 63 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 56 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 71 DV	STR	Knights of the Sky 64 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 57 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 72 DV	STR	Knights of the Sky 65 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 58 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 73 DV	STR	Knights of the Sky 66 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 59 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 74 DV	STR	Knights of the Sky 67 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 60 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 75 DV	STR	Knights of the Sky 68 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 61 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 76 DV	STR	Knights of the Sky 69 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 62 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 77 DV	STR	Knights of the Sky 70 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 63 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 78 DV	STR	Knights of the Sky 71 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 64 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 79 DV	STR	Knights of the Sky 72 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 65 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 80 DV	STR	Knights of the Sky 73 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 66 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 81 DV	STR	Knights of the Sky 74 DV	STR	69.50	79.00	Win Commander English E 67 DV	SIM	69.50	69.50	69.50
Amperstor 82 DV										

Software für wenig Geld

Euer Taschengeld wurde noch immer nicht erhöht? Und nebenbei arbeiten wollt Ihr auch nicht? Tja, dann wird Euch bei Softwarekauf wohl nur die Auswahl zwischen diesen Programmen bleiben, die schon zum Preis von rund DM 5,- erhältlich sind.

SPIELEKISTE Nr. 267

World Trade Center II

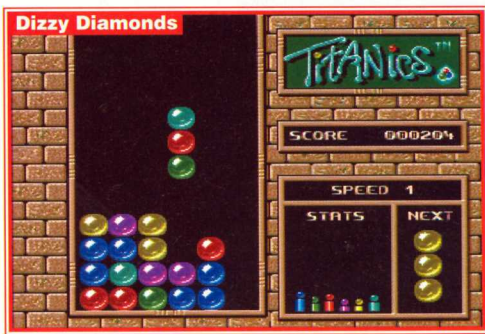
WTC II ist eine spannende Handels- und Wirtschaftssimulation für einen oder bis zu zehn Spieler. Alle haben das selbe Ziel: So schnell wie möglich Millionär werden. Aber viele Wege führen zum Ziel!

Eine ausführliche deutsche Anleitung liegt natürlich als File mit bei. Die Grafik ist bestenfalls zweckdienlich, was bei Spielen dieser Art aber nicht so ins Gewicht fällt. Hier sind die Strategien unter Euch gefragt. Da es sehr wenig Spiele gibt, die auch in etwas größe-

ren Gruppen gespielt werden können, lohnt sich ein Blick allemal!

Dizzy Diamonds

Bunte Diamanten regnen von oben herab und müssen mit dem Joystick farblich so dirigiert werden, daß möglichst immer drei gleiche zusammenkommen und damit verschwinden. Grafisch ist es recht nett aufgemacht, auch sonst finden Tetris- und Columns-Fans wenig zum Kritisieren. Daß man dergleichen schon x-mal gesehen hat, sollte man dem Autor nicht allzu sehr vorwerfen. Möglicherweise hast ja gerade Du noch keinen Columns-Ableger.



Euphorian

Es ist mal wieder soweit: Wieder einmal ist es ausgerechnet Deine Aufgabe, die Galaxis zu retten. Feindliche Eindringlinge können (der Himmel weiß warum) nur von Dir vernichtet werden. Ein Ballerspiel der üblichen Art. Die Grafik ist nicht einmal übel, den Sound kann man hören, der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen, obwohl man an manchen Stellen höllisch aufpassen muß, um nicht an ein Hindernis zu stoßen. Unmengen von Gegnern erleichtern die Aktion auch nicht.

Double Harry

Ein schönes, cursorgesteuertes Solitaire-Spiel. Die Grafik sieht recht nett aus, Sound ist nicht vorhanden - wozu auch. Etwas nervig ist lediglich die Cursor-

steuerung, aber dennoch werden Solitairefreunde gut bedient.

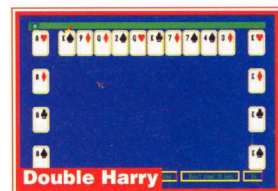
SPIELEKISTE Nr. 268

Downhill Challenge

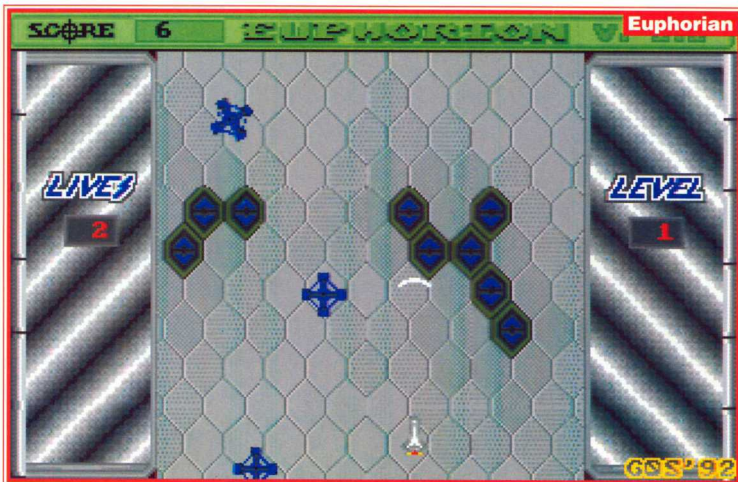
Sportliche Herrenabfahrt (ich hab auch keine Ahnung was das bedeuten soll, aber so steht es in der Anleitung!) am Skylar Mountain. Nach dem "Go" des Starters stürzt Du Dich todesmutig die Hänge hinunter und mußt dabei vielen Hindernissen ausweichen. Aber wenn Du mehr als fünfmal stürzt, wirst Du disqualifiziert. Die Grafik erzeugt keine Begeisterungsstürme, ist aber ausreichend, um Spaß aufkommen zu lassen. Dein Sprite gehorcht auch brav Deinen Befehlen (natürlich via Joystick), wedelt und springt und knallt natürlich des öfteren in die (reichlich vorhandene) Botanik. Zum Glück brauchen Sprites keinen Gips. Will man den Kleinen heil herunter bringen, braucht es schon sehr viel Geschick - sind doch die Bäume und Büsche wirklich hinterlistig gewachsen.

Turbo Raketti II

Und wieder einmal muß Du mit Deinem Gleiter durch ein gigantisches Höhlenlabyrinth. Dabei gehorcht Dein Gleiter nicht nur Dir, sondern auch den Gesetzen der Trägheit, der Masse und der Schwerkraft. Kommt mir zwar



höllisch bekannt vor, ist aber immer wieder gut! Obwohl bei Spielen dieser Art die Steuerung alles andere als einfach ist, geht sie nach einer Gewöhnungsphase gut von der Hand. Was allerdings nicht bedeuten soll, daß damit das Spiel einfach wird. Als Bonbons werden hier der Zwei-Spieler-Modus und eine sehr malerische, allerdings mir völlig unbekannte Sprache (finnisch?) geboten. Bedeutet "Paina Nappia" eventuell "Feuerknopf drücken"? Als wenn man mit der Steuerung nicht schon genug am Hals hätte, kann man natürlich noch seinen Gegenspieler suchen (auch keine leichte Übung) und vernichten. Eigentlich kommt das Game erst zu zweit so richtig auf Touren. Aber auch alleine kann es gefallen.



SPIELEKISTE Nr. 271

Blocks

Ein Denk- und Strategiespiel. In jedem der 25 Levels befinden sich farbige Steine, die durch "Aneinanderschieben" (mir ist kein besseres Wort eingefallen) zerstört werden.

Gemeinerweise gibt es in machen Levels eine ungerade Anzahl von Steinen und außerdem ist da noch eine recht knappe Zeitbemessung!

Ist es anfangs noch recht einfach, geben spätere Levels richtig "harte Nüsse" ab. Auch diese Spielidee habe ich schon einmal gesehen - allerdings viel teurer.

Grafik und Sound sind tadellos. Es erstaunt mich doch immer wieder, wieviel wirklich gute Spiele mit "AMOS" programmiert wurden.



SPIELEKISTE Nr. 272

Pipeliner

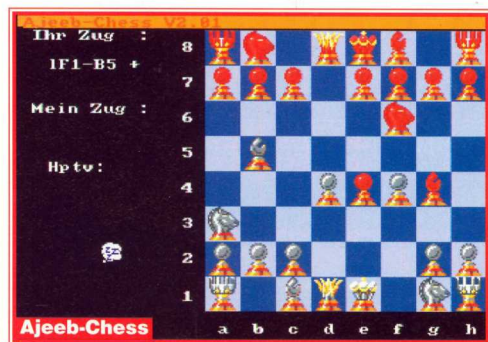
Spannendes und hektisches Spiel im "Pipeline"-Stil. Auch nicht gerade neu, aber immer wieder gut. Hier müssen unter Zeitdruck Rohrstücke so verlegt werden, daß sie eine möglichst lange Verbindung ergeben. Natürlich werden verschiedene Schwierigkeitsgrade (hütet Euch vor den schwersten!) und eine Highscore-

liste geboten. Die Grafik und der Sound verdienen noch ein besonderes Lob.

Ajeeb-Chess

Neueste Version einer sehr kleinen, aber doch recht spielstarken Schach-Version. In dieser Preis-

klasse ist es absolut konkurrenzlos. Die wenigen KByte kann wohl jeder noch auf seiner Diskette oder Festplatte entnehmen. Die Grafik ist ganz nett, Sound würde sowieso stören. Im höchsten Schwierigkeitsgrad neigt das Programm etwas zu einschläfernd



PD-Programme der Extraklasse

102 SPIELE + BOX
Ausgesuchte Spitzenreihe aus allen Bereichen in einer exklusiven Diskettenbox für 100 1-Disk
Viele der unten aufgeführten Spiele in diesem Paket enthalten! **NUR 99,90**

50 SPIELE
Unser heißestes Frühlingsangebot
Batterspiele, Jump & Run, 49,90
Brettspiele, und vieles mehr

**AB JETZT :
ALLE PD-DISKETTEN
3.80 DM !!**

MEGA 52
KOMPLETT NEU !!
Phytagoras, Skat, Emporos, Billard 3-D, Malefiz, Asteroid, und vieles mehr **69,90**

- Batterspiele**
- 01 Air Ace
 - 02 Cybernetix
 - 03 Head Games
 - 04 Drive Wars
 - 05 Lamatron
 - 06 Revenge
 - 07 SubAttack
 - 08 Command
 - 09 MiniBlast
 - 10 Xenon-Demo
 - 11 Asteroids
 - 12 FlySnuffer
 - 13 Amoeba
 - 14 Slot Cars
 - 15 Missile Com
 - 16 Alien Force

- Brettspiele**
- 17 Malefiz
 - 18 Risiko
 - 19 Schach
 - 20 Backgammon
 - 21 Memory
 - 22 ChinaChallenge
 - 23 Mah Jong
 - 24 Ashido
 - 25 Dame

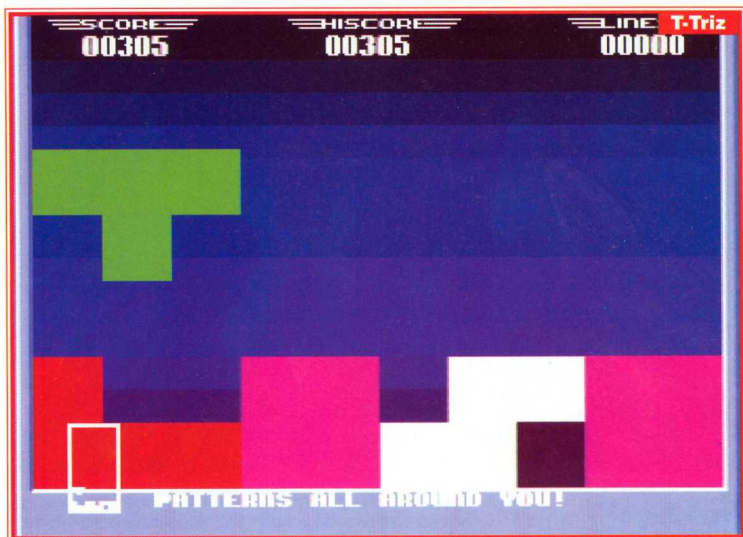
- Adventures**
- 26 Dragon Crave
 - 27 Catacomb
 - 28 Moria
 - 29 D. Crampfer
 - 30 Castle
 - 31 Zerg

- Kartenspiele**
- 32 SKAT
 - 33 Blue Moon (Patience)
 - 34 Spades (Doppelkopf)
- Andere Spiele**
- 35 Billard 3D
 - 36 Boing Demo
 - 37 Tetris
 - 38 Glueckrad
 - 39 Riskant
 - 40 Pacman
 - 41 DonkyKong
 - 42 Downhill
 - 43 AMastermind
 - 44 Metro
 - 45 Sea Lance (J-Boot Simulator)
 - 46 Car
 - 47 Battle Ship
 - 48 Miam Man
 - 49 Emporos (Handel)
 - 50 Megaball
 - 51 Senso Pro
 - 52 Diplomacy

- Anwendungen**
- A01 DRAWMAP (3D-Weltkarten zeichnen)
 - A02 Text Plus (Textverarbeit.)
 - A03 MATHE - Reflextest
 - A04 Super Dupur (Kopierprogr.)
 - A05 MED (Musikprogramm zum Sampeln, komponieren)
 - A06 Roadroute Deutschland (Entfernungsmesser)
 - A07 ÖKO Kochbuch

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

Kreuzten Sie Ihre Bestellung an, haben Sie diese Anzeig auf eine Postkarte und schicken sie an die nebenstehende Adresse!
Gegen einen frankierten Rückumschlag und 3,- in Briefmarken, senden wir Ihnen eine Katalogdiskette mit einem Vruschecker und einem Super-Spiel III!



langen Bedenkezeiten, aber dafür läßt es sich nicht so leicht austricksen. Schachfreunde werden nicht daran vorbeikommen.

T-Triz

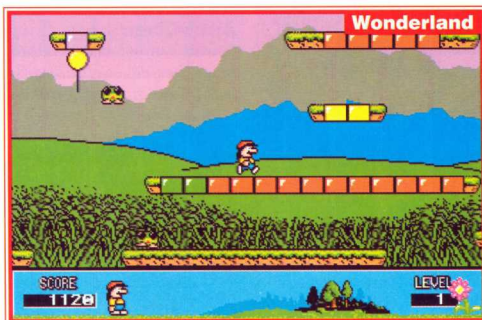
Hier kommt er endlich: Der tastaturgesteuerte Tetris-Klone für alle Kurzsichtigen! Riesige (!) Klötze müssen möglichst kompakt gestapelt werden. Bitte nicht wundern, wenn Euch der Boden entgegenkommt. Der Soundtrack ist ein echter Ohrwurm, das Scrolling butterweich, was wollt Ihr mehr?

SPIELEKISTE Nr. 274

Wonderland

Farbenfrohes Jump & Run mit fliegenden Bananen, Orangen und Erdbeeren, die eingesammelt werden sollten. Kröten, Frösche und Schlangen sind Euch weniger gut gesonnen, eine Berührung mit diesem Gelichter kostet ein Leben. Ach ja - fast hätte ich es noch vergessen - ganz nebenbei müssen auch noch Felder eingefärbt werden, ähnlich wie bei Skweek.

Es sieht richtig nett aus, und daß der Hauptdarsteller ein Zwilling von Mario sein könnte, ist alles andere als störend. Zudem ist das Game schnell und ausgezeichnet steuerbar. Auch "Profis" werden ihre helle Freude daran haben. Schon wieder ein Beweis für die



Flea 23

MOUSE			KEYS		
POWER	ANGLE	JUMP	POWER	ANGLE	JUMP

Basically, it's a medium distance workout for one hind or two.

Written with HiSoft Basic Pro, utilizing Charles VASSALLO's screen loader
by Jim Charlson (aka JeC) for JUMPDISK @1993

[Click Here](#)

Leistungsfähigkeit von "AMOS". Leveleditor? Aber natürlich!

Wizard Wars

Schönes Strategiespiel um einen Zauberer in seinem Zauberturm, der einen Dämon erschafft um die Behausungen seiner ebenfalls zaubernden Kollegen zu zerstören.

Bis zu fünf Mitspieler sind möglich, wobei der Amiga die fehlenden Kumpels übernehmen kann. Anfangs hat man allerdings mit einem Gegner mehr als genug zu tun!

Von der Grafik her erinnert es ein wenig an "Battle Isle", Sound habe ich keinen vernommen. Wem bei Schach zu wenig los ist, der ist mit "WW" bestens beraten.

Flea 23

Kleines, futuristisches Actionspiel aus dem 21. Jahrhundert, für einen oder zwei Spieler mit taktischem Geschick.

Recht verwirrend, aber witzig. Wenn die Ratte aufgeblasen wird (doch, doch!) ist das schon sehenswert. Einfach mal reingucken!

DeLuxe Hamburger

Nettes, aber hektisches Ballerspiel um eine Ketchup-Flasche, die von Burgern, Pommes, Shakes und Hot Dogs angegriffen wird. Nichts Überwältigendes, aber recht witzig gemacht. Einen gewissen Unterhaltungswert kann man dem Game nicht absprechen.

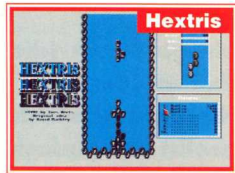
Es soll sogar Leute geben, die voll darauf abfahren!

SPIELEKISTE Nr. 277

Dreamventure II

Mendrag, der Magier, braucht Deine Hilfe! Sein kleines Land wird von einem Eisdämon bedroht; das halbe Land ist schon von einer dicken Eisschicht überzogen. Hier haben wir die weiterentwickelte Version eines spannenden Text-Grafik-Adventures vor uns, ganz in der Art des "Schwarzen Auges".

Die Ladezeiten lassen sich prima für einige wichtige Telefonate oder Einkäufe nutzen. Keine Angst - ich übertreibe etwas. Das



Game kann sich aber durchaus mit seinem großen Vorbild messen. Die Grafik ist liebevoll gestaltet, den Sound kann man hören und die Steuerung ist nahezu vorbildlich einfach. Die Geschichte wird sehr spannend und detailreich erzählt und vermittelt die richtige Stimmung. Sollte nun einer denken, ich würde das Game mögen, liegt er gar nicht falsch.

SPIELEKISTE Nr. 279

Eigentlich zeichnen sich Disketten der "Spielekiste" dadurch aus, daß sie auf allen Amigas einwandfrei funktionieren (ja - auch auf Deinem 1200er, Jörg), aber diesmal wird es nur unter OS 2.X korrekt funktionieren. Die Zeiten der guten Kick 1.3 scheinen nun endgültig ihrem Ende zuzugehen.

Muster von:

B*E*R*L*I*N PD
Bismarckstraße 64
1000 Berlin 20
Telefon: (030) 333 5425

Asteroids II

Ein weiteres, multitaskingfähiges Game aus der reichlich benutzten Asteroids-Schublade, mit vielen interessanten Features. Man kann nun endlich in brenzlichen Situationen in den "Hyperraum" verschwinden, was ein Leben retten kann. Leider haben die Gegner auch die Möglichkeit. Sonst kommt mir alles sattsam bekannt vor, wer Asteroids mag, wird den zweiten Teil lieben.

AHextris

Umsetzung eines älteren Unix-Spiels (xhextris) auf den Amiga, für einen oder zwei Spieler. Obwohl es sehr an "Columns" erinnert, bietet es durch die "Wabenkonstruktion" durchaus Abwechslung. Wer keinen Flickerfixer sein Eigen nennt, sollte sich schon einmal nach den Preisen für einen Blindenhund erkundigen, aber sonst ist das Game für alle zu empfehlen, die "Kommt von oben und muß einsortiert werden"-Spiele mögen. Daß man es zu zweit spielen kann, ist ein zusätzlicher Pluspunkt.

Minefield

Diesmal mußt Du "nur" Minen im Minenfeld suchen. Ausgerüstet mit einem Minendetektor mußt Du die biestigen Dinger lokalisieren und mit einer Flagge markieren. Wer einen PC (mit Windows) hat, weiß wovon ich rede. Ein kleines, einfaches Game, daß man aber immer wieder gerne hervorkramen wird.

WBTris

Schon wieder einmal etwas, das ganz nach dem nicht ausrottbaren Tetris aussieht. Nett gemacht, im flotten WB 2.0 Look. Da es voll multitaskingfähig ist, bietet es eine willkommene Ablenkung bei längeren Manövern auf der Workbench.

(rr)

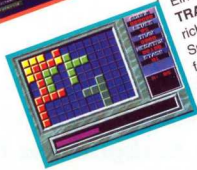


AMIGO! - das sind zwei Disketten
vollgepackt mit starken Spielen,
hilfreichen Tools und aktuellen
Informationen rund um den Amiga!

Der Inhalt dieser Ausgabe:



Als Leiter eines Nationalparks hat der Spieler die Aufgabe, den Bestand der **ELEFANTEN** sinnvoll zu hegen und zu pflegen. Dabei gilt es, verschiedene Aufgaben zu meistern, z.B. den Kampf gegen Wildtierre aufzunehmen, Touristenströme sinnvoll zu leiten, usw...



Ein besonders rasantes Spiel wartet mit **TRAX** auf seinen Meister. Fikne und richtige Entscheidungen werden vom Spieler in den unzähligen Levels gefordert, sonst ist das Spiel schnell zu Ende. Verschiedene Optionen im Spiel sorgen für die nötige Motivation, die Euch fesseln wird.

außerdem:

Chronik ist ein ganz besonderer Terminplaner, der sich auch als Lexikon gebrauchen läßt. Viele wichtigen Daten und Ereignisse aus der Vergangenheit können nach verschiedenen Kriterien abgerufen werden. Die Eingabe persönlicher Daten und Ereignisse vervollständigen die Datenbank.

Mit **Paperback** kann Papier beim Ausdrucken endlich sinnvoll genutzt werden. Das Programm bereitet Texte so auf, daß diese auf Vorder- und Rückseite gedruckt werden können und so nur die Hälfte an Papier benötigt wird.

Ab dem 11. Juni **NEU** im gut sortierten
Zeitschriftenhandel erhältlich.

AMIGO!
- der Freund für Deinen AMIGA!

für nur DM **19,80**

Jetzt **NEU** - in
umweltfreundlicher
Verpackung!

Habt Ihr Euch auch schon öfter über den heftigen Gebrauch von Fremdwörtern geärgert? Manche Berufsgruppen scheinen Fremdwörter geradezu für sich gepachtet zu haben. Wenn Ihr abends in der Kneipe gerade mal ein Fremdwort braucht, daß zwar nutzlos ist, aber Eindruck macht, so sei hier gesagt, daß der einzige Unterschied zwischen einem Chiropraktiker und einem Osteopath darin besteht, daß der Titel des Chiropraktikers länger ist. Dadurch ist der Osteopath entschieden im Vorteil. Da er einen kürzeren Namen hat, kann er sich die Praxis mit einem Kollegen teilen und auf diese Weise sowohl Miete, als auch das Rückgrat des Patienten halbieren. Ich gestehe ungern, wie alt ich wurde, bis ich herausfand, daß ein Gynäkologe ein Mediziner ist, der mit Frauen geheimnisvolle Dinge

treibt. Es gibt auch noch andere Leute, die mit Frauen geheimnisvolle Dinge treiben, aber ich habe noch nicht herausgefunden wie sie offiziell genannt werden. Weist Du was ein Proctologe ist? Nun, ich weiß es, doch dieses Thema wollen wir hier nicht erörtern. Hast Du schon einen Eläolith gesehen? Einem Toxalbumin ins kalte Auge geblickt? Hast Du auch die Nase voll von diesen Fremdwörtern? Dann bist Du der richtige Mann (die richtige Frau) für meine Mailbox. Also dann - wenn Ihr gerade nichts Besseres vorhabt, schreibt mir einfach ein paar Zeilen, wenn es sein muß auch mit Fremdwörtern. Ihr werdet doch irgendetwas zu sagen haben? Zudem würde ich diese Seiten ungern alleine machen.

(rr)

MOND

Hi Rossi!
 Erst einmal möchte ich Euch, wie so viele andere auch, loben. Ihr seid wirklich das beste Amiga-Magazin das ich kenne. Wobei wir auch gleich beim Thema wären! Ein gewisser "AJ" hat es wohl auf Eueren Verlag abgesehen, denn Ihr werdet da ganz schön beschimpft. Außerdem können die keine Kritik vertragen, denn wenn mal einer eine schreibt, wird er gleich ins Lächerliche gezogen. Und Spiele werden schon weit vor Ihrem Erscheinen getestet, also können die nur Demoversionen getestet haben, dementsprechend fallen auch die Bewertungen aus.
 Aber nun möchte ich Euch auch kritisieren. In der Ausgabe 3/93

war die Diskette ziemlich schlecht aufgeklebt. Ich mußte die ganze Vorderseite zerrupfen. Könnt Ihr nicht bei den einfachen Klebepunkten bleiben?
 Das CDTV ist gar nicht so schlecht, wie Ihr es immer macht. Auf der "Cebit" war es zumindest noch ausgestellt.

Andreas Trohnn

Woher die Jungs bisweilen Ihre Testmuster haben, ist uns auch des öfteren ein Rätsel. Allerdings halte ich es für übertrieben, gleich an Hochverrat zu denken. Warum sie uns nicht mögen (das haben wir auch schon bemerkt) ist uns auch nebulös. Aber was soll's! Was stört es den Mond, wenn ihn die Hunde anklaffen (alte chinesische Weisheit!). An der richtigen Melange des Klebers arbeiten wir noch. Er

soll ja die Diskette sicher an überstürzter Flucht hindern, gleichzeitig soll aber das gute Stück auch ohne Sachschaden lösbar sein. Gib uns da noch eine Chance.

Eigentlich wäre das CDTV ja gar nicht einmal so desolat, aber ich kann mich des Eindrucks nicht verwehren, daß das Gerät schon dahingeschieden ist, ehe es richtig das Licht dieser grausamen Welt erblickte.

ANTI

Hi Rossi!

Daß Ihr die beste Amiga-Zeitschrift seid, brauche ich ja gar nicht mehr zu sagen. Das wißt Ihr ja schon. Also komme ich gleich zu meinen Fragen.

1. Hast Du eigentlich sehr unter

Deinem Chef zu leiden?

2. Sind die Anzeigen von den Softwareläden vertrauenswürdig oder kann man statt eines Originals auch mal eine Raubkopie bekommen, für die man dann DM 50,- bezahlt hat?
 So, das war's auch schon.
 P.S. Hättest Du Lust in unseren Anti-Konsolen-Club einzutreten? Dort zertrümmern wir jeden Monat ein Mega Drive und ein SNES. Macht echt Spaß!

Ugly Kid Joe

1. Natürlich nicht! Zudem kann ich hier auch nicht die Wahrheit schreiben, da ich meinen Job ganz gerne noch ein Weilchen behalten täte.

2. Das kann ich mir nun aber auch in meinen wildesten Phantasien nicht vorstellen.

P.S. So langsam kann ich derglei-

chen wirklich nicht mehr hören. Du könntest in meinen Anti-Antis-Club vorbeikommen, den ich wohl bald gründen werde. Dort verprügeln wir dann Leute, die ständig etwas zertrümmern wollen. Das könnte ich mir inzwischen echt spaßig vorstellen.

FREIZEIT

Hi Rossi!

Eure Zeitschrift ist wirklich toll. Nur eine Frage hätte ich an Dich:

Was machst Du eigentlich in Deiner Freizeit? So, das war's, macht weiter so und ich werde Eure Zeitung für immer lesen. Viel Erfolg in der Zukunft:

Ciao - Euer treuer Leser
Matthias Riedel

Freizeit? Ich wollte im Lexikon nachsehen was das ist, aber die Seite, auf welcher das stehen müßte, wurde herausgerissen. An deren Stelle befand sich ein Zettel mit der Aufschrift: "Wehe!"

Daß Du unsere Zeitschrift immer (!) liest ist zwar recht nett von Dir, aber uns wäre es doch bedeutend lieber, wenn Du sie immer kaufen würdest!

STANDARD

Johudeldiöduedel!

Hast Du Dir eigentlich schon einmal Deine Briefe genauer angeschaut, Rossi? Irgendwie sind die fast alle nach einem Schema getippt worden. Beginnen wir mal mit dem einleitenden Gruß: "Hallo Rossi" ist da der Standardsatz, ab und zu wird aus dem "Hallo" ein "Hi", oder aus "Rossi" ein "Amiga Games". Boa-ey is dat abwechslungsreich! Gut - man braucht ja nicht Extravagantes stundenlang erarbeiten, aber selbst ein "Yoho" kann das Ganze schon auflockern. Wo Du doch gerade der beste Anruf- ähh Briefbeantworter der deutschen Magazinszene bist, müßtest Du das doch einsehen, gelle? Egal - weiter geht's. Nun folgt mein Lob an Dich oder die ganze Redaktion, verbunden mit "tolle Coverdisk" oder einem Vergleich, wie gut Ihr seid oder Euch seit der Erstausgabe gesteigert habt. Okay, es ist zwar berechtigt,

aber habt Ihr das nötig? Um das Gelobe zu vertuschen, kommen noch ein bis zwei Fragen dazu. Das ist fast wie bei einem "Letter-Construction-Kit". Genial! So, nun habe ich genug geschrieben und gemeckert. Briefe dürfen nicht zu lang sein; schließlich wollen noch andere mit in die Mailbox.

Mit freundlichem Dingsbums:
Otto Assmann

Ich wundere mich auch schon die ganze Zeit, warum meistens nur Briefe nach dem gleichen Strickmuster ankommen. Aber man darf offensichtlich nicht zu anspruchsvoll sein. Immerhin gibt es noch löbliche Ausnahmen. Allerdings muß ich zugeben, daß ich mich doch wundere, warum ausgerechnet in dieser Zeitschrift keiner ein Anliegen hat, daß Grund für eine heftige Diskussion im Leserforum geben würde. Ich vermisse das! Gebt's mir! Muß ich Euch erst bestechen?

DIES UND DAS

Yo Rossi!

Nun, da bei Dir Briefkastenunterkühlung eingetreten ist, sehe ich mich dazu ausgewählt, selbigen wieder aufzutauen.

Die üblichen Lobereien lasse ich lieber weg, weil ja jeder so etwas faselt, in der Hoffnung abgedruckt zu werden. Wenn mir Euer Magazin nicht gefallen würde, dann wäre ich ja wohl kaum bis zu der vierten Ausgabe in diesem Jahr gekommen. Mal was zur Umwelt: Ist das etwa Hochglanzpapier, was Ihr da verwendet? Also näää! Ich hätte mal etwas zu sagen, zu dem Brief von Larry. Du hast schon recht, wenn Du meinst, daß die meisten Games zu teuer angeboten werden. DM 40 bis 50 wären eine gute Preisklasse. Also ich als 17-Jähriger würde das Geld schon ausgeben! Da ich seit vier Jahren auf dem Amiga-Sektor tätig bin, ließ es sich nicht vermeiden (hää?), daß einige hundert "Sicherheitskopien" bei mir herumfliegen. Zu dieser Zeit war ich noch aktiver Swapper und hatte Verbindungen zu Crackergruppen. Nun muß ich Rossi Recht geben, denn bei mir war es genauso, wie er sich in seiner Antwort ausdrückte. Ich hatte die

Games nur aus Geltungssucht um andere damit zu beeindrucken. Tatsächlich hatte (habe) ich immer nur an drei bis fünf aktuellen Games aus dieser Sammlung wirklich Interesse. Doch dann flaute alles ab und ich verlor die Lust am Zocken. Heute habe ich nur noch ca. 20 "Sicherheitskopien".

Doch nun zu etwas ganz anderem:

1. Haben es die Leser endlich gerafft, daß Ihr die Previews von den Softwarefirmen gestellt bekommt und Euch nicht einfach welche aussuchen könnt?
2. Könnt Ihr nicht ein anderes ZENSIERT-Zeichen einführen?
3. Ich lese auch noch andere

MUTTERFREUDEN

Sehr geehrter Herr Rosshirt, als mittelalterliche Mutter eines 14jährigen Computerfreaks kann ich mit den üblichen Leserbriefen wohl nicht ganz mithalten. Aber ich habe ein ernsthaftes Anliegen. Obwohl Sie sich auf Games spezialisiert haben, hoffe ich, daß Sie mein Problem nachvollziehen können.

Der Knabe hat einen Amiga und kauft sich alle möglichen Computerzeitschriften, die ganz schön ins Geld gehen. Ihre hat sich zwar als die Beste entpuppt, aber alle besprechen nur Spiele! Ist ja auch Ihr gutes Recht, nur die Schulnoten tendieren in die hohen Ziffern und hilfeschend kommt man auf den Gedanken, die teure Technik vielleicht streckenweise für sinnvolle Übungsprogramme zu mißbrauchen.

Leider sind die Schulbuchverlage noch im Dornröschenschlaf oder habe ich in der falschen Gegend danach gesucht?

Meine Fragen an die Herren Redakteure:

Glauben Sie wirklich, daß die Jugend nur Spieletests lesen will?

Haben Sie Ihre Zielgruppe so genau studiert?

Warum machen Sie nicht regelmäßig mal eine Seite (oder mehr)

Tests für Schulsoftware oder ein Sonderheft zum Thema?

Geplagte Eltern würden es Ihnen danken und vielleicht auch ein paar Lehrer.

Mit wenig Hoffnung, daß Sie bis zum Ende durchgelesen haben, aber dennoch freundlichen Grüßen:

Monika Beiß

Liebe Frau Beiß,

natürlich wurde Ihr Brief (genauso wie jeder andere) bis zum Ende von mir durchgelesen.

Lernprogramme, die auch noch Spaß machen, sind wirklich so häufig wie die Zähne einer Henne. Am besten sollten Sie noch mit den Produkten der "Green Line" bedient sein, die Sie in jedem guten Softwareladen finden können.

Die Kids haben heutzutage sehr viel Streß, da geht es ihnen nicht anders als den Erwachsenen. Wir sehen unsere Aufgabe darin, ihnen ein Magazin zu liefern, daß Spaß macht und sie über Spiele informiert. Wir sehen an Spielen auch nichts Negatives. Um Leistung erbringen zu können, ist es auch wichtig sich zu entspannen und abzuschalten - z.B. bei einem guten Spiel. Für die sog. "ernsthaften" Anwendungen gibt es andere Magazine. Unseren Verkaufszahlen nach können wir damit gar nicht so falsch liegen.

Spiele verhindern auch nicht zwangsläufig gute Noten. Bei vielen Spielen werden logisches Denken und das Finden richtiger Entscheidungen gefördert. Aber wie bei allem, kommt es auch hier auf die richtige Dosierung und den Umgang damit an. Unsere Daseinsberechtigung besteht darin, unsere Leser vor Fehlkäufen zu bewahren. Den erhabenen Zeigefinger würden uns die Kids eh nicht abkaufen.

Leider ist dieses Thema viel zu umfangreich, um auf diesen Seiten abgehandelt werden zu können. Ich stelle mich aber gerne für eine weitergehende Unterhaltung zur Verfügung, die dann allerdings via Post ausgetragen werden sollte.

Spiele-Magazine. Hat das irgendwelche Nachwirkungen, wenn man zuviel davon liest?

4. Kennst nicht zufällig jemand einen neuen Spitznamen für den Atari?

5. Könntet Ihr nicht mit Eurem Laden nach Aachen ziehen? Das wäre für mich einfacher?

6. Die Poster sind echt gut gelungen und auch so schön groß. Doch nach mehrstündigem Betrachten fällt mir immer auf, daß da ein etwas zu groß geratenes Logo mit drauf ist!

**Dat waret erstmal....
See ya: KPMC**

Jungs - nun seid mal ehrlich. Die Games, die Ihr wirklich braucht, könntet Ihr doch auch als Originale kaufen - oder? Wenn Ihr etwas wartet, bekommt Ihr die Games fast immer als Sonderangebot von verschiedenen Händlern angeboten. Das wäre dann doch eine prima Gelegenheit, Eure Copys gegen etwas Legales einzutauschen. Zudem hätte es noch den Vorteil, daß wenigstens da noch Geld in die Kassen der Softwarehäuser fließt.

Auch wenn manche es nicht wahrhaben wollen, die machen Spiele nur um Kohle zu scheffeln. Wenn die kein Moos bekommen, werden die aufhören, noch etwas für Eure Freundin zu entwickeln! Das mag nun spießig klingen, aber so ist das Leben! Wenn Ihr der Meinung seid, ich würde auf den Pfaden des Holzweges lustwandeln, laßt es mich wissen - ich habe immer einen offenen Briefkasten.

Doch nun zu Deinen Fragen:

1. Ich fürchte, das wird noch einige Zeit dauern.
2. Warum sollten wir? Sollten wir wirklich? Wie sollten wir? Was sollten wir? Was soll's?
3. Nur AMIGA Games ist frei von Nebenwirkungen, leicht verdauulich, vitaminreich, hautsympathisch, schmuseweich, porientief rein und erzieherisch wertvoll.
4. Ist es nun nicht langsam genug? Könnt Ihr das arme Teil nicht in Frieden sterben lassen?
5. Abgesehen davon, daß wir nicht nach Aachen ziehen wollen, wissen wir auch gar nicht wo das liegt. Habt Ihr da genug Parkplätze, Kneipen, Mädels?
6. Eigentlich wollten wir das Logo noch größer machen, aber da wir befürchten, damit etwas penetrant zu werden, lassen wir

A500+

Ich habe mir bis jetzt jede Ausgabe Eurer Super-Zeitschrift geholt. Ich war zunächst ganz erschrocken, als ich das veränderte Outfit der Ausgabe 3/93 sah. Nachdem ich mir das Heft genauer angeguckt habe, stellte ich fest, daß Ihr jetzt die Besten seid.

Auch ich habe aber noch drei Fragen:

1. Warum laufen auf meinem A500+ so viele ältere Spiele nicht? Gibt es eine Möglichkeit das zu verhindern?
2. Bitte schick mir eine Liste, wo ich PD-Software kaufen kann. Ich habe bei mir in der Gegend noch kein entsprechendes Geschäft gefunden.
3. Ich habe gehört, daß Raubkopien legalisiert werden sollen. Stimmt das?

Tschüß - und macht weiter so: Danny Coenen

1. Einige ältere Spiele weigern sich mit einer Kickstart zu laufen, die höher als 1.3 ist. Wenn Du Dir aber die Kickstart 1.3 und eine Umschaltpatine besorgst (sollte höchstens DM 80,- kosten) wird das Problem nicht wieder auftauchen.
2. Da wir eigentlich nie in Jülich sind (verpassen wir da was?), kennen wir dort leider auch keinen Laden. Aber am Ende unserer PD-Seiten findest Du immer eine Bezugsquelle. Dorthin kannst Du schreiben, die haben auch noch andere, als die dort vorgestellten Disketten.
3. Glaubst Du auch noch an den Osterhasen und an alles andere was man Dir erzählt? Das ist natürlich Quatsch!

es bei der (vergleichsweise) lächerlichen Größe.

KRITIK?

Hallo Rossi,

da Ihr nicht den Mut hattet, meinen ersten (kritischen) Brief zu veröffentlichen und anscheinend noch an Briefmangel leidet, schreibe ich Euch einen zweiten.

Lob? Naja, schon deutlich besser als früher, vor allem die Bewertungskästen. Die Frage, was Ihr mehr behandeln solltet, läßt sich leicht beantworten. Von ALLEM mehr! Besonders von Mixed und Inside News. Mehr Tests, mehr Interviews! Eure Bewertungen werden so langsam kritischer (gut so!). Ein Flop des Monats fehlt noch. Wie wäre es mit einer Vorstellung der Mitarbeiter? Bisher könntet Ihr statt mit "IM" und "WG" gleich mit "XX" unterschreiben, weil Euch eh keiner kennt.

Ach ja, der nächste der schreibt, er habe (im Jahre '93) kein ganzes Megabyte in seinem alten 500er, für den sollten wir doch eine Erweiterung spenden, oder? Ich gebe gerne fünf Mark, für DM 49,- bekommen wir eine.

Special Greetings an "hi", der sich königlich darüber aufgeregt hat, daß ich in einem Gespräch mit ihm auf der WOC 92 die AG als "ganz nettes Hefchen" bezeichnet habe.

**Mit freundlichen Grüßen:
Hannes Gnad**

He - von Deiner Kritik ist nicht mehr viel übriggeblieben. Wir fühlen uns geschmeichelt! Am Rest werden wir weiterhin arbeiten - und wie Du schon gemerkt hast, tut sich was.

Warum wollt Ihr uns eigentlich immer sehen? Hilft es Euch, wenn Ihr unsere Gesichter kennt? Ich steig da nicht durch! Eigentlich finden wir das auch gut so, da wir ungern auf der StraÙe angemacht werden.

Mir ist es sowieso ein Rätsel, wie man einen Amiga ohne Speichererweiterung haben kann. Selbst wenn man nur darauf spielen will, ist ein MB heute schon Usus. Am Geld kann es nicht liegen, da die Dinger wirklich echt preiswert geworden sind.

"hi" habe ich Deine Grüße ausgerichtet, er hat sich auch darüber köstlich aufgeregt. Wie kannst Du dem Guten aber auch Sätze wie "nettes Hefchen" an den Kopf werfen. Wir brauchten einige Tage, bis wir ihn wieder so

weit hatten, daß er sich in die Öffentlichkeit wagte. Schreib doch einmal, daß er der leitende Red. eines tollen Mags ist, er braucht das!

COPY

Hallo Rossi!

Zu dem Leserbrief "Copy" in der Ausgabe 4/93 muß ich Dir zu Deiner Antwort recht geben. Das Problem ist nicht die teure Software, die einen zum Raubkopieren zwingt, sondern die Einfachheit. Wenn man gute Beziehungen hat, hat man ein Game schon vor dem Erscheinen. Einfach kopieren - fertig! Ich war auch einer von diesen. Doch dann bin ich auf einen Trick hereingefallen. Wenn Dir der Name "Tanja" etwas sagt, weißt Du schon worauf ich reingefallen bin. Ich bin seither vom Copy-Fieber gerettet und habe (fast) nur noch Originale. Und Du hast recht. Auch ich hatte Unmengen von Raubkopien und wußte oft nicht was auf den Disketten drauf ist oder was für ein Spiel das ist. Jetzt ist es endlich vorbei! Ich habe keine Freude mehr! Hahaha, nur ein Scherz.

Soviel dazu.

Darf man Eure Demo-Disk eigentlich in eine PD-Serie aufnehmen?

Ich lese jetzt nur noch Eure Zeitschrift. Vorher habe ich immer den xxx gelesen, doch Eure Zeitschrift scheint immer schneller immer besser zu werden.

**Mit freundlichem Amiga-Gruß:
Mr. Unlesbar**

Wieder einmal scheint mir etwas entgangen zu sein. Auf welchen Trick bist Du hereingefallen? Zwar sagt mir der Name Tanja etwas und auch ich bin auf die hereingefallen, aber das scheint doch eine andere Geschichte zu sein. Klärt mich auf!

Bei unserer Demo-Disk liegen die alleinigen Rechte beim betreffenden Softwarehaus. Eine Verbreitung über eine PD-Serie bedarf deren Genehmigung. Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, daß sich die Jungs sehr dagegen sträuben werden.

Es freut uns immer wieder, wenn Ihr bemerkt, daß wir ständig versuchen uns zu verbessern.

W-1000 Berlin 21
 Oldenburger Str. 44
 Ecke Waldenstrasse 7
 Tel.: 030/3942921
W-1000 Berlin 45
 Osdorfer Str. 13
 Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
 Boxhagener Str. 23
 Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
 Rodenberger Str. 6
 Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
 Ringstr. 8
 Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
 Beethovenstr. 57
 Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
 Beim Schump 21
 Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
 Sternstr. 8
 Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
 Wakenitz Str. 7
 Tel.: 0451/794345
W-2900 Oldenburg
 Edewechter Land Str. 47
 Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
 Braunschweiger Str. 104
 Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
 Eichelkamp 5
 Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
 Holwedestr. 10
 Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
 Ahrensstr. 11
 Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
 Hainstättenerweg 23
 Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
 David-Hilbert-Str. 2
 Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
 Lange Str. 81
 Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
 Essenstr. 1
 Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
 Hamstr. 20
 Tel.: 02131/278967
W-4050 München
 gladbach
 Neusser Str. 210
 Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
 Ullrichstr. 2-4
 Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
 Kölner Str. 485
 Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
 Friedrich-Ebert-Str. 93
 Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
 Essener Str. 8
 Tel.: 02041/1973
W-4300 Essen 1
 Molkh Str. 36
 Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
 Delle 47
 Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
 Dortmund Str. 31
 Tel.: 0236/1491239
W-4400 Münster
 Ferdinandstr. 8
 Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
 Auf dem Thie 8
 Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
 Petersberger Wall 17
 Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
 Kanonenstr. 9
 Tel.: 0340/213109
W-4600 Dortmund 50
 Stockumer Str. 420
 Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
 Hermer Str. 383
 Tel.: 0234/531018

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 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 OMB 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 OMB 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, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

W-4800 Bielefeld
 Friedenstr. 7
 Tel.: 02041/1973
W-4300 Essen 1
 Molkh Str. 36
 Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
 Delle 47
 Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
 Dortmund Str. 31
 Tel.: 0236/1491239
W-4400 Münster
 Ferdinandstr. 8
 Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
 Auf dem Thie 8
 Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
 Petersberger Wall 17
 Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
 Kanonenstr. 9
 Tel.: 0340/213109
W-4600 Dortmund 50
 Stockumer Str. 420
 Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
 Hermer Str. 383
 Tel.: 0234/531018

W-5840 Schwerte
 Friedenstr. 7
 Tel.: 02304/2813
W-5800 Köln 1
 Tel.: 0201/121806
W-5000 Köln 1
 Von-Verth-Str. 20-22
 Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
 Markenschilden Weg 24
 Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
 Zuckerbergstr. 21
 Tel.: 0651/40352
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-6650 Schwerte
 Karlsruher Str. 4
 Eingang La Baulé Platz
 Tel.: 0641/15142
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. 2
 Tel.: 06232/49107
 Fax: 06232/49108
 Volker Franz
W-6750 Kaiserslautern
 Fabrikstr. 32
 Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
 Alleestr. 3
 Tel.: 06331/75150
W-6800 Mannheim
 Jungbusch Str. 3/
 Ecke Luisenring
 Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
 Straßburger Str. 45
 Tel.: 0711/87408
O-7003 Leipzig
 Dreilindenstr. 17
 Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
 Lessingstr. 5
 Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
 Lehener Str. 24
 Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
 Kreuzstr. 104
 Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
 Reichenbachstr. 33
 Tel.: 089/2021285
W-8134 Pocking
 Schöllberg 27
 Im Bahnhof Posenhofen
 Tel.: 08157/4088
W-8520 Erlangen
 Lange Zeile 82
 Tel.: 09131/26658
W-8630 Coburg
 Kasernenstr. 26
 Tel.: 09561/63831

W-8700 Würzburg
 Bergeneckergasse 2
 Tel.: 0931/12990
W-8960 Kempten
 Kronenstr. 33
 Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
 Uhlenstr. 20, Tel.: auf Anfrage

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

**Aktuelle
 Preisliste
 anfordern!
 Lieferung
 ab DM 50,-
 versand-
 kostenfrei!**

SOFT & SOUND Versandzentrale, Reithelstr. 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

COPY II

Hi Rossi!

Ich kaufe mir die AG seit der Ausgabe 10/92 und ich muß sagen, daß sie von Mal zu Mal besser wird. Die Idee ein Poster in Euer Mag zu machen fand ich wirklich gut. Allerdings bewegt mich eine Frage:

Wenn das Kopieren von Spielen verboten ist, warum gibt es dann Kopierprogramme wie X-Copy oder Tetra-Copy? Sind diese Programme illegal?

Felix Weissing

Man kann auch PD-Disketten kopieren oder sich eine Sicherheitskopie von einem legal erworbenen Programm machen. Da bist Du platt - oder?

EINFUHR

Hallo Rossi, ich habe ein Problem, wo ich nicht sicher bin, ob ich mich strafbar mache.

Also - ich wohne in Ostberlin, nicht weit von Polen weg. Nun habe ich mir dort in Slublice, in einem Geschäft einige Spiele für den Amiga zugelegt. Lionheart, Lemmings usw. Der Preis ist super - so fünf bis zwölf Mark, eine Anleitung ist in polnischer Sprache dabei und die Disketten sind auf Blisterkarten.

Nun bin ich mir nicht sicher, ob es rechtens ist, diese Programme nach Deutschland einzuführen, denn im Grunde nach sind es ja Raubkopien, obwohl man die Dinger in Polen ganz legal in Geschäften kaufen kann. Bitte gebt mir schnell Nachricht, damit ich keinen Fehler mache und in meiner Wohnung nur noch grün sehe.

Ich hoffe bald von Dir zu hören: J.S.

Wie naiv bist Du eigentlich? Glaubst Du im Ernst, es wäre weniger strafbar Raubkopien in polnischen Läden zu kaufen? Auch eine nett gemachte (polnische) Anleitung und eine Blisterkarte ändern daran nichts.

Falls Du die Dinger in Deutschland vertreiben willst, brauchst Du Dir auch keine Sorgen darüber zu machen, in Deiner Wohnung nur noch grün zu sehen, da Du Deine Wohnung sowieso eine ganze Zeit lang nicht mehr sehen wirst.

ABFUHR

Liebe Redaktion.

Ich habe vor ca. zwei Jahren das Spiel "Battle Chess" von Interplay gekauft. Leider ist mir beim Umzug die Bedienungsanleitung abhanden gekommen. Da in der Anleitung ca. 10 Schachpartien aufgelistet sind und das Spiel eine bestimmte Zugabfrage macht, ist es mir nicht mehr möglich das Spiel zu starten.

Gibt es eine Möglichkeit diese Anleitung zu besorgen oder die Anleitung zu umgehen? Eine telefonische Anfrage bei der Firma Bomico war erfolglos. Die Seriennummer der Diskette ist Y62711XL. Wenn Ihr mir nicht helfen könnt, wären meine DM 89,- für den Mülleimer.

Vielen Dank im voraus: Uwe Lundschin

Mal ganz abgesehen davon, daß mir die haarsträubendsten Geschichten um verschwundene Anleitungen zugetragen werden, ist es mir leider nicht möglich, Dir hier weiterzuhelfen. Der Sinn einer solchen Handbuchabfrage ist es ja, daß man ohne Handbuch nichts mit dem Programm anfangen kann. Das Ganze nennt sich Kopierschutz.

Auch Handbücher unterliegen dem Copyright und dürfen von uns weder ganz, noch teilweise abgedruckt werden.

Wenn wir Dir sagen würden ob oder wie man so eine Abfrage umgehen kann, müßten wir eine andere Zeitschrift machen: Das Wochenmagazin des örtlichen Gefängnisses. Nichts gegen Dich - aber darauf würden wir gerne verzichten.

A600

Hi Rossi!

Ich besitze seit Weihnachten einen A600 HD und lese auch seit diesem Datum die AMIGA Games. Nun habe ich ein paar Fragen:

1. Als ich meinen Amiga bekommen habe, plünderte ich mein Konto und habe ein paar Spiele gekauft. Darunter auch A320. Als ich es spielen wollte, ging es nicht, weil ich keinen Ziffernblock habe. Kann mir das auch bei anderen Spielen passieren? Wenn ja, kann man das nicht auch mit der Zahlenreihe auf der Haupttastatur machen?

CDTV

Hallo Rossi!

Seit langem lese ich schon Eure Briefe und Antworten - nun kann ich die Klappe nicht mehr halten! Ich finde, Ihr werdet immer besser. Besonders herausgemacht hat sich auch Euer Bewertungskasten, bei dem nun keine Fragen offen bleiben. Jetzt aber zu meinen Fragen:

1. Da ich anscheinend zu den Leichtgläubigen gehöre, habe ich mir den wahrscheinlich größten Fehlwurf von Commodore zugelegt - das CDTV. Natürlich mit allen Extras! Wird das CDTV vom Markt verschwinden?
 2. Warum gibt es so wenig Zubehör (CDs, Speicher, Turbo usw.) dafür?
 3. Warum laufen Eure Demo-Disks nicht bei mir? Bei meinem Spezi auf dem 500er funktionieren sie einwandfrei!
 4. Wer hat Interesse mir den Mist abzukaufen?
- Viele Grüße und herzlichen Dank für die Beantwortung meiner Fragen:

Richard aus München

1. Aha - noch einer, der auf die vollmundige Werbung hereingefallen ist. Nun seid Ihr schon zu dritt und könntet eigentlich einen Verein gründen. Aber sehen wir es positiv. Das CDTV wird nicht vom Markt verschwinden! Aus den gleichen Gründen übrigens, wie Vasen aus der Ming-Epoche nicht aus den Geschäften verschwinden werden. Nicht weil sie wie wild gekauft werden, sondern weil sie so selten sind und eh kaum einer so ein Ding herumstehen hat. Aber lassen wir das - Du bist schon genug gestraft.

2. Weil es sich nicht lohnen würde, etwas für die neun verkauften Geräte zu entwickeln.

3. Da wir hier kein CDTV haben (wozu auch?) kann ich Dir leider auch nicht weiterhelfen.

4. Ich will Dir ja nicht zu nahe treten, aber da wirst Du Probleme haben. Aber wenigstens hast Du einen Amiga mit total verschärfter Optik und einen mittelpträgigen CD-Player. Das ist doch schon was!

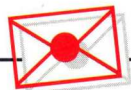
2. Die Spiele benötigen 1MB. Mein 600er hat ein MB, dennoch kommt immer die Meldung, daß ich zuwenig Speicherplatz habe.
3. Wird es Turbokarten, externe Speichererweiterungen für den 600er geben?

Geh nicht so fies mit Deinem Postboten um und mach weiter so: Patrick Ständer

rwung wäre gut, nützt immer.

3. Ich hoffe doch.

Was nun - freundlicher oder weiter so?



Schickt Eure Leserbriefe 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!**

Hiernit 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 besonders fleißigen Schreiberling belohnen. Wenn Ihr jetzt glaubt, Ihr müßtet 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 zur AMIGA Games vermittelt. Um Euch die Themenfindung zu erleichtern, haben wir auch diese Ausgabe ein paar spezielle Themane ausgewählt.

COMPUTEC 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!**

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 Probeexemplar 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 ich mich 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.

COMPUTEC Verlag GmbH
Redaktion AMIGA Games
Kennwort: CLUB WORK
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

TEAMWORK-THEMEN JUNI '93

- ECTS-Bericht

Auf über vier Seiten präsentieren wir Euch die aktuellen News aus der Spielezene. Waren Umfang und Präsentation in Ordnung?

- Coverdisk

Immer wieder bekommen wir Briefe, die sich ein komplettes PD-Spiel auf der Coverdisk wünschen. Würdet Ihr das bevorzugen?

- Hardware

Wir planen, zukünftig zwei bis drei Seiten für Hardwaretests & Kurse freizuhalten. Was haltet Ihr davon?

- Spieletests

In den nächsten Monaten ist zu erwarten, daß aufgrund des Sommerlochs weniger Spiele erscheinen werden. Wie sollten wir freien Platz füllen? Mit Plattenvorstellungen, Interviews, Spielespecials.....?

- Diary

In dieser Ausgabe ist die letzte Folge des T3-Tagebuchs zu lesen. Welches Genre sollten wir beim nächsten Tagebuch anschneiden? Action, RPG, Strategie oder Adventure?

- It's On You!

Welche Specials würdet Ihr gerne einmal in der AMIGA Games lesen? Was haltet Ihr von einer festen Programmierer-Rubrik, ähnlich der Pop Tops?

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 nachstehende Adresse!

Eure Mitarbeit hilft uns und Euch!

Ein wahrer Tornado fegte über unsere Charts! Fast alle vorgestellten Spiele konnten sich in den Charts platzieren.

Charts

DENKSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gobliins 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	Combat Air Pilot	6/93	81%	Psygnosis
2	Gunship 2000	12/92	81%	Microprose
3	Megafortress	10/92	73%	Mindscape
4	B-17 Flying Fortress	5/93	69%	Microprose

ADVENTURE & ROLLEN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Legend o. Kyrandia	1/93	87%	Virgin
2	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
8	Shadowworlds	1/93	81%	Krisalis
9	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%	Loricel

JUMP' N' RUN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	BC Kid	11/92	92%	UBI Soft
2	Zool	10/92	87%	Gremlin
3	Chuck Rock 2	6/93	83%	Core Design
4	Superfrog	6/93	82%	Team 17
5	Sleepwalker	4/93	82%	Ocean
6	Premiere	10/93	75%	Core Design
7	McDonaldland	6/93	72%	Virgin
8	Doodle Bug	2/93	70%	Core Design

ARCADE-ACTION

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lionheart	2/93	94%	Thalion
2	The Chaos Engine	3/93	91%	Renegade
3	Body Blows	5/93	84%	Team 17
4	Desert Strike	5/93	83%	Electronic Arts
5	Assassin	12/92	82%	Team 17
6	Flashback	6/93	78%	U.S.Gold
7	Creatures	4/93	78%	Thalamus
8	Street Fighter II	3/93	75%	U.S.Gold
9	Walker	6/93	72%	Psygnosis
10	The Entity	5/93	72%	Loricel



Virgins zweiter Streich zum Film 'Dune - Der Wüstenplanet' kann nur begeistern.



Chuck Rock 2 platziert sich als drittes Spiel von Core Design im Jump & Run-Bereich.



Psygnosis landet in neuem Gebiet! Combat Air Patrol fliegt die Flugsimulationscharts an.



Eishockey Manager von Software 2000 könnte den Erfolg des Bundesliga Managers fortsetzen.



Team 17 legte mit Superfrog ein tolles Jump & Run hin, das sich auf Platz 4 platzieren kann.



Da marschiert er nun! Gefährlich, blutrünstig und gut animiert, das ist er, der Walker von Psygnosis.

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	Eishockey Manager	6/93	84%	Software 2000
	1869	10/92	84%	Max Design
4	Dynatech	11/92	77%	Magic Bytes
5	Centerbase	11/92	76%	Softgold
6	Premier Manager	4/93	75%	Gremlin

STRATEGIE-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lemmings 2	4/93	93%	Psygnosis
2	Historyline	1/93	89%	Blue Byte
3	Dune II	6/93	88%	Virgin
4	Ashes of Empire	10/92	83%	Mirage
5	A-Train	6/93	82%	Maxis
	The Humans	1/93	82%	Mirage
7	Subtrade	5/93	81%	Century
	Rome AD 92	11/92	81%	Millennium
9	Campaign	11/92	73%	Empire

GAMES **G**uide.

Wir präsentieren Euch in dieser Ausgabe des Games Guide eine ganze Reihe stattlicher Freezeradressen, die Euch das Leben in den diversen Actionspielen bedeutend erleichtern dürften.

Lionheart

Energie in C1109D
Leben in C110AD

Rampart

Zeit in C1019D
Kanonen in C123ED

Legends Of Valour

Stärke in C4F770
Intelligenz in C4F771
Gesundheit in C4F772
Tempo in C4F772
Erbschaft in C4F774/5

Michael Riedel

- Kästchen: 15 Bomber
- Kästchen: 15 Flame Thrower

Man sollte die Adressen nicht allzu hoch setzen. "3c" entspricht einer Anzahl von 60 und reicht vollkommen aus, um gut über die Runden zu kommen. Blanke Eier macht sich meistens nicht bezahlt.

Patrick Leube

Whale's Voyage

Credits in C0C081 und C0C080
Bei hohen Zahlen kann das Programm möglicherweise abstürzen. Bescheidenheit ist der Weg zum Erfolg.



Lemmings II

Lemmings 2 - The Tribes

- Zeit in C13585
- Lemmings in C13573
 - Kästchen in C13575
 - Kästchen in C13577
 - Kästchen in C13579
 - Kästchen in C1357B
 - Kästchen in C1357D
 - Kästchen in C1357F
 - Kästchen in C13581

Beispiel: Stamm "Beach Level 1"

- Kästchen: 15 Jumper



Lemmings II



Superfrog

Transarctica

Lignits in 01FCA8
Anthraxits in 01FCBA

Timo Selzer

Superfrog

(0,5 MB Chip und 0,5 MB Fast)
Leben in C017CF
Energie in C017D1
Goldmünzen in C017D3
Gambling in C05967

Superfrog

(1 MB Chip)
Leben in 817CF
Energie in 817D1
Goldmünzen in 817D3
Gambling in 85967

Philipp Schwarte

Fly Harder

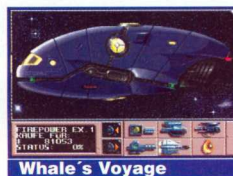
Um bei "Fly Harder" kein katastrophales "Die Harder" zu erleben, sollte man auf folgende Levelcodes zurückgreifen.

- Level 1 - Photon
- Level 2 - Metagrav
- Level 3 - Blackhole
- Level 4 - Supernova
- Level 5 - Transmitter
- Level 6 - Quant
- Level 7 - Neogeopower

Michael Riedel



Transarctica



Whale's Voyage

Superfrog

Als verwunschener Prinz hat man nicht nur mit herben Umstellungsproblemen zu kämpfen, sondern auch mit Gegnern, die man vor wenigen Minuten noch herzlich ausgelacht hätte. Das Leben als Frosch ist hart, aber mit folgenden Levelcodes sehr viel erträglicher.

Level	Code
1-1	000000
1-2	234644
1-3	447464
1-4	747822
2-1	392822
2-2	446364
2-3	984448
2-4	477444
3-1	343522
3-2	882311
3-3	992334
3-4	091332
4-1	467464
4-2	818234
4-3	182394
4-4	298383
5-1	452234
5-2	984841
5-3	383772
5-4	093152
6-1	387211

- 6-2 981122
- 6-3 017632
- 6-4 398112
- 7-x 837122

Sven Schreiber

Populous 2 - Challenge Disk

Das Spiel der Götter nimmt kein Ende. Auch die Challenge Disk scheint ein harter Brocken gewesen zu sein, doch hier sind endlich alle 41 Levelcodes.

- Level 1 - Walls
- Level 2 - Bolt
- Level 3 - Fire
- Level 4 - Basalt
- Level 5 - Papal
- Level 6 - Heat
- Level 7 - Obvious
- Level 8 - Bullfrog
- Level 9 - Surround
- Level 10 - Ranger
- Level 11 - Magnet
- Level 12 - Surfin
- Level 13 - Diags
- Level 14 - Bandit
- Level 15 - Winds
- Level 16 - Wave
- Level 17 - Wall
- Level 18 - Fuse
- Level 19 - Misgrate
- Level 20 - Hurdle
- Level 21 - Siege
- Level 22 - Sfice
- Level 23 - Conv
- Level 24 - Mushy
- Level 25 - Gauntlet
- Level 26 - Uworld
- Level 27 - Splitter
- Level 28 - Celtic
- Level 29 - Electric
- Level 30 - Illusion
- Level 31 - Escape
- Level 32 - Saboteur
- Level 33 - Rites
- Level 34 - Guards
- Level 35 - Extinct

- Level 36 - Pathway
- Level 37 - Runner
- Level 38 - Twin
- Level 39 - Orchard
- Level 40 - Rocky
- Level 41 - Frying

Thu-Minh Cao

The Human Race - Jurassic Levels

Wer den trotteligen Steinzeitmenschen effektiv helfen möchte, sieht ohne Levelcodes steinalt aus. Hier sind sie:

- Level 1 - Wheels On Fire
- Level 2 - Rolling Down
- Level 3 - The Road
- Level 4 - Skive Off
- Level 5 - Daytrip
- Level 6 - Giraffes
- Level 7 - Make Up
- Level 8 - Flying Avenger



Premier Manager

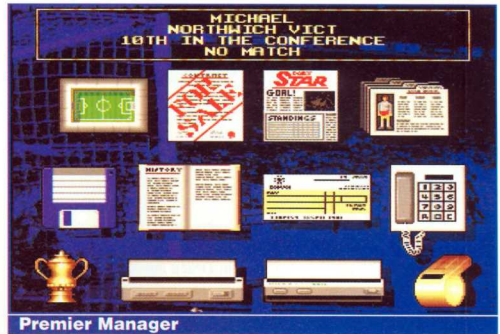
- Level 9 - Wibble
- Level 10 - Bill And Ben
- Level 11 - Spitfire
- Level 12 - Desert Angel
- Level 13 - Nooneknows
- Level 14 - April 1993
- Level 15 - Almondbury
- Level 16 - Kate
- Level 17 - Snessy
- Level 18 - Oldham8borol
- Level 19 - Frog And Toad
- Level 20 - Danspam
- Level 21 - Saverrancer
- Level 22 - 19acopy
- Level 23 - M Love Bone
- Level 24 - Asylum
- Level 25 - Winopuscka
- Level 26 - Aliceinchains

- Level 27 - Absolutely
- Level 28 - Fabulous
- Level 29 - Ed And Pats
- Level 30 - Sweeties

Premier Manager

Die Telefonnummer des Spitzenwarts dürfte ja mittlerweile bekannt sein (AG 5/93). Doch neben der "753423" gibt es weitere Kontaktadressen, die der Mannschaft stark zugute kommen können.

250967 - Peppt die Abwehr auf
000122 - Bringt das Mittelfeld in



Premier Manager



The Humans

Hochform
220769 - Macht die Stürmer zu echten Torjägern
781560 - Setzt die Stärke der ganzen Mannschaft auf 99 und schraubt das Bankguthaben des Managers auf satte 20 Millionen Pfund

Rome A.D.92

Bekanntlich führen zwar alle Wege nach Rom, aber noch lange nicht alle zum Sieg in Millenniums vertrackten Adventure für Freizeitstrategen. Herrscher in Not drücken aus diesem Grund im entsprechenden Level die Taste "Alt" und geben gleichzeitig die Wundercodes aus der Tabelle an.

Herculaneum

764 - löst ein Gewitter aus
826 - bringt einen Vulkan zum Brodeln
293 - gibt dem Wirt eine Stange Geld
119 - der Wirt hüllt sich in eine Toga
275 - zwingt ein Schiff zum Anlegen im Hafen
472 - beendet den Level als Sieger



The Humans



The Humans



The Humans

Rome 1

- 792 - stockt Hectors Barschaft auf
- 442 - der Abend bricht an
- 443 - es wird Nacht
- 624 - startet das Würfelspiel
- 426 - der Sklavenmarkt öffnet seine Pforten
- 608 - kauft eine Sklavin ein
- 719 - ordert einen Sklaven
- 857 - der Imperator hält eine Rede
- 682 - beendet den Level als Sieger

Britain

- 232 - es regnet!
- 234 - die Nacht bricht herein
- 235 - Sonnenaufgang
- 868 - wirft einen Blick auf die Strategie des Gegners
- 490 - beendet den Level als Sieger



Sleepwalker

Rome 2

- 102 - die Wahllisten werden eröffnet
- 103 - Hector läßt sich als Kandidaten aufstellen

- 436 - startet die Wahl, wenn Hector bereits kandidiert; sonst 437 eingeben.
- 792 - bringt Geld in Hectors Kassen
- 114 - einen Sklaven kaufen
- 551 - kostenlos tritt eine Sklavin ihren Dienst an
- 362 - beendet den Level als Sieger

Egypt

- 661 - guckt dem Gegner über die Schulter
- 809 - bringt wieder einmal den Sieg

Rome 3

- 792 - Geld für Hector
- 434 - kauft einen Sklaven
- 624 - engültiger Sieg

Sleepwalker

Wenn Ralph der Vierbeiner seinem Herrchen im Titelbild hinterherjagt, gibt der schummelfreudige Spieler folgenden Satz ein: DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG. Sogleich laufen die Nasen der beiden Helden grün an. Im Spiel genügt jetzt ein Druck auf die Taste "Return", um in den nächsten Level zu springen. "Tab" frischt hingegen Lees Schlafbarometer auf, bringt



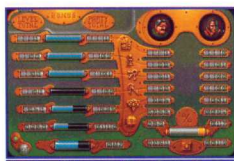
Body Blows



Body Blows



The Chaos Engine



The Chaos Engine



The Chaos Engine

The Chaos Engine

Wenn IHR mit "Thug" als Spieler 1 und "Preacher" als Computerspieler, voller Ausstattung und 30 Leben in jede Welt einsteigen möchtet, dann beachtet folgende Levelcodes.

- World 2 - 6#HBKCLMLTV5G
- World 3 - ZO#BKW10ZFF9
- World 4 - N1#BKC3KXQRF

Philipp Schwarte

Lionheart

Wenn man bei Lionheart mit unendlich vielen Leben ins Rennen gehen möchte, so muß man sich während des Spiels ducken, auf Pause schalten und nun dreimal auf "Del" und dreimal auf "Help" drücken. Geschafft!

Florian Schultz

neun Leben für Ralph und die Zauberformel Comic für den Bonuslevel erscheint automatisch in der Punkteanzeige. Dieser Trick funktioniert sowohl in der Standard- als auch der 1200er-Version von "Sleepwalker".

Klaus Will

The Chaos Engine

Drückt man bis zum Ende der Paßworteingabe die Taste "Y" (Y=Z), so erfährt sich das Konto an 21.000 Goldstücken. Außerdem besitzt man nun 20 Leben, aber die Kämpfer werden leider vom Computer ausgesucht.

Fank Joho

Body Blows

Im Hauptmenü drückt man den Joystick in Port #0 nach links und den zweiten in Port #1 nach rechts. Diese Position hält man solange, bis ein Cheatmenü erscheint, in dem man nun alles mögliche einstellen kann. Ein Extrakämpfer ist beispielsweise genauso Möglich, wie unendlich viel Energie.

Lemmings 2 - The Tribes

Zuerst wählt Ihr über die Karte einen beliebigen Lemmingsstamm aus. Dann spielt Ihr den ersten Level dieses Stamms und rettet nur einen einzigen Lemming. In den nächsten neun Levels bringt Ihr dann diesen einen Lemming ins Ziel und bekommt jedesmal eine goldene Medaille. Wenn der zehnte Level geschafft ist, klickt Ihr "Replay Level" an. Nun noch schnell alle 60 Lemmings des ersten Levels retten und Ihr bekommt auf legale Weise ein goldenes Stück des Talismans ("Award Me" anklicken).

Harm Bremer

LIONHEART

Thalions Megaspield befindet sich derzeit auf dem Vormarsch in den media control-Charts. Wir können Euch einen Games Guide bieten, der Euch sicher durch die Gefahren bringen dürfte.

Wir wollen Euch zeigen, wie man am besten das Spiel löst, viele Leben einsackt und die Endmonster bekämpft. Dafür haben wir den Modus "Normal" ausgewählt. Im Modus "Hard" und "Lionhard" sind die Level zwar etwas anders aufgebaut und die Gegner sind schwerer zu bekämpfen, aber sonst ist alles fast gleich.

World 1 - Der Sumpf

Allgemein gilt (1):

- Am Anfang des Levels (und auch später) könnt Ihr die Kriechtiere mit dem Kampfsprung erledigen und die Krokodilmonster mit einem horizontalen Schwertschlag.

- Hier fängt die richtige Aktion erst in dem Höhlenlevel bei der Spinnennutter an. Die Spinnennutter macht Ihr am besten fertig, indem Ihr so ungefähr fünf Zentimeter von ihr entfernt steht und dann die Schwertkombination "Hieb mit dem Schwert nach oben" ausübt. Nach ein paar Schlägen ist die Spinne überwältigt.

- Die kleinen Spinnen erledigt Ihr am besten mit gedrücktem Feuerknopf, gehockt und mit einem Tritt nach rechts oder links.

Wenn Ihr aus der ersten Höhle



wieder rauskommt, könnt Ihr Anlauf nehmen und auf ein Blatt springen. Dort hochgeklettert, erwarten Euch Diamanten und ein Extraleben. Wenn Ihr dann weitergeht, müßt Ihr irgendwann auf einen Baum hochklettern, weil der Level scheinbar "nicht weitergeht". Diese Stelle befindet sich gleich nach den Spitzen, die aus dem Boden herauskommen. Wenn Ihr also so ziemlich oben seid (die vorletzte Sprosse), dann müßt Ihr einen großen Sprung nach links

machen, denn dort erwartet Euch ein Leben. Nach oben gehts dann mit einem Käfer weiter. Ihr könnt davor noch die Energie mitnehmen, die nicht zu übersehen ist. Wenn Ihr also oben seid, müßt Ihr auf einem Seil über einen Abgrund klettern, aber eine Pflanze schießt auf Euch. Was tun? Ganz einfach. Ihr klettert auf das Seil, macht einen Sprung auf das Blatt neben der Pflanze und übt einen Kampfsprung auf die Pflanze aus. Die Pflanze ist tot und Ihr hängt am Seil. Wenn Ihr dann weitergeht, könnt Ihr die Kriechtiere mit einem Kampfsprung erledigen und ganz links befindet sich dann noch einmal Energie.

Irgendwann werdet Ihr am Ende des Levels ankommen. Achtung! Ein Stockwerk tiefer befindet sich ein Leben. Wenn Ihr wieder in dem zweiten Höhlenlevel angekommen seid und ihn erfolgreich überstanden habt, kommt Ihr in..:

World 2 - Der Sumpf:

Allgemein gilt (1) :

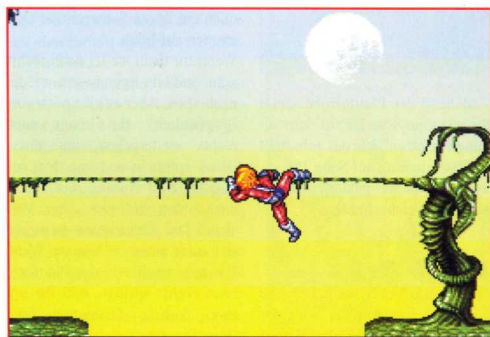
- Hier macht Ihr gleich am Anfang mit einem neuen Tier, dem Alien, Bekanntschaft. Das Tier feuert immer drei Fliegen ab, doch nach der dritten Fliege kann man es mit dem horizontalen Schwertschlag erledigen.

So ziemlich in der Mitte des Levels müßt Ihr Euch durch einen Pflanzenwald kämpfen. Dabei findet Ihr oben Diamanten und Energie und wenn Ihr nach unten geht, könnt Ihr dort ein Loch graben. Wenn Ihr das Loch ausgehoben habt, haltet den Joystick nach links und Ihr kommt in die Unterwelt der zweiten Welt. Dort findet Ihr unter anderem zwei Leben und Energie.

Allgemein gilt (2):

- Klettert auf Bäume, da Ihr nur dort Diamanten und Energie finden könnt.

- Springt auf die Käfer. Sie sind ein gutes Transportmittel. Plattformen, die sich die ganze Zeit bewegen, lassen sich durch einen einfachen Schwertschlag anhalten.



Allgemein gilt (2):

- Wenn Ihr auf Aliens mit Zungen trifft, dann müßt Ihr auf die Zungen springen, da sie dort als eine Art Brücke für Euch zur Verfügung stehen.
- Wenn Valdyn über das Wasser springt, dürfen die Plattformen nur ein Stückchen unter das Wasser tauchen, sprich, Valdyn's Kopf muß immer über dem Wasser bleiben.

World 3 - Die Stadt:

- Diese Welt ist in drei einzelne Abschnitte unterteilt.
- Allgemein gilt:
- Alle Kanonentöpfe lassen sich durch den Kampfsprung vernichten.
 - Alle Würfel sind Transportmittel. Ihr müßt aber aufpassen, weil in jeder Ecke der Würfel ausgeblendet wird. Bei so einer Aktion



Euch zu, die Ihr einfach überspringen könnt. Wenn Ihr dann die Treppe hochgeht, zerstört nicht den Kanonentopf mit den Eisenkugeln, sondern springt auf ihn und dann sehr schnell nach oben, bis Ihr die Turmspitze erreicht. Dort befindet sich nämlich ein Leben und Energie.

LEVEL 3-2:

In diesem Level gibt es mehrere Geheimverstecke und zwar erreicht Ihr sie auf folgende Art und Weise: Wenn Ihr am Anfang des Levels loslauft, den Abgrund überspringt und Ihr dann kräftig Tempo macht, könnt Ihr am Ende der Rampe abspringen und landet auf einem Stein. Wenn Ihr dann weiter hochgeht (Vorsicht vor den Pflanzen!) bekommt Ihr Energie und Diamanten. Ein Stückchen weiter (wieder unten) wartet ein Leben auf Euch, das Ihr bekommt, wenn die Plattform Ihre höchste Stelle links bzw. rechts erreicht hat und Ihr den Absprung in Richtung des Lebens erfolgreich ausführt. Zwei Plattformen weiter könnt Ihr die Plattform in Schwingung versetzen. Oben warten dann ein neues Schwert und Diamanten auf Euch.

Wenn Ihr dann weiter nach rechts geht, müßt ihr irgendwann wieder nach oben. Aber es gibt noch eine Möglichkeit! Ihr könnt nach rechts weitergehen, auf einen Block springen und von dort aus parallel zum Anfang des Turms nach unten springen. Aber Vorsicht! Die Plattformen bewegen sich nach unten ins Wasser. Wenn Ihr dann noch von der Plattform nach rechts springt, seid Ihr um Leben, Diamanten und Energie reicher.



DAS ENDMONSTER:

Am Ende des Levels kommt eine große Fliege auf Euch zu, die Ihr folgendermaßen beseitigen könnt:

- 1) Sie spuckt aus ihrem Mund eine lange Schlange, die Ihr mit einem Hieb mit dem Schwert nach schräg oben verschwinden lassen könnt.
- 2) Als nächstes läßt sie lauter kleine Eier fallen, aus denen ebenfalls kleine Aliens schlüpfen. Diese könnt Ihr abwechselnd mit einem Tritt nach links und rechts umbringen.
- 3) Die große Fliege spuckt als nächstes zwei Eulen aus, mit denen Ihr eine Art Brücke bauen müßt. Dies geschieht mit einem Schlag mit dem Schwert auf die Eule(n).
- 4) Wenn Ihr oben auf der Fliege steht, müßt Ihr in den Nacken der Fliege treten. Alles klar?

- müßt Ihr für ungefähr eine Sekunde hochspringen.
- Die Henker könnt Ihr durch Tritte in der Hockstellung erledigen. Wenn der Henker in Eure Richtung "fliegt", dann einfach durch den horizontalen Schwertschlag auf den Boden der Tatsachen zurückbringen.
- Eulen lassen sich durch einen einfachen Schwertschlag anhalten.

- Manche der Plattformen könnt Ihr wie eine Schaukel in Schwingung versetzen. Wie das geht steht in der Anleitung auf Seite 18. So, kommen wir jetzt zu den einzelnen Levelabschnitten.

LEVEL 3-1 :

In diesem Level ist nur eine Sache wichtig und zwar in der Mitte des Levels kommen Eisenkugeln auf

LEVEL 3-3:

Hier gibt es "nur" zwei Geheimverstecke, die Ihr so und nicht anders finden könnt: Wenn Ihr vom Anfang des Levels immer nach rechts geht, dann kommt irgendwann der Zeitpunkt, wo Ihr auf eine bewegte Plattform springen müßt, um nach unten zu kommen. Springt dann von der Plattform nicht rechts, sondern links ab. Wenn Ihr dann nach links geht, erhaltet Ihr ein Leben, ein Schwert, eine volle Energieeinheit und sehr viele Diamanten.

Danach könnt Ihr wieder zurückgehen und es wartet eine Überraschung auf Euch. Was, möchte ich hier nicht verraten. Eines nur dazu: Ihr müßt beim Springen voll konzentriert sein. Wenn Ihr das geschafft habt, müßt Ihr auf zwei Türme klettern. Wenn Ihr auf dem zweiten Turm seid, dann könnt Ihr Anlauf nach links nehmen und von einer Rampe abspringen. Es erwarten Euch Diamanten und ein Leben.

Geheimlevel im Vulkanlevel

Erik Simon, der Spieldesigner, hat sich etwas Tolles einfallen lassen. Er schuf einen Geheimlevel, in dem man ein Amulett findet, das Valdys Geliebte von einem Fluch befreit. Wenn Ihr keine Lust habt diesen Level durchzuspielen, so bekommt Ihr nicht den ganzen Nachspann zu sehen. Es lohnt sich also, weil in diesem Level noch weitere fünf Leben und sehr viele Diamanten versteckt sind.

Diese Welt findet Ihr folgendermaßen:

Wenn Ihr im Vulkanlevel seid, kommt irgendwann ein Block (der dritte Block vom Anfang des Levels an gerechnet), der als eine Art Treppe dient, um auf einen Felsvorsprung hochklettern zu können. Ihr könnt diesen Block aber nach rechts in die Lava schieben, auf ihn springen und von da aus weiter nach rechts schieben, bis Festland erscheint. Dort findet

Ihr den Eingang zum Geheimlevel. Dieser Level ist so einfach, daß ich mir hier spare etwas darüber zu sagen. Sammelt alle Leben und Diamanten ein und sucht das Amulett, um aus dem Level wieder herauszukommen.

World 4 - Das schwebende Schiff

Dieser Level beinhaltet zwei verschiedene Sequenzen. Einmal reitet Ihr auf einem Saurier und dann seid Ihr auf dem schwebenden Schiff.

Allgemein gilt (Saurier):

- Sammelt soviel Energie, wie Ihr könnt.

- Alle Monster und Tiere lassen sich durch einfache Schwertschläge erledigen.

- Weicht durch Hin- und Herspringen allen bösen Buben aus.

- Die selbstgesteuerten Bomben lassen sich durch einfache Schwertschläge zerstören.

- Unter dem schwebenden Schiff könnt Ihr auf die hängenden Stangen springen und dadurch die "Nachbarn" um die Ecke bringen.

Allgemein gilt (Schiff):

- Der Karatetyp läßt sich so erledigen: Während er in der Luft ist, stellt Ihr Euch in die Richtung seiner "Landung". Danach verpaßt Ihr ihm einen horizontalen Schlag mit Eurem Schwert. Die ganze Aktion übt Ihr solange aus, bis er in die ewigen Jagdgründe abreist..

- Die selbstgesteuerten Bomben lassen sich durch einfache Schwertschläge zerstören. Wenn Ihr vorne auf dem Schiff seid (nicht unten auf dem Saurier), dann müßt Ihr Euch nach oben rauskatapultieren. Während Ihr fliegt, springt nach links ab und es erwarten Euch viele Diamanten, Energie, Leben und ein neues Schwert. Wenn Ihr dann die ganze Zeit nach rechts geht, erwartet Euch der Endgegner in Form des Karatetyps. Wie man ihn

World 4 - Der Vulkanlevel

Allgemein gilt:

- In diesem Level gibt es viele Feuerbälle über die man einfach springen kann => sonst Anlauf nehmen.

- Blöcke lassen sich durch den horizontalen Schwertschlag, durch einen Tritt und durch den Kampfsprung bewegen.

- Beim Kampfsprung bewegt sich der Block immer von Euch weg, d. h., daß sich der Block nach links bewegt, wenn Ihr den Sprung von der rechten Blockseite ausübt.

- In diesem Level könnt Ihr bis zu drei Leben finden. Sie befinden sich meistens auf den Felsen.

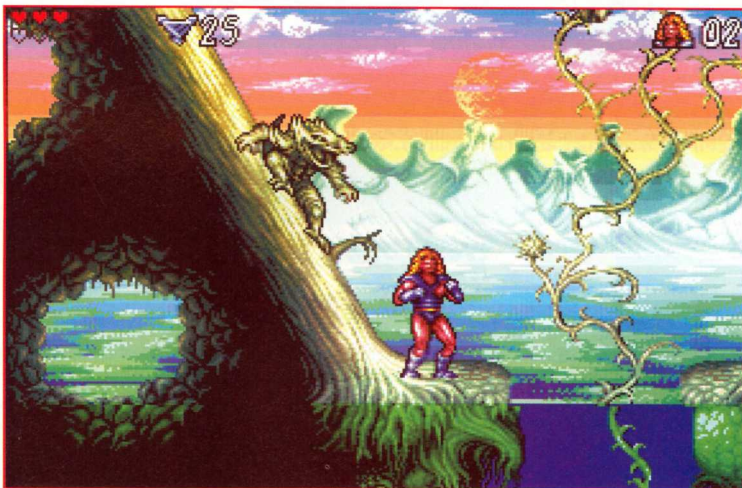
DAS END-MONSTER:

Am Ende des Vulkanlevels kommt ein Feuerteufel auf Euch zu, den Ihr auf folgende Art erledigen könnt:

1) Der Feuerteufel bewegt sich immer nach links. Wenn Ihr ganz links stehen bleibt, kann Euch gar nichts passieren.

2) Er fängt an zu springen. In diesem Moment müßt Ihr Euch unter ihn stellen und den Hieb mit dem Schwert nach schräg oben ausüben. Danach müßt Ihr Euch "mit ihm bewegen", bis er vernichtet ist.

3) Falls Euch die Energie ausgeht: Rechts unten findet Ihr genügend!



bekämpft steht weiter oben. Habt Ihr alles überstanden und den Drachen befreit, dann seid Ihr in...

World 5 - Der Drachenflug

In diesem Level fliegt Ihr mit Eurem Drachen bis zur Festung. Hier ist sehr gute Reaktion gefordert, sonst kann es tödlich für Euch werden.

Allgemein gilt:

- Benutzt das Schwert. Nur mit dem Feuer des Drachen werdet Ihr

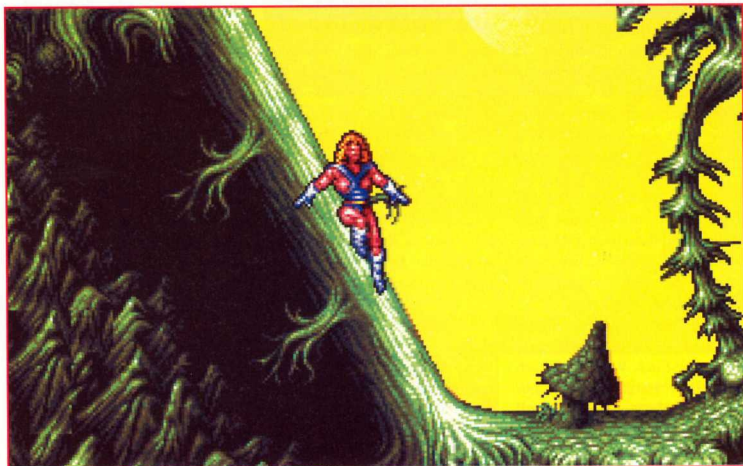
den Level garantiert nicht überleben.

- Manche der Gegner wie z. B. die Zauberer und Frösche mit runterhängenden Armen lassen sich nur durch mehrere Schüsse vernichten. Also haltet drauf Leute!

DAS ENDMONSTER:

Das Endmonster ist ein Drache mit einem kleinen Männchen, das Bomben auf Euch wirft. Ihr erledigt den Drachen am besten folgendermaßen:

- 1) Zu Eurer eigenen Sicherheit: Wenn Ihr hinter dem Drachen steht, kann Euch nichts passieren.
- 2) Wenn der Drache vorne seine Laserstrahlen abfeuert, dann müßt Ihr genau in diesem Moment in



Richtung des Männchens springen und mit dem Schwert auf die leuchtende Lampe schlagen. Wenn Ihr dies ein paarmal wiederholt, ist der Drache tot.

- 3) Danach müßt Ihr, auch durch Hochspringen, das kleine Männchen vernichten.

World 6 - Norkas Schloss:

Hier gibt es nicht sehr viel zu sagen. In diesem Level müßt Ihr so schnell wie möglich in das obere Stockwerk des Schlosses gelangen, weil sich unter Euch Wasser sammelt und hochsteigt. Und was habt Ihr gelernt? Valdyn kann nur bis zum Kopf unter Wasser bleiben...

Allgemein gilt:

- Sammelt Energie.
- Die selbstgesteuerten Bomben lassen sich durch einfache Schwertschläge zerstören.

World 7 - Norka

Tja, wenn Ihr alles richtig gemacht habt, dann müßt Ihr in diesem Level landen, dem letzten Level von Lionheart. Diese Welt, besser gesagt dieser Level, ist das Heim von Norka, wo Ihr zwei von seinen Bodyguards kennenlernen dürft. Wenn Ihr die beiden vernichtet, erscheint der Mutant Norka, den Ihr auch erledigen müßt. Hier die einzelnen Gegner und ihre Schwachstellen.

Der fliegende Teufel (Gegner 1):

- 1) Stellt Euch auf einen der zwei rechten Balken und paßt auf, daß Ihr nicht in die Lava fällt.
- 2) Durch Hin- und Herspringen auf den beiden Balken (von rechts) seid Ihr so ziemlich vor der Lava sicher.
- 3) Wenn der Teufel angefliegen kommt, könnt Ihr ihn mit dem horizontalen Schwertschlag erledigen. Wie oft Ihr zuschlagen müßt, hängt von der Stärke Eurer Waffe ab.

Der springende Feuermann (Gegner 2):

- 1) Stellt Euch rechts auf.
- 2) Wenn der Gegner kommt, feuert er eine Kugel ab, die Ihr mit Eurem Schwert abwehren müßt.
- 3) Er feuert die Kugeln immer abwechselnd, d. h. erst einmal nach unten und dann nach oben.
- 4) Schlagt mit dem Schwert gegen die Kugeln. Dadurch treffen die Kugeln immer den Gegner. Ihr müßt aber ungefähr fünf Zentimeter von ihm entfernt sein, sonst treffen die Kugeln ins Leere.

Norka Kopf und er fällt schreiend herunter.

- 4) Jetzt müßt Ihr Euch wieder in die rechte Ecke stellen.
- 5) Norka steht auf und Ihr müßt Euch genau unter ihn stellen. Jetzt fallen viele Steine herunter. Aber Vorsicht! Norka fällt auch hier herunter und wenn Ihr immer noch dort steht, dann kann es dazu kommen, daß Ihr Energie verlieren werdet.

Ab hier wiederholt sich die ganze Aktion nur mit dem Unterschied, daß Ihr alle Tätigkeiten nicht



Norka (der dritte und letzte Gegner):

Norka steht von seinem Platz auf und kommt nach vorne. Dort mutiert er ein bißchen, spricht, er verwandelt seine Gestalt.

- 1) Stellt Euch in die rechte Ecke.
- 2) Wenn Norka kommt, baut er eine Art Treppe, auf die man klettern sollte. Aber Vorsicht! Eine selbstgesteuerte Kugel ist unterwegs. Diese sollte man möglichst schnell zerstören.
- 3) Wenn Ihr oben seid, versucht einfach den Kampfsprung auf

rechts, wie oben beschrieben, sondern links austragen solltet. Ihr müßt die Aktion solange wiederholen bis Norka stirbt; dies hängt aber von der Stärke Eures Schwerthes ab. Nachdem alles geschafft ist, habt Ihr den Lionheart, und wenn Ihr auch die inoffizielle Welt acht (Geheimlevel) durchgespielt habt, dann ist Eure Geliebte Ilene vom Fluch befreit. Das alles könnt Ihr in einem schönen Nachspann bewundern!

Marcel Smuz

NEU



MEGA FUN - Das Videospielemagazin

- mit Spieletests aller Neuerscheinungen im Videospiebereich ●
- 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 19.Mai NEU im Zeitschriftenhandel für nur DM 4,90



Hudsons neuester Amiga-Streich

YO! JOE!



Wir kennen sie alle, die Zools, BC Kids und James Ponds. Wer der Typ mit dem einfachen Namen Joe ist, das weiß bis jetzt noch keiner. Wenn Blue Byte aber demnächst mit diesem neuen Jump and Run von Hudson auf den Markt kommt, soll sich das ändern! Oder?

Schon der einfache, kurze Titel soll vermutlich dazu anregen, sich das Spiel einzuprägen. Dabei dient aber das amerikanische Slangwort "Yo" (frei übersetzt "Ja") eher dazu, einen Reim zu kreieren, als Sinn zu machen. Aber man kauft ein Buch ja auch nicht wegen des schönen Covers, wobei es bei Frauen doch so ähnlich zugehen soll.



In einer Shoot em Up-Zwischensequenz wird Abwechslung ins Spiel gebracht.

Was Euch demnächst eventuell über den Monitor flimmert, ist ein kleiner Kerl ohne Hals, mit Elvis-Tolle und weißem Anzug. Somit zwar ein eigener Charakter, aber nicht unbedingt einzigartig oder gar liebenswert (siehe BC Kid). Seine Aufgabe ist es unter anderem, ein altes Schloß von Ungeziefer zu säu-

bern. Das fängt mit Ratten und Fledermäusen an und endet bei Untoten (sog. Zombies) und Vampiren. Dabei ist es nicht nur möglich, von links nach rechts zu rennen, sondern müssen auch die verschiedenen Stockwerke des Gebäudes untersuchen werden. Es gibt zwar nur einen "richtigen" Weg, jedoch sind in den Gemäuern noch Schatztruhen und Extrawaffen versteckt. Es muß also alles abgeklappert werden und teilweise auch ein längerer

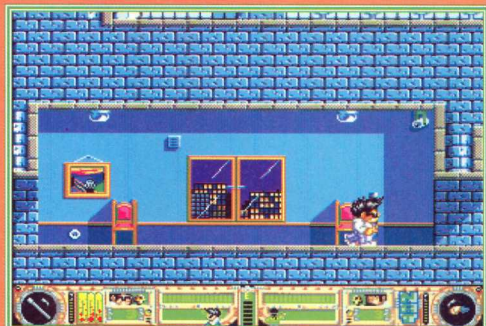
Weg wieder zurück gelaufen werden, nur weil man unbedingt die Extrawaffe in dem und dem Raum braucht. Der Erfolg ist zwar nicht allein von diesen Dingen abhängig, sie machen die Sache jedoch einfacher.

Joe ist recht vielseitig. Karatembäßige Sprung-Tritte, Boxen mit



guter Sounduntermalung, auf langen Schrägen hinabrutschen und Schläge mit Schwertern oder einer Art Zepher sind ihm möglich. Dabei ist die Animation zweckdienlich, aber nicht unbedingt gut. Einziger Pluspunkt in dieser Hinsicht: Joe kann an höhere Vorsprünge springen und sich dann hochziehen - witzige Idee! Springen, Ducken und Kriechen gehören sowieso zum Repertoire eines Jump & Run-Helden. Die Gegnerschaft erinnert oft an Ghosts and Goblins und ist somit auch nicht gerade neu. Sieht also nach einfacher Hausmannskost aus, die ja aber auch immer wieder gerne gegessen (gespielt) wird.

Die Musik der bisherigen Version fängt mystisch und spannend an, verkommt dann aber ein bißchen zur Techno-Fahrrad-Mucke. Die Sound-Effekte beschränken sich zumindest bis



Joe muß sich in allen Szenarien behaupten und selbst mit Mumien ums Überleben kämpfen.

ligen Szenario angepaßt. Auch wenn Joe durch die halbe Welt reist, er kommt nach Ägypten in die Pyramiden oder nach China, und sogar im Zwei-Spieler-Modus mit seinem Kumpel die Gegend unsicher machen kann, sind dies alles Features, die irgendwo irgendwie schon einmal dagewesen sind. Allerdings ist es im Jump & Run-Sektor mittlerweile ziemlich schwer geworden, etwas Neues zu kreieren. Es muß ja auch nicht unbedingt heißen, daß es schlecht ist, wenn etwas schon mal da war. Wenn die Programmierer gute Ideen übernehmen und sinnvoll

zusammenfassen, so kann durchaus ein Spiel wie Yo! Joe! herauskommen.

Es wurde solide Programmierarbeit geleistet, und sofern man in der Endversion noch ein paar Effekte dazu packt, wird Yo! Joe! wohl vielen Vergnügen bereiten können. Der Jump & Run-Sektor kann sich auf einen neuen Gast freuen, der aber bestimmt nur für den wertvoll wird, der noch nicht zum Beispiel mit Kollege Zool oder BC Kid bedient ist. Einzig echter Vorteil: Der Zwei-Spieler-Modus, der es aber auf dem Bildschirm eng werden läßt. Warten wir es ab! Wie bereits erwähnt, wird Blue Byte das Spiel veröffentlichen. Sie haben die Lizenz dafür von Hudson erworben.

(me)

jetzt auf den bereits genannten Faustschlag, das Zerplatzen der Gegner und ein paar andere kleine Quitscher und Piepser. Keiner der Gegner sagt auch nur ein Wort oder grunzt wenigstens (naja, die sind eh alle tot oder untot). Das wird sich aber sicher in der Endversion noch ändern. Die Hintergrundgrafiken sind farbenfroh und ansprechend

gezeichnet, Joe kommt jedoch oft nicht gut heraus, daß heißt (wie man ja an den Screenshots sieht) der Held geht den Augen ab und zu "verloren". Hin und wieder gibt es ein wenig Wasser, durch das man schwimmen oder tauchen muß, oder ein paar Treppen, die erklimmen werden müssen. Alles in allem detailliert gestaltet und dem jewei-

Von Blue Byte ■ Ab Juni ■ ca. DM 80,-

Kick Off, nun bei Virgin

GOAL!

Das Kick Off-Duo gehört auf dem Amiga zu den erfolgreichsten und besten Fußballspielen. Virgin kann nun mit einem ziemlich ähnlichen Spiel aufwarten, das sich Goal! nennt.

Aufmerksame Leser der News-Seiten wissen natürlich schon lange was der Grund hierfür ist. Dino Dini produzierte seinerzeit bei dem Mini-Softwarehaus Anco die beiden Kick Off-Teile. Finanziellen Verlockungen des Softwaregiganten Virgin konnte er wohl nicht widerstehen, was schließlich damit endete, daß er bei besagtem Softwarehaus einen Vertrag unterschrieb, wo sein nächstes Spiel nun auch erscheinen wird. Tja, wir hätten es kaum erwartet, Dino



Getümmel im Strafraum! Kann Dino Dini tatsächlich Stars wie Sensible Soccer oder Kick Off 2 vom Feld jagen?

Dini programmiert wiederum ein Fußballspiel, dieses Mal nennt es sich Goal!, da die Rechte an dem Namen Kick Off weiterhin bei Anco liegen. Was steht uns nun mit Goal! ins Haus? Ändern tut sich natürlich nichts Wesentliches. Es handelt sich weiter um

Fußball, 22 Mann hecheln über den Rasen, der weiterhin grün ist, und jagen einem mehrteiligen, aufgeblasenen Leder hinterher. Das Scrolling ist weiterhin extrem flott, die Steuerung hat sich jedoch ein bißchen geändert. Es soll nun leichter sein, den Ball am



Goal!
 wird die Kick Off-Serie
 in würdiger Weise
 fortführen!

sie rechtzeitig gekommen wäre. Aus diesem Grunde blinzelt Euch das Originalcover an, wenn Ihr dieses Heft geschlossen habt. Nun wißt Ihr, wie es manchmal zu bestimmten Covers kommt. In der nächsten Ausgabe haben wir wohl auch keine Chance, denn da wartet bereits die Kampfmaschine Turrican III auf Ihren Einsatz im Dienste der AMIGA Games-Leser. (hi)

Fuß zu führen. Wesentliche Sachen kann man leider auch nicht dazu sagen, da wir noch auf eine spielbare Demoversion warten. Fast wäre diese Demo auch auf die Coverdisk gerutscht, wenn

Von Virgin ■ Ab Mai ■ Preis ca. DM 80,-

**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

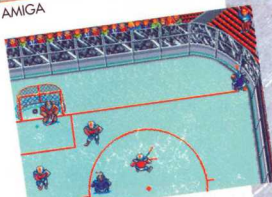
WEHE, WENN KÜHNHACKL KOMMT!

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 Penalties, Powerplays und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Ihr Leben. Sie sind der Manager - entscheiden Sie!



AMIGA

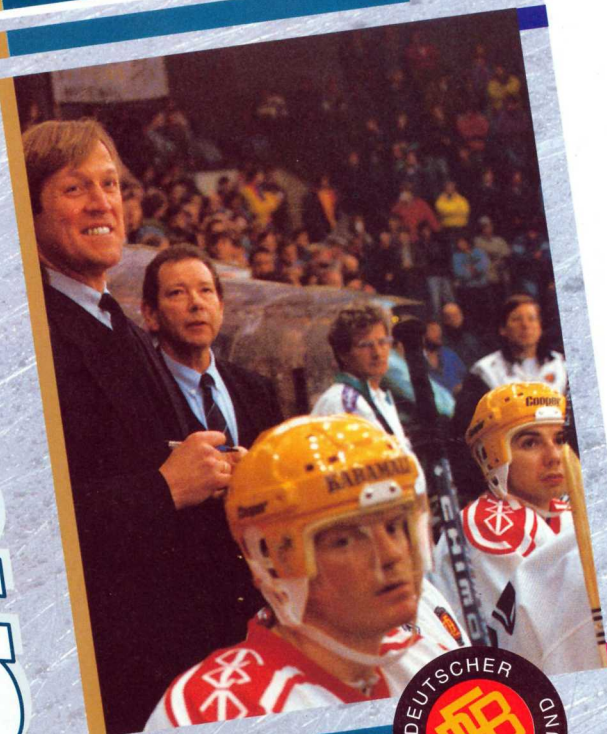


AMIGA

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 Torszenen 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

Max Designs neuestes Spiel

Burntime

Mit „1869“ landete Max Design einen europaweiten Hit, der sich selbst gegen starke Konkurrenz wie „Der Patrizier“ zu behaupten mußte. Neu organisiert und ausgeruht präsentierten sie uns beim Besuch in der Redaktion ihr neuestes Werk.

Das neue Spiel von Max Design entpuppt sich als gelungener Handels-Strategie-Mix.

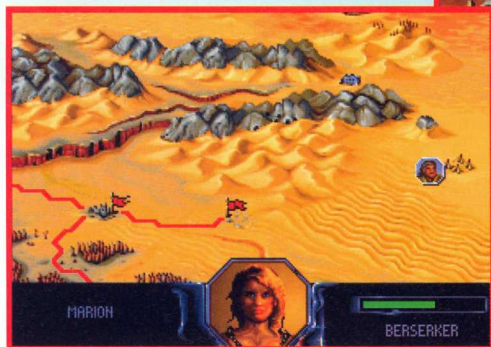


Max Design in Gütersloh

Aus organisatorischen und steuerlichen Gründen wurde in Gütersloh eine Max Design GmbH gegründet. Da Österreich nicht der EG angehört brachten die Einfuhren nach Deutschland steuerliche Belastungen mit sich, die durch die Neugründung in Gütersloh nun verhindert werden. Der Kern der Firma, was die Entwicklung betrifft, liegt weiterhin im österreichischen Schlading,

während von Gütersloh aus das Marketing und die Produktion geleitet werden. Gesellschafter der GmbH sind Wilfried Reiter und Albert Lasser, während Bruno Litfien die Geschäftsführung übernimmt. Der Diplom-Betriebswirt war zuvor als Marketingleiter

Die düsteren Farbtöne stellen nur ein Bild der Zukunft dar.



bei United Software tätig. Finanziell durch den Erfolg von 1869 abgesichert, konnten sie sich nun in Ruhe mit der Vorbereitung ihres nächsten Spieles beschäftigen, das sie uns bei einem Blitzbesuch in der Redaktion schon kurz vorführten.

Das Ozonloch

Das neueste Spiel dreht sich um die aktuellen Umweltprobleme, und diese wurden leider sehr realistisch dargestellt. Der Name Burntime bezieht sich auf die Zeit, die man in Neuseeland in der prallen Sonne verbringen darf, ohne das man Gefahr läuft, Hautkrebs zu bekommen. Das Ozonloch macht mittlerweile die Sonnen-

strahlen sehr gefährlich, da diese nun ungeschützt auf die Erdoberfläche gelangen können. Im Spiel erlebt man eine düstere, aus der gegenwärtigen Sicht nicht auszuschließende Zukunft und muß in einer von Menschenhand zerstörten Welt um das Überleben kämpfen. Die erste Version, die uns vorgezeigt wurde, machte schon einen prächtigen Eindruck. Spielerisch wurde eine anspruchsvolle Mixtur aus Strategie- und Handelsspiel präsentiert, die grafisch teilweise an Bullfrogs Syndicate erinnert, was für die Qualität des Spiels spricht. Teamgeist ist außerdem angesagt, denn bis zu zwei menschliche Spieler treten gegen bis zu drei Computergegner an. Wenn die Entwicklung auf diesem Niveau fortgeführt wird, steht uns ein klarer Hit ins Haus. 1869 war schon sehr gut, doch mit Burntime scheinen sie ein noch besseres Spiel abliefern zu können. Ein zweites Laufwerk sei an dieser Stelle übrigens schon dringender angeraten, wenn man die Qualität in vollen Zügen genießen will.

(hi)

Von MAX Design ■ Ab August ■ ca. DM 100,-




"Bist Du scharf auf den absoluten Action-Knüller?"



Das ist für uns gar kein Problem!

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **AMIGA GAMES** gewinnt, bekommt als Prämie, mit einer Zuzahlung von nur **39,- DM**, das Spiel des Monats dieser Ausgabe! Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

<p>An folgende Adresse wird AMIGA GAMES (DM 6,58/Monat) für mindestens 1 Jahr geschickt:</p> <p>Name, Vorname _____</p> <p>Straße, Nr. _____</p> <p>PLZ, Wohnort _____</p> <p>Telefon, für evtl Rückfragen _____</p> <p>Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten _____</p> <p>Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, 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.</p> <p>Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten _____</p> <p>Bitte beachten: Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!</p>	<p> Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)</p> <p><input type="checkbox"/> Bequem per Bankeinzug</p> <p>Konto.-Nr. _____</p> <p>BLZ _____</p> <p><input type="checkbox"/> Gegen Rechnung</p> <p>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:</p> <p>Name, Vorname _____</p> <p>Straße, Nr. _____</p> <p>PLZ, Wohnort _____</p> <p>Telefon, für evtl Rückfragen _____</p> <p>Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung DM 39,- (bitte ankreuzen)</p> <p><input type="checkbox"/> Bequem per Bankeinzug</p> <p>Konto.-Nr. _____</p> <p>BLZ _____</p> <p><input type="checkbox"/> Gegen Nachnahme</p> <p style="text-align: right;">AG 0693</p>
--	--

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1**
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Langsam könnt Ihr die Shorts wieder aus dem Schrank holen und die Winterkleidung einmotten. Die Temperaturen steigen und die Sportspiele kommen in Fahrt.

BLUE BYTE

Wir statteten den Historyline-Schöpfern einen Besuch ab und erforschten, was es Neues gibt. 'Die Siedler' konnten wir erstmals einer genaueren Betrachtung unterziehen.



GOAL



Off-Reihe. Handelt es sich hierbei um einen simplen Neuaufguß oder wird Sensible Soccer tatsächlich übertroffen?

Lange wurde Dino Dinis neuester Streich erwartet. Präsentiert er uns doch den inoffiziellen Nachfolger der Kick



TURRICAN III

Die Entwicklung von Turrican III ist beendet und wir können Euch vermutlich einen exklusiven Test bieten. Von der Qualität könnt Ihr Euch anhand der Coverdisk überzeugen! Wenn das kein Knaller wird?



POP TOPS

Voller Entsetzen nahm Ambermoon-Programmierer Karsten Köper die Nachricht auf, daß er die besten Rollenspiele auf dem Amiga bewerten soll. Es gibt nichts Besseres als Ambermoon, war sein Kommentar.

Hat Dich Dein Opa noch immer nicht als AMIGA Games-Leser werben können? Das ist allerdings schnellstens nachzuholen. Denn sonst mußt Du bis zur neuen Ausgabe fast eine Woche länger als andere warten, und zwar bis zum

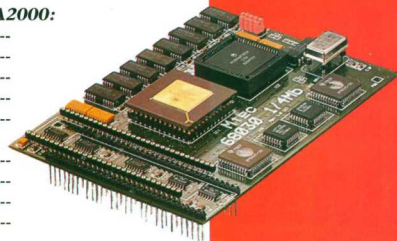
30.6.93



■ **Die M-Tec Turbosysteme für den A500 und A2000:**

M-Tec 68020 ohne Ram:	199,-
M-Tec 68020 /IMB 32Bit FastRam:	299,-
M-Tec 68020 /4MB 32Bit FastRam:	499,-
M-Tec 68030 /IMB 32Bit FastRam, MMU:	499,-
M-Tec 68030 /4MB 32Bit FastRam, MMU:	699,-

Coprozessoren:	ab	139,-
Coprozessor 25 MHz:		139,-
Coprozessor 33 MHz:		199,-
Coprozessor 40 MHz:		249,-



Die M-Tec 68020 und 68030 Turbosysteme

Die ersten 100 Besteller einer M-Tec A1200 Speichererweiterung erhalten einen Coprozessor kostenlos!

■ **Neuheit! M-Tec A1200 Speichererweiterung mit 32Bit FastRam, Coprozessor-Option bis 50 MHz, Echtzeit-Uhr, 100% Leistungssteigerung möglich!**

M-Tec A1200 ohne Ram:	169,-
M-Tec A1200 mit 4MB 32Bit FastRam:	399,-
Coprozessor ab:	49,-

A1200 Festplatten mit Software und Kabel,	
mit 60 MB:	479,-
mit 85 MB:	579,-
mit 160 MB:	999,-



Die M-Tec A1200 Speichererweiterung mit 32 Bit FastRam

ALLES, WAS EIN AMIGA BRAUCHT.

■ **Viel Speicher für den Amiga, z.B.**

M-Tec A500, 512K mit Uhr:	69,-
M-Tec A500 2.0 MB mit Uhr:	199,-
M-Tec A600, 1MB mit Uhr:	99,-
M-Tec A500plus, 1MB:	99,-

Die M-Tec Speichererweiterungen



■ **Superaktuell!**

M-Tec AT-Bus Controller A500 intern:	149,-
M-Tec AT-Bus Controller A500 extern, mit Gehäuse Ram-Option bis 8MB, Kickstart-Umschaltung:	199,-

Die M-Tec A500/A600 Festplatten-Systeme

M-Tec Festplattensysteme von 40-340 MB, z.B.:

M-Tec AT500 intern, 40 MB:	599,-
M-Tec AT500 intern, 120 MB:	799,-
M-Tec AT500 extern, 40 MB:	499,-
M-Tec AT500 extern, 120 MB:	699,-



Bestellen Sie jetzt, oder fordern Sie unseren Katalog an!
Bestell-Telefon: 0 20 41 / 2 04 24



Udo Neuroth Hardware Design

Amiga-Hardwareprodukte made in Germany. Von Udo Neuroth Hardware Design, Essener Str.4, 4150 Bottrup
 Hotline & Bestellung unter 0 20 41 / 2 04 24

It's time for a change



Benutzen Sie unsere neue HOTLINE - Nummer

täglich von 9-17 Uhr

Telefon 05241/986020