

AMIGA Games Disc & Mag

7/93
DM 7,-

Das Spiele-Magazin plus Diskette

A-1200-Check Up

Was läuft? Was kommt?

Blue Byte-Special

Neues von den Historyline-Machern

mit Riesenposter



**COVERDISK
GOAL!**



1MB benötigt

Solltest Du hier keine Diskette vorfinden, so wende Dich bitte an Deinen Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwendest Du bitte ein Garantie-Coupon aus dem Heft und schickst ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation Amiga Games 7/93
Postfach
90 327 Nürnberg



It's time for a change



Benutzen Sie unsere neue HOTLINE - Nummer

täglich von 9-17 Uhr

Telefon 05241/986020



Hierbei haben wir jedoch nicht nur an den Tips & Tricks-Teil gedacht, nein, sogar die legendäre Mailbox von Rainer Rosshirt kann man nun Ausgabe für Ausgabe abheften. Als Titelseite dieses Sonderteils glänzen dann jeweils die aktuellsten media control-Charts. Wenn das keine Neuerung ist?

Diese Ausgabe hat auch sonst ihre Vorzüge. Das neueste Spiel von Dino Dini können wir Euch jetzt in einem legitimen Test präsentieren, was nicht gerade üblich ist. Goal! läuft als Spiel des Monats der fußballerischen Konkurrenz auf und davon. Im Kampf um den begehrten Titel mischten auch die putzigen Arabian Nights von Krisalis und Ancient Art Of War von Microprose mit.

Ein anderes Spiel hätte vermutlich auch im Kampf um den Titel 'Spiel des Monats' ein paar bleihaltige Worte mitgeredet. Wir sprechen natürlich von Turrican 3, dessen Entwicklung eigentlich schon abgeschlossen sein sollte. Leider kam es nicht zu dem erhofften Megatest und auch nicht zur begehrten Coverdisk. Softgold und Factor 5 hielten es für angebracht, der Entwicklung eine Extra-Zeit zu spendieren, denn schließlich soll T3 das beste Amiga-Actionspiel aller Zeiten werden, wobei es namhafte Konkurrenz wie The Chaos Engine und Lionheart übertreffen muß. Zähneknirschend verschoben wir nun unseren Test also auf die Ausgabe 9/93, wo es schließlich exklusiv zu bewundern sein wird.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Euch

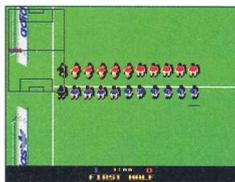
Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

EXTRA

In den letzten Monaten war einige Bewegung auf dem Amiga-Markt festzustellen. Dies lag zum einen am Hardwarebereich, wo sich der A1200 durch gute Verkaufszahlen ins Bewußtsein der Softwarehersteller rufen konnte. Die Folge davon ist eine ganze Reihe von Ankündigungen von Spielen in Extra-A1200-Versionen. Diesem Trend zollen wir von der AMIGA Games natürlich gerne Tribut in Form von Specials und zusätzlichen Spieletests, noch dazu wenn uns viele Anrufe in der Redaktion erreichen, die sich nach Spielen für ihr jüngstes Hardware-Baby erkundigen. Auf den Seiten 76 bis 78 haben wir Stimmen über die Zukunft des A1200 der Branchenkenner eingefangen, außerdem bieten wir Euch den ultimativen Games-Check Up für den A1200. Nahezu alle bekannten Spiele wurden auf ihre Lauffähigkeit am A1200 überprüft. Für Spielesfreaks, die sich ein paar Klassiker holen wollen, dürfte dies wohl das optimale Nachschlagewerk darstellen.

Zum Nachschlagen eignen sich in Zukunft sicherlich auch die Games Guide-Seiten. Immer mehr Stimmen wollten einen gesonderten Extra-Tips & Tricks-Teil zum Herausnehmen. Und, voilà, jetzt haben wir ihn.



Dino Dini kann wohl auf die meiste Erfahrung in Sachen Fußballspiele zurückblicken, schuf er doch schließlich **Kick Off 1 & 2**. Nun erntet **Goal!** Hitehren.



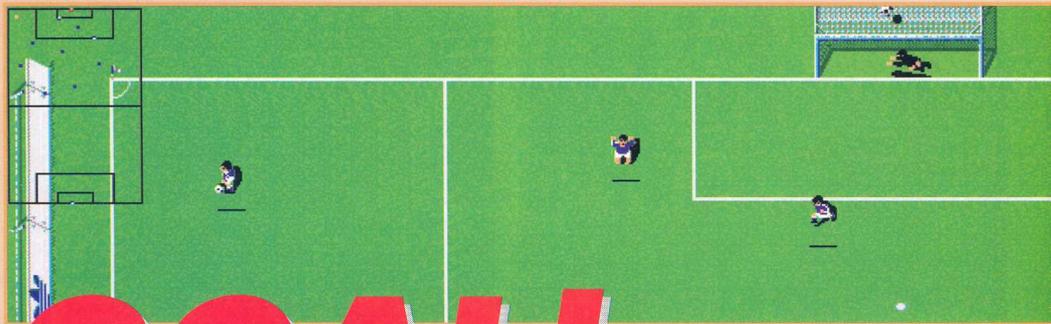
A1200 Check Up - Wir lassen die Prominenten der Branche zu Wort kommen und haben die ultimative Games-Check-Up-Liste. Unverzichtbar für **A1200**-User!



Blue Byte wurde genauer unter die Lupe genommen. **Volker Wertich** stellte uns außerdem mit **'Die Siedler'** den kommenden Hit vor, der sogar **Populous** in den Schatten stellt.

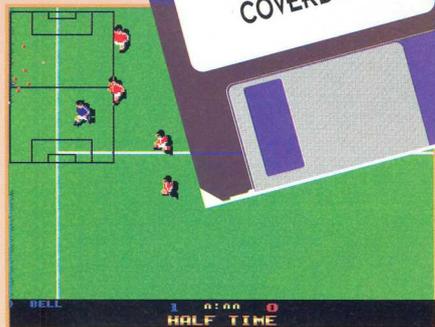
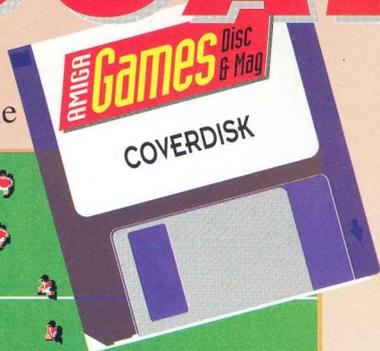


Blaster nennt sich das neueste Werk von **Core Design**, das jüngst erst **Chuck Rock 2** veröffentlichte. Wir warfen einen Blick auf ihren neuesten Shoot 'Em Up-Knaller.



GOAL!

The Last One

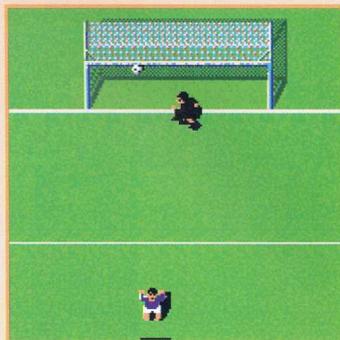


Vorhang für auf die letzte Coverdisk der AMIGA Games. Diese Coverdisk hat es in sich, denn sie ermöglicht Euch die Teilnahme an unserer großer Goal!-Competition.!

Laden des Spiels

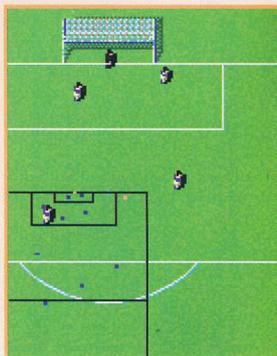
Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0:. Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Die Demoversion von Flashback wird nun automatisch geladen und gestartet.

Score plus einen ID-Code erhält. Mit diesem Code könnt Ihr dann an unserem Wettbewerb teilnehmen, zu dem auf der Seite 10 mehr Informationen stehen. Das Score-



Das Spiel

Bei dieser Version von Goal!, dem inoffiziellen Kick Off-Nachfolger handelt es sich um eine spezielle Competition-Version. Zu spielen ist das Ganze selbstverständlich mit dem Joystick, der wie üblich in Port 2 eingestöpselt wird. Diese Version hat sechs Levels, von denen jeder genau eine Minute dauert. Um in den nächsten Level zu kommen, muß man mindestens ein Tor erzielen. Sollte man einen Level nicht schaffen, oder gar alle Levels durchspielen, gelangt man in den Front Screen zurück. Glaubte man, einen Score erreicht zu haben, der von niemand anders erreicht wird, dann drückt man die Taste F1, worauf man dann einen



Coupon:

Garantie AMIGA Games Coverdisk 7/93

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

COMPUDEC Verlag GmbH & Co. KG
 - Reklamation AMIGA Games -
 Postfach
 90327 Nürnberg

Du erhältst umgehend Ersatz.

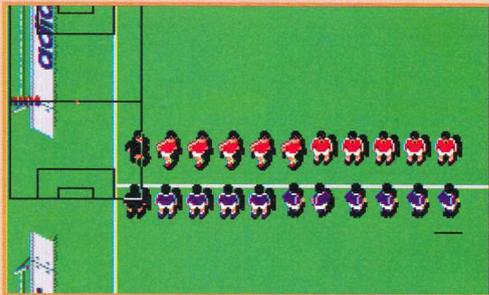
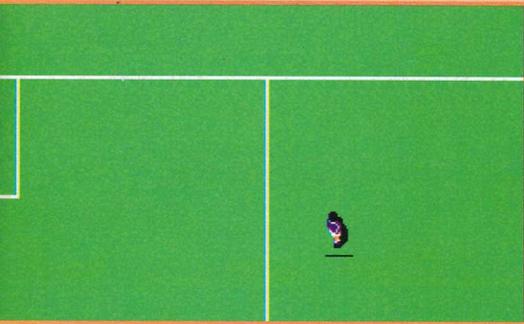
Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Wohnort: _____

Fehlerbeschreibung: _____



system funktioniert folgendermaßen. Für jedes Tor gibt es einhundert Punkte. Je schneller man ein Tor schießt, umso mehr Punkte gibt es. Sind beispielsweise noch 55 Sekunden übrig, dann erhält man 155 Punkte, ist noch eine Sekunde übrig, erhält man 101 Punkte. Viel Spaß und viel Glück! Und genießt diese Coverdisk, es ist nämlich die letzte. Zukünftig werden wir Euch ein ganzes Sortiment an Demoversionen zur Auswahl stellen, die Ihr bestellen könnt. Mehr dazu steht auf der Vorschau-Seite.

Wichtiger Hinweis

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

Diskette defekt?

Sollt Deine Diskette nicht funktionieren, so fülle nebenstehenden Coupon aus, und sende ihn an nachfolgende Adresse. Schicke auf keinen Fall die Diskette mit. Dadurch ersparst Du uns eine Menge Arbeit. Wir werden Dir schnellstmöglich eine neue Diskette zusenden. Schicke die Antwort auf keinen Fall an die Redaktionsadresse. Dort wird keine Reklamation bearbeitet.

Ein Wort zur Coverdisk

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

OKAY SOT AM GRABEN 2 9257 Weiding
TEL. 09674 - 1279 FAX - 1294

1869	DV 67.90	Hessama	DV 79.90	Silent Service II	DA 71.90
3D Construct. Kit 2.0	DV 120.90	History Line 14-18	DV 77.90	Sin City/Populous	DA 69.90
A-Train	DV 63.90	Human Race (90 Levels)	DA 39.90	Sin Earth	DV 69.90
Abandoned Places II	DV 61.90	Human Race (Alone)	DV 69.90	Sink or Swim	DV 39.90
Agents	DA 62.90	Indiana Jones II	DV 37.90	Sports Master	DA 61.90
Albus A 320	DV 69.90	Indiana Jones III	DV 37.90	Steigenberger Hotelm.	DV 52.90
Albus A 320 US Edit.	DV 29.90	Jaguare JX 220	DA 57.90	Streifergitar II	DA 49.90
Allen Broad Special	DV 67.90	Iskido	DV 67.90	Super Tetr	DA 79.90
Amberstar	DA 67.90	Jeremy Whites Snocorer	DA 67.90	Superstar II	DA 69.90
Ancient Art of War	DV 65.90	John Barnes	DV 76.90	Teraway Thomas	DA 46.90
Archon Rights	DA 49.90	Jonathan	DV 54.90	Transactica	DA 49.90
Archer McCarra Pool	DV 62.90	Kaiser	DV 53.90	Troffers	DV 51.90
B-17 Flying Fortress	DA 50.90	Kill	DV 29.90	Trolls	DA 45.90
B.C. Kid	DV 41.90	Killing Machine	DV 29.90	TV Sports Boxing	DA 35.90
Bits of Cosmic Forge	DA 29.90	Kings of Adventure	DA 69.90	UIGH	DA 45.90
Bits Tale Constr.	DV 62.90	Leads United Champs	DA 48.90	Vikings	DA 56.90
Battle Team	DV 64.90	Legend of Kyrandia	DV 59.90	Vroom	DA 56.90
Battle Into II	DV 61.90	Legend of Valour	DV 72.90	War in Gulf	DV 69.90
Bills Tomasa Game	DV 69.90	Lemmings II	DA 54.90	Warriors	DV 59.90
Black Gold	DA 62.90	Lionheart	DA 67.90	Whites Voyage	DA 61.90
Blaze Brother	DA 47.90	Loom	DV 79.90	Wild West World	DA 59.90
Body Blows	DV 67.90	Lost Treas. Infocore	DV 56.90	Zak McKracken	DA 39.90
Bundesliga Man.pro.II	DA 62.90	Lotus II	DA 59.90	Zyconics	DA 40.90
Bunny Bicks	DV 61.90	Lotus 1-3 Comp.	DV 56.90		
Campan	DV 49.90	M1 Tank Platform	DA 89.90		
Carl Lewis Challenge	DV 56.90	Manchester United	DA 55.90		
Chaos Collection	DA 49.90	Mc Donald Land	DA 46.90		
Chuck Rock II	DA 49.90	Mega Blitz	DA 70.90		
Civilization	DV 71.90	Mega Sports	DA 56.90		
Combat Classics	DA 56.90	Might + Magic III	DV 67.90		
Cool Crook 'n Twins	DA 55.90	Monkey Island	DV 67.90		
Cover Girl Poker	DA 56.90	Monkey Island II	DV 39.90		
Creatures	DA 46.90	Motorhead	DA 59.90		
Crossers	DA 61.90	Myth	DV 72.90		
Curse of Enchantia	DV 82.90	Nick Faldo Golf	DV 76.90		
D Day	DV 69.90	Nipal Grand!	DA 53.90		
D Generation	DV 39.90	No. 2 Collection	DV 72.90		
Dark Seed	DV 69.90	No second Story	DA 46.90		
Das schwarze Auge	DV 68.90	No second Price	DA 53.90		
Desert Strife	DV 85.90	Nova 3	DV 29.90		
Der Patzler	DV 73.90	On Imperium	DV 29.90		
Dragons Lair III	DV 57.90	On the Road	DV 64.90		
Dragon Team	DA 49.90	Over the Nest	DA 27.90		
Dune II	DA 63.90	Pacific Island	DA 63.90		
Dynabuilder	DA 61.90	Paradise	DA 72.90		
Dynastic	DV 56.90	Perseus Hot Number	DV 45.90		
Football Manager	DV 69.90	Perfect Game	DA 59.90		
Elf	DV 54.90	- Data Disk	DA 49.90		
Eliza II	DV 62.90	Phish Dreams	DA 57.90		
Entity	DA 62.90	Phish Fantasies	DA 56.90		
Eren des Throns	DA 63.90	Phony on the High Sea	DA 54.90		
Euro Soccer	DV 71.90	Population II	DA 61.90		
Great Courts II	DA 56.90	Push over	DA 56.90		
Great Courts II	DV 72.90	Railroad Tycoon	DA 71.90		
Fantastic World	DA 73.90	Rampart	DV 55.90		
Fire and Ice	DA 89.90	Red Zone	DA 59.90		
Flames of Freedom	DA 85.90	Repent	DV 79.90		
Flashback	DV 59.90	Rick Dangerous II	DA 53.90		
Gazza Super Soccer	DV 64.90	Risky Woods	DA 73.90		
Goblins	DA 71.90	Risk Hood	DA 59.90		
Goblins 2	DV 71.90	Robocob 3	DA 56.90		
God	DA 49.90	Robocob 4	DA 56.90		
Grand Prix (MicroP.)	DV 73.90	Rome AD 92	DV 61.90		
Great Courts II	DA 43.90	Sea, Soft and Sun	DA 56.90		
Greats Beagley	DV 56.90	Sensible Soccer 92/93	DA 49.90		
Gunsling 2000	DA 63.90	Sey Droide	DA 43.90		
Guy Spy	DA 63.90	Shadow of Beast 3	DA 54.90		
Harrier A. Jump Jet	DV 59.90	Shadowworld	DA 49.90		

Nachnahme DM 7.90 Ausland DM 12.50 Vorauskassa / Stammkunden DM 4.90

Impressum

Verlag:
 Computer Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 90403 Nürnberg Telefon 09 11/53 25-0

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

Chefredaktion:
 Christian Gelfenpoth (fax)

Leitender Redakteur:
 Hans Iglesch (fax)
 (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt und Anzeigen)

Redakteur PR:
 Thorsten Szarmelt (fax)

Textkorrektur und Bildredaktion:
 Michael Eitelwin (fax)

Werbung:
 Stefanie Bernhardt

Redaktion/Berichtshand:
 Sabine Bode, Oliver Menne (fax),
 Heide Bode, PDZ, Rainer Bosselt (fax)
 Unterstützung: Arthur Kretsch, Christian Müller

Internationale News:
 Timothy Wilkins (fax)

Freie Mitarbeiter:
 Gales Berger (fax), Martin Klaus (fax), Thorsten
 Ecker (fax), Tony Jones (fax), Wolfgang Dietsch-
 (fax), Lutz Mahe (fax)

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.
 AMIGA

AUSGABE 7/93

INFOTORIAL

Aktuelles aus der Redaktion 3

HELPLINE

Die wichtigsten Telefonnummern
 bei Spieleproblemen 58

NEWS

Mixed-News 8
 Inside News 12

COVERDISK

Goal 4

TESTSYSTEM

So testen wir! 18

VORSCHAU

Was kommt in Ausgabe 8/93? 98

CHARTS

AMIGA Games-Charts 88
 media control-Charts 43

SPIEL DES MONATS

Goal 16

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox 52

REVIEWS

Ancient Art Of War 29
 Arabian Nights 40
 Beavers 38
 Champ Manager 93 30
 Cthulhu 2 33
 Ice Hockey Challenge 34
 Reach For The Skies 26
 Trouble Champions 2 24
 Woody's Words 32

PD & SHAREWARE

Spiele & Utilities 82

BUDGET&COMPILATION

688 Attack Soft 62
 Firehawk 60
 Kings Of Adventure 63
 Project X 64

SPECIAL

A1200 Check Up 76
 Rush-Hour 72

POP TOPS

Karsten Köper testet Spiele 74

IN PROGRESS

Blue Byte-Check Up 66
 Black Legend-Output 70

PREVIEWS

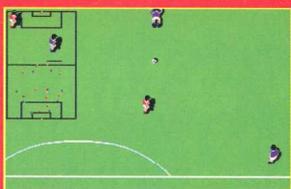
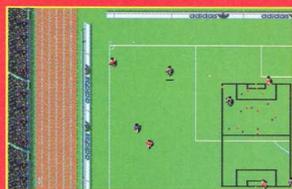
Alfred Chicken 94
 Blastar 90
 Captive II 96
 Out Of Time 93
 Ruby Fire 92

TEAMWORK

Clubs & Freaks 86

GAMES GUIDE

Cheats, Tips & Tricks 44
 Komplettlösung 47



Goal!

Von Virgin wird Dino Dinis neuestes Fußballspiel veröffentlicht. Ob er seine Vorgänger Kick Off 1 und 2 übertreffen kann, erfahrt Ihr in diesem Magazin.

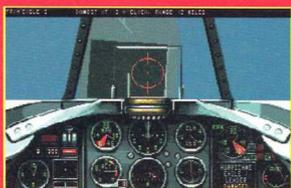
16



Ancient Art Of War

Die Simulationsexperten von Microprose produzieren mit diesem Spiel ein erfreulich frisches Strategiespiel mit Actiontouch. Einen Probeflug ist es definitiv wert.

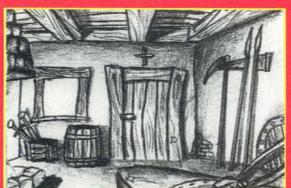
20



Reach For The Skies

Normalerweise garantiert der Name Virgin für gute Qualität. Ob sie mit dieser Flugsimulationen Gunship 2000, B17 oder Combat Air Patrol übertreffen können?

26



Blue Byte-Check Up

Wir besuchen das Mülheimer Softwarehaus, das uns schon Hits wie Battle Isle oder die History Line bescherte. Klassiker-Nachschub kündigt sich nun an!

66



A1200-Check Up

Kann der Amiga 1200 zum erhofften Erfolg werden? Wie befragen Softwarehäuser und liefern die ultimative Spielereihe für den Amiga 1200.

76



Blastar

Core Design, die kürzlich erst mit Chuck Rock 2 und Premierer Hits landen konnten, versuchen sich nun auf dem Shoot Em Up Sektor. Wird Blastar ein Melgablastar?

90

Turrican 3 - Wo bleibt es? - Westwood-Konkurrenz für uns? - Syndicate - Neuer Hit von Bullfrog? Goal! - Competition - Karl May - Der Indianer auf dem Computer - Traps'n'Treasure - Last Minute Preview

MIXED NEWS.

von Hans Ippisch

● BULLFROGS COMEBACK

Um das Eliteprogrammier-Team Bullfrog wurde es seit dem Erscheinen des Monster-Hits Populous 2 sehr ruhig. Viele Leute wollten glatt wissen, daß Bullfrog nichts mehr für den Amiga produziert. Falsch, meine Herren. Wir haben die erste spielbare Version von Syndicate erhalten, daß in Sachen Komplexität und Brutalität viele aktuelle Spiele in den Schatten stellt.



● WESTWOODS MAGAZIN

Interessantes Material trudelte kürzlich aus Las Vegas ein und landete prompt in meinem privaten Briefkasten. Der Hitlieferant aus Hollywood, der erst kürzlich mit Dune II den Titel 'Spiel des Monats' einheimsten, wollen uns offensichtlich Konkurrenz machen. Sie veröffentlichen vierteljährlich ein Magazin namens Westwood Studios, das an alle Branchenangehörigen verschickt. In diesem vielseitigen, zweifarbigen Magazin bekommt man immer die exklusivsten News der Firma. So gibt in der aktuellen Ausgabe News über die Macintosh-Version von Kyrandia und die Hotline von Westwood. Unter der Nummer 001-702-368-2319 könnt Ihr jederzeit die neuesten Infos erfahren. Ein gut gefüllter Geldbeutel solltet Ihr jedoch Euer eigen nennen, denn Telefonate nach Amerika gehören zu einem exklusiven Vergnügen.



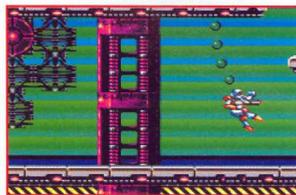
● WO BLEIBT TURRICAN 3?

Alles war vorbereitet. Vier Seiten wurden für einen Test reserviert, die Coverdisk wurde vorbereitet, die Action-Freaks in der Redaktion warteten jeden Tag auf das Eintreffen des kleinen, jedoch feinen Päckchens, das höchstexklusives Material für die AMIGA Games beinhalten sollte. Jedoch erreichte uns aus dem Hause Rainbow Arts plötzlich eine Nachricht, die alle vorbereitenden Maßnahmen hinfällig werden ließ. Turrican 3 verspätet sich bis Ende August, so lautete die simple, jedoch folgenschwere Nachricht. Wir lieben uns jedoch nicht durch diese Nachricht zufriedenstellen und forschten nach, was passiert war. Über sechs Monate hatten wir in unserem Diary die Entwicklung des Spiels verfolgt. Die letzte Demoversion sah



schon sehr vielversprechend aus, schließlich beinhaltete sie schon alle Grafiken und Welten. Die Qualität war sicherlich auch zu diesem Zeitpunkt schon sehr gut,

jedoch für Rainbow Arts und Factor 5 nicht gut genug. Julian Eggebrecht, Verantwortlicher bei Factor 5, spielte die Amiga Version ausgiebig und kam zu dem Schluß, daß noch eine ganze



Menge an Verbesserungen durchgesetzt werden muß. Zum einen enthielt diese Version noch viele versteckte Bugs, zum anderen war grafisch teilweise nicht das Optimale herausgeholt worden. Zusammen mit Peter Thierolf, dem Programmierer, werden nun noch eine ganze Reihe von Änderungen durchgeführt werden, die Turrican 3 zum besten Actionspiel aller Zeiten machen sollen. Zugegeben, die letzte Version war schon sehr gut, hätte jedoch im Vergleich mit Lionheart insbesondere in grafischer Hinsicht eindeutig den Kürzeren gezogen. Aus diesem Grund sollte man eigentlich über die Verschiebung des Erscheinungsdatums nicht traurig sein, denn dafür bekommt man im Herbst dann wirklich den absoluten Megaknaller. In der Amiga Games könnt Ihr Euch dann die exklusive, spielbare Demo bestellen und den exklusiven Megatest lesen.

SPANNUNG - SPANNUNG - SPANNUNG - INTERLATION

Bestell-Nr.	Preis DM	
0002	5,-	RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl.
0013	5,-	THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, deutsch
0019	5,-	PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
0022	5,-	BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher
0029	5,-	PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
0032	5,-	SKAT sehr gute Skatpielsimulation mit animierter Grafik!
0046	5,-	LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
0051	5,-	KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
0052	5,-	CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
0053	5,-	SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
0057	5,-	H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
0059	5,-	MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Bisicone (Version des "Wurm"-Spieles)
0063	5,-	SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
0064	5,-	DRIP-GAME lustiges Geschicklichkeitsspiel
0081	5,-	DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-HIT! Mit Spiel-Editor, deutsch. Benötigt 1MB
0085	5,-	MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!
0089	5,-	WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplett deutsch.
0090	5,-	SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
0098	5,-	DISC Geldspiel-Automat, deutsch
0100	5,-	DRIVE WARS sehr gutes Shoot'em up-Game
1104	5,-	SBall, MegaBall, Mosaic, FamilySol Amiga-Triation 5 super Spiele
1241	5,-	Backgammon tolle Amiga-Umsetzung
1242	5,-	Emporos u. Großkapitalist 2 Handelssimulationen
1243	5,-	MAD-Factory u. Q-Ball 2 Geschicklichkeitssp.
1244	5,-	Quizmaster mit 300 Fragen u. Antworten
1245	5,-	Yahzee, Braincracker u. Amiga Borders
1121	10,-	Star-Trek-Spiel bestehend aus 2 Disks!
1147	10,-	NGTC - Star-Trek-Quiz 2 Disks!
1159	5,-	Tischtennis u. Geschicklichkeitsspiele
1161	5,-	Pokerautomat, Kniffel und 4 weitere Spiele
1198	5,-	Chess - Schachprogramm
1205	5,-	Das Erbe - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel!
1207	5,-	SubAttack - U-Boot-Simulation
1209	5,-	Disc - Geldspielautomat
1214	5,-	Billard-Simulation
SCHULE - HOBBY - GRAFIK - MUSIK		
0007	5,-	AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
0058	5,-	BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch
0127	5,-	KALORIENWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplett in deutsch
1170	5,-	Starlight - Astronomieprogramm
1178	5,-	AK Lotto-Verwaltung, Space Archiv - verwalten 5 von Himmelskörpern und Flugobjekten
1194	5,-	Dolmetsche Übersetzungsprogramm
0141	5,-	AGATRON-GRAFIK-SHOW
0142	5,-	MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
1165	5,-	Amos-Paint - ein sehr gutes Malprogramm
1185	5,-	DeVinci - Malprogramm, Size-Character-A-Virus
0133	5,-	JAHRESBILANZ verwaltet Eink. und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Sorten- oder Balkendiagramm zur Bilanz und Drucker ausgegeben
1137	5,-	Text Plus - Textverarbeitung, leicht bedienbar
1130	5,-	FibuMaster - Verwalten von Ein- u. Ausgaben
1168	5,-	Star AM Plan - elektron. Tabellenkalkulation
1174	5,-	Labelstar - Druck von Labels jeder Größe, 1 Kartenspiel + Cli-Shell-Kommandos
1224	5,-	Kapitalist - gutes Börsenanalyse-Programm

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

0774	DisksOPTI 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 DFO-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-COMPIER C-Compiler	5,-
0147	UTILITIES für Programmierer z.B. Disobject, ILBM-Handler, M2-Maker	5,-
0148	FORTRAN T7C 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 Disk10,-	5,-
1236	Anwender-Paket-Sammlung	5,-

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE	übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche	27,- DM
PERSONAL WRITE	deutsche Textverarbeitung mit WYSWYG-Darstellung, Serienbrief-Funktion und Postscripttreiber	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 7000 Vokabeln!	29,90 DM
TROBOPRINT PROFESSIONAL	DAS AMIGA-DRUCKPROGRAMM	139,- DM
X-COPY PROFESSIONAL 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	1MB-RAM-KARTE für A500+ 78,-DM
3,5" LAUFWERK intern für A2000	99,-DM	8 MB-KARTE für A2000
3,5" LAUFWERK extern, stabiles Metallgehäuse, durchgef. Bus, abschaltbar, für alle Amiga-Modelle	119,-DM	mit 2 MB bestückt 238,-DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 intern auf 1MB mit Uhr, abschaltbar durch Jumper	47,-DM	KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) 59,-DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 intern auf 1MB mit Akku, Uhr, abschaltb. mit Schalter	55,-DM	KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 2-fach inklusive ROM V1.3 ... 89,-DM
1,8"2MB-ERWEITERUNG A500 intern mit akkugeduffeter Uhr, abschaltbar	179,-DM	KICKSTART-ROM V1.3 59,-DM
		KICKSTART-ROM V2.0/05 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 SCHATZ IM BYTESEE

Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns erste Bilder von der derzeit wohl spektakulärsten Lizenz im Computerspielebereich. Linel, das schon für die computermäßige Umsetzung der Unend-

Spiele zu den Karl May-Büchern keineswegs simple Jump & Run-Spiele werden. Schatz im Silbersee soll als erstes im Herbst erscheinen. Ein umfangreiches Team wird das MACS-System zur Hochleistung bringen. Es soll sogar das Scumm-System von Lucas Arts in den Schatten stellen. 256 Farben sollen die Amiga-Version in die grafische Qualität von der VGA-Version katapultieren. Verantwortlich für die bislang hervorragenden Grafiken ist Markus 'mac' Muckenschnabl, den manche vielleicht



noch als Grafiker aus den C64-Spielen Danger Freak und Kangarudy kennen. Mittlerweile hat er sein Studium als Kommunikationsdesigner erfolgreich beendet und pinselt die prächtigsten Bilder auf Papier, die anschließend eingescannt und überarbeitet werden. Wahrscheinlich werden wir Euch in der nächsten Ausgabe ein Interview mit dem Grafiker bieten können.

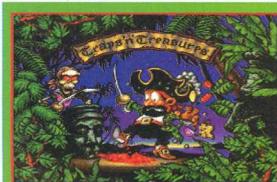


lichen Geschichte zuständig war, wird uns demnächst wohl zur Genüge mit Winnetou-Spielen eindecken. Im Gegensatz zu vielen anderen Filmlicenzen werden die



● GOAL! - DER WETTBEWERB

Fußballfreaks aufgepaßt! Glaubt Ihr, die besten Goal!-Spieler zu sein? Schafft Ihr die sechs Demovlevels der Coverdisk ohne Probleme? Dann müßt Ihr bei unserer großen Goal!-Competition mitmachen. Über zwanzig Lederbälle warten darauf, von Euch getreten zu werden. Dabei handelt es sich nicht um irgendwelche Bälle, nein. Diese Bälle wurden vom Programmierer As Dino Dini höchstpersönlich signiert, und haben einen Wert von rund DM 100. Werft die Coverdisk in den Diskettenschacht und spielt, bis der Joystick qualmt. Wenn Ihr meint, einen konkurrenzlosen Score erreicht zu haben, dann drückt die Taste F1 und notiert Euren Score und den ID-Code auf den untenstehenden Abschnitt. Viel Glück!



● TRAPS'N VERSPÄTUNGEN

Schon vor einigen Monaten konnten wir Euch ein ausführliches Preview zu dem neuesten Jump&Run von Starbyte bieten. Scheinbar stolperten die Programmierer in einigen Fällen, wie ließe sich sonst die monatelange Verspätung erklären? Pünktlich nach Redaktionsschluß trudelte die Review-Copy endlich ein. Wir wollen Euch jedoch keinen Kurzschluß-Test präsentieren, sondern unterziehen es einem knallharten Byte-Check Up, dessen Ergebnis Ihr in der nächsten Ausgabe lesen könnt.

Schicken Sie eine Postkarte mit nebenstehenden Abschnitt bis spätestens 30. Juli 1993 an folgende Adresse:

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion AMIGA GAMES
Kennwort: Goal Action!
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen - Mitarbeiter des Computec Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

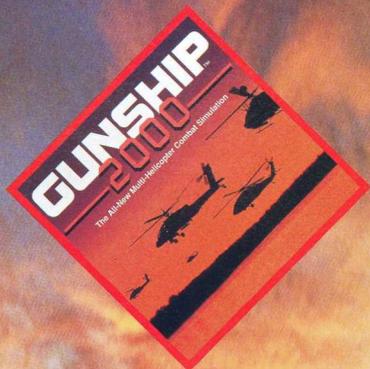
Mein Score bei Goal!:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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 Amigaspielhändler. 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.

Vor einigen Monaten stellten wir Euch unter dem Namen "Timet - The Flying Squirrel" ein exzellentes Jump'n'Run vor, das sogar Sonic von Sega Konkurrenz machen dürfte. Nun warteten wir schon gespannt auf die Endversion, die ja bekanntlich für Mai angekündigt worden war. Wir horchten nach, was sich bei Neon getan hat.

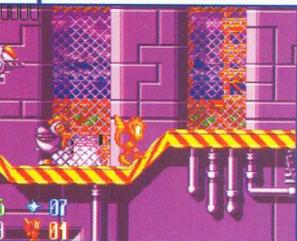
Die Dinge haben sich mittlerweile deutlich gewandelt. Das Spiel wird weder bei Kaiko erscheinen, noch wird es den Namen Timet - The Flying Squirrel tragen. Dank der tatkräftigen Mithilfe von AMIGA-

NEON verhandelt mit Ocean - **Team 17** - Verläßt PC? Veröffentlicht Body Blows-Up Date!

INSIDE News.

In dieser Ausgabe der Inside News wollen wir uns auf zwei Softwarehäuser beschränken. Zum einen haben wir uns erkundigt, Timet-The Flying Squirrel bleibt, und zum anderen wollten wir wissen, wieviel an den neuesten Gerüchten über Team 17 dran ist.

Von Hans Ippisch



? Kurz nachgefragt bei NEON

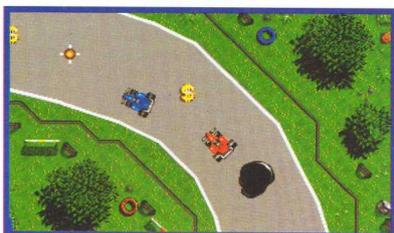
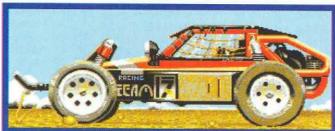
Games-Redakteur Hans Ippisch, der sich um die geschäftlichen Belange der Neonjungs kümmert, kam auf der Messe in London ein folgenreicher Kontakt mit dem englischen Softwaregiganten Ocean zustande. Diese waren, ebenso wie Millennium, Virgin und Renegade von Timet begeistert, und boten einen äußerst lukrativen Vertrag an. Da sie zufälligerweise derzeit auf dem Super NES ein Spiel entwickeln, das ebenfalls ein Flughörnchen als Helden anbietet, kamen sie auf die grandiose Idee, Timet einfach als Amiga-Version des Super NES-Spiels zu deklarieren. So kommt es nun daß Timet im Oktober als Mr. Nuts erscheinen wird, selbstverständlich für den A500. Es blieb jedoch nicht nur bei diesem einen Vertrag. Hinzu kam noch eine Vereinbarung über eine Mega Drive-Version von Mr. Nuts, die nichts anders als die Umsetzung der Amiga-Version sein wird. Auf Factor 5 hat es nun endlich ein weiteres Programmiererteam aus Deutschland geschafft, in den erlauchten Kreis der Konsolentwickler einzutreten.



Team 17-Gerüchte

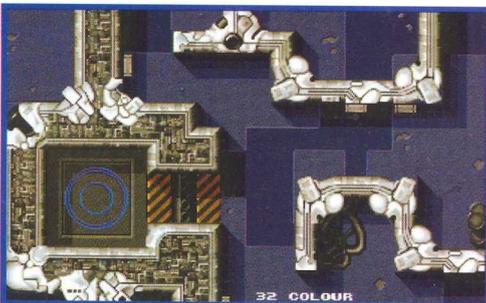
"Team 17 verläßt den Amiga und macht auf dem PC weiter", so lautete sinngemäß die Meldung eines bekannten englischen Computer-Magazins, die für einiges an Aufsehen sorgte. Wir waren natürlich sehr beunruhigt, und forschten nach, was an dieser Meldung dran ist.

Grundsätzlich werden nun bei Team 17 die ersten Spiele für den PC vorbereitet. Dabei handelt es sich um **Body Blows** und **Alien Breed**, die in speziellen VGA-Versionen erscheinen werden. Übrigens, spezielle 1200er-Versionen sind so auch problemlos möglich. Ob der PC-Startschuß auch den Zieleinlauf des Amigas bedeutet, wollten wir von **Martyn Brown**, dem Entwicklungschef von Team 17, wissen. Erlösend war seine Antwort: "Sind wir wahnsinnig? Wir werden wahrscheinlich zunächst alle neuen Produkte für den A1200 entwickeln, weil es sehr viel einfacher ist, diese Version zuerst zu machen und dann für die



schwächeren Maschinen abzuspecken. Wir werden nicht, ich wiederhole, nicht einfach aufhören, die A500 bis 600 Serie zu unterstützen, tatsächlich haben wir nämlich eine ganze Reihe von Titeln in Vorbereitung für die nächsten Monate. Der Amiga-Markt ist für uns sehr erfolgreich und wir werden weiterhin darauf vertreten sein. Wir haben uns unseren Namen auf dem Amiga gemacht, und wir werden, auch wenn es schwierig ist, ihn technisch noch mehr auszureizen, ihn weiterhin mit sehr guten Produkten versorgen". Derzeit werkelt man gerade an zwei neuen Spielen für den Amiga. Im Juli soll **Overdrive** erscheinen, das auf den ersten Blick sehr stark an Supercars erinnert.

"Wir glauben, daß das Genre der Rennspiele mit Vogelperspektive noch nicht gut genug ausgereizt ist, und das wollen wir nun



machen!", so weit **Martyn Brown**. Und es hat tatsächlich den Anschein, daß ihr Vorhaben gelingt. Bis jetzt bietet **Overdrive** vier verschiedene Arten von Fahrzeugen und fünf Streckentypen. Für Action-Fans dürfte der Nachfolger **Alien Breed 2** vielleicht interessanter sein. Derzeit wird gerade eine spezielle Amiga 1200-Version entwickelt, die früher oder später auch auf dem Amiga 500 landen wird. Das Spielkonzept wird für den Nachfolger deutlich aufgebohrt.

Body Blows Up Date

Von ihrem Prügel-Hit **Body Blows** haben sie gerade eine neue Version herausgebracht, die wesentlich schneller abläuft als das Original. Alle Disketten, die nach dem 27. April ausgeliefert wurden, enthalten schon die zweite Version. Wer jedoch seine Version upgraden will, kann dies folgendermaßen tun:

Ihr schickt nur eine Diskette, nämlich Disk One, zusammen mit 2,50 Pfund an folgende Adresse:

Body Blows Upgrade Offer, Team 17, Marwood House, Garden St, Wakefield, West Yorkshire WF1 1DX England.

Vergeßt dabei nicht, Eure Adresse anzugeben!



Tel. (0 23 24) 5 53 31

FDS Software 

Programm	Amiga	Programm	Amiga
1869 A - Train A.T.A.C.	dv 79,95 dv 79,95 vorb.	Harpoon 1.2.1 solange der Vorrat reicht	da 39,95
Abandoned Places 2	ml 79,95	Harpoon B. Set 3 (1 MB)ml	49,95
Aces of the Pacific	dv vorb.	Harpoon B. Set 4 (1 MB)	49,95
Aceps of the Great War	da 54,95	Harpoon Sen Editor	da 59,95
Airbus A 320 +	da 99,95	Head to Head	dv 79,95
B-17 Flying Fortress	da 79,95	Hoxuma	dv 79,95
Bane o. L. Cosmic Forge	dv 79,95	History Line 1914-1918	dv 89,95
Battle Isle	dv 45,95	Human Race	dv 65,95
Battle Isle Data Disk	dv 45,95	Ian Botham Cricket	dv 74,95
Birds of Prey	da 79,95	Indiana Jones IV	dv 89,95
Blues Brothers	da 65,95	Indianapolis 500	dv 69,95
Body Blows	ml 69,95	Internat. Sport Challenge	ml 74,95
Bumpy's Arcade Fant. +	ml 74,95	Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml 65,95
Bundesl. Manager prof.	da 65,95	Jonathan	dv 99,95
Carl Lewis Challenge +	ml 65,95	Kick off 2	da 59,95
Casino	ml 65,95	Kick off 2 Glia. o. Eu +	da 24,95
Centerbase +	dv 74,95	Kid Picks	ml 65,95
Champion of Krynin	da 74,95	Killerball	dv 65,95
Championship Manager	da 65,95	King's Bounty	da 74,95
Chaos Engine	49,95	Kingd. of Engl. 2 (1 MB)	dv 89,95
Chuck Rock II *	dv 54,95	Kings Quest 5	dv 79,95
Centurion Def. of Rom	dv 79,95	Knight of the Sky	da 89,95
Civiliation	dv 89,95	Last Ninja 3	ml 65,95
Codename Icoeman	dv 89,95	Legend of Kyrandia	dv 79,95
Colorels Bequest	dv 89,95	Legend of Valour	dv 79,95
Conflict Korea (1 MB)	dv 79,95	Legend of Fairgahall	dv 74,95
Conquestador (1 MB) +	dv 79,95	Lemming 2	69,95
Coel Cros Twins +	ml 65,95	Leisure S. L. 2	dv 89,95
Crazy Cars 3	ml 65,95	Leisure S. L. 3	dv 89,95
D-Generation	ml 45,95	Leisure S. L. 5	dv 79,95
Das schwarze Auge	dv 84,95	Lemmings	ml 65,95
Dark Queen of Krynin	dv 74,95	Links	dv 84,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv 79,95	Links Bouffant C.	dv 49,95
Die Kathedrale	dv 89,95	Links Firestone C.	dv 84,95
Dr. Brain	dv 79,95	Lionheart	ml 69,95
Duck Tales	da 69,95	Liverpool	ml 65,95
Dune (1 MB) +	dv 74,95	Locomotion	dv 79,95
Europ. Championsh. 92 +	dv 65,95	Loom	dv 79,95
Eye o. i. Behold. II (1 MB)	dv 89,95	Lord of the Rings	dv 79,95
Eishockey Manager	69,95	Lotus Esprit Tur. Cha. 2	da 65,95
Flies Attack o. Earth	84,95	Megatraveller 1	dv 69,95
Fly Harder	79,95	Might + Magic 3 +	dv 79,95
Halls of Montezuma	65,95	Monkey Island	dv 79,95
		Monkey Island 2	dv 89,95
		Muds	dv 69,95

Programm	Amiga	Programm	Amiga
Nigel Mansell solange der Vorrat reicht	ml 49,95	Sensible Soccer solange der Vorrat reicht	ml 49,95
No. 1 Compilation	dv 69,95	Shadowlands +	ml 69,95
Nova 9 (1 MB) +	dv 79,95	Silent Service 2	ml 69,95
Paracitic Island	dv 69,95	Simons	da 89,95
Paragliding	ml 79,95	Space 1889	dv 69,95
Perfect General +	dv 84,95	Space Q. 3	dv 89,95
PGA Golf +	da 79,95	Space Q. 4	dv 79,95
PGA Golf Course	da 41,95	Special Forces	da 89,95
Pinball Dreams	ml 65,95	Starb. Supersoccer	dv 65,95
Pirates	da 69,95	Steel Empire +	dv 79,95
Plan 9 from o. Space	dv 89,95	Steve Mc Queen +	dv 65,95
Police Quest 3	dv 79,95	Street Fighter 2	65,95
Pools of Darkness	dv 69,95	Superfrog	65,95
Populous / Sim City	dv 69,95	Super Monaco G.P	da 65,95
Power Hits +	da 65,95	Tennis Cup 2	ml 79,95
Push Over	ml 65,95	Terminator 2	ml 65,95
Railroad Tycoon	dv 89,95	Tetris	dv 49,95
Ranger Rock	vorb.	There finest Hour	da 79,95
Rebel Racers +	dv 69,95	Trools	dv 69,95
Red Zone	ml 65,95	Whale's Voyage	dv 74,95
Rise of the Dragon	dv 89,95	Wing Commander	dv 49,95
Robin H. Longbr.	dv 79,95	solange der Vorrat reicht	

JOYSTICKS FÜR AMIGA

Comp Pro mini clear	34,95	- - - schwarz	29,90
- - - Maus	4,95	- - - blau	34,90
- - - Maus transparent	39,95	- - - rot	39,95
- - - Maus star			

Zubehör

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

Lösungshefte je 19,50

Leisure Suit Larry 1-3	Ultima Underworld
Leisure Suit Larry 5	Ultima Savage Empire
Space Quest 1-5	Quest for Glory 1-3
Police Quest 1-3	The Colonel's Bequest
King's Quest 1-6	Conquest for Camelot
Monkey Island 1+2	Codename: Icoeman
The Conquests of the Longbow	Manhunter 1+2
Zak McKracken	Gold Rush
Indiana Jones 3+4	Heart of China
Laura Bow 2	The Castle of Dr. Brain
Eco Quest 1	Chaos strikes back
Wily Beamish	Das schwarze Auge
Loom	Die Kathedrale
Maniac Mansion	Dune - Wüstenplanet
Eye of the Beholder 1+2	Operation Stealth
Elvira 1+2	T. I. flies of Sherlock Holmes
Ultima 6+7	Tips and Tricks

Händleranfragen erwünscht

dv = deutsche Version
ml = deutsche Anleihe
dv = mehrsprachig
* = bei Erscheinung dieser Ausgabe noch nicht lieferbar
vorb. = vorbestellen

Bestellen könnt Ihr telefonisch oder per Post:
Mo - Fr 14 - 20 Uhr
geliefert wird per Nachnahme + 6,- DM oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck)
Ab 150,- DM portofrei.
Ab 200,- DM 3% Skonto
Bestellt am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE
Wodantal 37, 45529 Hattingen
Fax (0 23 24) 2 71 04

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, Spielablauf 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

SCIENCE FICTION

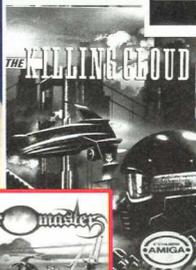


ATOMINO

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!



Battlemaster

ist ein Fantasie-Arcade-Abenteuer, das in einer mythischen Welt feudaler Konflikte stattfindet. Das Land ist verwüstet und Deine Aufgabe besteht darin, die Ordnung wieder herzustellen.



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)

- Spiel(e) : Atomino Amiga
 Sha. of the Beast Amiga
 Awesome Amiga
 Battlemaster Amiga
 Car. Command Amiga
 Killing Cloud Amiga

meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon für evtl. Rückfragen _____

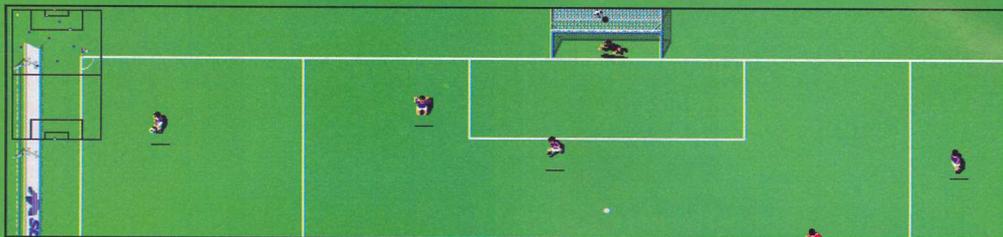
unsere Bestellbedingungen:

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. Ab 01.07.93: CP Verlag, Leserservice, Bruneckerstr. 84, 90 461 Nürnberg.

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

Never change a winning team!

GOAL!



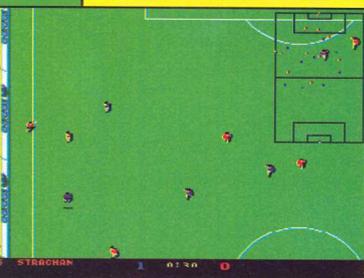
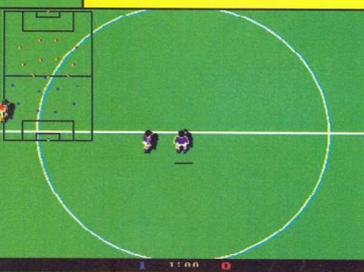
Wir haben es und Ihr werdet es wollen. Das neue Spiel von Virgin Games, das sich um den europäischen Fußballzirkus dreht und jedem Soccer-Fanatiker nicht nur seinen Lieblingsverein bietet, sondern auch für alle, die das runde Leder lieben, einen Leckerbissen darstellt.

Damals, 1964 in Bern

Vor einigen Jahren kam ein Fußballspiel auf den Markt, welches für Furore sorgte. Das relativ kleine Softwarehaus Anco hatte einen relativ unbekanntem Mann namens Dino Dini verpflichtet (nicht zu verwechseln mit dem guten alten Dean "Dino" Martin), der sich mit viel Liebe zum Detail um dieses Spiel kümmerte. Was er dann abliefern

war ein Spielchen mit dem netten Namen "Kick Off". Noch nie zuvor hatte irgendein Spiel so viele Optionen und Mannschaften geboten. Es wurde eine ganze Reihe von Spielen begründet: Erst gab es Zusatzdisks mit neuen Teams, die neue Version "Kick Off 2", dann mit Schiedsrichter und bei "Kick Off - The final Whistle" sogar Freistöße in jeglicher Form und die Abseitsregel, die kein anderes Programm je berücksichtigt hatte. Sogar ein Vier-Spieler-Adapter wurde unterstützt, der zu regelrechten Massensportwettkämpfen auf dem heimischen Amiga führte.

Die beiden Darstellungsformen.



Goal! ist mit Sicherheit das bislang umfangreichste Fußballspiel. Toll!

Der Freudensprung nach jedem Tor ist auch bei Goal! erhalten geblieben.



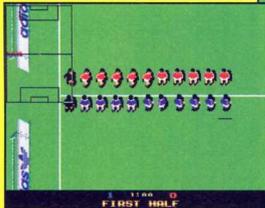


Die Mannschaften werden nicht aufs Spielfeld 'gebeamt', sondern laufen ein bzw. raus in die Duschen.

Auf zur WM 94

Was aber jetzt, nach ca. drei Jahren Ruhe, nachdem der Markt immer neue Fußballspiele herausgebracht hat. Nachdem neue Techniken angewandt wurden. Und nachdem "Kick Off" doch schon ein wenig an Boden eingeblüht hatte. Es wurde also langsam Zeit, die gute Idee von "Kick Off" aus dem Dornröschenschlaf zu erwecken. Virgin hat es aber dabei gar nicht nötig, etwas nachzumachen. Wie es nämlich der Zufall so will, war Dino Dini gerade eben lustig und unterschrieb einen Vertrag bei Virgin. So hatte man also einen erfahrenen Profi an Land gezogen und wohl die besten Möglichkeiten einen "Nachfolger" zu schaffen. Der Name "Kick Off" war leider Eigentum der Firma Anco, also kurz überlegt und GOAL! war geboren.

Wenn man sich nun die Screenshots zunächst einmal so ansieht, kommt man erst einmal ins Grübeln. "Kommt mir irgendwie bekannt vor!", "Haben die alte Screenshots eingebaut?" oder "Wollen die Virgin-Leute uns vera...ubern?" höre ich Euch sagen. Auch uns kam erst in den Sinn, daß Dino Dini gar nicht dumm ist und bei seiner neuen Firma mit alten Ideen gutes Geld verdienen will.



Die Features

Man kann seine Mannschaft aus über hundert Teams aus dem In- und Ausland wählen. Der FC Bayern München wartet genauso auf Euch, wie Liverpool oder der AC Mailand. Und nicht nur das, auch ins Detail ist man gegangen. Marco van Basten steht auf dem Feld, Andy Köpke langweilt sich im Tor und Hans Ippisch stürmt in Hamburg. Wie bitte? Hans Ippisch? Wie kommt der denn dahin? Ganz einfach. Alle Mannschaften und die Namen der Spieler und der Teams sind frei wählbar. Ebenso kann auch ein Torwart ins Mittelfeld und der Stürmer in die Verteidigung gestellt werden. Ungeahnte Möglichkeiten tun sich auf. Ihr könnt Euer Team z. B. aus den Namen Eurer Freunde zusammenstellen, und sie dann gegen das AMIGA Games-Team auflaufen lassen. Dem Spieler sind keine Grenzen gesetzt. Auch die Teamtrikots sind natürlich editierbar.

Jedes Team kann dann nach Lust und Laune in eine Liga gesteckt werden. Es lassen sich auch Turniere mit den Lieblingsmannschaften bestreiten. Und jetzt der Hammer: Bis zu 32 von Euch können an einer Meisterschaft teilnehmen. Jeder wählt sich sein Team aus, der Com-



puter errechnet die Paarungen und zeigt Euch auch gleich an wieviele Spiele zu bestreiten sind. Ist einer gerade einmal nicht da, muß man Hausaufgaben machen oder zur die Arbeit - kein Problem. Die Partien sind ebenfalls frei wählbar. Das heißt, es können Spiele die eigentlich erst viel später stattfinden würden, vorgezogen werden. Wer lieber absaven will, der kann dies natürlich auch. Bei den Turnieren kann man für die Hauptrunden andere Optionen gelten lassen als für die Vorrunden. Alles ist mittels übersichtlicher Menüs einfach anzuklicken.

Überhaupt bietet Goal! alles was das Herz begehrt. Darunter sind zwar auch Features, die schon in anderen Spielen Anwendung fanden, aber nie in so einer Masse. Nie wirken die Menü-Screens jedoch überfüllt, unübersichtlich oder schwer zu handhaben. Hat man dann alle Optionen eingestellt und die Mannschaften gewählt, geht es auf das Grün. Die 22 Kerls wieseln auf das Feld und suchen sofort ihre vorgegebe-



Kick Off 2 vs. Goal!

Ein kleines Match zwischen "Kick Off 2" (Originalprogramm) und "Goal!" (Originalprogramm) soll Euch zeigen, daß die Unterschiede nicht viele, dafür aber zeichnensetzend sind. Hierbei wird soweit es geht nur die Anzahl der Features aufgezeigt und diese nicht genau beschrieben. P bedeutet vom Spieler frei wählbar.

Feature	Kick Off 2	Goal!
Spielzeiten	4 P	4 P
Spielfeld	4 P	4 P
Wind	4 P	4 P
Taktiken	4 P	4 P
Strafstöße	Ja	Ja
Nachspielzeit	Ja P	Ja P
Computerlevel	5 P	5 P
Spielvarianten (Einzelspiel usw.)	5 P	6 P
Geschwindigkeiten	3 P	4 P
Schiedsrichterwahl	Ja P	Ja P
Spielerattribute (Stamina usw.)	7	8
Mannschaftsgröße	16	ca. 20
Eckstöße	Ja P	Ja P
Freistöße	Ja P	Ja P
Elfmeter	Ja P	Ja P
Elfmeterschießen	Ja	Ja
Einwurf	Ja P	Ja P
Spielfeldaufbau	Vertikal	Vertikal/Horizontal P
Replay	Ja	Ja P
Mannschaften	8 P	ca. 100 P
Mannschaftsamen	Nationalmannschaften P	int. Clubs P
Meisterschaften	2	3 P
Torwartlevel	1	4 P
Spielfeldgröße	1	2 P
Scanner	Ja P	Ja P

Vieles ist also gleich geblieben. Jedoch tauchen am Ende dieser Liste einige Dinge auf, die "Goal!" aus der Menge heben und somit eine Daseinsberechtigung geben.

M.U.D.S.



M.U.D.S. - die Originalversion diesen
Monat auf AMIGA FUN.

Ab 25. Juni im gut sortierten
Zeitschriftenhandel.



AMIGA Fun

für nur DM **19.80**

Jetzt **NEU** - in
umweltfreundlicher
Verpackung!

Gut gemixt ist halb gewonnen!

The Ancient Art of War

MicroProse ist eigentlich bekannt für Simulationen jeglicher Art. Dabei werden die Vorgänge komplex inszeniert und mit Sachverstand aufbereitet. In diesem neuen Werk kommen noch ein paar Merkmale hinzu, die ein wenig Abwechslung in den tristen Simulationsalltag bringen.

Als Szenario dient hierbei, im Gegensatz zu ein paar Spielen der letzten Monate, mal wieder der Erste Weltkrieg. Diese Wahl war mit Sicherheit nicht willkürlich. Denn im Vergleich zu den heutigen und jüngeren Kriegen unserer High-Tech-Welt, wurde zu dieser Zeit noch der ganze Mann und Strategie gefordert, und nicht nur ein paar Tasten am Computer gedrückt und der rote Knopf betätigt. Und somit kommen wir

auch schon dazu, was The Ancient Art of War in the Skies von anderen (ganz besonders MicroProse-) Simulationen unterscheidet: Die unterschiedlichen, kombinierten Aufgaben.

Denn wie schon der gute, alte Sun Tzu in Kapitel I seines Buches "Art of War" schrieb (das Buch gibt es wirklich), ist es unheimlich wichtig, einen Kampf vorher zu planen und nicht blind in die Auseinandersetzung zu rennen. Die Anleitung hat hierfür

auch ein Beispiel aus der Geschichte parat: Im Frühling des Jahres 1917 verlor der französische General Nivelle bei seiner Offensive 200.000 Mann, ohne auch nur einen Zentimeter Boden gutzumachen. Trotz dieser Übermacht an Soldaten, hatte er aufgrund fehlender Planung keine Chance. Unglaublich, aber leider wahr. Nun erst einmal weg von der Geschichte, das nervt sowieso bestimmt einige von Euch schon in der Schule.

Die erste Aufgabe des Spielers besteht also in der Planung seiner Angriffe bzw. Spielzüge. Das Anfangsmenü bietet neben der Möglichkeit, die Optionen einzustellen auch die, eigene Kampagnen zu kreieren bzw. zuerst zu trainieren. Ebenso können abgespeicherte Spiele fortgesetzt werden. Diese Punkte sind zwar interessant und für den Komfort und die Bewertung eines Spieles wichtig, sollen uns jedoch jetzt nicht weiter "belasten", denn wir befassen uns sofort mit dem "Ernstfall". Der Menüpunkt "Go to War" ist also zu wählen. Nun steht einem die Wahl der Kampagne bevor, wobei dadurch schon der Schwierigkeitsgrad der Mission beeinflusst wird. Der eigentliche Level des Spieles wird aber ganz anders gesetzt. Ein Screen mit zwei großen Abbildungen berühmter oder nicht so bekannter Kriegshelden dient zur Einstellung. Jeder dieser Typen, der eine stellt Euch dar, der andere den Gegner, steht für einen anderen Schwierigkeitsgrad. Der Meister Sun Tzu persönlich steht hierbei mit Sicherheit für einen höheren Grad als Lou P. de Loupe genannt Loopy (übrigens ein ziemlich witzig anzusehender Kerl). Nach einem kurzen Überblick über die Karte und die dort befindlichen Stellungen, geht es dann ans Eingemachte.

Dabei ist es aber MicroProse gelungen auf eine Unzahl von Optionen oder unterschiedliche



- Flugfeld**
 Von hieraus beginnen alle Einsätze und nur hier können Flugzeuge landen.
- Städte**
 Sie produzieren Nachschub, sind aber selbst schutzlos den Angriffen ausgeliefert.
- Versorgungslager**
 Sie sind sehr wichtig, liefern sie doch den Nachschub an die Front.
- Fabriken**
 Sie produzieren neue Bomber und Fighter, mit denen jeder beliebige Flugplatz versorgt werden kann.
- Festung**
 Diese müssen erst vollständig durch Bombardieren zerstört werden, bevor ein sicheres Vorbeikommen an ihnen möglich ist.
- Hauptstadt**
 Wie so oft, sind dies die begehrtesten Objekte für den Feind bzw. für uns. Fällt die Hauptstadt, ist der Krieg gewonnen bzw. verloren.

in the Skies



Karten zu verzichten und trotzdem den Spieler nicht einzuschränken. Das Kriegsareal ist recht leicht zu überblicken und schnell sind die gewünschten Ziele ausgemacht. Die eigenen Städte, Flugplätze und industriellen Anlagen links, der Gegner rechts. Nun ist

alles einfach und genial aufgebaut. Ihr müßt nur Euren eigenen Flugplatz anklicken. Schon erscheint der sogenannte Squadron Rooster. Daß heißt die dort stationierten Piloten-, Fighter- und Bombenarnen werden Euch aufgelistet. Dabei gibt es wiederum ein paar Flieger mit mehr oder weniger Medaillen, also unterschiedlichen Fähigkeiten. Wählt man einen Piloten und das dazu gewünschte Flugzeug aus, kann man auch sofort die Flugroute planen. Hier könnt Ihr Flughöhe und Geschwindigkeit vorgeben, und natürlich den

eigentlichen Auftrag festlegen. Zum Beispiel, ob nur eine einzelne Attacke geflogen werden soll (Hit and Return) oder das Ziel zerstört werden soll (Search and Destroy). Alles geschieht bis hier hin noch in eigenen Fenstern. Jetzt wird auf die Karte umgeblendet und der Flight-Path festgelegt. Einfach die Punkte anklicken, die auch angesteuert werden sollen.



Tolle Zwischengrafiken sorgen für die richtige Atmosphäre.

INTER SOFT

Bestellannahme
 Montag bis Freitag von 8 – 18 Uhr
Telefon: 0581 – 76314
Telefax: 0581 – 14461

Top Ten

1. Lemmings 2 DA 65,50 DM
2. Bundesliga Manager DV 72,50 DM
3. Streetfighter 2 DA 61,50 DM
4. Wing Commander DV 73,50 DM
5. Indiana Jones 4 DV 83,50 DM
6. History Line DV 81,50 DM
7. Das schwarze Auge DV 75,50 DM
8. Chaos Engine DA 54,50 DM
9. Sensible Soccer 92/93 DA 55,50 DM
10. Lionheart DA 60,50 DM

Neuheiten

- | | | |
|------------------------|----|-------|
| Airbus A 320 America | DA | 89,50 |
| ATAC | DA | 72,50 |
| Combat Air Patrol | DA | 66,50 |
| Dune 2 | DV | 61,50 |
| Goal | DA | 61,50 |
| Gunship 2000 | DA | 72,50 |
| Liberation - Captive 2 | DA | 61,50 |
| Project Terra | DA | 66,50 |
| Space Hulk | DA | 78,50 |
| Walker | DA | 66,50 |

SPIELE-SAMMLUNGEN

1. Dream Team DA 55,50
(Simpsons, WWF 1, Terminator 2)
2. Fantastic Worlds DA 75,50
(Populous, Realms, Wonderland, Pirates, Megamania)
3. Classic Adventure E 72,50
(Marine, Starburst, Lords, Monkey Island, Zak Mac Kracken)
4. Award Winners DA 58,50
(Kickoff 2, Populous, Pope Mania, Space Ace)
5. Mega - Collection DA 49,50
(World SuperSports, Demno Blue, Venus Rackets, Space Vegetables, Summer Olympics)

Nice Price

- | | | |
|--------------------------|----|-------|
| 4 D Sports Driving | DA | 29,50 |
| Battleships | DA | 28,50 |
| F1 Tornado | DA | 28,50 |
| Heroes Quest Twin Pack | DA | 32,50 |
| International Ice Hockey | DA | 24,50 |
| M1 Tank Platoon | DA | 43,50 |
| Maniac Mansion | E | 32,50 |
| Oil Imperium | DV | 29,50 |
| Striker No. 9 | DA | 28,50 |
| Wing Commander | E | 38,50 |

PREISLISTEN – AUSZUG

- | | | |
|---------------------------|----|-------|
| 1889 | DV | 72,50 |
| B 17 Flying Fortress | DV | 67,50 |
| Battle Team | DV | 69,50 |
| BC Kid | DA | 54,50 |
| Body Blows | DA | 53,50 |
| Campaign | DV | 66,50 |
| Chuck Rock 2 | DA | 51,50 |
| Civilization | DV | 75,50 |
| Desert Strike | DA | 69,50 |
| Der Patrizier | DV | 72,50 |
| Dune II | DV | 61,50 |
| Eishockey Manager | DV | 75,50 |
| Elvira 2 Jaws of Zerberus | DV | 55,50 |
| F 16 Combat Pilot | DA | 33,50 |
| Football Manager III | DA | 89,50 |
| Formula One Grand Prix | DA | 75,50 |
| Goblins 2 | DV | 80,50 |
| Humans Race (Teil 2) | DV | 72,50 |
| Jonathan | DV | 81,50 |
| KGB | DV | 57,50 |
| Lemmings 2 | DA | 65,50 |
| Lotus 1-2-3 Compilation | DA | 60,50 |
| Monkey Island 2 | DV | 83,50 |
| On the Road | DV | 72,50 |
| Pinball Dreams | DA | 55,50 |
| Pinball Fantasies | DA | 60,50 |
| Premier Manager | DA | 59,50 |
| Railroad Tycoon | DV | 75,50 |
| Reach for the Skies | DA | 60,50 |
| Steigenberger Hotelmanger | DV | 59,50 |
| Superfrog | DA | 55,50 |
| Transarctica | DA | 55,50 |
| WWF 2 | DA | 55,50 |
| Zak Mac Kracken | DV | 43,50 |

Irrtum und Druckfehler vorbehalten
 DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version
NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!
 VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM und Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfrage erwünscht
AB 300,- DM VERANDKOSTENFREI !

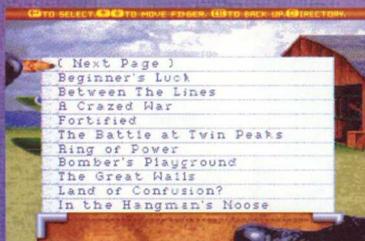
INTER SOFT

H. UND T. RUPP – POSTFACH 1932 – 29525 UELZEN 1

Bei dieser Aktion verändert sich der Mauszeiger kontinuierlich, je nachdem welches Gebiet berührt wird. Er nimmt die Form einer Bombe oder eines Flie-



Dank umfangreicher Optionen bietet Ancient Art of War langfristig viel Strategiespielspaß.



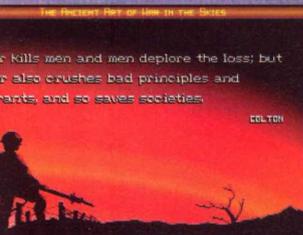
prasseln, auch werden Geschosse des Gegners immer größer und treffen unseren Flieger. Ihr müßt also abwerten und gleichzeitig heil durch die feindlichen Reihen manövrieren. Kein leichtes Unterfangen, aber durchaus reizvoll. Nach getaner Arbeit zeigt Euch ein Fenster Eure Erfolgsquote und Ihr könnt wieder heimkehren. Jedoch haben auch die Fighter eine eigene, komplett andere Aufgabe. Trifft einer der unsrigen einen gegnerischen, geht es in den Dogfight-Modus, wieder aus einer völlig andere Perspektive.

Diesmal werden die beiden Kontrahenten von der Seite dargestellt. Es kommt richtiges Arcade-Feeling auf, wenn man mühsam versucht, sich den Angriffen des Feindes zu

erwehren. Hierbei sind alle bekannten und unbekanntes Manöver der Luftfahrtgeschichte möglich. Diese Sequenz lockert dieses Spiel erst richtig auf, und kann mit Sicherheit auch Nicht-Strategen anziehen.

So kämpft man sich durch 20 historische Missionen, die durch diese geschickte Kombination von Strategie und Action nie an Spannung verlieren. Hier wurde das abgeschaltet, was Spiele wie Perfect General oder auch Historyline zwar interessant, aber doch für leidenschaftliche Besitzer eines Joysticks langweilig gemacht hat: Die reine Strategie. Ohne die Elemente des Bombing und Dogfights wäre Ancient Art of War in the Skies nur halb sein Geld wert. Und anders herum würden die einzelnen Action-Einlagen, trotz ihrer guten Programmierung, allein nur auf dem Budgetmarkt bestehen können. Aber zusammen ergeben sie ein tolles Programm, das zwei Sparten von Spielern auf seine Seite ziehen kann. Auch daß das Handbuch diesmal "nur" 80 Seiten umfaßt, kommt den Actionbegeisterten unter Euch näher und läßt die Strategiejünger trotzdem nicht im Stich. Also eine sehr gelungene Kombination zweier Genres. Gute Arbeit, MicroProse!

(me)



gers an. Das bedeutet, daß diese Ziele gebombt werden sollen bzw. ein Luftkampf stattfinden kann. Unsere Flieger starten dann völlig selbständig und machen sich genauso wie die gegnerischen auf den Weg an ihr Ziel. War eigentlich bis jetzt nur strategisches Klicken und nüchternes Planen gefordert, könnt Ihr, sobald ein Ziel von einem Flugzeug erreicht wird richtig selbst mit eingreifen.

Hat zum Beispiel ein Bomber den feindlichen Stützpunkt unbeschadet erlangt, wechselt Ihr nach Bestätigung in den Bomb-Screen. MicroProse hat eine völlig neue Perspektive in dieses Spiel eingeflochten. Nicht Shoot'em Up oder der Blick aus dem Cockpit, nein, Ihr bekommt die Sicht aus dem Bombenschacht heraus präsentiert. Dieser Blickwinkel ist zweifellos ein wenig ungewöhnlich,

MicroProse vereint zwei Genres und bietet einfaches Handling.

aber durchaus sinnvoll. Zwar erkennt man die Ziele etwas spät (der Pilot sieht sie viel eher), man wird aber nicht den räumlichen Eindruck los. Nicht nur, daß unsere Bomben immer kleiner werden und auf das Feindgebiet nieder-

Wusel-Konkurrenz im Überblick



Historyline

Hier wurde fantastische Arbeit geleistet, jedoch fehlt eine beeinflussbare Action-Einlage gänzlich. Dafür ist dieses Spiel aber auch nicht konzipiert worden

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



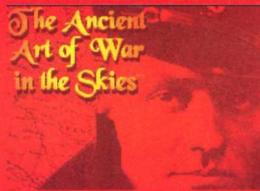
Perfect General

Hier wurde noch weniger Bewegung integriert. Ein Vergleich ist auch hier schwer, da auch der Herr General mehr die Strategen anspricht.

Grafik -

Gameplay =

Gesamt =



Hersteller:
MicroProse
Muster von:
Hersteller
Genre:
Strategie-Action

Preis:
ca. DM 120,-
Erhältlich:
seit Mai '93

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

Unterstützt:
Festplatte
Steuerung über:
Joystick, Maus und Tastatur
Besonderheiten:
Kombination zweier Genres

- + Neue Perspektiven, einfache Handhabung
- Grafik teilweise etwas schwach, aber ausreichend



AMIGA GAMES
79%
GESAMT-WERTUNG

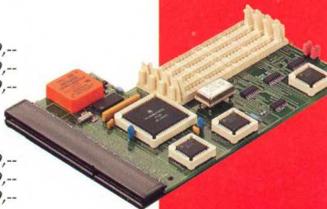
■ Die M-Tec Turbosysteme A500/A2000 :

- M-Tec 68020 ohne Ram: 199,-
- M-Tec 68020 mit 1MB: 299,-
- M-Tec 68020 mit 4MB: 499,-
- M-Tec 68030, MMU, 1MB: 499,-
- M-Tec 68030, MMU, 4MB: 699,-



Achtung! Die ersten 100 Besteller einer M-Tec A1200 4MB 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 A1200/4MB Ram: 399,-
- Coprozessor ab: 49,-



- A1200 Festplatten mit Software und Kabel
- mit 60 MB 479,-
- mit 85 MB 579,-
- mit 160 MB 999,-

ALLES, WAS EIN AMIGA BRAUCHT.

- Viel Speicher für den Amiga, z.B.
- M-Tec A500, 512k m. Uhr: 69,-
- M-Tec A500 2.0 MB m. Uhr: 199,-
- M-Tec A600, 1MB m. Uhr: 99,-
- M-Tec A500+, 1MB: 99,-



- **Superaktuell!**
- M-Tec AT-Bus Controller A500 intern: 149,-
- M-Tec AT-Bus Controller A500 extern mit Gehäuse, Ram Option bis 8 MB: 199,-

- M-Tec Festplattensysteme von 40-340 MB (mit Controller):
- M-Tec AT500 extern, 40 MB: 499,-
- M-Tec AT500 intern, 40 MB: 599,-



Bestellen Sie jetzt, oder fordern Sie unseren Katalog an!

Bestell-Telefon:
0 20 41 / 2 04 24



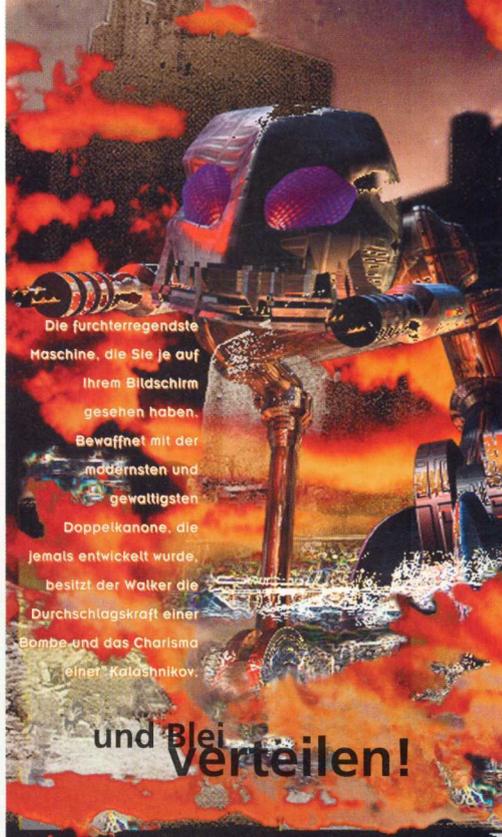
Udo Neuroth Hardware Design

Amiga Hardware made in Germany.

Essener Str.4, 4150 Bottrop, Tel: 0 20 41/2 04 24



Angst einflößen



Die furchterregendste Maschine, die Sie je auf Ihrem Bildschirm gesehen haben. Bewaffnet mit der modernsten und gewaltigsten Doppelkanone, die jemals entwickelt wurde, besitzt der Walker die Durchschlagskraft einer Bombe und das Charisma einer Kalashnikov.

und Blei verteilen!

PSYCHODIS

Alliance Division
Verler Straße 1
4830 Gütersloh
Deutschland

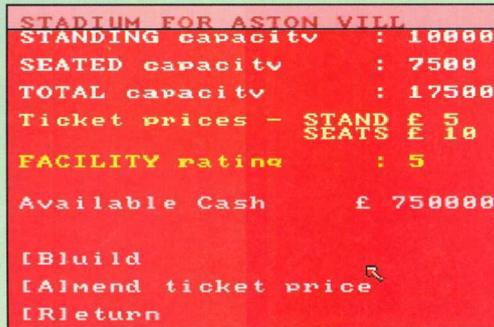


Sth Harrington Bldg
Sefton Street
Liverpool L3 4BQ
United Kingdom

Und noch ein Manager!

Treble Champions 2

Endlich einmal eine Packungsaufschrift, die hält was sie verspricht. '100% PURE STRATEGY' steht auf der Schachtelseite der Fortsetzung des Fußball-Managers Treble Champions. Und wirklich, außer Strategie und einem Bildschirm voller Tabellen bietet das Programm keinerlei Komfort, weder etwas für das Auge noch für das Ohr.



Eigentlich ist hier eine Grafikwertung nicht zulässig.

Eigentlich hätte ich gleich nach dem Anruf von Hans Ippisch (Leitender Red.) stutzig werden sollen. "Ich hab' da wieder einen Fußball-Manager, der könnte sogar noch Leeds United Champions unterbieten.", bemerkte Herr Ippisch recht schnippisch (tolles Wortspiel, oder?). Doch um zu des Pinschers Kern zu kommen, verwöhnten Spielern ist Treble Champions 2 wirklich nicht zu empfehlen. Nach dem Programmstart, ohne ein tolles Intro oder eine Einleitungsmusik, befindet man sich in einem tristen Hauptbildschirm. Das wäre ja alles noch zu verkraften, aber anscheinend wird im Herstellungsland Großbritannien der Amiga ohne Maus verkauft,

denn alle Funktionen lassen sich nur über die Tastatur ansteuern. Wer außerdem glaubt, die gute alte Return-Taste diene zum Bestätigen von Eingaben, der wird sich hier mit der O-Taste begnügen müssen. Das alles beherrschende Hauptmenü bietet den Zugang zu allen wichtigen Funktionen. Neben einer Editierfunktion für die Spieler- und Teamnamen, können hier auch die Finanzen eingesehen und mit einem Gang zur Bank verbunden werden. Auch alle informativen Daten des eigenen oder eines

fremden Teams und jedes einzelnen Spielers lassen sich hier abrufen. Wer die lahmen Knochen seiner Spieler auf Vordermann bringen will, trainiert diese ganz einfach, sei es strategisch oder körperlich, was ganz einfach über die Unterweisungszeit eingestellt wird. Soll einer Deiner Fußballakrobaten aus dem Team entfernt oder ein zweiter Rudi Völler eingestellt werden, gibt es im Menü eine entsprechende Funktion. Um die Fangemeinde richtig zu



erschöpfen, kannst Du Deine Eintrittspreise für das heimatische Stadion erhöhen oder das Maximum von 40.000 Sitzen bauen lassen. Um in den Saisonpausen nicht einzurosten, besteht die Möglichkeit fünf Wochen vor einer neuen Saison Freundschaftsspiele zu vereinbaren. Das eigentliche Match verläuft recht öde, aber zum Glück gibt es eine Zeitebeschleunigung. Man kann sich die fünf Ligen (Premier, 1. bis 3. Liga, Conference) hocharbeiten und mit einer guten Mannschaft alle Pokale abräumen.

Für den 'echten' Strategen, der stundenlang auf Tabellen und Listen glotzen kann, ist Treble Champions 2 ein weiterer Beitrag für seine Manager-Sammlung. Ich kann wieder einmal nur auf den Bundesliga-Manager Professional verweisen, der wesentlich mehr bietet als 'pure' Strategie.

(lm)



Hersteller:
Challenge
Muster von:
Hersteller
Genre:
Wirtschaftssimulation

Preis:
ca. DM 50,-

Erhältlich:
ab Mai '93

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

Steuerung über:

Tastatur

Besonderheiten:

+ Es unterbietet sogar Leeds United Champions

- Alles, was im Spiel vorkommt, könnte man hier aufzählen.

GAMEPLAY 7%

GRAFIK 3%

SOUND 0%

MOTIVATION 8%

AMIGA GAMES

4%

GESAMT-WERTUNG

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.

Aktuelle Ausgabe jetzt im
Zeitschriftenhandel.

Konsolen und Handhelds

Amiga

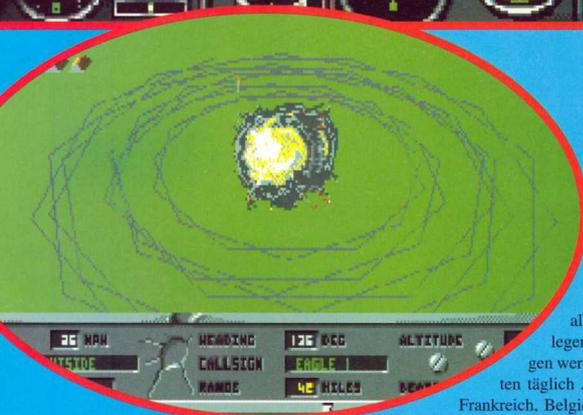
PC



REACH FOR THE SKIES



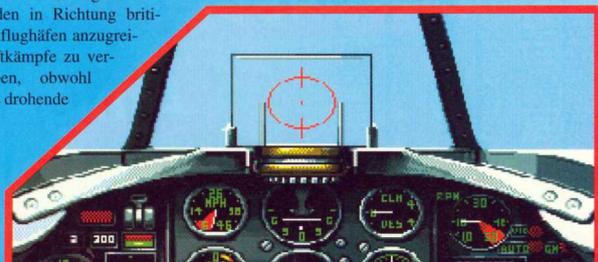
Drei Jahre, nachdem Their Finest Hour auf dem Markt erschien, bekommt diese legendäre Simulation von LucasFilm-Games Konkurrenz. Denn auch Virgin Games' neuestes Produkt handelt vom Luftkrieg über dem Ärmelkanal. Uns interessierte, ob Reach For The Skies dem Vorreiter das Wasser reichen kann.



DIE STORY

Im Juni 1940 plante das deutsche Oberkommando unter dem Namen "Operation Seelöwe" die Invasion Großbritanniens. Um dieses Ziel zu erreichen, mußte allerdings erst die Luftüberlegenheit über England errungen werden. Zu diesem Zweck starteten täglich Jagdflugzeuge und Bomber der deutschen Luftflotten 2 und 3 von Frankreich, Belgien und den

Niederlanden in Richtung britische Inseln, um Schiffskonvois, Radarstationen und Jagdflughäfen anzugreifen, oder einfach Verbände der Royal Air Force in Luftkämpfe zu verwickeln. Die britischen Piloten andererseits gaben, obwohl zahlenmäßig und technisch unterlegen, ihr Bestes, um die drohende Gefahr von ihrem Heimatland abzuwenden.



DAS SPIEL

Die Leistungsdaten entsprechen im Großen und Ganzen der Realität, aber das Programmerteam um Rod Hyde von Virgin hat es vermäumt, den Gegensatz zwischen der hohen Steig- und Zusturleistung der Me 109 und dem engeren Kurvenradius der "Spit" deutlich genug heraus zu heben. Auch die vereinfachten Cockpits machen deutlich, daß es sich hier mehr um ein Spiel, als um eine ernstzunehmende Simulation handelt. Eingeleichtete Fans der Bayerischen Flugzeugwerke werden enttäuscht sein, aber ihr Liebling, die Bf 109 hat keine eigene Kanzel! Man muß mit einem modifizieren



Messerschmitt 110 Cockpit vorlieb nehmen. Aus welchem Grund man sich bei Virgin entschieden hat, die Flugsteuerung und den Bombenabwurf zu automatisieren, ist unklar. Vielleicht dachten die Programmierer, daß das Steuern eines Bombers zu langwierig und ermüdend sei, doch es wäre schön gewesen, alle Funktionen in den schweren Vögeln im Griff zu haben. Die Tastaturbelegung und die Menüleiste wurden fast original von einem anderen Flugsimulationsprogramm, nämlich Flight Of The Intruder, übernommen. Eine feine Abstimmung der Sichtwinkel über die Zahlenleiste von 3 (Blick über die linke Schulter) bis 9 (Blick über die rechte Schulter) schafft Überblick und läßt den Spieler schnell auf plötzlich auftauchende Gefahren reagieren. Per Knopfdruck kann man zwischen den eigenen Flugzeugen hin- und herschalten, oder alle Maschinen der eigenen Staffel auf Auto-Kampfpilot stellen und sich zurücklehnen, um die Manöver zu beobachten. Fünf verschiedene externe Ansichten, wie Outside, Track oder Tactics, sind dabei eine große Hilfe. Ungewübte Flieger sollten sich mittels Practice-Modus erst einmal mit den Techniken und Tücken des Luftkampfes mit kolbenmotorgetriebenen Jagdflugzeugen vertraut machen. Wem die "pure" Fliegerei auf Dauer etwas zu langweilig ist, hat mit dem Controller-Modus die Möglichkeit, selbst strategisch tätig zu werden und Angriff beziehungsweise Abwehr selbst zu planen und zu leiten. Die beschränkte Anzahl der verfügbaren Flugzeuge erschwert, wie in der Realität, die Einsatzplanung und verlangt oft starkes, persönliches Engagement.



1 A SOFT

Jede 1 A SOFT DISK 4,00 DM

Dieter Hähnel Leimgogerstr. 9
52025 (4833) Blimbach
Tel. 02536 / 7792 fax 02539 / 2794

Fordern Sie unser Info an Bestellannahme-Büro um die Uhr
Katalogisierungen 5,00 DM incl. Spiel und Vorkursivler
Versand per NN 8,00 DM Verpackung 5,00 DM

- | | | |
|---|--|---|
| 01 WZZY'S QUEST
3000 Spiel (1 MB) | 16 DATENBANK
erweitertes Spiel | 44 CHIMA CHALLENGE II
73 ZENIG
eine große Rollenspiel |
| 02 TEXT
Textverarbeitung | 18 HAUSHALTSBUCH
verwalten | 74 DRAGON CAVE
Action Spiel (1 MB) |
| 03 STS
Spiel mit 50 Level | 19 CALENDAR
verwalten | 75 WERNER
das Spiel |
| 04 DISK SORT II
disketten verwalten | 20 GEMULATOR
emuliert den C64 | 76 TUMBLER STREET
ein Super Spiel (1 MB) |
| 05 VIDEOCARD
Anzeige für Videos | 21 THE DIRT
Rennspiel | 81 SHAK
Sportspiel |
| 06 DRUCKER TOOLS
Anzeige für Drucker | 22 BLACK JACK
Karten Simulation | 87 ASTRO
das Spiel der Sterne |
| 07 STAR TREK
Anzeige für Disk | 23 DOWNHILL
Rennspiel | 91 ERDKUNDE
eine Karte |
| 08 BILLARD
Anzeige für Disk | 25 DRIP
Puzzle Spiel | 92 MÜHLE
Puzzle Spiel |
| 09 GAG DISK
kurze Programme | 26 LABELPAIN
erweitertes Mail-Drucken | 98 DAME
Brettspiel |
| 10 PLATER II CD
Anzeige für CD | 27 THE DIRTY
ein Super Spiel | 100 AMIGIA POKER
Brettspiel |
| 11 MANDAL MOUNTAINS
Mandrillspiel | 31 WIZZARD OF SOUND
Musik Spiel | 107 TRECKENFÄHNER
Wörter Spiel |
| 12 GELDSPIELAUTOMAT
Kassenspiel | 34 DE LUKE HAMBURGER
Kassenspiel | 110 HIBBS
Wörter Spiel |
| 13 AMIGIA DISK
ein Spiel | 35 IMPERIUM
Kassenspiel | 116 AMIGIA KURZ
das Spiel der AMIGIA Disk |
| 14 COPY DISK
ein Spiel | 37 ATLANTIS
ein Spiel | 120 EVIL TOWER
ein Spiel |
| 15 RETURN TO EARTH
Strategie Spiel | 41 MEGABALL
Kassenspiel | 124 DISK REPARATUR
disketten reparieren |

AMIGA
Public Domain Praxis
Erstlich ein schönes Werk, das Top-Informationen über die AMIGIA Software liefert, dann für Fortgeschrittene ist diese Buch ein unübertroffenes Nachschlagewerk.
Abgabe Aufträge
incl. Diskette nur 49,00 DM

AMIGA DER ERSTIEGE
Jetzt erlebten Sie alles, was für einen Soldaten. Erfindung notwendig ist. Endlich ein Werk, das sämtliche Bereiche abdeckt: ob Grafik, Sound oder Animationsprogramme, Industrie, neue Übungsmöglichkeiten und fund nützlichen Programmen.
400 Seiten Top-Informationen
Der Hit für Einsteiger nur 49,00 DM

Speichererweiterungen
512 kb für A500 intern 69,00 DM
1 MB für A500 intern 230,00 DM
1 MB für A500 extern 99,00 DM
1 MB für A600 intern 119,00 DM
Netzt für A500 u. A500+ 98,00 DM

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

- | | | |
|-----------------------------|------------------------------|--|
| PUBLIC DOMAIN SECTOR | LAUFWERKE | 1 A SOFT PAKETE DER SPITZENKLASSE |
| AMOK 1 - 83 | 3,5" extern nur 139,00 DM | SOUND SOUND |
| BAUARAN 1 - 240 | 3,5" intern A 2000 129,00 DM | SPINLE PAKET |
| BOOTS 1 - 4 | 3,5" intern A 500 129,00 DM | 50 Spiele 2 Disk. 46,00 DM |
| BRED FISH 1 - 160 | 8,25" extern nur 169,00 DM | AMWENNER |
| FRANZ 1 - 200 | | ein Spiel 2 Disk. 20,00 DM |
| KICKSTART 1 - 550 | | SCHULPAKET |
| TIME 1 - 160 | | ein Spiel 2 Disk. 20,00 DM |
| TIME SPECIAL 1 - 3 | | MUSIK PAKET |
| TAFELN 1 - 2 | | ein Spiel 2 Disk. 20,00 DM |
| ANTIFAZ 1 - 69 | | 1 A SUPER PAKET |
| CACTUS 1 - 240 | | ein Paket mit 100 Superprogrammen |
| SARI 1 - 480 | | |
| T.B.A.G 1 - 280 | | 1 A STEUER 92 |
| | | das neue Steuerprogramm |
| | | Mit diesem Programm können Sie, auf einfache Weise, Ihre komplette Lohn- und Entlohnungsverwaltung lösen lassen. |
| | | Mit Druckfunktion, Eintragsprogramm Preis nur 49,00 DM |
| | | |
| | | 1 A WORBENCHIN |
| | | mit vielen Programmen |
| | | z.B. Textverarbeitung, Vervielfachung, Intro Maker, Koperprogramme |
| | | und vieles mehr. Preis nur 59,00 DM |

1 A SOFT

ARABIEN NIGHTS

4D Sport Boxing ** 19,90
Aband.Places dt 29,90
Aurus 320 dt. 79,90
Agony 29,90
1. Ulmbreend 92 24,90
Aplydia ** 19,90
Bane o.C.Forge dt. 19,90
Battlehawk 1942 29,90
Blue Max ** 39,90
Demons Brothers ** 19,90
Deuteros 19,90
Dragonstrike ** 19,90
F 19 Stealth Fighter ** 39,90
Fire + Ice ** 34,90
Culture Wars ** 29,90
Heart of China ** 39,90
Hillfarer ** 19,90
Humans 19,90
Imperium ** 29,90
Indy 3 dt 29,90
Ishar dt. 29,90
Leander 29,90
Legend o.Kyrand dt 39,90
Lotus Turbo 1 24,90
M1 Tank Platoon ** 34,90
Mar. Mansion engl. 29,90

ANCIENT A. OF WAR

Megalomania 19,90
Mighty Magic 2 29,90
Monsterpack 2 29,90
(Spielesammlung)
Nicky Boom ** 34,90
Nigel Mansell GP ** 39,90
OverPeath ** 29,90
Pirates 4 ** 29,90
Prince o.Persia 24,90
Red Zone 29,90
Rick Dangerous 2 24,90
Sensible Soccer ** 39,90
Shadow o. Beast 3 14,90
Shinobi 14,90
Silkworm 14,90
Space Quest 1 ** 29,90
Strategie Master ** 49,90
(Spielesammlung)
Striker Manager ** 29,90
Striker Soccer ** 19,90
Tennis Cup 2 ** 34,90
Trolls ** 29,90
Ultima 4 39,90
Ultima 5 29,90
Wing Commander 29,90
Zak Mc Kraken ** 39,90

GOAL

59,90

Nur solange Vorrat reicht
Fragt bei uns nach,
wir haben immer wieder
neue Angebote auf Lager

VERSAND: DÜRENER STR. 394 50935 KÖLN 41 0221/4301047-49 FAX 0221/4302157
50939 Köln 41, Gottsweg 157, 0221/425568 50676 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526
53111 Bonn, Münster Str. 1, 0222/639726 40211 D'ort 1, Pempfortstr. 47, 0211/364445
60311 Frankfurt 1, Fahrpass 87, 069/280170, bald neu: Essen, Aachen, Koblenz und Siegburg

Sicherheitsverpackung 2,50 DM * Vorkaufgebühr ** dr. Anleitung. Irrtümer/Freidruckungen bleiben aus Vorbehalt

DER VERGLEICH

FINEST HOUR

REACH FOR THE SKIES

FINEST HOUR

REACH FOR THE SKIES

DARSTELLUNG

Bitmapped

Polygon-1

COCKPIT

Akkurat und liebevoll gestaltete Cockpits

Vereinfachte Cockpits - Me 109 Kanzel nicht vorhanden

FLUGGEBIET

Die „Welt“ umfasst das gesammte Areal von Mitteleuropa bis zum Elsaß

Die „Welt“ beschränkt sich auf das Südostengland und einen Teil des Kanals

VIELFALT

Missionseditor eingebaut

Nur vorgefertigte Missionen

FLUGZEUGE

Freie Wahl der Typen

Auswahl eingeschränkt

FEATURES

Nur Kartenschirm, keine Funksprüche

Schöne Zwischengrafiken, Zwei Digifunksprüche

GAMEPLAY

In Bombern sind sämtliche Positionen auswählbar

Fliegen und Bombenabwurf bei mittleren Bombern automatisch

STEUERUNG

Maussteuerung

Joysticksteuerung



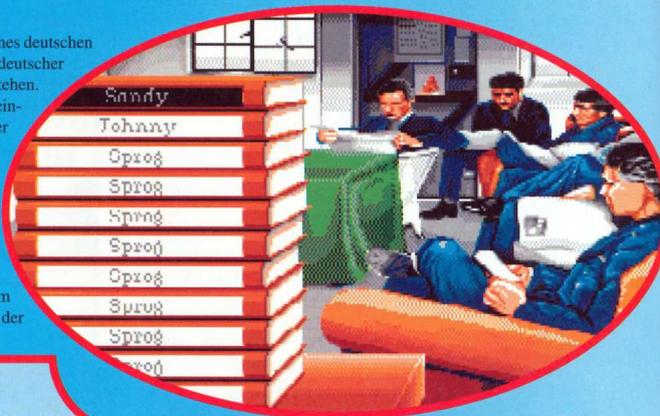
Finest Hour



Reach for the Skies

DIE FEATURES

Der Spieler hat die freie Wahl zwischen der Rolle eines deutschen Piloten oder der des englischen Gegners, wobei auf deutscher Seite wesentlich mehr Einsatzmuster zur Verfügung stehen. Die Arbeitspferde der R. A. F. sind die, aus Holz und Leinwand gefertigten, Hawker Hurricane und Englands erster Ganzmetalljäger, die berühmte Supermarine Spitfire. Angehende Luftwaffe-Piloten fliegen Me 109, Me 110, Ju 87 Stukas oder mittlere Bomber (Ju88, Do17, He111). Leider kann man sich die Flugzeugtypen, anders als bei *Finest Hour*, nicht frei aussuchen, sondern muß nehmen, was gerade verfügbar ist. Als nächstes zeigt das Programm einen Auswahlschirm, auf dem Ihr den Zeitabschnitt anklickt, an dem Ihr ins Geschehen einsteigen wollt. In der ersten Phase der



Luftschlacht beschränkte sich die Luftwaffe darauf, Schiffskonvois anzugreifen. Die zweite Phase wurde eingeleitet, als die Deutschen gezielt die britischen Radar-Stellungen zerstörten.

Phase drei, "Adlertag", beinhaltet den Versuch, die Royal Air Force auf dem Boden zu vernichten und als dies alles nicht fruchtete, begann der "Blitz von London", die Terrorisierung von Zivilisten durch Flächenbombardements.



Reach for the Skies ist nur hartnäckigen Flugsimulationsfreaks zu empfehlen.

DAS FAZIT

Anders als in Their Finest Hour wurde die Sonnenstellung nicht berücksichtigt. Es ist also leider nicht möglich, die bewährte deutsche Taktik des Angriffs direkt aus der Sonne nachzuvollziehen. Beide Spiele erlauben eine Videoaufzeichnung des Flugeschehens, bei der Ihr beim Abspielen den Kamerawinkel frei wählen könnt. In diesem Punkt liegt Reach For The Skies vorn, sein Replay-Bildschirm läßt sich einfach komfortabler bedienen. Zusätzlich habt Ihr hier die Möglichkeit, Standphotos zu schießen und diese auf Diskette zu bannen. Die Grafik von Reach For The Skies ist trotz schneller Vektordarstellung nicht gerade überwältigend. Neben den schon eingangs erwähnten "Sparcockpits" wirkt auch das Flugareal etwas langweilig. Im Gegensatz zum LucasFilm-Game sind zwar auch Sperrballons in der 3D-Welt enthalten und der Aufschlag eines havarierten Flugzeugs auf Wasser wurde gut in Szene gesetzt, aber das alles genügt nicht, um von dem stark begrenzten Gebiet abzulenken. Die Darstellung der Flugzeuge kann auch in der höchsten Detailstufe nicht ganz überzeugen, da die Propellerkreise in der Amigaersion fehlen. Da helfen einem die wirklich schönen Zwischengrafiken auch nicht weiter, denn Ihr wollt ja fliegen und keine Galerie besuchen. Die Grundfarbe aller Maschinen ist grün und das macht es schwierig, Freund und Feind im Eifer des Gefechtes sofort zu unterscheiden. Das Motorengeräusch ist definitiv zu leise. Dieser Mangel mindert den Spielspaß und man stellt sich unwillkürlich die Frage, warum eine "Sound-off" Option in die Menüleiste eingebaut wurde. Der Sound beinhaltet zwar drei gesprochene Sätze über Funk, die erstens auch bei Luftwaffen-Piloten in Englisch gehalten sind und zweitens nicht immer zur momentanen Situation passen.



Das Programm läßt sich von der Workbench aus starten und wird auf drei Disketten geliefert. Auf Disk 1 befindet sich auch ein Festplatten-Installationsprogramm, wobei das Einrichten auf der Ram- oder Hard-Disk Probleme mit sich bringen kann. Im Lieferumfang enthalten sind ein (leider englisches) Handbuch, ein historischer Überblick über die Geschehnisse und eine Referenzkarte. Alles in allem kann Reach For The Skies als Flugsimulation wenig überzeugen. Der Spielcharakter kommt zu deutlich zum Tragen und falls man bei Virgin dieses Game als direkte Antwort auf Their Finest Hour verstanden hat, kann ich nur sagen: mißglückt!

(mk)



Hersteller:
Virgin Games
Muster von:
Hersteller
Genre:
Flugsimulation

Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
seit 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: **Ja**
Unterstützt:

Steuerung über:
Maus, Tastatur
Besonderheiten:

**+ eingebaute Funk-
sprüche, gute Um-
sicht anwenderfreundliche
Videowiedergabe**
**- zu actionlastig, zu
kleines Areal, auf
Dauer langweilig**

GAMEPLAY **65%**
GRAFIK **60%**
SOUND **43%**
MOTIVATION **55%**

AMIGA GAMES
60%
GESAMT-WERTUNG

Ein schlechter Ruf eilt ihm voraus!

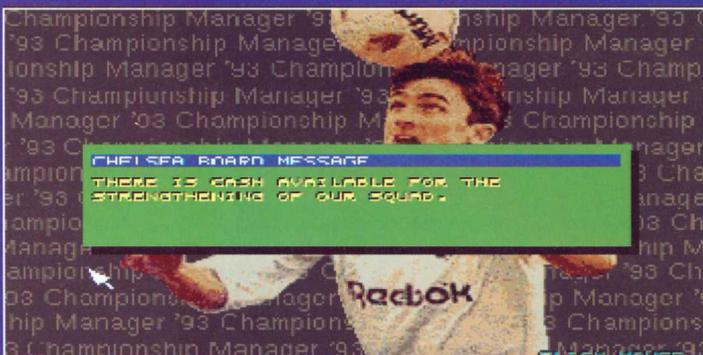
CHAMPIONSHIP MANAGER 93

Der Vorgänger zu Championship Manager 93 heißt einfach Championship Manager, diese beiden Spiele gleichen sich bis auf ein paar Kleinigkeiten, wie ein Ei dem anderen. Ein Fußballmanager, der aus der Vorkriegszeit stammen könnte.

Das Spiel

Ein spärliches Titelbild, sowie sehr schlecht bezeichnete Optionen und Menüs, nehmen Euch schon von Anfang an alle Motivation. Um die unübersichtlich gestalteten Optionen zu durchschauen, müßt ihr Euch erst einmal hinsetzen und eine Stunde die Anleitung studieren. Die Optionen sind außerdem unmöglich abgekürzt worden, so daß die Anleitung eigentlich immer dabei liegen muß, um sich im Menü zurechtzufinden. Die Anleitung selber ist auch nicht sehr viel besser gemacht worden, denn es fehlen einfach noch ein paar Infos, über die Mannschaften,

und Manager, so daß ihr euch die ganze Liste erstmal Genauestens am Computer durchlesen müßt, oder sie am Drucker ausdruckt. Eine Auswahl der Steuerung gibt es ebenfalls nicht, so könnt Ihr nur mit der Maus spielen und müßt auf alles andere verzichten. Gut finde ich hingegen die Möglichkeit, seine Tabellen, Stärken und Ligen über einen Drucker auszudrucken, denn dadurch hat man alles ständig vor Augen, und muß nicht immer blättern und kann sich auch eine Gesamtwertung zusammenstellen. Ich werde mich ihnen, vergleichbare Spiele zu suchen, beziehungsweise diese aufzustellen, denn das einzig vergleichbare Spiel wäre der Vorgänger von Championship Manager 93. (Der Leitende Redakteur wird es aber trotzdem tun!) Neu ist auf jeden Fall die Option, an der EM teilnehmen zu können. Ihr habt außerdem die Möglichkeit, euren Hintergrund zu verändern, jedoch sind diese Bilder, durch den sich zu stark vom Hintergrund trennenden Vordergrund, einfach zu schlecht, so bin ich bei dem geblieben, welches am Anfang eingestellt war. Ihr habt sogar die Chance, noch die Farbe und Helligkeit der Bilder zu verändern, jedoch wird diese Option auch nicht für neue Wertungsrekorde sorgen. Bei jeder Woche, in der Ihr der nächsten Saison näher kommt, werden euch Mitteilungen in Fenstern überbracht, zum Beispiel, ob sich ein Spieler verbessert hat, oder ob er krank geworden ist. Aber die Ladezeiten zwischen den Bildern sind einfach zu lang, ich wäre beinahe dabei eingeschlafen. Da gelangt man fast zur Ansicht, daß der Championship Manager 93 wurde in Basic geschrieben wurde. Die gra-



fische Gestaltung der Fenster hätte Domark noch um einiges verbessern müssen, denn das sind eigentlich nur normale 08-15 Fenster, die jedem Spiel oder Programm schon vorhanden sind. Ein Plus wiederum wäre die große Auswahl an Spielern, Trainern und Cups, wenn es da auch noch ausreichende Informationen, beziehungsweise Gesamtwertungen der einzelnen Mannschaften gäbe. Man kann durch zuviele Mannschaften auch sehr leicht den Überblick verlieren, und man kann auch kaum herausfinden, welche Vorteile und Nachteile eine Mannschaft eigentlich hat. Auch die Jobs der Trainer sind eigentlich nur eine Option zum Lückenfüllen.



Der Hintergrund

Wenn ihr die Verpackung öffnet seht ihr ganze drei Disketten. 'Spitze!', denkt ihr, bei drei Disketten, wird man schon einiges sehen können. Das Gegenteil ist der Fall, schon die Ladezeit, die beim Neuanfang benötigt wird, ist gigantisch, denn sie beträgt ja nur schlappe fünf Minuten. Auch die Vorgeschichte von Championship Manager 93 ist nicht so rosig, denn durch sein Vorgänger hatte schon in einigen Heften den Flop des Monats verdient. Ein schlechter Scherz von Domark, immer zweimal abkassieren zu müssen, denn genauso wie bei International Rugby Challenge wurden hier nur geringfügige Veränderungen vorgenommen.

Das Fazit

Leider ist auch der Sound völlig auf der Strecke geblieben, und so blieb nur eine klägliche Melodie als Begleiterscheinung übrig. Die Grafik ist bei Championship Manager 93 zu allem Überfluß auch noch sehr mies ausgefallen, und hätte eigentlich schon längst verbessert werden müssen, wenn man schon einen Vorgänger gehabt hat. Von irgendwelchen Animationen kann hier wohl kaum noch die Rede sein, eher von kümmerlichen Spalten, die ab- und zu auf und abhüpfen, um das Spiel der beiden Mannschaften anzuzeigen. Dadurch, daß Championship Manager 93 schon einen Vorgänger hatte, und an dem neuen Spiel so gut wie nichts verändert wurde, ist natürlich die Motivation stark in den Keller gesunken, und wird so schnell nicht mehr hervorkriechen. Zum Schluß bleibt nur noch festzuhalten, daß ich auf Championship Manager 94 schon gespannt bin, denn ich könnte mir vorstellen, daß dieser auch ohne Veränderungen veröffentlicht werden wird. Dies ist nun schon das zweite Spiel, bei dem das Softwarehaus Domark zweimal absahnen möchte. Nun, sehr viel mehr brauche ich zu diesem Sparwitz wohl nicht sagen, für dieses Spiel wären mir sogar 30,- DM noch zu teuer.

Chelsea Accounts	
GATE RECEIPTS	+0
SPONSOR PAYMENT	+25000
PLAYERS SOLD	0
INTEREST	+1000
TELEVISION REVENUE	+20000
LOAN FEES	0
OTHER GAINS	+14501
STAFF WAGES	-6550
RATES AND TAXES	-0
PLAYERS BOUGHT	-0
INTEREST ON OVERCRAFT	-2500
GROUND MAINTENANCE	-0
LEAGUE FINES	-2400
GENERAL EXPENSES	-2313
TOTALS	+70902



Dieser Screenshot täuscht über die eigentlichen Qualitäten des Spiels hinweg. Leider sind die sonstigen Grafiken kaum als solche zu bezeichnen.



Hersteller:
Domark
Muster von:
Hersteller
Genre:
Wirtschaftssimulation

Preis:
ca. DM 70,-

Erhältlich:
ab Juni

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

Unterstützt:
2. Laufwerk
Steuerung über:
Maus

Besonderheiten:
 -

+ Positives gibt es nicht zu vermelden

- Lange Ladezeiten, schwache Grafiken, schlechte Menübezeichnungen

GAMEPLAY 28%
GRAFIK 38%
SOUND 32%
MOTIVATION 22%

AMIGA GAMES

26%
GESAMT-WERTUNG

Sportlicher Vergleich

Local Cup draw			
1st Round 1st Legs			
MANCHESTER	0:0	W	MANCHESTER
LEICESTER	0:0	W	LEICESTER
BRISTOL	0:0	W	BRISTOL
BLACKBURN	0:0	W	BLACKBURN
WOLVES	0:0	W	WOLVES
WOLVES	0:0	W	WOLVES
WOLVES	0:0	W	WOLVES
WOLVES	0:0	W	WOLVES



Eishockey Manager
 Software 2000 zeigt mit dem Eishockey-Manager, wie ein aktuelles Manager-Programm auszusehen. In allen Belangen wird hier erstklassiges geboten.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Bundesliga Manager Prof.
 Der äußerst erfolgreiche Vorgänger vom Eishockey-Manager stellte immer noch das Optimum in Sachen Fußball Manager dar. Keine Chance für Domark!

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Premier Manager
 Das jüngste Fußball Manager-Spiel bietet immerhin eine handvoll neuer Ideen. Gremlin produzierte sicherlich ein erstzunehmendes Spiel, im Gegensatz zu Domark.

Grafik + Gameplay + Gesamt +

Jump & Run, wie gehabt

Woody's World

Jaja, so ist das Leben als Spieletester. Jedes zweite Spiel kommt aus dem Jump & Run Bereich, und nahezu jedes Softwarehaus will uns glauben machen, das ihr Spiel das beste ist



Dieses Spiel stammt von den talentierten Jungs von Vision Software aus Neuseeland, denen wir auch schon Cybernetics, eines der besten PD-Spiele verdanken. Über Global Software in England haben sie nun ihr erstes kommerzielles Spiel veröffentlicht.

Bei Woody's World handelt es sich um ein relativ konventionelles Plattformspiel, das aber recht anspruchsvoll ist, viele umfangreiche Levels und äußerst farbenprächtige Hintergrundszenen aufweist. Man kann es vielleicht nicht in dieselbe Klasse wie Zool oder sogar Sonic einordnen. Gelangt man jedoch erst einmal bis zur dritten Spielebene, findet man viele der Spielideen wieder, die diese beiden Spiele so beliebt gemacht haben. Ähnlich wie bei Sonic muß man blitzschnell auf

schwingende Brücken springen, um voranzukommen, und eine Vielzahl von Bösewichtern machen das Vorwärtskommen zwar schwierig, aber lustig. Das Spiel erfordert eine gute Beherrschung des Joysticks und wenn

Sie mit diesem noch ungeübt sind, werden Sie wohl nicht besonders weit kommen.

Laut Aussage von Vision handelt es sich bei Woody's World um das bisher umfangreichste Plattformspiel für den

Amiga, denn es beinhaltet mehr als 60 Levels, einige davon sind besonders groß mit bis zu 64 Action- und Adventurezenen; außerdem 20 Grafikstyles, mehr als eine Stunde Hintergrundmusik, Unmengen geheimer Räume und versteckter Bonuspunkte, und sanftes Scrolling; die Bedienung erfolgt entweder über einen Zwei-

Knopf-Joystick oder ein Sega-Pad. Das Game selbst spielt in einem geheimnisvollen Land, in dem sechs Burgen von bedrohlichen Bösewichtern erstürmt worden sind. Woody's Aufgabe ist es, das Land vom Bösen zu befreien und die üblen Schurken von den einzelnen Burgen zu vertreiben. Dazu muß Woody auf die Fremden springen, Schätze sammeln, jederzeit wachsam und gut zu Fuß sein. Als Belohnung sammelt er beständig Punkte, während er die zahlreichen Burgen befreit. Zur Unterstützung kann sich Woody in Prince Woody verwandeln, der dann die Fähigkeit besitzt, durch enge Spalten zu schlüpfen und die Schurken mit Tritten zu malträtieren. Durch die Verwandlung erreicht man auch eine neue Spielenebene, da Prince Woody Türen mit einem Königssymbol öffnen kann, hinter denen sich noch weitere Levels verbergen. Sobald unser Held genügend Münzen gesammelt hat, erhält er die Fähigkeit, magische Sterne auf die Schurken abzuschießen (was sehr viel leichter ist, als auf sie zu springen). In allen Levels findet man mit Herzen versehene Blöcke, die durch Stoßen mit dem Kopf geöffnet werden können und Bonuspunkte, überraschende Zaubertänke und zusätzliche Leben bereithalten.

Am Ende jeder Burg erwartet Woody eine Art "Glücksrad"-Spiel, bei dem er weitere Leben und Zaubertänke gewinnen kann; ein weiterer Gewinn ist die Chance, kampfflos am Wächter vorbeizukommen. Schließlich erscheint eine Landkarte, auf der man den weiteren Weg festlegen kann.

Auch wenn Woody's World nichts Neues bietet, enthält das Spiel doch ein paar clevere Ideen. Wenn Sie bereits ein Fan von Spielen wie Giana Sisters, Sonic und Zool sind, dann bietet Ihnen Woody's World eine weitere Herausforderung. Zwar ist das Spiel vielleicht nicht ganz so ausgeklügelt, aber die Spiele mit der einfachsten Spielidee sind oftmals die besten. (rw)

Woody's World

Hersteller:

Global

Muster von:

Hersteller

Genre:

Jump & Run

Preis:

ca. DM 70,-

Erhältlich:

ab Juli '93

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

1

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Nein

2-Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

+ Mit 60 Levels ist Spielespaß für Wochen garantiert

- Das Spiel bietet nichts, was man nicht schon einmal gesehen hätte

GAMEPLAY 63%

GRAFIK 72%

SOUND 71%

MOTIVATION 70%

AMIGA GAMES

69%

GESAMT-WERTUNG

Ave, oh du Spieler!

Cohort 2

Auf den ersten Blick scheint es, daß dieses Spiel ein erneuter Versuch ist, von den geschichtlichen Kriegsspielen, die zur Zeit in sind, zu profitieren.



In den Pionierzeiten der Computerspiele hätte dieses antike Spiel für Begeisterung gesorgt. Das Römische Reich ist jedoch schon lange untergegangen.

Aber ohne den "SimCity" Abklatsch namens Cäsar ist es sinnlos. Cohort bietet nur die neueste "Zeig und Töte"-Icon-Oberfläche. In anderen Worten: Ihr könnt spezifische Elemente Eurer Angriffs- oder Verteidigungskräfte in die Schlacht eindringern und sie schlagen blind drauf los. Dann könnt Ihr Euch wie ein General im Sessel zurücklehnen und das Gemetzel und Gemeuchel aus sicherer Distanz verfolgen.

Eure Soldaten marschieren genau wie von Euch vorgegeben los und hören nicht auf zu marschieren bis sie auf ein Hindernis wie im Idealfall einen Gegner treffen. Hört sich recht langweilig an, aber es gibt ein paar Lichtblicke. Dieses Spiel bietet einen gewissen Einblick, warum die römische Infanterie eine der größten militärischen Kräfte seiner Zeit wurde. Durch starre Einhaltung der Marschordnung gelang



es ihnen, sämtliche organisierte Gegenwehr zu brechen, bis die Barbaren auftauchten. Diese Kerle haben sich einfach geweigert, nach den Regeln zu spielen, nach denen die Römer immer gewonnen haben. Und genau dieses passiert auch in diesem Spiel. Ständig rennen die Barbaren als unkoordinierter Haufen in der Gegend herum und gewinnen auch noch oft einfach durch die Masse. Hier kommen die Qualitäten eines guten Generals zur Geltung! Durch Anwendung Eurer besten Qualitäten (Geschwindigkeit, Rüstungen, Bewaffnung, Terrain) könnt Ihr eine größere gegnerische Armee

schlagen. Ihr dürft zwischen 16 Szenarios auswählen, die ungleiche Gegner in verschiedenen Landschaften aufeinander losläßt. Wenn es mit Cäsar zusammen geladen wird, erfolgt die Wahl der Landschaften nach dem Zufallsprinzip. Mittels Auswahloptionen könnt Ihr einzelne Soldaten, Gruppen oder die gesammelte Armee in die Schlacht schicken oder zu Einzelaufträgen abkommandieren. Dieses wird ermöglicht durch eine Schaltfläche, die aber leider dadurch einen Großteil des Aktionsfeldes verdeckt. Das heißt dann, daß Ihr ständig zwischen den Bildschirmen hin- und

herschalten müßt. Wenn Ihr Eure Männer losschickt, vergeßt nicht, daß gewisse Aufgaben einen Tribut kosten. Zum Beispiel kostet Euch ein "alle Männer an die Geräte"-Befehl Energie und macht Eure Truppen somit leichter verwundbar. Also wählt die Angriffspositionen vorsichtig aus. Meine Soldaten haben sich als recht widerspenstig und undiszipliniert gezeigt. Haben sich die Jungs doch tatsächlich desöfteren gegen mich, meinen Befehlen Folge zu leisten. Einige clevere Soldaten sind einfach weiter marschiert, während sich andere zu einem Plausch zurückgezogen haben, während der Feind überall einfiel. Ich sag's nicht gern, aber, das ist nicht Römer gegen Barbaren sondern eher Lemmings á la Romana!

(tj)



Hersteller: **Impressions**

Muster von: **Hersteller**

Genre: **Strategie**

Preis: **ca. DM 70,-**

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: **Nein**

Unterstützt:

Steuerung über: **Maus**

Besonderheiten:

+ Interessante Einblicke in das Römische Reich

- Schauerhafter Sound, langweiliges Gameplay ohne Innovationen

GAMEPLAY 45%

GRAFIK 50%

SOUND 25%

MOTIVATION 50%

AMIGA GAMES

41%

GESAMT-WERTUNG

Es lebe der Sport !

International Rugby Challenge

Vielleicht ist Euch ja Rugby-The World Cup noch ein Begriff, das vor längerer Zeit auf dem Markt erschienen ist. Nun, International Rugby Challenge ist nur, das ein bißchen aufgepeppte Rugby - The World Cup.



The Same Procedure:

Dasselbe Spielchen hat Loricel mit Best of the Best und Panza Kick Boxen erst kürzlich gemacht. Wobei bei Best of the Best lediglich nur ein paar Farben, sowie Kämpfer verändert wurden. Ihr könnt Euch vorstellen, daß hierbei nicht nur die Motivation, sondern auch das Gameplay stark beeinträchtigt wird. Nun, so ähnlich läuft es auch bei Domark mit den beiden Rugby Cups ab, denn bis auf eine neue Save Option, und einiger kleinerer Veränderungen, ist bei International Rugby Challenge alles beim Alten geblieben.



Die Zoomfunktion am linken, oberen Bildschirmrand trägt kaum zur Übersicht bei.



Leider ist der Ball schneller als das Scrolling, das zu allem Überfluß auch noch ruckelig ist.



In diesen Abschlußstatistiken kann sich schon das eine oder andere wichtige Detail verstecken.

Rugby-Guide:

Zunächst noch eine kleine Erklärung zu Rugby, da ich davon ausgehe, daß das Regel-Werk dieses Inselhits nicht unbedingt überall bekannt ist. Es wurde das erste Mal im Jahr 1863 gespielt. Rugby ist ein Spiel, bei dem der Ball ausnahmsweise nicht im Feld seinen Punkt macht, sondern hinter der Außenlinie. Wenn Ihr die Ziellinie Eures Gegners mit dem Ball überschreitet, habt Ihr schon 5 Punkte, daraufhin habt Ihr die Chance, mit einem Treffer, der zwischen den beiden Pfosten und über der Stange in der Mitte, auf der Ziellinie Eures Gegners, noch einmal 2 Punkte einzuheimsen. Wenn Ihr aus dem offenen Feld direkt zwischen die beiden Pfosten schießt, habt

Ihr ganze 3 Punkte. Der Ball kann abgegeben, geworfen und geschossen sein Ziel erreichen. Es spielen pro Mannschaft 15 Mann mit, die Ihr Euch selbst zusammenstellen könnt.

Das Spiel:

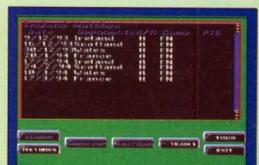
Nach Euren Spielen könnt Ihr in der Manager Option noch einige Daten verändern, Spieler austauschen, Wertungen beziehungsweise Statistiken ersehen. Mit 16 Nationalteams habt Ihr sicherlich einiges zu tun, um all ihre Schwächen, Stärken und so weiter, herauszufinden. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, auszuwählen, ob Ihr zum Beispiel im Five Nations Cup mitspielen wollt. Dieser wird zwischen den sogenannten fünf Heimländern, England, Schottland, Wales, Frankreich und Irland, ausgetragen. Der Five Nations Cup ist der wichtigste internationale Cup nach dem World Cup.



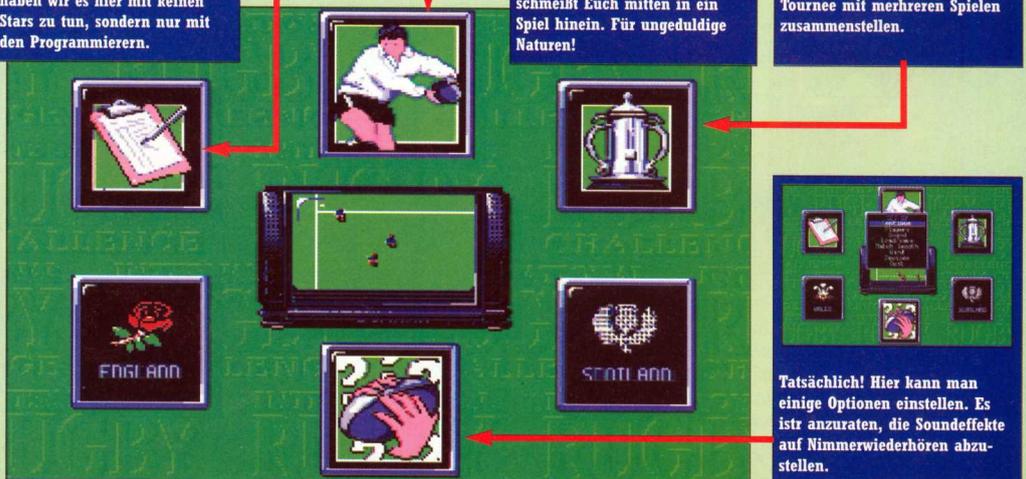
Hier kann man sich seine Mannschaft zusammenstellen. Leider haben wir es hier mit keinen Stars zu tun, sondern nur mit den Programmierern.



Die lächerlicherweise als 'Quick Start' bezeichnete Option schmeißt Euch mitten in ein Spiel hinein. Für ungeduldige Naturen!



Auf diesem Screen kann man, wenn man vorsichtig ist, eine Tournee mit mehreren Spielen zusammenstellen.



Tatsächlich! Hier kann man einige Optionen einstellen. Es ist anzuraten, die Soundeffekte auf Nimmerwiederhören abzustellen.



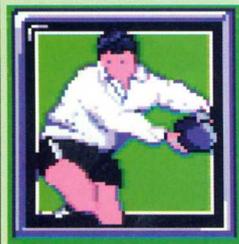
Kleine Flaggenkunde

1. England
2. Schottland
3. Wales
4. Frankreich
5. Irland
6. Neu Seeland
7. U. S. A.
8. Japan
9. Argentinien
10. Kanada
11. Australien
12. Italien
13. Simbabwe
14. W Samoa
15. Rumänien
16. Fiji Inseln

Das Spiel (Fortsetzung):

Ebenso interessant ist die Option der Freundschaftsspiele, in der Ihr auswählen könnt, ob Ihr zu zweit oder gegen den Computer spielt, die Zwei-Spieler Option ist besonders zu empfehlen, da der Computer ein sehr leichter Gegner ist, obwohl Ihr hier gegen immerhin 16 Nationalligen spielen könnt. Für alle die, denen der Five Nations Cup zu langweilig und zu fad ist, ist der World Cup genau das Richtige. Ihr müßt hier gegen alle Nationalligen in einer Ligaaufstellung spielen. Der World Cup stellt die drittröschste Sportattraktion (nach den Olympischen Spielen und der Fußball Weltmeisterschaft) der Welt dar. Am Anfang ist es auf jeden Fall sinnvoll, wenn Ihr Euch das ganze Spektakel in einer Demoversion erst einmal anschaut, um dann erst richtig als Rugby Profi einzusteigen. Von der Demoversion aus könnt Ihr auch in das Spielgeschehen direkt eingreifen, und Euch erst mal warmtrainieren, zum Beispiel mit einem Schuß, von einem von Euch ausgewähltem Spieler, aufs Tor. Natürlich könnt Ihr anstatt das Demo anzuschauen auch gleich 'mal ein paar Runden mitspielen. Im Anfangsmenü könnt Ihr dann die gesamten Optionen, wie zum Beispiel die Ligaaufstellung, den World Cup oder ein Einzelspiel aussuchen. Wenn Ihr ein Spiel allein startet, müßt Ihr Euch erst einmal mit dem Bildschirm vertraut machen. Wenn Eure Farbe den Ball hat, wird ein dementsprechend farbiges P am unteren Bildschirmrand gezeigt. Auf einer Zeilenanzeige könnt Ihr erkennen, welcher Spieler gerade den Ball besitzt, dieser ist auch mit einem blinkenden Pfeil markiert. Eine Save Option ist bei International RugbyChallenge neuerdings auch vorhanden, diese hat ja bekanntlich bei Rugby The World Cup gefehlt. In dieser Saveoption kann man dann seine Spielstände nach einem schroben Spiel auf eine Save Disk abspeichern. Bei jeder Torchance, die nach einem Try kommt, könnt Ihr auswählen, ob der Computer das Tor schießen soll, oder ob Ihr es Euch zutraut, ein gewagtes Tor aus einer verflixt engen Ecke herauszuschießen. Bei letzterem seht Ihr das Tor direkt vor Euch und müßt genau

berechnen, wie Ihr den Ball anschneiden müßt, daß er zwischen beide Pfähle und über die Latte fliegt. Bei der Auswahl des Computertorschützen kann es öfter vorkommen, daß der Schuß ein Fehlschuß wird und Ihr somit einige leicht verdiente Punkte verschenkt. Eine unterdurchschnittliche Grafik und ein ebenso schlechtes Scrolling, bei dem Ihr Euch darauf einrichten könnt, daß es sehr oft langsamer ist, als die Flugeschwindigkeit des Balles, begleiten das an sich realitätsnahe Spiel. Auch die Soundeffekte hätten um einiges besser gemacht werden können, wobei sich die musikalische Untermalung noch nicht einmal schlecht anhört. Bei der Auswahl der Steuerung werden Euch Maus, Joystick und Keyboard zur Verfügung stehen. Dazu muß ich sagen, daß die Steuerung per Joystick, immer noch die angenehmste und direkteste von allen ist.



Das Fazit:

Leider hat Domark bei International Rugby Challenge zuwenig an seinem Vorgänger Rugby The World Cup verbessert. Doch durch die große Auswahl an Nationalmannschaften und den verschiedenen Ligaarten, ist auf jeden Fall für einige hunderte Rugby Spiele vorgesorgt. Domark hat hier genauso wie Loricel für fast ein und das selbe Spiel zweimal zwei verschiedene Verpackungen kreiert, denn die kleinen Veränderungen, die vorgenommen wurden, reißen bei der unsäglich schwachen Grafik und dem schlechten Scrolling wirklich nichts mehr raus. (tb)

Hersteller:
Domark
Muster von:
Hersteller
Genre:
Sportspiel
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab Juni '93

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

Steuerung über:
Joystick, Maus, Tastatur
Besonderheiten:

+ sehr realitätsnah und regelgetreu

- schwache Grafik, ruckeliges und langsames Scrolling

GAMEPLAY 52%
GRAFIK 43%
SOUND 45%
MOTIVATION 53%

AMIGA GAMES

49%
GESAMT-WERTUNG

Der **POWER-TEST** für Deinen Amiga!

AMIGA GAMES im Abo - früher, bequemer, billiger.

Ich will "AMIGA GAMES" testen -

Einen Monat kostenlos! Dazu erhalte ich **GRATIS** eine **Super-Spiele-Sammlung**, die ich in jedem Fall behalten darf. Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt nicht melde, bekomme ich **AMIGA GAMES** im Abonnement zum starken Vorzugspreis von nur **DM 6,58** pro Monat - die Versandkosten übernimmt der Verlag!

Meine Adresse: bitte in Druckschrift ausfüllen:

Name, Vorname

1. Unterschrift ggf. des
Erziehungsberechtigten

Strasse, Hausnummer

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **CompuTec Verlag GmbH&Co.KG, Aboservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1. Ab 01.07.93: 90 237.** 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.

PLZ

Wohnort

2. Unterschrift ggf. des
Erziehungsberechtigten

Bitte beachten:

Testabonnent kann nur sein, wer in den letzten **6 Monaten** nicht Abonnent von AMIGA GAMES war.

AG 0793

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei **CompuTec Verlag GmbH&Co.KG, Aboservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1. Ab 01.07.93: 90 237.** Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

BEAVERS



Die Musikrichtung Beavermania hat die ganze Welt erfaßt. Die Musikgruppe der Bieber hat die Spitzenplätze der Charts errungen. In allen Discotheken wird die Beavermania gespielt. Doch nicht jeder ist mit dem Erfolg der Bieber zufrieden....



Die positiven Features

In jedem Level gilt es nicht nur eine Waschbärenfellmütze zu erlangen, sondern auch bis zum Ausgang der jeweiligen Spielstufe vorzudringen. Verschiedene Kontrahenten versperren einem den Weg zum erfolgreichen Ende des Spielabschnitts. Im Level sind eine Vielzahl gelbe Sterne verteilt, die möglichst alle eingesammelt werden sollten. In freudiger Erwartung scheinen diese Sterne geradezu zu springen, bis sie durch den Bieber durch einen Sprung getroffen werden und zu Boden stürzen. Jeder eingesammelte Stern bringt Punkte. Neben den genannten gelben Sternen sind von Zeit zu Zeit auch ein paar rote vorhanden, die offensichtlich intelligenter als ihre gelben Kollegen sind. Eilt unser Held, der Bieber, zu ihnen, versinken sie im Boden und sind somit unerreichbar. Nur wenn man sich Zeit nimmt und sich vorsichtig an den Stern schleicht, wird dieser übertölpelt. Für den höheren Zeitaufwand wird man mit wesentlich mehr Punkten belohnt. Dies waren die angenehmen Seiten, mit denen ein Level aufwartet.

Die Story

Die Hasen der Band Rappin' Rabbit Rockers, die vor den Biebern die Top Ten beherrschten, sind nun durch deren Erfolg sehr verstimmt. Kurzerhand entschließen sie sich, die Frau des Bandleiters der Biebergruppe zu entführen. Sie wird nicht eher freigelassen, bis sich die erfolgreiche Band aufgelöst hat und alle Aufnahmen der Gruppe vernichtet wurden. Heldenhaft entschließt sich nun Jethro, der Chef der Bieber, seine Frau alleine und mit bloßen Händen zu befreien.





Der Star des Spiels

Unser Bieher erweist sich als ziemlich robust, was Stürze aus großer Höhe betrifft. So schadet ihm ein tiefer Fall nichts, solange er nur bei der Landung festen Boden unter den Füßen hat. Sollte er einmal ins bodenlose Stürzen, so verläßt er den Level nicht durch den Ausgang, sondern als Englein gen Himmel. Auch ansonsten verträgt Jethro einiges. Vier Treffer kann er verkraften, der fünfte befördert ihn aus dem Spiel. Mit dem Sammeln von Punkten erholt sich der Bieher aber auch wieder, so daß anfängliche Treffer manchmal im Lauf des Spieles wieder neutralisiert werden können.

Die negativen Features

Doch nun zu den unangenehmen. Wie bereits am Anfang erwähnt, stellen sich dem Popstar Gegner in den Weg, die versuchen ihn am Erreichen des Ausgangs zu hindern. Da gibt es zum einen die Steinmänner. Das sind Felsbrocken mit Beinen, Augen



einer Nase und einem Mund. Ihr grimmiges Äußeres verspricht nichts Gutes. Wer sich ihnen zu unbedacht nähert, bekommt Schwierigkeiten. Doch da unser Bieher ein großer Zwärz ist, kann er diesen Gegner einfach durch eine Drehung um seine eigene Achse außer Gefecht setzen. Würde der Feind von dem rotierenden Helden getroffen, so zerspringt er in zwei kleine Steinchen, die wie wild umherrennen. Doch auch diese können durch den beschriebenen Dreh unerschädlich gemacht werden. Als ziemlich lästig erweist sich ein gemütlich dreinblickender Graubär. Mit freundlichem Gesicht und einer Waschbärfellmütze streift er durch die Gegend und bläst von Zeit zu Zeit einen Luftballon auf. An diesem steigt er dann ein paar Meter auf, bis der Ballon zerplatzt und der Bär zu Boden fällt. Diese Prozedur wiederholt er immer wieder. Doch sein nettes Äußeres täuscht! Dieser Bär liebt es geradezu, unserem Bieher immer im Weg zu stehen und ihn an seinen Aktivitäten zu hindern. Man sollte bei diesem ansonsten friedfertigen Tier das Weite suchen. Am weitesten Vorankommen hindern unseren Bieher auch kriminelle Bären, die einfach zu erkennen sind. Sie tragen Sonnenbrillen, einen Regenmantel und einen tief ins Gesicht gezogenen Hut. Mit diesem Outfit scheinen sie offensichtlich aus dem Mafiamilieu zu stammen. Der geladene Revolver dieser Typen bestätigt diesen Eindruck. Von Zeit zu Zeit feuert der

Mafiabär einen Schuß ab, dem es auszuweichen gilt. Doch nicht nur diese rüden Zeitgenossen machen einem das Bieherleben schwer, zu allem Überfluß sitzen auf den Bäumen der Wälder auch noch Eichhörnchen. Die sind ja noch nicht so lästig, doch lassen sie unentwegt Eicheln fallen. Solche Eicheln sind aber für den Helden des Spiels nicht sehr gesund, besonders wenn sie auf seinem Kopf landen.

Also ist auch hier Vorsicht geboten. Neben den Eichhörnchen versuchen auch tiefliegende Adler unserem Hauptdarsteller kokosnußähnliche Gegenstände auf den Schädel zu werfen. Achtung, diese Vögel sind in der bemerkenswerten Lage, nach erfolgtem Abwurf ihrer Fracht im Fluge nachzuladen. In großer Höhe gilt es Hängebrücken zu überqueren. Im allgemeinen weisen diese Passagen entweder Lücken auf, die es gilt zu überspringen, oder sie sind so instabil, daß sie unter der Last unseres Helden auseinander brechen.

Das Fazit

Grafisch gesehen weist Beavers sehr gute Qualitäten auf. Das Scrolling ist in alle Richtungen fließend. Die Animation der einzelnen Figuren ist ganz gut gelungen. Die Grafik zeichnet sich durch Details aus. Der Sound gibt nicht so viel her. Zwar ist die Musik anfangs noch nett gelungen, doch wie in vielen Spielen wird sie mit der Zeit etwas lästig. Die Steuerung wirkt etwas träge, wodurch sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels etwas erhöht. Doch nach kurzer Zeit ist das Spiel gut zu kontrollieren. Technisch gesehen macht das Spiel einen sehr guten Eindruck und es motiviert zum Weiterspielen.

(w/d)



Hersteller:

Grandslam Video Ltd

Muster von:

Hersteller

Genre:

Jump & Run

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

ab Juni

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:

+ Detaillierte Grafik, niedliche Hauptfigur, nette Ideen

- Träge Steuerung, langweiliger Sound

GAMEPLAY **80%**

GRAFIK **79%**

SOUND **65%**

MOTIVATION **75%**

AMIGA GAMES

78%

GESAMT-WERTUNG

Tausendundeine Nacht



ARABIAN NIGHTS

Der Background

Es ist bestimmt schon einige arabische Nächte her, daß uns von Krisalis die erste Version ihres ersten Jump & Run-Spieles gezeigt wurde. Genauer gesagt geschah dies schon im September 1992, und zwar auf der European Computer Trade Show in London. Einzig und allein der schnuckelige Hauptdarsteller konnte damals gefallen, der Rest wollte uns in Anbetracht der aktuellen Konkurrenz nicht so recht begeistern. Gegen Spiele wie BC Kid, Lionheart, Fire & Ice oder Chuck Rock 2 machte diese Version einen reichlich veralteten Eindruck. Tim James, dem Entwicklungsleiter bei Krisalis, ließen wir unsere Ansicht auch unverblümt wissen. Ein halbes Jahr später war es schließlich wieder soweit. Man traf sich auf der ECTS in London, und abermals wurde Arabian Nights präsentiert. Alles schien wie erwartet abzulaufen. Der erste Level sah noch genau so aus, wie damals, der zweite Level jedoch schien durch die Wunderlampe erleuchtet worden zu sein. Die gesamte Qualität des Spiels rutschte um einige Etagen nach oben, womit auch die möglichen Prozentpunkt in erheblichem Maße zunahm.



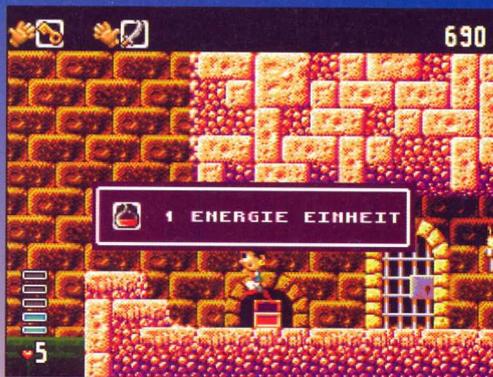
Krisalis kann mit Arabian Nights ein überzeugendes Jump & Run-Debüt hinlegen.

Die Story

Durch ein exzellent animiertes Intro wird atmosphärisch sehr gut in die Geschichte eingeführt, man glaubt fast, einen der wunderbar farbigen alten Sinbad-Filme zu sehen. Das paßt natürlich sehr gut, denn der Held des Spiels heißt schließlich auch Sinbad junior. Dieser Jüngling ist im Palast des Kalifen als Leibwächter zweiter Klasse aufgestellt, hat also noch allerlei Aufstiegschancen. Ab und zu steht er in seiner Freizeit vor dem Balkon der wunderschönen Prinzessin. Schon ein einziger Blick von ihr würde ihn glücklich machen. Fast wäre es soweit gekommen, doch um dem Spiel einen Sinn zu geben, geschieht natürlich Fürchterliches. Ein Dämon mit giftiger Haut flattert auf den Balkon der Prinzessin und entführt die selbige. Hurtig düst Sinbad zu seiner Traumfrau hinauf, um ihr zu helfen. Wie das Schicksal nun so spielt, wird er dabei natürlich gesehen, und gleich darauf in das Gefängnis geworfen, man macht ihn nämlich für das Verschwinden der Prinzessin verantwortlich. Natürlich fühlt er sich in diesen dunkeln Dungeons nicht gerade wohl, wo er hinter schwedischen Gardinen sitzt. Klug, wie er nun einmal ist, sieht er in diesem Dilemma seine große Chance. Er bricht aus dem Kerker aus und macht sich auf den Weg, die Prinzessin zu befreien.

Die Flut an Jump & Run-Spielen, die derzeit über den Amiga hereinbricht, ist bemerkenswert. Nicht ausschließen davon will sich Krisalis, das sich bislang durch den vielfältigen Ausstoß an Fußball-Varianten einen Namen gemacht hat.





Das Spiel

Am Spiel-Genre hat sich seit der ersten Präsentation nichts Wesentliches geändert, es handelt sich weiterhin um ein grundsolides Jump & Run, das allerdings mit allerlei Gags und Features aufgeschrickt wurde. Insgesamt gibt es zehn verschiedene Levels, die man überstehen muß, bis man die Prinzessin in seinen Armen halten darf. Im ersten Level wird noch exakt die gleiche Grafik geboten, wie wir sie schon im September gesehen haben. Man läuft durch das Gefängnis, sucht nach Schlüsseln und springt auf bewegliche Plattformen. Das Scrolling in vier Richtungen ist dabei tadellos. Wesentlich interessanter, insbesondere optisch, sieht es schon in Level zwei aus. Man läuft wieder im Freien, wobei hier eine tadellose Copperliste einen schönen Himmel darstellt, außerdem handelt es sich um keine waagrechten Plattformen, sondern um runde Hügel. Beim Darüberlaufen wird perfekt mitgescrollt. Die restlichen Levels haben noch allerlei Abwechslung parat. Beispielsweise darf man einmal durch kaltes Wasser tauchen. Dies sorgt zum einen für ein komplett anderes Spielgefühl, sieht ganz anders aus und hat auch noch Röhrensysteme, in denen man sich gewaltig irren kann. Größtenteils verlaufen die Röhren hinter Felsen, womit man sich auf seine gute Orientierung verlassen muß, wenn man wissen will, wo man gerade ist. Ähnlich abwechslungsreich sind die Levels, wo man mit einem kleinen Wägelchen über Schienen durch ein Bergwerk düst. Das Zeitlimit läßt sich hier genauso wie manche Strom-Fallen nur mit dem schnellen Wagen überwinden. Zur Krönung des Ganzen gibt es noch eine andere Level-Spielart. Wie es sich für einen orientalischen Helden nun einmal gehört, flattert man mit einem fliegendem Teppich über den Wolken, und versucht, den entgegenkommenden Fesselballons und Bogenschützen, die an einem Luftballon schweben, auszuweichen.

Viele der Elemente kennt man bereits aus Super Mario World und Sonic, was jedoch in diesem Falle nur von Vorteil ist. Ebenso tragen Rätsel in dem Stil von "Verflucht - Wo war doch gleich der Schlüssel!" und originelle Dialoge zu dem hohen Niveau bei.



Softsale

Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404

05021/910416 und 910417

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1868*	69,90 DM	Arion*	59,90 DM
3D Con-Kit 2	89,90 DM	Demonsgate**	A.A.
Aband. Plac. 2*	64,90 DM	Dark Queen o.K.	59,90 DM
Aces of gr. War**	39,90 DM	Darksied*	69,90 DM
Adv. Collect.**	59,90 DM	Das schw. Auge*	69,90 DM
Adkams Fam.**	49,90 DM	Daily Gil Pok*	49,90 DM
Air Land Supr**	74,90 DM	Daughter Sep.*	74,90 DM
Air Sea Supr**	69,90 DM	Del. Pant 4.1*	A.A.
Air Support**	54,90 DM	Del. Pant AGA*	A.A.
Alienb. Sp.E.	29,90 DM	Deliverance**	69,90 DM
Anc. Art of War**	69,90 DM	Der Patriazer**	69,90 DM
Aquat. Games**	54,90 DM	Desert Snake**	64,90 DM
Arab. Nights**	49,90 DM	Die Kathedrale*	79,90 DM
Archaeo P. Bill**	49,90 DM	Do Jo Dan**	49,90 DM
Arm. Geldb. 2**	59,90 DM	Double Drag. 3**	49,90 DM

A-Train* 79,90 DM Arabian Nights 49,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Assasin**	49,90 DM	Drag. Lair 3**	54,90 DM
Astar**	A.A.	Dragon Wars**	54,90 DM
Astalin**	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
AV88 Harrier	59,90 DM	Dynastiar**	54,90 DM
B-17 Fly. F.*	69,90 DM	Dynacth**	59,90 DM
Bards T. Con.**	64,90 DM	Elite**	64,90 DM
Bart vs. World**	74,90 DM	Elvira 2*	59,90 DM
Bat 2**	A.A.	Elysium**	59,90 DM
Battle Team**	69,90 DM	Epic**	59,90 DM
Battle I. Data 2**	59,90 DM	Erben d. Throns*	69,90 DM
Bes. Jesters**	A.A.	Euro Soccer**	54,90 DM
Big Box 2*	59,90 DM	Eye of Bet. 2*	59,90 DM
Bills Tom. G.*	54,90 DM	Eye of Storm**	A.A.

Dune 2* 59,90 DM Eishockey Man.* 69,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Birds of Prey**	69,90 DM	Fant. Worlds**	74,90 DM
Blimpap Br. 1*	49,90 DM	Fire & Ice**	49,90 DM
Black Coyot**	54,90 DM	Flashback**	69,90 DM
Black Coyot**	54,90 DM	Flv. Harder**	64,90 DM
Blue Max**	39,90 DM	Foehn. Man. 3**	A.A.
Body Blows**	54,90 DM	Form. I.G.P**	74,90 DM
Blue Rogers 2**	A.A.	Gateway Sav.E*	69,90 DM
Budget**	64,90 DM	Global Eht**	59,90 DM
Bug. Bigger**	59,90 DM	Godfather**	54,90 DM
Bun. Man. Prof.	64,90 DM	Grat. Tret.	54,90 DM
Cassars	59,90 DM	Grand Slam	59,90 DM
Cal. Games 2**	49,90 DM	Great Courts 2**	39,90 DM
Captain Plan**	59,90 DM	Guy Spy**	59,90 DM
Captive 2**	59,90 DM	Hannibal**	69,90 DM
Card Lewis**	54,90 DM	Harrier Ass.	59,90 DM

Goal** 54,90 DM Gunship 2000** 69,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Castles**	59,90 DM	Head of Head**	59,90 DM
Castles Daa**	39,90 DM	Heart of China**	64,90 DM
Chaos Engine**	49,90 DM	Hexuma**	74,90 DM
Chuck Rock 2**	54,90 DM	Hsl. Line 14/18*	79,90 DM
Civilization**	74,90 DM	Hook**	49,90 DM
Coma. Air Plac**	64,90 DM	Humans	54,90 DM
Coma. Class**	54,90 DM	Hum. Race SA*	49,90 DM
Conquestar**	69,90 DM	Indy 4*	74,90 DM
-Data*	39,90 DM	Int. Sp. Chall.**	59,90 DM
Contraptions**	44,90 DM	Ishar**	54,90 DM
Crazy Cars 3**	54,90 DM	Jaggar KJ 220**	49,90 DM
Creators**	64,90 DM	Jm. White S.**	59,90 DM
Cruise I. Corcoran	59,90 DM	Jm. Power	59,90 DM
Course Echantia	59,90 DM	Joe & Mac**	49,90 DM
Course azure**	49,90 DM	John Madden**	54,90 DM

Hannibal* 69,90 DM The Lost Vikings** 64,90 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	Hot Treats: 1	104,90 DM
Deathst. Arc.	89,90 DM	Hot Treats: 2	84,90 DM
Der Patriazer	89,90 DM	SWOT	89,90 DM
Dinosaur Adv.	74,90 DM	Sherlock H. 1	114,90 DM
Game Power	64,90 DM	Sherlock H. 2	114,90 DM
Gil Galore	39,90 DM	Ultima 1-6 BV	84,90 DM
Hot Stuff 1	29,90 DM	W. Comm. 2: opt.	104,90 DM
		Andrius	119,90 DM
		Desert Strike	104,90 DM
		Ghost n Ghouls	89,90 DM
		Jimmy Connors	119,90 DM
		John Madden	114,90 DM
		Legend of Zelda	89,90 DM
		Mickey Mag. O.	114,90 DM
		Mr. Kat	89,90 DM
		Power Max. W.	114,90 DM
		Pilot Wings	89,90 DM
		Probotector	114,90 DM
		Sim City	89,90 DM
		Street Fighter	89,90 DM
		Strike Gunner	124,90 DM
		Tiny Toons	124,90 DM
		Wing Comm.	134,90 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 variieren, Ladenöffnungszeiten 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.

Das Fazit

Bei Grafik und Sound haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet. Hat man den ersten Level erst einmal erfolgreich hinter sich gebracht, dann hat man es nur noch mit hochklassigem Stoff zu tun. Die Levels sind allesamt sehr abwechslungsreich und liebevoll gestaltet. Alleine dadurch steigt die Motivation enorm an, schließlich möchte man doch gerne wissen, was einem in den nächsten Level so alles an Gemeinheiten erwartet. Das Spiel macht auch insgesamt einen sehr runden Eindruck. Die verschiedenen Grafikstile passen hervorragend zusammen, die Musik dudelt angenehm im Hintergrund, und die Animationen des Nachwuchscheichs sorgen für den einen oder anderen Lacher. Die Steuerung paßt sich dem hohen Niveau an. Exakt und zügig erreicht man genau die Orte, die man auch anpeilt. Dies ist nicht unbedingt bei jedem Jump & Run der Fall. Der Schwierigkeitsgrad ist zunächst ganz angenehm, steigt jedoch langsam, aber sicher an. Dank eines guten Leveldesigns lassen sich die meisten Situationen mit Geschick und ohne Glück überstehen. Insgesamt kann man Krisalis für ihr Genre-Debütspiel ein gutes Zeugnis ausstellen. Alle Beteiligten an der Entwicklung dürfen sich beruhigt auf die Schulter klopfen! Sie haben gute Arbeit geleistet, die sie beim Nachfolger hoffentlich noch übertreffen werden.

(hi)



Schnuckelige Animationen und vielfältige Grafiken zeichnen Arabian Nights aus. Technische Perfektion und gut gelungenes Leveldesign runden das Spiel ab.



Plattformer-Parade



BC Kid

Wieder einmal muß der von Factor 5 in die Amiga-Welt gesetzte Ur-Held seinen Kopf für einen Vergleich hinhalten. Es ist logisch, daß er wieder als Sieger daraus hervorgeht.

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



Zool

Gremlins Krieger aus dem All findet mit Sinbad junior endlich einen gleichwertigen Gegner. Beide befinden sich auf dem absolut gleichen Niveau.

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



Chuck Rock 2

Um den Reigen an guten Jump & Run-Spielen komplett zu machen, führen wir auch noch Core Designs jüngstes Spiel auf, das sich problemlos hier einreihen kann.

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

ARABIAN NIGHTS

© 1993 KRISALIS SOFTWARE 1993

START
OPTIONEN

Hersteller:
Krisalis
Muster von:
Hersteller
Genre:
Jump & Run
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab Juli

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:
Turbokarte, A1200
Steuerung über:
Joystick
Besonderheiten:
Deutsche Bildschirmtexte

+ Gelungene Grafik, abwechslungsreiche Levels, guter Sound

- Lediglich der erste Level fällt etwas schwer

GAMEPLAY 81%
GRAFIK 78%
SOUND 85%
MOTIVATION 84%

AMIGA GAMES

84%

GESAMT-WERTUNG

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.



Eishockey Manager

Finanzen:

- Man sollte sich manchmal ruhig einen Kredit zu 4% Zinsen auferlegen, wenn man damit den gnadenlosen 10% des Überziehungskredits entgegen kann. Sollte man aber voraussehen können, daß man nur sehr kurzfristig "rote Zahlen" schreiben wird, so empfiehlt es sich nicht, langfristige Verbindlichkeiten einzugehen.

- Den Späher sollte man unbedingt zwei- bis dreimal in einer Saison einsetzen, zu jeweils DM 30.000. Das ist zwar ein Stange Geld, doch erweist sich diese Investition als äußerst rentabel.

Transferliste:

- Spieler, die ein Alter von 34 Jahren erreicht haben, müssen unbedingt zum Verkauf angeboten werden. Sonst beenden sie nämlich ohne jede Vorwarnung ihre Karriere, ohne daß auch nur eine müde Mark in die Kasse kommt.

Training:

- Kein Training vor einem Spiel, also weder Mittwochs noch Sonntags. Das ist für die Spieler zu anstrengend und sie liefern eine schwache Partie.

- Intensives Training, zum Beispiel mit Sauna, sollte solange gewählt werden, bis es das Guthaben nicht mehr zuläßt. Für ein Training aber niemals in Schulden stürzen.

Stadion:

- Schnell ausbauen, beispielsweise eine Halle in der dritten Liga, um dadurch mehr Werbepartner anzulocken. Die höheren Ausgaben holt man damit leicht wieder herein.

- Trotzdem ist darauf zu achten, daß man nicht zu viel in den Ausbau zu investieren, da dadurch enorme Wartungs- und Pflegekosten auf den Verein zukommen

Werbeverträge:

- In der zweiten und dritten Liga möglichst schnell die besten Verträge herauspicken, da diese sonst wieder spurlos verschwinden.

- Befindet man sich erst einmal in der Bundesliga, so kann man sich mit der Annahme ruhig etwas Zeit lassen, denn die lukrativen Angebote bekommt man mit Sicherheit nicht in den ersten Wochen. Geduld.

Sonstiges:

- Auf jeden Fall sollte die eigene Jugend gefördert werden. Hier kann man mittelmäßige Spieler herausziehen, gezielt aufbauen und dann entweder im Team einsetzen oder zu einem hübschen Sümmchen wieder verkaufen.

- Wenn tatsächlich nichts mehr hilft, gibt es nur noch einen Ausweg: Aktien.

Daniel Koch

Flashback

Mit folgendem Trick kann man im Stile eines echten englischen Geistes durch Wände gehen. Man stellt sich ganz dicht an die Wand, durch die man gehen möchte, und guckt dann in die entgegengesetzte Richtung. Anschließend drückt man auf den Feuerknopf und hält ihn in dieser Position. Nun lenkt man den Joystick in die Richtung, in die man gerade sieht, läßt blitzschnell den Feuerknopf los und rennt dann zur Wand. Manchmal befindet sich dahinter noch eine weitere Wand, die aber mit dem gleichen System bewältigt werden kann. Wenn es das Programm nicht vorsieht, daß sich hinter der entsprechenden Wand noch ein Raum befindet, so stürzt es kompromißlos ab.

Philipp Werner

Body Blows

Um in einen tollen Cheatmodus zu gelangen, schließt man zunächst zwei Joysticks an. Der Joystick im Joystickport wird nach rechts gedrückt und der im Mausport gleichzeitig nach links. Jetzt hält man die beiden Joysticks für ca. fünf Sekunden in dieser Position und - voilà - der Cheatmodus tritt ans Tageslicht. Hier kann man für beide Spieler einen gewissen "Max" einstellen. Dieser Kerl hat die praktische Angewohnheit, sich niemals zu verletzen.

Karsten Hainmüller

Sleepwalker

Um dem getreuen Hund Ralph etwas unter die Arme zu greifen, gibt man im Titelbild "DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG" (y=z) ein. Drückt man nun im Spiel die Tabulatorentaste, so versinkt Ralphs Herrchen wieder im tief-

sten Winterschlaf und man erhält dadurch neun frische Hundeleben. Bei Druck auf die Return-taste, wird man sofort in den nächsten Level aberufen.

Karsten Hainmüller

Test Drive 2

Wenn man bei diesem Dauerbrenner während des Spiels "GGAS" eintippt, so findet man sich urplötzlich einige Meter vor der nächsten Tankstelle wieder. Das hilft nicht nur, schnell ins nächste Level zu kommen, es bringt auch noch einen ordentlichen Punktestand.

Christian Salomon

Formula One Grand Prix

Wenn man beim Boxenstop den Joystick nach hinten zieht, so gelangt man ins "Car Setup Menü". Man geht jetzt auf "Alter Car Setup" und stellt "Wing Setting Front" auf den Wert 64, "Wing Setting Rear" auf 00. Danach verläßt man wieder das Menü und kann auf der Piste nun eine Höchstgeschwindigkeit von 333 km/h erreichen.

Bert Weiß

Superfrog

Hier noch ein paar nützliche Freezeradressen zu Superfrog. c017cf - Anzahl der Leben c01816 - verbleibende Zeit c017d3 - Anzahl der zu sammelnden Münzen c017d6 - Punktekonto

Frank Joho



Lionheart

Mit Valdyn in die Hocke gehen, den Pausenmodus aktivieren, CTRL halten und schließlich HELP drücken. Ein Erdbeben signalisiert, daß der Cheat aktiviert ist. Jetzt hat man unendlich viele Leben, kann mit den Zahlentasten "1-5" zwischen den einzelnen Levels herumspringen und mit einem Druck auf die Taste CTRL kann man Valdyn mit Hilfe der Maus durch die Luft fliegen lassen. Wenn man ihn wieder absetzen möchte, so genügt ein erneuter Druck auf CTRL.

Marc Blank

Chaos Engine

Hier sind einige Geheimräume, die man normalerweise nicht so leicht entdeckt.

Level 1.2

Bei der großen Fläche vor den Klippen, ist links unten eine kleine Insel. Hier muß man den gemeinen Widersacher erledigen und schon erscheint eine Brücke.

Level 1.3

Beim Säulengang auf der linken Seite kann man die dritte Säule von unten abschießen. Man erhält einen Schlüssel, der einen Geheimraum rechts aufschließt. In diesem Geheimraum liegt wiederum ein Schlüssel, der am Ende des Levels (ganz links) wieder einen Schlüssel zugänglich macht. Mit diesem ultimativ letzten Schlüssel gelangt man nun in einen weiteren Bonusraum.

Level 1.4

Am Levelanfang bei der Spalte mit dem "Players-Stay"-Symbol, muß man rechts in die Höhle hingehen, um in den Zusatzraum gebeamt zu werden. Am Levelende sollte man den rechten von den beiden Steinen abschießen. Nun bekommt man einen Schlüssel für den unteren Geheimraum.

Level 2.1

Der rechte der drei goldenen Zylinder gibt ein Zusatzleben, der linke nur ein First-Aid-Kit. Auf dem großen Platz sollte man den linken Schlüssel nehmen, daraufhin erscheinen unzählige Extras.

Level 2.3

Bei der Reihe von Gasleitungen sollte man beim Gang nach unten die obere Mauer abschießen. Man erhält einen Schlüssel, mit dem man durch die untere Tür gehen kann. Wenn man bei dem langen Rohr einen goldenen Schlüssel nimmt, so erscheint ein zweiter, den man erst nehmen sollte, wenn der Zugang oben auf dem Weg verschlossen ist. Damit wird der Weg begehbar.

Level 3.1

Am Anfang sollte man den ganz linken Schlüssel nehmen. Im großen Raum mit den vielen Händen sollte man oben die zweite Statue von rechts abschießen. Wenn man zum Labyrinth kommt, dann sollte man zuerst ganz rechts hochgehen und den Schlüssel abkassieren. Dann sofort zurück und in den zweiten Eingang von rechts und hoch. An der Kreuzung muß man nach links gehen und den Schlüssel holen. Wenn man



Desert Strike

Freezeradresse Passwort

Hellfire:c77085
Hydra:c77045
Power:c76e33
Fuel:c18353

Hellfire:c7c537
Hydra:c7c4f7
Power:c7c2e5
Fuel:c18353

Hellfire:c7cc49
Hydra:c7cc09
Power:c7c9f7
Fuel:c18353

Hellfire:c7b9ef
Hydra:c7b9af
Power:c7b79d
Fuel:c18353

KQQLJTZ

TLOWOAY

ITBTPEM

Markus Keßelring

Ralph Oechsle

Air Superiority

Scud Buster

Embassy City

Nuclear Storm

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

ALIEN BREED SPECIAL EDITION

ALLGEMEINE ZEICHENERKLÄRUNG

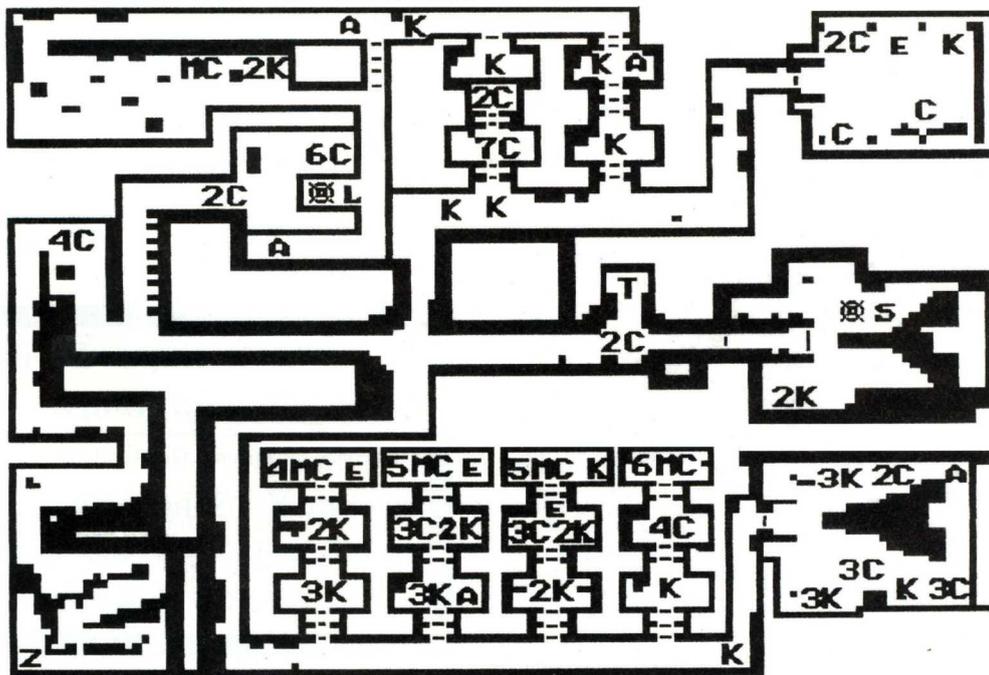
- K = KEYS/SCHLÜSSEL
- T = COMPUTER-TERMINAL
- E = LEBENSENERGIE
- A = MUNITION
- C = 100 CREDITS
- MC = 1000 CREDITS
- S = STARTLIFT
- L = ZIELLIFT
- ☐ = POWER-DOME
- ⚡ = ENERGIE-ZAUN
- ←|→ = EINWEG-ENERGIESCHRANKE
- ≡ = SICHERHEITS-SCHOTT
- |— = AUFGANG
- |— = TÜREN

DIE LEVELCODES:	
LEVEL 1:	XXDFA
LEVEL 4:	RTHAA
LEVEL 6:	LAEAA
LEVEL 8:	UYTTA
LEVEL 10:	PPEAB

Mit besonders vielen Karten kann die Komplettlösung zum Grusel-Action-Spiel von Team 17 aufwarten. Dank der abgebildeten Legenden solltet Ihr Euch eigentlich schnell zurecht finden.

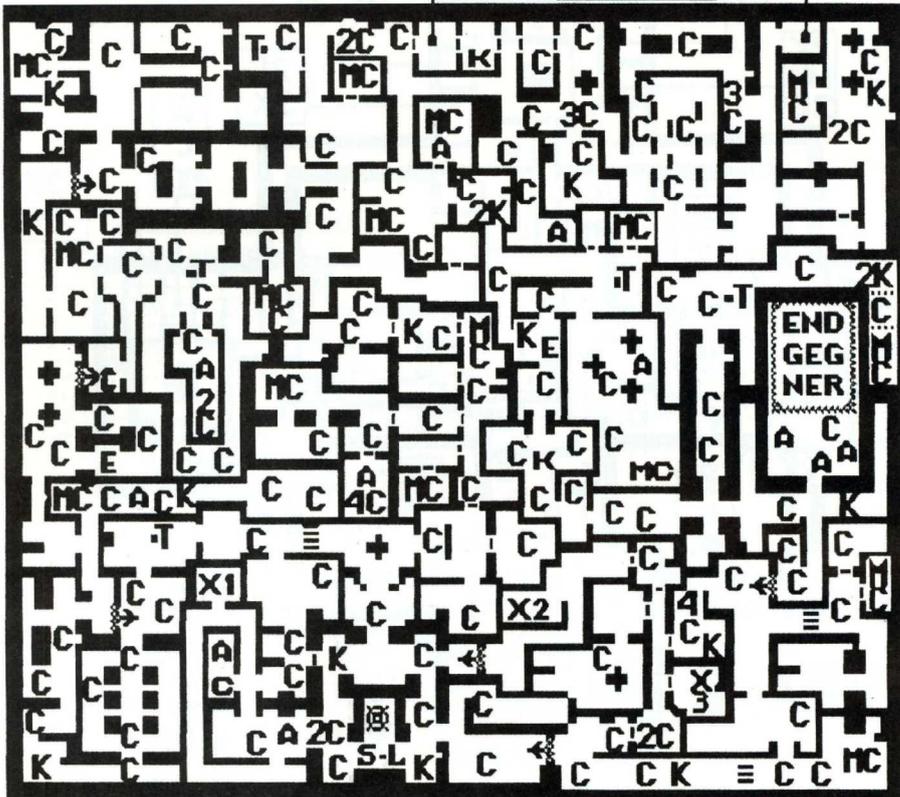
LEVEL 1

Z=E/2K/4C/A



LEVEL 5

JE 1
C/MC



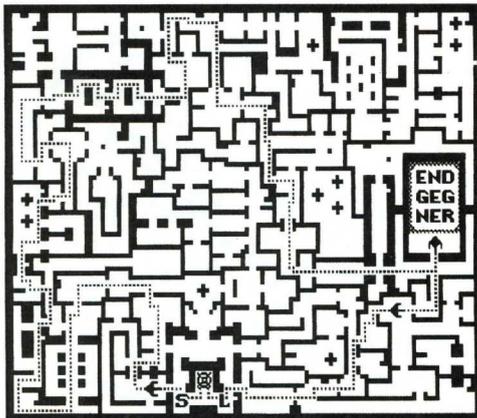
X1=
MC
2C

X2=
MC
5C
3K

X3=
A
C
MC

WEG DURCH LEVEL 5

LEGENDE ZU LEVEL 6



- X = 2MC/2A/3K
- Y = MC/K/2A
- X1 = 2C/2MC
- X2 = 2C/2MC
- X3 = 2MC
- X4 = 3A/5MC/2C/1ST-UP
- X5 = 2MC/E/C/K/A
- X6 = 4C/K/MC/E
- X7 = 3MC/2C/2K
- X8 = 8MC/1 FALSCHES 1ST-UP

VORSICHT!

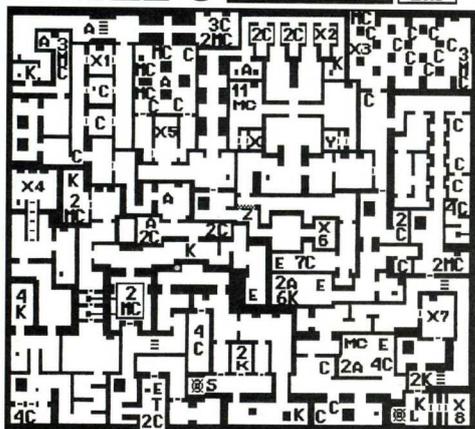
DAS FALSCHES 1ST-UP DARF ERST GANZ ZULETZT
EINGESAMMELT WERDEN, DA ES DIE AUTOMATISCHE
SELBSTZERSTÖRUNG AKTIVIERT!!!!

ES MUß ABER GENOMMEN WERDEN, DA MAN NUR SO DEN
LIFT AKTIVIEREN KANN!

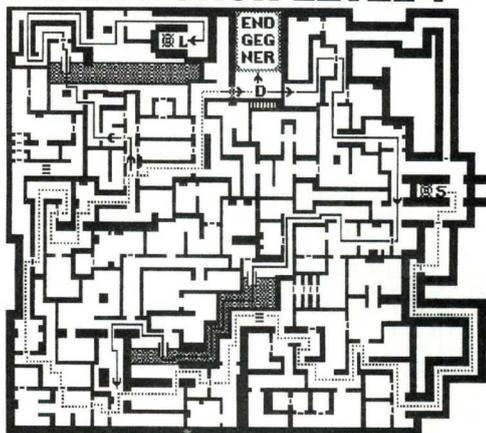
DIE ZEIT UM DANN DEN LIFT ZU ERREICHEN, IST ECHT
KNAPP BEHESSEN, ALSO BEEILUNG!!!!!!!!!!!!!!

LEVEL 6

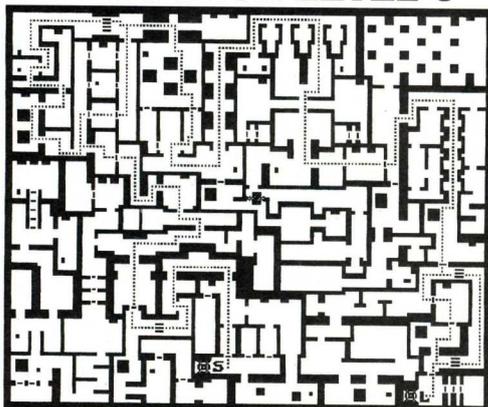
Z-ENERGIE-ZAUN 2C 2MC



WEG DURCH LEVEL 7



WEG DURCH LEVEL 6



LEGENDE ZU LEVEL 7

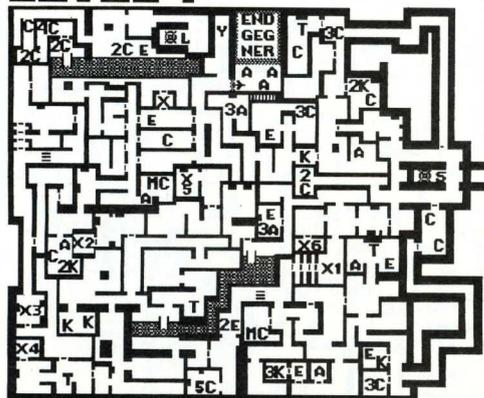
- X = 2K/MC/A/1ST-UP
- Y = 2C/3K/1ST-UP
- X1 = 2K/2MC
- X2 = E/K
- X3 = MC/4C
- X4 = 2K/3C
- X5 = E/3C/1ST-UP
- X6 = 3MC/3K

HINWEIS

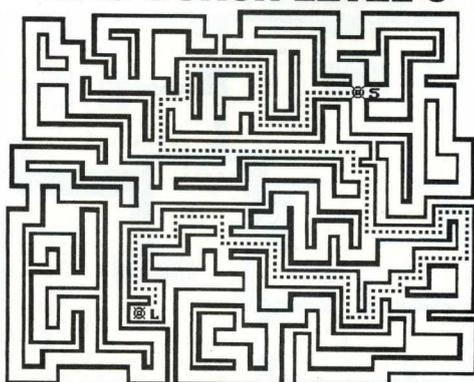
DER LIFT WIRD DURCH BESEITIGEN DES ENDGEGNERS AKTIVIERT!!!

NACH BESEITIGEN DES ENDGEGNERS ÖFFNET SICH DER DURCHGANG MIT DER BEZEICHNUNG "D"; DANACH MUß MAN SICH SPATEN UM DEN (NUN AKTIVIERTEN) LIFT ZU ERREICHEN.

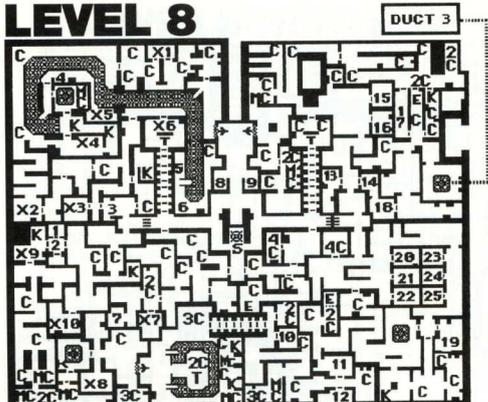
LEVEL 7



WEG DURCH LEVEL 9



LEVEL 8



LEGENDE ZU LEVEL 8

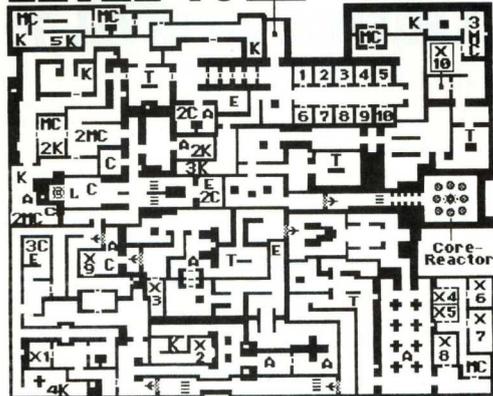
- X1 = 3K/MC/A
- X2 = C/A/3MC
- X3 = 3C/4MC/A/E
- X4 = MC/3C
- X5 = A/E/2C
- X6 = 2C/3MC
- X7 = E/MC/2A/2C
- X8 = 2K/3C
- X9 = 2C/2K
- X10 = 2C/3MC

- 11 = K/C
- 12 = K/3C
- 13 = E/3C
- 14 = 2C
- 15 = 2C/MC
- 16 = 2C
- 17 = MC/3C/A
- 18 = K/C/2 1ST-UP
- 19 = 2K/MC/E/C
- 20 = 6C/5MC
- 21 = 4MC/6C
- 22 = 7C/3MC
- 23 = 4C/2MC
- 24 = 2C/3MC
- 25 = 3C/2MC

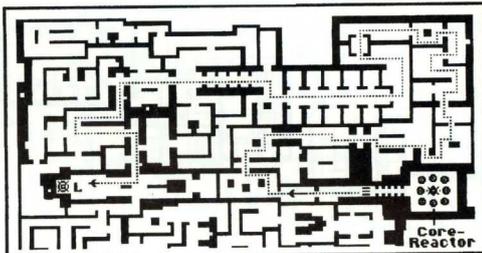
- 1 = 2K
- 2 = 3MC
- 3 = C/K
- 4 = 2C
- 5 = C/4K
- 6 = 3C/5K
- 7 = E/C
- 8 = K/E
- 9 = K/C
- 10 = C/A/E

PS* BEI PROBLEMEN MIT "DUCT 3" KOMMT IHR ZUR NOT AUCH DURCH EINGABE VON "TULEBUY"(Y=Z) IN'S NÄCHSTE LEVEL GELANGEN!! FUNKTIONIERT ÜBRIGENS AUCH IN JEDEM ANDEREN LEVEL!

LEVEL 10



LEVEL 10 RÜCKWEG

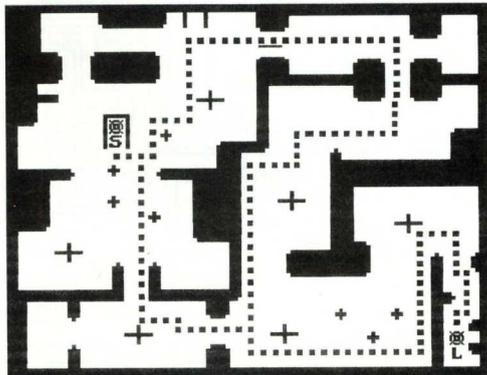


LEGENDE ZU LEVEL 10

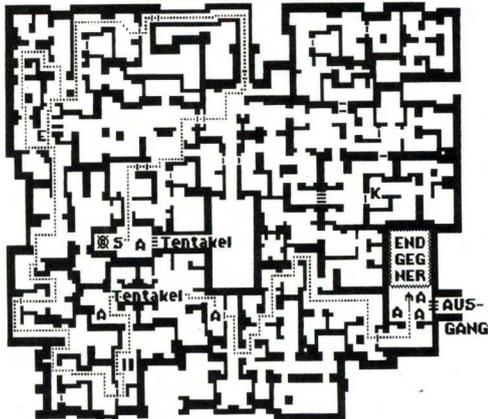
- X1 = C/A/E
- X2 = C/A/2MC
- X3 = C/A/K
- X4 = E/2A/2C/2MC
- X5 = E/2C/2K
- X6 = E/A/MC/4C
- X7 = 7C/2K/MC
- X8 = C/K/2MC
- X9 = 1ST-UP/3K
- X10 = 2K/MC

- 1 = MC/A/3C
- 2 = MC
- 3 = MC/K/A
- 4 = MC/2K
- 5 = MC/6C
- 6 = 3C/E
- 7 = 2C/K
- 8 = E/A
- 9 = E/K
- 10 = E/A/C

LEVEL 2 MÖGLICHE WEGE



LEVEL 12



THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3.5"	Amiga	PC 3.5"	Amiga	PC 3.5"	Amiga	PC 3.5"	Amiga
7th Quest (CD-ROM)	114,-H	Eco Quest	49,-H	Kings Quest 6	78,-D	Space Quest 4	66,-D
Abandoned Places 2	79,-D	Eco Quest CD ROM	45,-D	Kings O 6 CD Rom	78,-D	Space Q 4 CD ROM	78,-H
None in The Dark	84,-D	Elvra 1	49,-D	Last Ninja 3	66,-D	Space Quest 4 DH	66,-D
Ambermoon	69,-H	Elvra 2 Jaws of C	49,-D	Laura Bow 2	66,-D	Space Quest 5	66,-D
Amberstar	78,-H	Eye of Beholder 1	78,-D	Legend	66,-D	Spellmaster	66,-D
American Trail	54,-D	Eye of Beholder 2	78,-D	Legend of Valour	78,-D	Spellmaster	66,-D
Arctic Nights	60,-D	Eye of Beh 3 Disc	78,-D	Legend of Kyandia	66,-D	Star Trek	78,-D
B.A.T. 2	72,-D	Eye of Beh 3 Disc	78,-D	Lesons S. Lady 2	66,-D	The Krystal	27,-H
Bane of Cosmic	75,-D	Eye of Beh 3 Eng	78,-D	Lord of The Rings	66,-D	Ultima 1	66,-D
Bards Tale 2	29,-D	Fairy Tales	29,-H	Lord of The Ring 2	66,-D	Ultima Trilogy 2	78,-H
Tricky (BT 1-3)	69,-D	Flashback	66,-D	Lost Secret of Rapt	60,-E	Ultima Underworld	66,-H
Back at Kings	24,-H	Freddy Pharkas DV	66,-D	Magie & Magic 4	78,-D	Ultima 5	39,-D
Black Crypt	78,-D	Freddy Pharkas DV	66,-D	Might and Magic 3	66,-D	Ultima 5	39,-D
Buck Rogers 2	69,-D	Gateway 1st Fron	78,-D	Monkey Island 2	78,-D	Ultima	78,-D
Captive	39,-H	Goblins 2	66,-D	Monkey Island 2	78,-D	Ultima 7	78,-H
Castles & Dr. Brain	39,-H	Heart of China	66,-D	Pharaoh	66,-D	Ultima Underworld	78,-H
Contraptions	39,-H	Heimdal	34,-D	Phytophy of Shadow	66,-D	Ultima Underworld 2	72,-H
Crusade 1a Crusades	60,-D	Head of 1st	78,-D	Quest for Glory 3	66,-D	Ultima Underworld 2	72,-H
Crusaders of Dark	84,-D	Inca	34,-D	Ringword Revolver	66,-H	Ultima Underworld	60,-E
Curse of Enchantia	60,-H	Indiana Jones 3	66,-D	Rome AD 92	66,-H	Ultima Underworld	60,-E
Dark Queen & Kyrin	78,-D	Indiana Jones 4	84,-D	Rome AD 92	66,-H	Ultima Underworld	60,-E
Darkseed 1.5	72,-D	Indiana Jones 4	84,-D	Rise of The Ring 2	66,-D	Ultima Underworld	60,-E
D&D	75,-D	Island of Dr. Brain	66,-H	Rise of The Ring 2	66,-D	Ultima Underworld	60,-E
Daughters of Serpe	75,-D	Jordan	78,-D	Rise of The Ring 2	66,-D	Ultima Underworld	60,-E
Death King & Kyrin	78,-D	Jordan	78,-D	Rise of The Ring 2	66,-D	Ultima Underworld	60,-E
Dunes 2	60,-D	Kings Quest 5	78,-D	Rise of The Ring 2	66,-D	Ultima Underworld	60,-E
Dungeon Master	66,-D	Kings O 6 CD ROM	78,-E	Rise of The Ring 2	66,-D	Ultima Underworld	60,-E
Dungeon M. Chaos S	66,-D			Rise of The Ring 2	66,-D	Ultima Underworld	60,-E

ACTION / ARCADE

Adams Family	60,-H	Emerald Mine 2	60,-H	Nitro	31,-H	25,-H	Street Fighter 2	60,-H	54,-H
Alien Breed SE 92	24,-E	Emerald Mine 3 Pro	34,-H	Outlast	24,-H	24,-H	Super Hero	66,-H	66,-H
Aquatic Games	57,-H	Excavator	24,-H	Outslough	24,-H	17,-H	Super Tetris	66,-H	66,-H
Assassin	24,-H	Fire And Ice	24,-H	P.P. Hammer	24,-H	29,-H	Super Tetris 2	66,-H	66,-H
Attack to Future 3	48,-H	First Samurai	54,-H	Parasite Stars	29,-H	29,-H	Take a Break Pinb.	66,-E	66,-E
Balancer	36,-D	Flt Hammer	60,-H	Pitfall	29,-H	29,-H	Tank Buster	66,-H	66,-H
Battledroids	48,-H	Galaxy 69	60,-H	Pitfall Funtasy	18,-H	18,-H	Tank Buster 2	66,-H	66,-H
BC Kid	27,-H	GoldRunner 2	9,-H	Pitfall Wreath	18,-H	18,-H	Tank Buster 3	66,-H	66,-H
Blues Brothers	27,-H	GoldenEye	9,-H	Pitfall Wreath 2	18,-H	18,-H	Tank Buster 4	66,-H	66,-H
Body Blows	60,-H	H.Ngar d Schreckl.	54,-D	Pitfall Wreath 3	18,-H	18,-H	Tank Buster 5	66,-H	66,-H
Bug Bomber	48,-H	Human Race Data	49,-D	Pitfall Wreath 4	18,-H	18,-H	Tank Buster 6	66,-H	66,-H
Chaos Engine	51,-H	Human Race Strindal	54,-H	Prince of Persia	66,-H	49,-H	Tank Buster 7	66,-H	66,-H
Chuck Norris 2	48,-H	Humans	54,-H	Prince of Persia 2	66,-H	49,-H	Tank Buster 8	66,-H	66,-H
Cool World	72,-H	Humans Deluxe	54,-H	Race Drivin	66,-H	49,-H	Tank Buster 9	66,-H	66,-H
Creations	48,-H	Jug	78,-H	Risky Woods	66,-H	60,-H	Tank Buster 10	66,-H	66,-H
Creeper	66,-H	Jon Heart	78,-H	Risky Woods 2	66,-H	60,-H	Tank Buster 11	66,-H	66,-H
Crusader	60,-H	Komotion	60,-H	RoboCop 3	21,-E	54,-H	Tank Buster 12	66,-H	66,-H
Double Dragon 3	75,-D	Manax	66,-H	RoboCop 3 1/2	21,-E	54,-H	Tank Buster 13	66,-H	66,-H
Dyna Blaster	66,-H	Manax	66,-H	RoboCop 3 1/2	21,-E	54,-H	Tank Buster 14	66,-H	66,-H
Earth 2	66,-H	McDonald Land	48,-H	RoboCop 3 1/2	21,-E	54,-H	Tank Buster 15	66,-H	66,-H
Emerald Mine	24,-H	More Lemmings Data	24,-H	RoboCop 3 1/2	21,-E	54,-H	Tank Buster 16	66,-H	66,-H

SONSTIGES / ZUBEHÖR

4D Sports Boxing	42,-H	36,-H	Doodlebug	48,-H	48,-H	Kings of Adventure	78,-H	66,-H	66,-H
4D Sports Driving	42,-H	36,-H	Dream Team Com.	66,-H	60,-H	Links 386 Pro	90,-H	66,-H	66,-H
A. McLeans Pool Bl	60,-H	48,-H	Eishockey Manager	78,-D	72,-D	Bay Hill Club	36,-H	36,-H	36,-H
Big Box 2	60,-H	54,-H	Esipana 92	60,-H	54,-H	Bountiful	36,-H	36,-H	36,-H
Bills Tomato Game	60,-H	60,-H	Euro Soccer	48,-H	48,-H	Bull Springs(386)	42,-H	42,-H	42,-H
Blimp Brothers 1	54,-H	48,-H	Fantastic Worlds	78,-H	72,-H	Firestone	36,-H	36,-H	36,-H
Bund Man Prof 2.0	66,-D	24,-D	Football Manager 3	66,-E	66,-E	Hvatt	32,-H	32,-H	32,-H
Car and Driver	66,-D	24,-D	Front P.S.Football	78,-D	75,-H	Mauna Kea (386)	42,-H	42,-H	42,-H
Cheat Em Up 3	66,-D	24,-D	Games - Summer Cha	66,-H	66,-H	Priehurst (386)	42,-H	42,-H	42,-H
Championship for über 500 Amiga Games	66,-D	24,-D	More Lemmings Data	24,-H	24,-H	Tron Empire	66,-H	66,-H	66,-H
Cosylocks Competition Pro	66,-D	24,-D	Goal!	49,-H	60,-H	Manchester United	66,-H	66,-H	66,-H
-Mini schiw	27,-H	27,-H	Graham Taylor Soccer	66,-H	60,-H	Mega Collection	48,-H	48,-H	48,-H
Mini Intransparent	33,-H	33,-H	Grand Prix unlimit	66,-H	60,-H	Megaplanas/Samur.	66,-H	66,-H	66,-H
Mini Special Edition	36,-H	36,-H	Greatest Comp.	60,-D	54,-D	Megatrix	66,-H	66,-H	66,-H
Standard transport	27,-H	27,-H	Hard Drive	66,-D	66,-D	Mick Collection	66,-H	66,-H	66,-H
Special Edition	66,-H	66,-H	Hardball 3	60,-E	60,-E	Nick Faldo Golf Club	36,-D	36,-D	36,-D
Star transport blau	66,-H	66,-H	Hyperspeed	30,-H	30,-H	Nigel Mansell WC	60,-H	54,-H	54,-H
Crazy Cars 2	22,-H	36,-H	Internation Soccer	66,-D	9,-H	Non Secendice Play	36,-D	36,-D	36,-D
Crazy Cars 3	38,-H	38,-H	Jimmy White Snook.	60,-H	60,-H	Penthouse Hot Numb	66,-H	66,-H	66,-H
Cytron	60,-H	60,-H	John Barnes Soccer	60,-H	60,-H	PGA Tour Golf Plus	66,-H	60,-H	60,-H
Daily Coy Girl Pup Deluxe P.4.5 AGA	186,-D	186,-D	John Madden Footb.	60,-H	57,-H	PGA Tour Golf Plus	66,-H	60,-H	60,-H
			Jordan in Flight	75,-H	75,-H	Power Pack 2	60,-H	60,-H	60,-H

STRATEGIE / SIMULATION

1869	78,-D	66,-D	Data	36,-D	36,-D	Maupiti Island	25,-H	25,-H	Space Crusade	60,-H	60,-H
A-Train	90,-D	92,-D	Covert Action	66,-D	48,-H	Mepla-Lo-Mania	42,-D	42,-D	SpaceWing Ho!	78,-D	78,-D
-Construction Set	42,-D	42,-D	Cheiss in Kremlin	84,-E	84,-E	Melcominas	66,-D	66,-D	Special Forces	64,-H	78,-H
A.T.A.C.	90,-H	78,-H	Cyber Race	78,-D	36,-H	Monopoly	75,-D	69,-D	Star Control 2	66,-H	66,-H
A.A. War 1.1skies	84,-H	60,-H	Das Boot	42,-H	36,-H	North - South	60,-D	25,-H	Star Control 3	66,-H	66,-H
Acts of Great War	42,-H	36,-H	Der Faltzner	78,-H	48,-H	On The Road	66,-D	60,-D	Star Empires	66,-H	66,-H
Age of 1. Pacific	48,-H	48,-H	Desert Strike	60,-H	60,-H	Pacific Island	66,-D	60,-D	Steinberg, Holzm.	54,-D	48,-D
-Mission Disk 1.	42,-H	42,-H	Deuces	25,-D	25,-D	Patrol	78,-D	72,-D	Strike Commander	66,-H	66,-H
Acers over Europe	69,-D	69,-D	Discovery	25,-D	25,-D	Percept General	78,-D	72,-D			
Air Land Sea	72,-D	66,-H	Dynalight	66,-D	54,-D	Piracy of Highseas	57,-H	66,-E	Str. Comm.incl. Speech	112,-H	
Air Support	90,-H	66,-H	Elite Plus	78,-D	60,-D	Planets Edge	78,-D	60,-H	Space 3	42,-H	42,-H
Air Warrior	90,-H	66,-H	Empire Deluxe	78,-D	54,-D	Populous 2 Plus	66,-D	60,-H	SWOT, kompl. CD ROM	94,-E	60,-H
Arbus A 320 Armv.	84,-H	84,-H	Empire Deluxe	78,-D	54,-D	Powermanger	72,-H	60,-H	Task Force	66,-H	31,-H
Armour Geddion	24,-H	24,-H	Erben des Throns	92,-D	66,-D	Project terra	66,-D	60,-H	Theaters of War	66,-H	66,-H
Austere	78,-D	60,-H	F 117A Nighthawk	70,-D	70,-D	Railroad Tycoon	84,-H	75,-H	Mission Disk	60,-H	60,-H
AV 8 Harrier Ass	66,-H	66,-H	F 15 Str Eagle 2	90,-D	90,-D	Reach 1.1skies	66,-H	60,-H	Realms	66,-H	66,-H
C 17 Flying Fort.	66,-H	66,-H	Falcon 3.0	90,-D	75,-H	Realms	66,-H	60,-H	Triple Action 2	36,-H	36,-H
Battle Chess 2	24,-H	24,-H	Falcon 3.0	90,-D	75,-H	Red Baron	66,-D	60,-H	USSS John Young	36,-H	36,-H
Battle Chess 2000	66,-H	66,-H	Fallen Empire	84,-D	81,-D	Red Zone	48,-E	51,-H	Utopia	66,-H	66,-H
Battle Chess 4	24,-H	24,-H	Fields of Glory	30,-D	30,-D	Rules & Engagement	29,-H	26,-H	V for Victory 2	66,-E	66,-E
Battle Chess 4000	66,-H	66,-H	Flames of Freedom	78,-H	66,-H	Secret Wave of LW	36,-H	36,-H	V for Victory 3	66,-E	66,-E
Battle Chess Data 2	66,-H	66,-H	Flames of Earth	78,-H	66,-H	Secret Wave of LW	36,-H	36,-H	Viking Fields	78,-H	60,-H
Birds of Prey	72,-H	66,-H	Global conquest	90,-H	60,-H	DO 335	36,-H	36,-H	War in the Gulf	66,-H	66,-H
Burning Steel	66,-H	66,-H	Global conquest	90,-H	60,-H	DO 335	36,-H	36,-H	Waterloo	54,-D	19,-D
Data 1 America	66,-H	66,-H	Go Simulator	78,-H	78,-H	DO 335	36,-H	36,-H	West West World	42,-D	42,-D
Data 2 Superscht.	66,-H	66,-H	Gunship 2000 Data	74,-D	66,-D	DO 335	36,-H	36,-H	CD-ROM WC/Ultima 6	54,-D	54,-D
Buzz Aldrin	84,-H	84,-H	Hannibal	74,-D	48,-E	DO 335	36,-H	36,-H	Wing Commander	42,-D	36,-E
Castles	66,-H	66,-H	Harpoon Designer 2	90,-H	90,-H	DO 335	36,-H	36,-H	Wing Commander DV	84,-H	78,-D
Data 3 Superscht.	66,-H	66,-H	Heroes of the 357	66,-H	66,-H	DO 335	36,-H	36,-H	Wing Commander 2	66,-H	66,-H
Buzz Aldrin	84,-H	84,-H	Histor. Gunns	66,-H	66,-H	DO 335	36,-H	36,-H	WC 2 Special Op. 1	42,-H	42,-H
Centurion Def Rome	66,-H	66,-H	Histor. Gunns	66,-H	66,-H	DO 335	36,-H	36,-H	WC 2 Special Op. 2	42,-H	42,-H
Chessma Pro CD ROM	24,-H	24,-H	Impertum	24,-H	24,-H	DO 335	36,-H	36,-H	WC 2 Speech Acc.	42,-H	42,-H
Chuck Y Art 2.0	66,-H	66,-H	Kaiser	84,-D	75,-H	DO 335	36,-H	36,-H	Wordaris	66,-D	28,-H
Chuck Y Air Combat	66,-H	66,-H	Knights of the sky	66,-H	66,-H	DO 335	36,-H	36,-H			
Civilization	90,-H	90,-H	Luffel Weapon	66,-H	66,-D	DO 335	36,-H	36,-H	X-Wing	66,-E	
Commander	66,-D	66,-D	Mantis	102,-H	102,-H	DO 335	36,-H	36,-H	X-Wing DH	84,-H	84,-H
Mission Disk 1	66,-D	66,-D				DO 335	36,-H	36,-H			
Combat Air Patrol	54,-E	54,-E				DO 335	36,-H	36,-H			

Was soll denn das? Da habt Ihr nun angefangen, mir berechnete Hoffnungen zu machen, daß mein Erzfeind bald schwitzend und fluchend den Kürzeren ziehen wird. Der süße Geschmack der Rache war schon deutlich für meine Zunge spürbar - und nun so etwas! Er konnte die letzte Lieferung Leserbriefe mit EINER (!) Hand tragen! Welch' Demütigung. Ich kann ja verstehen, daß das Wetter in letzter Zeit viel zu schön war, um Leserbriefe zu schreiben - die Mädchen tragen wieder Miniröcke, die Blumen blühen, das muntere Rehl ein springt im Wald, der Baggersee stellt eine übergroße Anfechtung dar und über allem schwebt ein sommerliches Odeur. Nur in meinem Büro stinkt es! Selbst die Mäusefamilie hat meinen

Briefkasten verlassen, weil es ihr offensichtlich zu langweilig wurde. Verlaßt mich - verlaßt mich alle. Ich werde also in meinem muffigen, kleinen Büro (in den Kellerräumen - ohne Tageslicht) warten, ob sich nicht vielleicht doch der eine - oder andere Leser erbarmt, mir ein paar Zeilen zukommen zu lassen. Ich könnte mir zwar etwas Besseres vorstellen, aber welche Wahl habe ich schon? Was ist ein Leserbriefonkel ohne Leserbriefe? Genau - einsam, unglücklich und lausig bezahlt. Und Du bist schuld daran. Ja, genau Du! Du hast mir auch nicht geschrieben, sondern Dich lieber oberflächlichen Vergnügungen hingegen. Nicht mal die lumpige Mark für Porto war ich Dir wert. Was hast Du nur gegen mich?

STEINIG

Hallo Herr Rossi, ich finde Euer Magazin echt toll, besonders die Cover-Disk. Die Spiele-Tests, Games Guide und die PD-Ecke sind ebenfalls, wie das Poster, sehr gut. Jetzt habe ich noch eine Frage: Ich bin Besitzer eines PD-Ladens und möchte die Cover-Disk ebenfalls anbieten. Sind diese Disketten PD, so daß ich sie frei kopieren und verkaufen kann (natürlich ohne viel Gewinn)? Bitte antworte mir!!! Ach so, die Idee mit den Briefen auf Klinkersteinen: Kosten: 5,80.- als Packet, wenn der Stein weniger als 5 kg wiegt. Ich meine, wenn Du das Porto bezahlen würdest, würde ich sofort anfangen zu hämmern. Viele Grüße an den Briefträger! Ciao, Herr Rossi. Lebe wohl und grüß Deine Nase von mir:

Hendrik

Auch auf die Gefahr hin, mich zu

wiederholen, möchte ich den ganzen Sims noch einmal vorletern:

Die Cover-Disk wird nicht von uns gemacht, sondern vom betreffenden Softwarehaus. Die stellen sie uns tutti kompletti zu Verfügung, wir vervielfältigen sie und kleben sie, mit mehr oder weniger großem Erfolg, auf unser Magazin. Was schließen wir daraus messerscharf? Richtig - die alleinigen Rechte an der Cover-Disk liegen nach wie vor beim Softwarehaus. Setzen! Wenn Du sie nun als PD vertreiben willst, sind wir der falsche Ansprechpartner. Du wendest Dich in diesem Fall am besten an das Softwarehaus. Dessen Telefonnummer wird man Dir sicher gerne (?) bei einem kurzen Anruf in unseren Redaktionskatakomben bekanntgeben. Für Deinen nächsten Leserbrief (in Stein gemeißelt! Find ich voll cool!!!) werde ich nicht nur das Porto übernehmen, sondern auch eventuell anfallenden Aufwendungen für Pflaster und Kräftigungs-

mittel. Zusätzlich würde ich noch eine kräftigende Mahlzeit stiften, die Du dann sicherlich nötig hättest. Worauf wartest Du noch? Hau rein!

ZWEITER VERSUCH

Hallo mein lieber Rossi! Voller Spannung kaufte ich mir die AG 4/93, schlug schon auf dem Weg nach Hause die Leserbriefseiten auf und wurde enttäuscht. Mein Leserbrief war nicht dabei. Ich dachte mir, der Rainer hat wohl etwas gegen Frauen, oder mein Brief war nicht gut genug. Völlig fertig entschloß ich mich - dies war mein erster und letzter Leserbrief. Doch welche Freude! In der Ausgabe 5/93 war er ja, sogar orange eingerahmt. Ach, mein Herz schmolz nur so dahin. Vielen, vielen Dank, Du bist ja echt lieb. Da Du geschrie-

ben hast, Du stehst mir zu weiteren Leserbriefversuchen zur Verfügung, kommt jetzt mein Zweiter. Deine Leserbriefe, die ich ja immer lese, finde ich im Großen und Ganzen gut, doch warum schreiben Dir so wenig Frauen? Der Amiga ist doch nicht nur Männersache. Los - ihr vom weiblichen Geschlecht - zeigt dem Rainer was ihr könnt, und überflutet ihn mit Leserbriefen!!!

Ich habe meinen Kindern einen Amiga 600 gekauft, damit wir unseren A500 wieder für uns haben. Für was ist der "Scheckkartenschlitz" auf der linken Seite? Ist das für eine Hardwaerweiterung? Euer Bewertungssystem ist echt spitze. Laßt Euch doch nicht von einem Typen wie "dem großen (?) Bellheim" (der nur einmal in die AG hineingeschnuppert hat) alles vermiesen. Auch den Hinweis auf Vergleichsspiele finde ich sehr nützlich. In ewiger Treue: **Deine Andrea**

P.S. Ist das Hemd Deines Feindes endlich von Schweißflecken bedeckt und klang das Keuchen so wie es sein sollte? Wir alle wollen Dir doch Deinen Wunsch erfüllen, doch ein wenig Mitleid habe ich mit dem armen Postmann trotzdem.

P.P.S. Wenn das mit dem Fotografen stimmen sollte, laß es in Zukunft lieber bleiben - einen solchen Schock könnt ich wohl nicht verkraften.

Ich habe nichts gegen Weiblichkeit. Im Gegenteil! Leider verursacht es sehr viel zeitaufwendige Arbeit die AG zu erstellen, darum kann es schon vorkommen, daß ich die Leserbriefe bis zu sechs Wochen vorher fertigstellen muß. Das bedeutet leider auch Wartezeiten für ungeduldige Leserinnen.

Warum mir so wenig Frauen schreiben ist mir auch ein Rätsel. Entweder haben fast keine Frauen einen Amiga (kann ich mir kaum vorstellen), sie lesen eine andere Zeitschrift (will ich mir nicht vorstellen können), sie haben nichts zu sagen (kann ich mir schon gleich gar nie nicht vorstellen), oder sie haben einfach keine Lust. Mal sehen ob Dein Appell Erfolge zeigt.

Der "Scheckkartenschlitz" an Eurem 600er ist für sog. "Flashcards". Von ihnen könnte schneller gelesen werden, als von Dis-

ette. Theoretisch wäre auch schreiben möglich, und man könnte es als brauchbare Alternative zu Disketten verwenden. Allerdings habe ich die Hoffnung schon fast aufgegeben, daß dafür noch Software kommen könnte.

Zu Deinem P.S.: Siehe Vorwort... snief.....

Zu Deinem P.P.S.: Da es mir fern liegt Dir einen Schock zu versetzen, verzichten wir erstmal auf das Foto.

Ich will nun aber nicht hoffen, daß Du versuchst Dich mit Deinem zweiten Brief aus der Verantwortung (für die Repräsentation der weiblichen Leserschaft) zu stellen. Der Platz für deinen nächsten Brief ist schon reserviert, und ich wüßte nicht womit ich ihn sonst füllen sollte. Was wollte ich noch sagen? Ach ja....

Der Deine bis die Hölle gefriert:

RR

GRUNDSATZ-FRAGEN

Hi Amiga Games!

Zuerst einmal ein großes Lob. Ich habe gerade die Amiga Games 6/93 vor mir liegen und lese die Mailbox. Doch nun zu einigen Fragen:

1. Warum kommt die Amiga Games nur jeden Monat in die Regale?

DIVERSES

Hi Rossi!

Eure Zeitschrift ist echt gut. Mir gefällt eigentlich alles. Aber ich habe auch noch ein paar Fragen und Bitten:

1. Wird X-Wing jetzt auch für den Amiga herauskommen?
2. Kann man Euch auch Animationen schicken?
3. Du kannst die Briefe ruhig etwas härter beantworten.
4. Bringt doch mal mehr von der Redaktion.

Tschau:

Fabian

1. Das kann ich mir z.Z. mit dem besten Willen nicht vorstellen. Es kursieren da erdster Gerüchte, geschweige denn Ankündigungen. Denk mal nach: Auf Wing Commander hat der Amiga zwei (!) Jahre warten müssen. Es ist mir auch ein Rätsel, wie die Programmierer die irren Datenmenge in einen Standard-Amiga quetschen wollen. Denen offenbar auch, denn das Softwarehaus hüllt sich in Schweigen.

2. Obwohl mir nicht ganz klar ist, wozu: natürlich kann man uns auch Animationen schicken.

3. Ich hau jetzt schon derartig in die Tasten, daß ich alle drei Wochen eine neue Tastatur brauche. Noch härter kann ich beim besten Willen nicht.

4. Wir bringen monatlich mindestens 99 Seiten. Noch mehr?

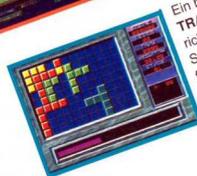


AMIGO! - das sind zwei Disketten vollgepackt mit starken Spielen, hilfreichen Tools und aktuellen Informationen rund um den Amiga!

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 Wilddiebe 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.



- der Freund für Deinen AMIGA!

für nur DM **19,80**

Jetzt **NEU** - in umweltfreundlicher Verpackung!

2. Warum zeigt Ihr nicht in einer kleinen Vorschau, welches Spiel als nächstes auf der Cover-Disk ist?

Nun, das wars auch schon, ich wünsche Euch noch viel Erfolg und viele Jahre Amiga Games. Tschüss:

Adrian Terwedow

1. Sie kommt nur einmal pro Monat in die Regale, weil wir sie nur einmal monatlich machen! Das hättest du Dir bestimmt auch selbst denken können. Aber nun mal im Ernst - auch wenn es schwerfällt:

So eine Zeitschrift zu machen kostet viel Zeit und Arbeit. Öfter als einmal im Monat bekommen wir das nicht auf die Reihe. Wenn wir die AG wöchentlich erscheinen lassen wollten, wäre es zwingend notwendig viel mehr Leute einzustellen - wir bräuchten viel mehr Platz und... und... und...

Die Ausgaben, die wir momentan herstellen, verkaufen wir auch, aber wie würde es aussehen, wenn wir vier mal so viel Ausgaben herstellen? Kaufen unsere Leser mehr? Die Ausgaben für Personal usw. laufen gnadenlos auf. Das ist eine Milchmädchenrechnung, verbunden mit einem sehr hohen Risiko, das wir nicht eingehen werden. In den Sommermonaten wird meist der Softwaremarkt von akuter Magersucht heimgesucht. Wie (und womit) sollten wir da die ganzen zusätzlichen Ausgaben füllen? Du erinnerst Dich? Personal - und andere Kosten bleiben gleich! Würdest Du dann auch AGs kaufen, die mit "was weiß ich was" gefüllt sind?

Zudem finde ich auch, daß einmal monatlich AG doch wirklich ausreichen sollte.

2. Wir versuchen mit der Cover-Disk immer so aktuell wie nur möglich zu sein. Sehr oft kommt es vor, daß wir das Programm erst in letzter Sekunde bekommen. Dann können wir es nicht in der vorherigen Ausgabe ankündigen, weil wir es noch gar nicht haben!

PERVERSES

Da fällt mir noch was ein!!! Die Idee mit dem Kreuzworträtsel solltet Ihr Euch zu Herzen beamen. Als kleines Preisanschreiben mit einem Originalspiel der Cover-Disk, oder ähnli-

HOLZWEG

Hi Rossi!

Ich habe hier nun die Ausgabe 5/93 vor mir liegen und sie gefällt mir wieder einmal besser als die letzte Ausgabe. Ihr übertrefft Euch ständig selbst. Ein dickes Lob an das Redaktionsteam. Zuerst wollte ich Dir ja gar nicht schreiben, aber nach Deinem laufenden Flehen und Bitten habe ich Mitleid mit Dir. Ich möchte nämlich nicht, daß Rossi keine Arbeit mehr hat. Also - an alle AG Leser! Schreibt dem Rossi haufenweise Briefe!! Sonst wird er noch gefeuert - und wer beantwortet dann so schön die Leserbriefe?

Auch ich habe noch eine kleine Frage. Könntest Du mir bitte einen Computershop in Hannover nennen, der nur Sachen für den Amiga hat? Das wäre sehr nett von Dir und ich wäre Dir ewig dankbar. Das war's dann auch schon. Tschüssi und mach weiter so! Viele Grüße von:

Christine St.

Vielen Dank, daß Du mir so eifrig die Stange hältst, momentan kann ich es wirklich brauchen.

Ich wüßte nicht, was ich lieber täte als Dir zu helfen, aber da ich noch nie in Hannover war, kann ich Dir leider auch keinen "Amigaladen" nennen. Weder dort, noch sonstwo! Ich habe auch starke Zweifel daran, daß es so einen Laden gibt. Ich kann mir nicht vorstellen das sich ein reiner "Amiga Laden" rechnet. Falls es doch einen geben sollte - bitte melden!!!!

Leser bitte noch einmal den Brief "Software Sorgen", der sollte Dir etwas zu denken geben.

chen Leckereien als Siegesprämie, wäre es eine gute Ergänzung zu Eurer, jetzt schon gar nicht miserablen Zeitschrift.

Ich würde mich freuen, wenn Ihr diesen bescheuerten Brief in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen würdet. Euer übermüdeter Leser:

Huck van Buckel aus den Netherlands

Da fällt mir nix mehr ein! Die Idee mit dem Kreuzworträtsel kannst Du aber ganz schnell vergessen! Was sollen wir denn noch bringen? Tuningtips für 's Mofa? Schminnkurs für Anfänger? Ikebana für Fortgeschrittene?

Wir sind eine Zeitschrift für Spiele, speziell Amiga. Was hat da bitte ein Krtzwrtitsl verloren?

Wenn Du Geier unbedingt was umsonst haben willst, lese den Brief "Geier", tu das Deinige - ich werde das meinige beisteuern.

PD

Hallo Amiga Games Wenn ich Eure Zeitschrift benoten sollte, würdet Ihr fast jedes Monat eine 1 bekommen. Auch wenn es mich recht wütend gemacht hat, daß meine Cover-

Disk 3/93 nicht funktioniert hat. Ich habe auch eine Anregung für Euch: Ihr könntet doch weniger PD Spiele vorstellen, und dafür ein paar mehr Spiele testen. Bitte druckt meinen Brief ab. Na, habt Ihr erraten, mit welchem Programm ich diesen Brief geschrieben habe?

Euer treuer Leser:

N. Lange

Sorry mit der Cover-Disk, Ersatz sollte schon angekommen sein. Die Sache mit den PD Disketten gestaltet sich als diffizil - lese bitte dazu den nächsten Leserbrief. Ich habe nicht erraten mit welchem Programm Du den Brief geschrieben hast. Aber wenn ich ihn mir so ansehe - war 's Pacman?

SOFTWARE-SORGEN

Hallo Rossi! Die Lobeshymne auf Amiga Games will ich Dir ersparen - ich könnte nichts neues singen. Wie schaut's aus - könnt Ihr eventuell das PD & Shareware-Eckchen vergrößern? Vielleicht kannst Du mir auch Adressen von PD-Händlern in Augsburg

geben. Nun zum leidigen Thema Raubkopieren:

Man sollte bei allen Diskussionen und BlaBla über Raubkopierer eines nicht vergessen: Nach meiner persönlichen Einschätzung sind ca. 75% aller Amiga User nicht in der Lage etwas anderes zu tun, als zu kopieren. Die anderen 25% beschäftigen sich mit dem Amiga. Diese 25% haben erkannt, daß unsere Marktwirtschaft auf Nachfrage von Käufern und nicht von Kopierern reagiert. D.h. kein Verkauf von Software = kein Vertrieb = Amiga tot!

Im Umkreis von ca. 10km gab es sieben Geschäfte, in denen man Software für den Amiga bekam; jetzt nur noch in einem - und da auch nur Ladenhüter. Für Konsolen jedoch volle Regale! Kopierer - laßt darüber nachdenken, wenn Ihr selbst ohne Hirn seid!!

Auch an die Programmierer sollte man denken, die monatelang an einem Programm gearbeitet haben, und dann sehr wenig Geld dafür bekommen, weil es mehr kopiert als verkauft wird.

Aber so lange es nicht um die eigene Existenz geht, schiebt man so unangenehme Überlegungen gern beiseite. Ja ja, ertappt. Außerdem ist ein kleiner Schmerz, weil man ein Programm nicht hat, leichter zu ertragen, als große Schmerzen, weil man keine Programme mehr bekommt.

Viele Grüße:

Dirk

P.S. Die Macht sei mit Dir im Kampf gegen den Postler.

Mehr Seiten für PD? Lese doch bitte den vorhergehenden Leserbrief! Es ist schwer, es allen recht zu machen. So lange wir aber keine Lösung haben, machen wir so weiter wie bisher. Das sieht doch ganz so aus, wie der berühmte Mittelweg - oder?

Leider muß ich Deiner Einstufung der Amiga-User zustimmen. Schade! Diese Jungs wollen es aber nicht kapieren, daß sie den Amiga Markt kaputt machen. Ich predige schon seit Jahren, daß die Softwarehäuser keine Programme machen, damit die Jungs was zum Kopieren haben. Echte Argumente habe ich von denen aber nie gehört - nur immer das stübe "ist viel zu teuer". Ich kann es

Tel.: 05 61 / 28 54 6

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

SOFTDREAMS

IBM

- 1869 79,- DV
- 4D Sports Boxing 41,- DH
- 4D Sports Driving 41,- DH
- 7th Guest (CD-ROM) 116,- DV
- A-Train 97,- DV
- Construction Set 42,- DV
- AA - War i.t.s.kies 87,- DH
- Abandoned Places 2 80,- DV
- Acas of T. Pacific 66,- DH
- Mission Disk 1 47,- EV
- Air Warrior 85,- DV
- Airbus A 320 81,- DV
- Airbus A 320 Amer. 85,- DH
- Amberstar 78,- DH
- A.McLeans Pool Bi 63,- DH
- B.A.T. 2 81,- DV
- Bards Tale 3 23,- DH
- Trilogy (BT 1-3) 71,- DH
- Battle Chess 23,- DH
- Battle Chess 2D 59,- DH
- Battle Chess 4000 65,- DH
- Battle Team 73,- DH
- Battleline Data 2 41,- DH
- Battletoads 51,- DH
- Betrayal at Kantor 72,- DV
- Bitmap Brothers 1 53,- DH
- Blues Brothers 59,- DV
- Bund.Man.Prof.2.0 69,- DV
- Burning Steel 79,- DV
- Data 1 oder 2 39,- DV
- Buzz Aldrin 82,- DH
- Campaign 77,- DV
- Captive 2 Liberat. 61,- DH
- Car and Driver 61,- DV
- Castles 2 66,- DH
- Castles o.Dr.Brain 35,- DV
- Centurion Def.Rome 23,- DH
- Chessna.Pro CD ROM 97,- DV
- Chuck Y.Aft.2.0 23,- DH
- Civilization 92,- DV
- Commander 85,- DV
- Mission Disk 1 85,- DV
- Command HQ 49,- EV
- Compil.Chess System 77,- DV
- Crazy Cars 2 35,- DH
- Creatures 49,- DH
- Crisis in Kremlin 83,- EV
- Crusaders of Dark 83,- DV

- Cyber Race 80,- DV
- Dark Queen o. Kynn 80,- DV
- Darksseed 1.5 73,- DV
- DSA 84,- DV
- Daughters of Serpe 79,- DV
- CD ROM 74,- DV
- Der Patrizier 79,- DV
- CD-ROM 65,- DH
- Discovery 19,- DV
- Doomlight 90,- DH
- Dream Team Com. 66,- DH
- Dune 48,- DH
- Dune 2 61,- DV
- Dyna Blaster 69,- DH
- Dynatrac 63,- DV
- ECO Quest 65,- DH
- ECO Quest CD ROM 77,- EV
- Eishockey Manager 80,- DV
- Elite Plus 80,- DV
- Elvira 1 42,- DV
- Elvira 2 Jaws of C 51,- DV
- Elysium 63,- DV

- Go Simulator 79,- DH
- Goblins 2 87,- DV
- Greatest Comp. 61,- DV
- Gunship 2000 93,- DH
- Gunship 2000 Data 79,- DV
- Hannibal 40,- DV
- Hard Drivin 12,- DH
- Hardcore Jump Jet 85,- DH
- Heart of China 68,- DV
- Heimdall 29,- DV
- Hired Guns 78,- DH
- History Line 14-18 77,- DV
- Human Race 47,- DV
- Human Race Standal 50,- DV
- Humans 56,- DH
- Imperium 77,- DV
- Inca 92,- DV
- Incredible Machine 66,- DV
- Indiana Jones 3 78,- DV
- Indiana Jones 4 85,- DV
- Island of Dr. Brain 67,- DV
- Jonathan 79,- DV
- Jurassic 79,- DV
- Kaiser 87,- DV
- Knights of Adventure 78,- DH
- King's Quest 5 79,- DV
- King's Q.5 CD ROM 77,- EV
- King's Quest 6 78,- DV
- King's Q.6 CD Rom 75,- EV
- Laurel 2 49,- DV
- Legend of Valour 79,- DV
- Legends o.Kyrandia 68,- DV
- Leisure S. Larry 5 67,- DV
- Lemmings 2 79,- DH
- Lethal Weapon 67,- DH
- Lions 386 Pro 93,- DH
- Boy Hill Club 81,- DV
- Beautiful 36,- DH
- Buff Springs(386) 41,- DH
- Firestone 36,- DH
- Hyatt 92,- DV
- Mauna Kea (386) 41,- EV
- Pinhurst (386) 41,- DH
- Troon Nighth 36,- DH
- Lord of the Ring 49,- DV
- Lost Star of Raif 63,- EV
- Mad TV 78,- DV
- Magic Candle 3 62,- DH
- Mario Andretti Ra 27,- DH
- Maupiti Island 51,- DH
- McDonald Land 77,- DV
- Might and Magic 3 68,- DH
- Might and Magic 4 68,- DV
- Monopoly 74,- DV
- Nigel Mansells WC 59,- DH
- Obitus 33,- DH

- On The Road 59,- DV
- Pacific Island 67,- DV
- Patriot 74,- DH
- Penthouse Hot Num 36,- DV
- Perfect General 77,- DV
- Data Disk 42,- DH
- Pinball Dreams 54,- DH
- Pinball Fantasies 48,- DH
- Police Quest 66,- DV
- Populous 2 73,- DH
- Power Tactics 70,- DH
- Powermanger 67,- DH
- Prince of Persia 2 68,- DH
- Quest for Glory 3 67,- DV
- Ragnarok 87,- DH
- Railroad Tycoon 87,- DH
- Reach I.t.s.kies 61,- DH
- Reams 18,- DH
- Red Baron 68,- DV
- Mission Disk 1 49,- EV
- Ringworld Revenge 68,- DH
- Rise of The Dragon 68,- DH
- Roadster 75,- DV
- Rome AD 2 69,- DH
- Rules o.Engagement 66,- DV
- Secret Monkey Isl 61,- DV
- Secret Monkey Isl 80,- EV
- SWOTL Comp CD ROM 84,- EV
- UD 333.HE 162 je 37,- EV
- R.Boat 2 79,- DV
- Sensi.Soccer 92/93 57,- DH
- Shadow o.1.Comet 26,- DV
- Shanghai 2 85,- DV
- Shogun 79,- DH
- Silent Service 2 76,- DH
- Silent Service 2 78,- DV
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim Earth 83,- DH
- Sim Farm 75,- DV
- Sim Life 81,- DV
- Sim Life 92,- DV
- Spellwalker 66,- DH
- Space Crusade 60,- DH
- Space Hulk 68,- DH
- Space Q.4 CD 78,- DH
- Space Q.5 EV 68,- DV
- Spacewar 79,- DV
- Spellhammer 65,- EV
- Star Trek 77,- DV
- Star Trek 12.Call. 79,- DV
- Steigenberg.Hotell. 56,- DV
- Street Fighter 2 59,- DV
- Strike Commander 43,- DH
- Speech 43,- DH
- Strip Poker Deluxe 15,- DH
- Stunt Island 92,- DV

- Super Tetris 76,- EV
- Take a Break Pinb. 61,- EV
- Task Force 90,- DH
- The Lagacy 92,- DH
- Their Secret Hour 68,- DH
- Mission Disk 32,- DH
- Toyota Celica 29,- DH
- Tranex 32,- DH
- Triple Action 1 32,- DH
- Triple Action 2 32,- DH
- Trills 50,- DH
- TV Sports Football 15,- DH
- UGH 1 56,- DH
- Ulimora 7 81,- DV
- Data Forge of Vir 45,- DH
- Ulimora 2.2 Serp.5 68,- DH
- Ulimora Trilogy 2 71,- DH
- Ulimora Underworld 71,- DH
- Ulimora Underw. 2 75,- DH
- Unlimited Adventure 62,- EV
- USS John Young 37,- DH
- V for Victory 67,- EV
- V for Victory 2 67,- DV
- V for Victory 3 80,- DH
- Vail of Darkness 80,- DV
- Viking Fields 80,- DH

Sonderangebote **

- Elvira 2 21,- DV
- Euro Soccer 25,- DH
- Fairy Tales 39,- DH
- Thunderhawk 39,- DH
- Utopia 29,- DH
- Waterloo 12,- DV
- CD-ROM WC-Ultime 6 40,- EV

- Empire Deluxe 78,- EV
- Erben des Throns 73,- DV
- Eric the Unready 60,- DV
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- Eye of Behol. 3 Dsch 91,- DV
- F 15 Str. Eagle 2 49,- DV
- F 19 Stealth Fight 49,- DV
- Falcon 3.0 89,- DV
- Mission Disk 1 83,- DV
- Fallen Empire 97,- DV
- Fantastic Worlds 77,- DH
- Fields of Glory 88,- DH
- Fire And Ice 53,- DH
- Flashback 80,- DH
- Flies Aft on Earth 80,- DH
- Football Manager 3 75,- DV
- Formula One GP 91,- DH
- Front P.S. Football 66,- EV
- Games - Summer Cha 68,- DH
- Games - Winter Cha 68,- DH

Top-Games **

- Alone in the Dark 77,- DV
- Acas over Europe E 72,- DV
- Acas over Europe D 72,- DH
- Freddy Pharkas 61,- EV
- Indiana Jones Deluxe 72,- DV
- Sh. Camm. Speech 115,- DH
- War in the Gulf 66,- DH
- X-Wing E 69,- EV

- Wayworks 60,- DV
- Waynes Greetzky 3 80,- EV
- Wild West World 57,- DV
- Willie Beamish 69,- DH
- Wing Commander 43,- DH
- WWF Wrestling 2 68,- DH
- Wing Commander 2 77,- DV
- WC 2 Zusatz je 43,- DH
- WWF Wrestling 2 68,- DH
- X-Wing D 83,- DH
- Xenobots 72,- DH
- Zool 56,- DH

AMIGA

- 1869 67,- DV
- 4D Sports Boxing 35,- DH
- 4D Sports Driving 35,- DH
- Back to i.t.s.kies 69,- DH
- Abandoned Places 2 62,- DV
- Air Warrior 67,- DV
- Airbus A 320 73,- DV
- Airbus A 320 Amer. 85,- DV
- Alien Breed SE 92 71,- DH
- Amberstar 69,- DH
- Arabian Nights 54,- DV
- A.McLeans Pool Bi 51,- DV
- Armalyte 25,- DH
- Armour Geedon 2 61,- DH
- Assassin 51,- DV
- Austelite 10,- EV
- B 17 Flying Fort. 65,- DH
- B.A.T. 2 75,- DV
- Back to Future 3 23,- DH
- Bards Tale 3 23,- DH
- Bards Tale Contr. 60,- DH
- Battle Chess 23,- DH
- Battle Chess 2 36,- DH
- Battle Team 67,- DH
- Battleline Data 2 41,- DH
- BC Kid 59,- DH
- Blues Brothers 77,- DV
- Bund.Man.Prof.2.0 69,- DV
- Captive 2 Liberat. 55,- DV
- Centurion Def.Rome 54,- DV
- Chess Engine 24,- DV
- Cheat/En Up 3 47,- DH
- Chuck Rock 2 15,- DH
- Combat Air Patrol 61,- DH
- Combat Action 75,- DH

- Crazy Cars 3 51,- DH
- Curse of Enchantia 59,- DH
- D-Generation 53,- DH
- Daily Cav.Girl Pak 57,- DH
- Darksseed 1.5 73,- DV
- DSA 74,- DV
- Daughters of Serpe 74,- DV
- Battle Chess P.4.5 AGA 186,- DV
- Der Patrizier 67,- DV
- Discovery 39,- DH
- Doodlebug 49,- DH
- Dragon Dragon 3 39,- DV
- Dream Team Com. 66,- DV
- Dune 2 55,- DV
- Dyna Blaster 63,- DH
- Dynatrac 52,- DV
- Eishockey Manager 74,- DV
- Elvira 1 42,- DV
- Elvira 2 Jaws of C 51,- DV
- Elysium 2 52,- DV
- Emerald Mine 1 od. 3 28,- DH
- Emerald Mine 2 29,- DH
- Erben des Throns 67,- DV

Sonderangebote **

- Darius 19,- DV
- Euro Soccer 25,- DH
- Onslaught 74,- DV
- Thunderhawk 39,- DH
- Shadow of the Beast 3 29,- DH
- Ultima 5 39,- DV
- Wing Commander 27,- EV
- WWF 1 33,- DH
- Zool 29,- DH

- Euro Championship 60,- DH
- Eye of Beholder 1 68,- DV
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- F 15 Str. Eagle 2 49,- DV
- F 19 Stealth Fight 49,- DV
- Fallen Empire 83,- DV
- Fantastic Worlds 71,- DH

- Fire And Ice 47,- DH
- Files Aft on Earth 68,- DH
- Fly Fighter 9,- DH
- Fly Harder 62,- DH
- Formula One GP 76,- DH
- Galaxy Force 4 9,- DH
- Goblins 2 69,- DV
- Goldrunner 2 9,- DH
- Gronny Force 27,- DH
- Greatest Comp. 65,- DV
- Gunship 2000 81,- DH
- Hägar & Schreckl. 18,- DV
- Hannibal 67,- DV
- Harlequin 29,- DV
- Heart of China 68,- DH
- Heimdall 69,- DV
- History Line 14-18 77,- DV
- Human Race Data 47,- DV
- Human Race Standal 50,- DV
- Imperium 27,- DV
- Indiana Jones 3 78,- DV
- International Soccer 9,- DH
- Jonathan 79,- DV
- Jug 9,- DH
- Knights of Adventure 66,- DV
- Knights of the 76,- DH
- Last Ninja 3 33,- DH
- Legends o.Kyrandia 68,- DV
- Leisure S. Larry 5 67,- DV
- Lemmings Doub.Pack 59,- DH
- Lemmings 2 61,- DH
- Lionheart 62,- DH
- Lotus Compil.(1-3) 53,- DH
- Mad TV 66,- DV
- McDonald Land 51,- DH
- Mega Collection 77,- DV
- Might and Magic 3 68,- DV
- Might and Magic 4 68,- DV
- Monopoly 74,- DV
- More Lemmings Data 25,- DH
- Nigel Mansells WC 53,- DH
- Nitro 18,- DV
- No Second Price 56,- DH
- North + South 25,- DH

Top-Games **

- A-Train 72,- DV
- Body Blows 51,- DH
- Desert Strike 62,- DH
- Flashback 60,- DV
- Goal! 51,- DH
- Star Trek 70,- DV
- War in the Gulf 61,- DH

- Ork 22,- DH
- P.Hammer 65,- DH
- Pacific Island 61,- DV
- Penthouse Hot Num 36,- DV
- Perfect General 77,- DV
- Data Disk 42,- DH
- Pinball Dreams 54,- DH
- Pinball Fantasies 48,- DH
- Pinball Wizard 57,- DH
- Piracy of Highseas 65,- EV
- Pirates! 19,- DH
- Populous 2 73,- DH
- Populous 2 Plus 60,- DH
- Premiere 60,- DH
- Project Terra 59,- DV
- Prophecy of Shadow 68,- DV
- Puh 50,- DH
- Ragnarok 70,- DV
- Railroad Tycoon 78,- DH
- Rampart 62,- DH
- Reach I.t.s.kies 55,- DH
- Red Zone 54,- DH
- Rise of The Dragon 62,- DH
- Roadster 75,- DV
- Robocop 3 61,- DH
- Roboparts 67,- DH
- Rome AD 2 66,- DV
- Rules o.Engagement 26,- DH
- Scenario 25,- DH
- Secret Monkey Isl 53,- DH
- Secret Monkey Isl 3 18,- DV
- Shoan Warriors 9,- DH
- Shinobi 9,- DH

- Shuttle 53,- DH
- Silents Service 2 72,- DH
- Silkworm 9,- DH
- Sim Ant 78,- DV
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim Earth 77,- DH
- Spellwalker 77,- DH
- Slip Stream 9,- DH
- Space Crusade 60,- DH
- Space Hawk 72,- DH
- Space Quest 1 39,- DV
- Space Quest 4 DV 62,- DV
- Space Quest 4 DH 62,- DV
- Special Forces 74,- DH
- Sports Collection 59,- DH
- Starbyte N.2 Coll. 66,- DH
- Steigenberg.Hotell. 53,- DH
- Street Fighter 2 53,- DH
- Strip Poker Deluxe 15,- DH
- Super Hero 68,- DH
- Super Tetris 70,- EV
- Superfrog 47,- DH
- Tanglewood 9,- DH
- Team 100 Heroes 51,- DH
- Teraway Thomas 28,- DH
- The Grail 9,- DH
- The Grail 2 19,- DH
- Their First Hour 68,- DH
- Mission Disk 32,- DH
- Transactia 62,- DH
- Trolls 50,- DH
- Trolls America 1200 48,- DH
- Turbo Trax 9,- DH
- U.S.G.I. 53,- DH
- Walker 60,- DH
- Warhead 25,- DH
- Waterloo 62,- DH
- Walkers 60,- DV
- Wheels Voyage 65,- DV
- Wholes.Voy. A 1200 65,- DV
- Why Beams? 52,- DH
- Wing Commander DV 77,- DV
- Woolpack 25,- DH
- WWF Wrestling 2 62,- DH
- Zak McKracken 18,- DV
- Zero 61,- DH
- Zool/Cracksen 49,- DH

Verstandkosten:
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

Erklärung:
* 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

Veränderung und Irrtum vorbehalten • Nicht Ladenverkauf • Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

nicht mehr hören! Laßt Euch mal was Anderes einfallen, das glaubt Euch eh keiner. Selbst Spiele die im Sonderangebot 19,95,- kosten werden lieber kopiert, weil es auch ganz schön ins Geld geht, wenn man mindestens 20 Spiele haben muß, um mitreden zu können.

An dieser Stelle würde ich mich gerne (vorübergehend) aus der Diskussion ausklinken.

TECHNIK

Hallo Onkel Rossi!

Nix Vorreden - nur Fragen:

1. Ich würde mir gerne eine Amiga 1200 kaufen. Kann ich meinen alten Monitor (Phillips CM 8833) an den 1200er lauffähig anschließen? Oder muß ich mir extra einen VGA-Monitor kaufen?

Falls mein Alter nicht zum 1200er paßt, welchen Monitor sollte ich anschaffen?

2. In der Ausgabe 4/93 hast Du geschrieben, daß, wenn man einen VGA - bzw. Multisync Monitor benutzt, kein Sound zu hören ist. über den Stereo kann ich meine Freundin auch nicht laufen lassen - Stecker paßt nicht! Gibt es da eine Lösung?

3. Werden Spiele, die auf dem 1200er nicht laufen (z.B. Fire & Ice, Amberstar) eigentlich umgesetzt?

4. Könnt Ihr nicht ein Special über Games herausbringen, die auf dem 1200er laufen?

Hasta la Vista:

Daniel Schröder

1. Ob Dein Alter zum 1200er paßt kann ich Dir auch nicht sagen, ich kenne den guten Mann ja gar nicht. Deinen Monitor kannst Du jedenfalls anschließen (an den 1200er - nicht an Deinen Alten). Allerdings stehen Dir nicht alle Anzeigemodi zur Verfügung. Aber für Spiele ist er allemal ausreichend. Wenn Dein 1200er allerdings zeigen soll was er wirklich in Punkto Grafik drauf hat, wirst Du um einen VGA - oder noch besser - Multisync Monitor nicht herum kommen.

2. Auch ich kann meine Freundin nicht über den Stereo laufen lassen, weil ihre Absätze immer üble Kratzer in das Gehäuse machen. Wenn Dein Stereo nicht an den Amiga paßt, hast Du wahrschein-

lich so ein Ding mit sog. "DIN - Buchse". Kein Problem - dafür gibt es für wenige Mark einen Adapter auf "Chinch", womit Du wieder im passenden Format für den Amiga wärdst.

3. Da mache ich Dir wenig Hoffnungen. Wenn Du jetzt noch den Brief "Softwaresorgen" liest, sollte Dir einiges klarer werden. Ich sollte endlich mit diesen nervigen Querverweisen aufhören!

4. Schon geschehen!

Solo de ida, por favor: RR

MEHR TECHNIK

Sehr geehrte Damen und Herren!

Wir haben seit drei Jahren einen Amiga 500, und seit Weihnachten eine Canon BJ-300 Drucker. Nun wollte ich Einladungen für ein Fest meiner Tochter drucken. Ich habe mir dazu auf der Workbench das Notepad gesucht und alles in dieser tollen Garnet-Schrift geschrieben. Auf dem Monitor sah alles prima aus, nur der Drucker hat leider immer nur normale Buchstaben gedruckt. Ich habe dann durch unsere Amigabücher erfahren, daß ich der Workbench mitteilen muß, welchen Drucker wir angeschlossen haben. Das habe ich auch versucht, aber leider steht unser Drucker nicht auf der Liste der Druckertreiber. Bis jetzt waren alle meine Versuche ohne Erfolg. Können Sie mir vielleicht weiterhelfen?

Mit freundlichen Grüßen:

Marina Löffler

Haben Sie dem Programm mitgeteilt, daß Sie den Ausdruck als Grafik wünschen? Ich vermute nicht. Hier hätte ein weiter Blick ins Handbuch Wunder geholfen. Aber wer (das schließe ich mich mit ein) kann schon etwas aus Handbüchern lernen.

Ihr Drucker funktioniert auch nicht nur mit einem einzigen Druckertreiber, sondern er ist garantiert zu einem -er auf Ihrer Workbench, bzw. Extras-Diskette kompatibel. Hier kommen Sie um den nächsten Blick ins Handbuch nicht herum, da ich beim besten Willen nicht alle Daten aller Drucker parat haben kann.

GEIER

Hi Rainer, Du Rosshirt!

Ich bin bei der Amiga Games ab Ausgabe 1/93 aufgesprungen und meine behaupten zu können, daß Ihr bald das beste Amiga Magazin herstellen werdet, wenn Ihr Euch weiterhin in dem Tempo verbessert.

Besonders haben es mir die Leserbriefseiten, die News, das Special und die PD-Ecke angetan. Die uralte Idee mit der aufgeklebten Diskette ist immer noch genial. Eigentlich habe ich nichts auszusetzen. Oder doch?

Die Themen, die in den Leserbriefen aufgegriffen werden, sind oft derartig abgekaut, oder öde, daß mir manchmal fast die Tränen kommen. Bekommst Du nicht besseres? Stifte doch einmal einen Preis für den interessantesten Leserbrief. Du wirst sehen, daß sich Deinen Leser dann mehr ins Zeug legen. Der allgemeinen Lesbarkeit der Mailbox käme es auch zu gute. Eigentlich eine prima Investition, oder?

Viele Grüße:

Hennig

Mein Gott - die Welt ist schlecht und fürchterlich korrupt. Aber was soll 's - sie ist immer noch der einzige Ort, wo man ein vernünftiges Steak bekommt.

Ich beuge mich also und stifte einmal (!) "Body Blows" für den Amiga. Das Game erhält der Verfasser des interessantesten (nicht dümmlichsten) Leserbriefes, der mich in den nächsten vier Wochen erreicht. Wer der Gewinner ist, bestimme ich - Freunde und Bekannte scheiden aus. Keine Chance, Joe!

Ich habe gesprochen - also steht es geschrieben - also wird es geschehen!

VERTEILER

Hey Rossi,

Zuerst einmal ein kleines (großes) Lob an Euch. Ihr seid wirklich die billigste, pardon - die preiswerteste Zeitschrift mit der Qualität. Doch auch ich habe etwas zum meckern:

1. Ich verstehe nicht, daß Eure Zeitung bei mir in Bremerhaven so lange braucht, um in die Regale zu kommen. Bremerhaven liegt doch nicht am Ende der Welt!

2. Außerdem könnt Ihr Eure Zeitung ruhig in ein paar Läden mehr legen. Andere wollen sie ja schließlich auch lesen. Jedemal muß man sonstwo hin rennen, um sie zu bekommen.

3. Gibt es für den Amiga eine Grafikarte?

Das wars fürs Erste. Macht weiter so, damit Ihr in Zukunft noch besser werdet:

Mark Müller

1. Da wir keine Ahnung hatten wo Bremerhaven liegt, haben wir im Atlas nachgesehen. Stimmt - es liegt nicht am Ende der Welt. Warum unsere Gazette hierhin so lange braucht wissen wir auch nicht.

Kann es mit Ebbe und Flut zu tun haben?

2. Wir legen unser Magazin doch nicht persönlich in die Läden. Der Laden muß es bestellen, dann wird es ihm vom Großhändler auch geliefert. Renn nicht weg, sondern mache Deinen Unmut Luft. Beim nächsten Mal sparrst Du Dir dann Weg - und wenn das mehr machen, liegt unser Blatt öfter aus, wir machen mehr Umsatz, und ich kann mir endlich einen Stuhl für mein Büro anschaffen.

3. Da komm ich nicht mit. Was sollte ein Amiga mit einer Grafikkarte? Wo zu sollte die gut sein? Er kann doch schon alles was er soll (und sogar noch etwas mehr!).

Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

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





Audible Software

Quicksoft GmbH • Postfach 3865 • 78027 Schwenningen • Bärenstraße 8 • 78054 Schwenningen Tel. 1: 07720/31046 • Tel. 2: 07720/31068 • Tel. 3: 07720/32083 • Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller

31,6%
Nachlaß

31,6%
Nachlaß

Programm	Amiga	IBM
1869	DV	68.37 82.05
1869 Amiga 1200/4000	DV	68.37
A.T.A.C.	DA	68.37 95.73
A-Train	DV	82.05 95.73
A-Train Cars Set	DV	41.93
Abandoned Places 2	DV	61.53 82.04
Alone in the Dark	DV	88.89
Alan Breed 1993	DA	20.49
Aquatic Games	DA	54.69
Apidyra	DA	88.89 95.73
Airbus A 320	DA	61.53
Arabian Nights	DA	47.85
Battle of the Datasdisc 2	DA	75.21 102.56
B.C.Kid	DV	47.85
Battle Lite Datasdisc 2	DA	41.01
Battle Team	DV	68.37 82.05
Bill's Tomato Game	DA	54.69
Body Blows	DA	54.69
Burkhardt Man. Prof.2.0	DA	68.37 82.05
Car and Driver	DA	75.21
Civilization	DV	82.05 102.57
Comanche	DA	68.37
Comanche Maximum Overkill	DV	95.72
Comanche Data Disc	DV	47.85
Comcast's First Longbow	DV	68.37
Cobra Mission	DV	109.40
Conan of Enchantha	DV	82.05
Cyberbeat	DA	41.01
Cytron	DA	47.85
DGeneration	DA	72.33
Dagger of Amon Ra (Ib 2)	DA	68.37 82.05
Daughter of Serpents	DA	61.52 82.05
Dark Seed	DV	68.37 88.89
Darklands	DA	Verb. 95.73
Der Pantziar	DV	82.05
Deliverance	DA	47.85
Dark Queen of Krynn	DV	Verb. 82.05
Das Schwarze Auge	DA	75.21 82.05
Das Schwarze Auge 2	DV	Verb. 82.05
Death Knights of Krynn	DV	68.37 61.53
Desert Strike	DA	61.53
Dune	DV	61.53
Dune 2	DV	Verb. 75.21
Die Kathedrale	DV	82.05 82.05
Diegoblast (mit Adapt.)	DA	61.53 68.37
Eco Quest	DV	Verb. 82.05
Eco Quest 2	DV	Verb. 82.05
Einmal Karstadt Sein	DV	29.90
Eschockey Manager	DV	75.21 82.05
Elvira 2	DV	68.37 82.05
Elite 2	DA	Verb. 82.05
Elite 2 Championship	DV	61.53 82.05
Eye of the Beholder 2	DV	Verb. 82.05
Eye of the Beholder 3	DV	Verb. 82.05
Falcon 3	DA	34.16
Falcon 4	DA	102.57
Fallen Empire	DV	82.05 82.05
Fire and Ice	DA	47.85
Fliesch on Earth	DV	75.21 82.05
F15 Strike Eagle 3	DA	95.73
Freddy Pharkas	DV	Verb. 82.05
Formula 1 Gr. Prix	DA	68.37 88.89
Goblins 2	DA	54.68 68.37
Gods	DA	54.68 68.37
Global Conquest	DA	Verb. 95.73
GoldenEye	DV	68.37
GunsHIP 2000 VGA	DA	82.05 102.56
Harrier Jump Jet	DA	102.57
Hexania	DV	82.05 82.05
History Line	DV	82.05 82.05
Hook	DA	54.69 75.21
Human Race	DV	68.37 82.05
Indiana Jones 3 Adv.	DV	68.37 82.05
Indiana Jones 4	DV	82.05 88.89
Incredible Machine	DV	68.37
Inca	DV	95.73
Inter Pond	DA	20.48
Jim Power	DA	47.85
John Madden Football 2	DV	68.37
Jonathan	DV	82.05
Jordan in Flight	DA	75.21
KGB	DV	61.53 75.21
Kaiser	DV	88.89 88.89
Kings of Adventure	DV	82.05 82.05
Kings Quest 5	DV	68.37 95.73
Kings Quest 6	DV	82.05
Lands of Lore	DV	Verb. 95.73
Legend	DV	61.53
Legacy	DV	Verb. 88.89
Legend of Krynn	DV	68.37 82.05

Programm	Amiga	IBM
Legend of Krynn 2	DV	Verb. 82.05
Legends of Valor	DA	82.05 82.05
Leisure Larry 5	DV	68.37 82.05
Lemmings	DA	54.69 68.37
Lemmings Double Pack	DA	68.37 68.37
Lemmings 2	DA	61.52 82.05
Lionheart	DA	54.69
Links	DA	75.21 88.89
Links Briefing Springs SVGA	DA	41.01
Links 386 Pro	DA	102.57
Links Pinehurst 2 SVGA	DA	41.01
Links Mega Keo SVGA	DA	41.01
Lure of the Temptress	DV	61.53 68.37
Lure of the Rings 2	DA	68.37 68.37
Locomotion	DV	47.85 61.53
Lotus Sport T. Ch. 3	DA	47.85
Mad TV	DA	68.37 82.05
McDonald Land	DV	54.69 54.69
Manchester United Euro	DA	54.69 61.53
Mega Keo Mania (Fast Sam)	DA	61.52
Metallix Power Compil.	DA	61.52
Might and Magic 3	DV	82.05
Might and Magic 4	DV	82.05
Might and Magic 4. II	DA	68.37
Microprobe Golf	DA	82.04 88.89
Monkey Island	DV	68.37
Monkey Island 2	DV	82.05 82.05
No Second Price	DA	47.85
Nigel Mansell Gr. Prix	DA	54.68 61.53
Plan 9 (mit Videofilm)	DA	82.04 82.05
Premiere	DA	47.85
PGA Golf Plus	DA	61.52 68.37
Perfect General	DA	75.20 75.21
Perfect General Data	DA	41.00 47.85
Prophecy of the Shadow	DA	Verb. 82.05
Parasol Stars	DA	47.85
Pinball Dreams	DA	47.85 61.53
Pinball Fantasies	DA	54.69
Pinball Illusions	DA	Verb.
Pirates Gold	DV	82.04 95.73
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04 95.73
Populous 2	DV	61.52 75.21
Populous 2 Data Disc	DV	34.16
Pool Archer McClan	DA	47.85
Pool of Darkness	DA	68.37
Push Over	DA	54.68 61.53
Police Quest 3	DV	68.37 82.05
Police Quest 4	DA	47.85
Putty	DA	47.85
Quest for Glory 2	DA	75.21 75.21
Quest for Glory 3	DA	82.04 82.05
Railroad Tycoon	DA	88.89
Remains	DA	54.68 68.37
Reign	DV	61.53 75.21
Reach for the Skies	DV	61.53 68.37
Reaper	DA	54.68
Red Zone	DA	54.68
Ringworld	DA	58.10 68.37
Rising Bloods	DV	61.53
Sensible Soccer 92/93	DV	47.85
Shadow of the Beast 3	DA	61.52
Shadow of the Comet	DA	88.89
Shogun	DV	88.89
Sleepwalker	DA	54.68
Silent Service 2	DA	78.62 78.62
Sim City/Populous	DA	61.52 75.21
Sim City	DV	82.04 82.05
Stunt Island	DV	95.73
Strike 25th Anniver.	DV	Verb. 88.89
Street Fighter II	DV	61.53
Strike Commander	DA	88.89
Strike Commander Speech	DA	34.17
Strife Forces	DA	82.04 88.89
Striplimmer	DA	88.89
Spacelancing 301	DV	68.37
Space Quest 4	DV	68.37 82.05
Space Quest 5	DV	75.21
Space Shuttle	DV	61.52 109.41
Super Cars 2	DA	20.48
Super Hero	DA	54.68
Super Hero 2	DA	68.37 75.21
Super Hero	DA	61.52
Summer Challenge	DA	68.37
Summer Challenge 2	DA	68.37
The Humans	DV	68.37 82.04
The Legacy	DA	88.89
The Siege	DA	17.06
The Tower	DA	61.53
Turrican 2	DA	13.64
Turrican 3	DA	47.85
Transcrista	DV	61.52 75.21
Ultima 7	DA	75.21
Ultima 7 Teil 2	DA	75.21
Ultima 7 kpl. deutsch	DV	95.72

Programm	Amiga	IBM
Ultima Underworld	DA	82.05
Ultima Underworld 2	DA	75.21
Veils of Darkness	DA	75.21
Vroom	DA	47.85
Vroom Data Disc	DA	34.16
Vikings-Fields of Conq.	DA	47.85 88.89
Wayne Gretzky 3	DA	82.05
Way Works	DA	68.37 82.05
Wakutsu	DA	61.52
Wholes Voyage	DV	61.52 95.73
Winter Challenge	DA	68.37 75.21
Wizardry 7	DA	88.89
Wing Commander	DV	82.04
Wing Commander 2	DV	82.05
Wing Commander 2 Op. 1	DV	41.01
Wing Commander 2 Op. 2	DA	89.01
WWF Wrestling 2	DA	61.52 68.37
X-Wing	DA	88.89
Xenobots	DA	75.21
Zool	DA	47.85 68.37

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

MEGA DRIVE

Afterburner II	DV	107.96
Alien 3	DV	107.96
Another World	DV	107.96
Aquatic Games	DV	107.96
Atomic Runner	DV	89.96
Batman	DV	89.96
Batman Returns	DV	89.96
Beast Wrestler	DV	89.96
California Games	DV	107.96
Captain America	DV	107.96
Captain Planet	DV	89.96
Chiken	DV	107.96
Chiki Chiki Boys	DV	107.96
Chuck Rock	DV	107.96
Columns	DV	89.96
Cool Spot	DV	107.96
Cyborg Justice	DV	107.96
Dick Tracy	DV	89.96
Double Clutch	DV	107.96
Ecco-The Dolphin	DV	107.96
Empire of Steel	DV	107.96
Exponents	DV	107.96
Fatal Fury	DV	116.96
Ferrari Grand Prix	DV	107.96
G-Loac	DV	107.96
Ghostbusters	DV	107.96
Ghouls n Ghosts	DV	89.96
Home Alone	DV	89.96
James Bond 007	DV	107.96
John Madden Football 93	DV	107.96
King of Monsters	DV	107.96
Lemmings	DV	107.96
MacDonalds Gladiator	DV	107.96
MegaLo Mania	DV	107.96
Mickey & Donald	DV	89.96
Mickey Mouse 1	DV	89.96
Muhammad Ali Boxing	DV	107.96
NHLPA Hockey '93	DV	116.96
Ninja Gaiden	DV	89.96
Out Run	DV	89.96
Out Run 2019	DV	107.96
Paperboy	DV	89.96
PGA Tour Golf II	DV	116.96
Powermonger	DV	107.96
Quackshot	DV	107.96
Risky Woods	DV	107.96
Road Rash II	DV	107.96
Rolling Thunder 2	DV	107.96
Side Pocket Billard	DV	89.96
Simpsons	DV	107.96
Sonic	DV	89.96
Sonic the Hedgehog	DV	89.96
Speedball 2	DV	89.96
Starflight	DV	134.96
Strider of Rage 2	DV	89.96
Strider II	DV	107.96
Super Kick Off	DV	107.96
Super Thunder Blade	DV	62.96
Tie Mania	DV	107.96
Terminator 2	DV	107.96
Thunderforce IV	DV	95.96
Tokyo	DV	107.96
Two Crude Dudes	DV	89.96
WWF Wrestlingmania	DV	107.96
X-Men	DV	107.96
Xenon 2	DV	89.96

Auf alle Computerspiele in unserem Programm... Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum GLEICHEN PREIS!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise schwanken. Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatibel, Atari ST, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/4+, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

- Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an
 2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken)
 3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei AmigoJoker Wertungen unter „Preis“), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Sensible Soccer (Amiga), empfohlener Verkaufspreis = DM 69,95
69,95 x 0,684 = 47,85

Vorteile für Euch:

1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.
4. Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.

HELPLINE

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

Deutschland

BOMICO 06107 - 62067

und damit folgende Hersteller:

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

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

Psychosis 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

Atari Software

3 D Konstruktion Kid - Video DV	ANW	79,50	M-1 Tank Platoon DA	SIM	75,00
AH 73 M Thunderhawk DV	SIM	69,50	Manchester United Europe DA	SPO	59,50
Airbus 320 DA	SIM	89,50	Maniac Mansion DV	ADV	44,00
Amigaquest DV	ROL	74,00	Mapa la Mania sehr gut DV	STR	69,50
B 17 Flying Fortress DA	SIM	69,50	Megaparts-30 Sportspiele DA	SPO	65,00
Bar 2 gut DV	ROL	77,00	Microprose Golf DA	SPO	74,00
Battle Command gut DA	SIM	58,00	Mag 29 Superlarcum DA	SIM	87,00
Big Business DV	SIM	54,50	Monkey Island 1 sehr gut DV	ADV	69,50
Black Gold gut-Berghaus DV	SIM	62,50	Non Vietnam DV	STR	67,50
Bundesliga Manager Prof. 2,0 DV	SPO	69,50	Norr DA	ACT	55,00
Campaign DV	STR	65,00	On the Road DV	SIM	59,50
Captain Planet DA	ACT	59,00	Partizian DV	STR	69,50
Castles gut DA	STR	69,00	Pazifik Island gut DV	SIM	69,00
Castle Yeager Flight Simulator 2,0 DDA	SIM	49,50	Pirates sehr gut DA	STR	69,50
Civilization DV	STR	75,00	Pilgrimage DA	ACT	59,00
Dungeons Master + Chaos Strike Back DV	ROL	65,00	Popolous 1 DA	STR	47,00
Dynabobbers 4 + Player Adapter DA	STR	74,00	Popolous 2 DA	STR	69,50
Elvira 2 gut DV	ADV	69,00	Powermanger DA	STR	69,50
Elvira 2 gut DV	STR	62,50	Powermanger Data Disk 1. Weltkrieg DA	STR	59,50
Eric gut DA	SIM	67,00	Quest and Glory Sammlung DA	SAM	75,00
F-15 Strike Eagle 2 DA	SIM	74,00	Railroad Tyron DV	SIM	76,00
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	75,00	Rampart DA	STR	59,00
F-29 Retaliator DA	SIM	57,00	Realsms DV	STR	69,00
Face of Ice Hockey DA	SPO	62,50	Rings of Medusa + Invest + Transworld DV	STR	69,50
Face Gates of doom DV	ADV	69,50	Robocop 3 DA	ACT	59,00
Final Fight DA	ACT	59,00	Sensible Soccer 92/93 gut DA	SPO	62,50
Fire and Ice DA	ACT	62,50	Silent Service 2 DA	SIM	76,00
Flight of the Intruder DA	SIM	75,00	Skull and Crossbones DA	ACT	69,50
Formel one Grand Prix DV	SIM	69,00	Skull and Crossbones DA	STR	69,50
Goblins DV	ACT	62,50	Star Wars 4 Spiele DA	ACT	62,50
Goods DA	ACT	58,00	Kick off Emlyn Hughes Soccer-Gazza 2-Microprose Soccer	ADV	59,50
Great Courts 2 DA	SPO	64,00	Spirit of Adventure DV	ADV	59,50
Hit Street Blues DV	ROL	59,50	Starbyte Supercross DV	SPO	59,50
Hook DV	ADV	62,50	Stratage DA	STR	59,50
Kaiser DV	STR	92,50	Team Sport - Soft und Hardware	SAM	129,00
			Great Courts 2-Mans. United Europe + 4 Apache 1 Joystick+4 Player Adap		
Kick of 2 + Player Manager + Final Wylst 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 Fairlight DV	ROL	69,50	Terminator 2 DV	ACT	59,50
Lemmings 1 + 100 Level oh no more DA	STR	69,50	Their Finest Hour (B.O.B.) gut DA	ACT	59,50
Lemmings 2 Neu DA	STR	62,50	Top League 5 Spiele DA	SAM	72,00
Lemmings 2 oh no more Data DA	STR	50,00	Turrican 2 DA	ACT	57,00
Lin Wus Challenge A	STR	52,00	Ultima 4	ROL	64,50
Loom DV	ADV	69,50	Ultima 6 DA	ROL	69,50
Lotus 2 DA	SPO	59,50	Utopia gut DV	STR	69,50
Lotus 3 DA	SPO	55,00	Winwar DV	SIM	62,50
			Wrestle Mania DA	ACT	62,50

Atari Hardware

Joystick Greavis clear sehr gut	HW	64,50	Laufwerk Extern 3,5 abschalbar DA	HW	189,00
Joystick Greavis schwarz sehr gut	HW	64,50	Mous Datolux durchsichtig gut	HW	64,50
10 Spiele unserer Wahl gut sortiert	SAM	165,00	Zack MC Kracken	ADV	49,50

Hardware Amiga

1 MB Speicher 5 A500 Plus DA	HW	99,00	Festplatte intern 40 MB + Zubehör DA	HW	565,00
1 MB Speicher A-600 DA	HW	119,00	Controller + Handbuch + Software für Amiga 500/500 Plus	HW	357,00
1 MB-Speicher mit Uhr A-500 DA	HW	65,50	Handcontroller 400 DPI Amiga DA	HW	29,00
1 MB-Speicher ohne Uhr A-500 DA	HW	55,50	Joystick Competition sehr schwarz oder Delux	HW	33,00
1,3 Kickstart ROM DA	HW	65,00	Joystick Competition pro Mini schwarz oder clear oder Delux	HW	32,00
2 MB Speicher für Festplatten	HW	189,00	Joystick Greavis clear sehr gut	HW	64,50
2,04 Kickstart - Disketten + Buch DA	HW	130,00	Joystick Greavis schwarz sehr gut	HW	64,50
2,04 Kickstart ROM DA	HW	93,00	Joystick Junior II 119	HW	15,00
2,04 Kickstart - Disketten + Bücher E	HW	110,00	Joystick Quickjoy II SV 122	HW	15,00
2,5 MB Speicher + Uhr Amiga 500 DA	HW	199,00	Kickstart Umschalplatte DA	HW	29,50
2,5 MB Speicher ohne Amiga 500 DA	HW	185,00	Kickstart Umschalplatte Amrom. DA	HW	45,00
25 Mhz Coprocessor für Turbokarte	HW	155,00	Schleitet per Mauslick zwischen verschiedenen Kickstart Versionen um		
4 Player Adapter Amiga	HW	24,50	Laufwerk extern 3,5 abschalbar DA	HW	139,00
Action Cartridge Super 4 Profi DV	HW	175,00	Laufwerk intern 3,5 Zoll DA	HW	135,00
BIT Set + Handbuch + Software DA	ANW	75,00	Mous Amiga	HW	45,00
Diskettenbox 100 Stück Railbox	HW	34,50	Mous Datolux durchsichtig gut	HW	64,50
Disketten Sammler 200 50 Stück	HW	34,50	Mous Techno Jockey + Mousepad Netzteil Amiga 500	HW	97,00
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	30,00	Turbokarte 32 Bit + 1 MB + 25 Mhz CD DA	HW	495,00
Diskettenbox 80er clear/schwarz	HW	24,00	Turbokarte 68020 + 4 MB + 25 Mhz CD DA	HW	545,00
Diskettenquad für 15 Disketten	HW	12,50	Turbokarte 68020 + 4 MB + 25 Mhz CD DA	HW	675,00
Festplatte 105 MB Komplet System DA	HW	799,00	Turbokarte 68020 + 25 Mhz Coprocessor DA	HW	375,00
Stapelplatte bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einsetzbar			Turbokarte 68020/32 Bit + 1 MB DA	HW	195,00
Festplatte 120 MB Komplet System DA	HW	899,00	Turbokarte 68030 / 1 MB / 32 Bit Neu DA	HW	499,00
Stapelplatte bis zu 8 MB vorhanden sofort einsetzbar			sofort einsetzbar für Amiga A-500 / 500 Plus		
Festplatte 120 MB Komplet System DA	HW	950,00	Turbokarte 68030 / 4 MB / 32 Bit Neu DA	HW	699,00
Stapelplatte bis zu 8 MB vorhanden sofort einsetzbar					
Festplatte 170 MB Komplet System DA	HW	1125,00			
Ausgerüstet wie andere Festplatten					
Festplatte 210 MB Komplet System DA	HW	1350,00			
Stapelplatte bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einsetzbar					
Festplatte 250 MB Komplet System DA	HW	1550,00			
Festplatte 340MB Laptop System DA	HW	2400,00			
Ausgerüstet wie andere Festplatten					
Festplatte Intern 120 MB + Zubehör DA	HW	789,00			

Hardware PC

Aktive Lautsprecher 2 Stück DA	HW	799,00	Joystick Trust Master Flight	HW	172,50
Markenqualität von der Firma Bose sehr gut			Joystick Trust Master Weapon	HW	169,50
Diskettenbox 100 Stück Railbox	HW	34,50	Mous Datolux durchsichtig gut	HW	69,00
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	30,00	Soundblaster 16 ASP + Microphon DA	HW	450,00
Diskettenbox 80er clear/schwarz	HW	29,50	Soundblaster 2 Deluxe Edition DV	HW	179,00
Joystick Greavis Analog pro Super	HW	79,50	Soundblaster pro Deluxe + 2 Spiele DV	HW	299,00
Joystick Greavis Clear sehr gut	HW	69,50	Entwick. Lemmings und Indiana Jones 500		
Joystick Greavis schwarz sehr gut	HW	69,50	Soundkarte Adlib Gold 1000 DA	HW	375,00

Inserentenverzeichnis

1A-Soft.....	27
ABC Soft.....	9
CompuTec Verlag.....	15, 19, 25, 37, 53, 61, 81, 85, 97
Empire.....	99, 23
FDS.....	13
Guru X.....	83
InterSoft.....	21
Joysoft.....	27
Judgment Day.....	87
KSK-Schöneich.....	45
Max Design.....	100
Microprose.....	11
Müller.....	58
Neuroth.....	23
Okay Soft.....	5
Pfister.....	51
Psychosis.....	75
Quicksoft.....	57
Soft & Sound.....	79
Softdreams.....	55
Softsale.....	41
Software Discount.....	65
Thalion.....	2

Action pur!

Firehawk

Die Regierung des Inselstaates Lafia steht dem Zusammenschluß der größten Drogenbarone machtlos gegenüber. Abhilfe soll die amerikanische Regierung schaffen.... Ohoh!

Mit einem schwer bewaffneten Helikopter, dem Firehawk, sollen Anlagen zur Drogenherstellung beseitigt werden und auf den Inseln abgesetzte Spezialagenten zurück geholt werden. Jede Mission startet man von einem Panzerkreuzer. Zuvor bekommt man in einer Gesamtübersicht die Mission erklärt. Agenten, die man retten soll, werden als kleine blinkende Punkte dargestellt. Also, los geht's. Nachdem der Pilot, zwar gut animiert, aber gewaltig langsam zu seinem Hubschrauber gerannt ist, hebt die große Maschine vom Deck ihres Einsatzschiffes ab. Die gesamte Szenerie betrachtet man aus der Vogelperspektive und die Landschaft scrollt während des Einsatzes sauber in allen Richtungen. Im unteren Bildschirmteil hat man eine simple Kontrollanzeige, die den Spieler aber bei allem Wissenswerte informiert. Neben schießwütigen Bunkern und Schlauchbooten, schwirren auch

noch feindliche Flugzeuge und Hubschrauber durch die Gegend. Doch ein paar Schüsse aus den Maschinengewehren und gezielte Abwürfe der



Wem Desert Strike zu teuer ist, der kann sich an dieser Sparvariante vergnügen.

Bomben beseitigen diese Festungen. Um besser zielen und die zu rettenden Agenten leichter finden zu können, schwebt vor dem Firehawk ein Richtungspfeil. Dieser zeigt immer auf den nächsten Agenten. Solange der Pfeil in einen Kreis eingeschlossen ist, ist die Mission noch nicht beendet. Erst wenn aus dem Kreis ein Quadrat geworden ist und dann in Richtung des Schiffes zeigt, kann man die Mission abschließen. Hat man einen Agenten erreicht, bewegt man den Helikopter über



Für ein Budget-Spiel bietet Firehawk erstaunlich viele Zusatzgrafiken.



THE SMALL REPUBLIC OF LAFIA HAS BEEN OVERTHROWN BY A RING OF EVIL DRUG BARONS THEY HAVE TAKEN CONTROL OF THE MILITARY FORCES AND ARE INCREASING IN STRENGTH.

das hüpfende und winkende Männchen. Jetzt wechselt die Perspektive. Man sieht den Helikopter von hinten und aus seinem Bauch schlenkert ein Seil hin und her. Verzweifelt versucht der Agent am Boden dieses zu erreichen, doch feindliche Hubschrauber stören die Rettungsaktion gewaltig. Mit der automatischen Zieleinrichtung lassen sich diese zwar verhältnismäßig leicht treffen, aber die Kontrolle bei der Firehawk geht verloren. Sobald der Agent an Bord ist, geht es wie gehabt weiter. Geht einem die Munition aus, kann man durch einen Abschuß ein Zusatzicon aktivieren, das dann durch die Gegend schwebt und darauf wartet vom Spieler eingefangen zu werden. Die Grafiken sind mittelmäßig und der Sound F/X beschränkt sich auf die üblichen Ballergeräusche, unterlegt vom sonoren Klang des Hubschraubers, der wie ein Trabi im Rückwärtsgang klingt. Die Steuerung ist arg gewöhnungsbedürftig. Ein Spiel für den echten Ballerfreak, der noch eine Variante einer Version eines Prinzipts, das abgekauft wurde, besitzen will.

(lm)



Hersteller:
Zeppelin
Muster von:
Hersteller
Genre:
Arcade-Action
Preis:
ca. DM 50,-
Erhältlich:
ab Mai

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

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

-

+ verhältnismäßig guter Sound, technisch gut inszeniert

- veraltete Spielidee ohne Features

GAMEPLAY 62%
GRAFIK 63%
SOUND 71%
MOTIVATION 74%

AMIGA GAMES

61%

GESAMT-WERTUNG



Die Sternstunde für Ihren Computer!

Das CT-Verlag Leserservice-Angebot des Monats

❶ Festplatten Aktion:

105 MB 0 MB RAM	799.-/32.- mtl.
105 MB 2 MB RAM	949.-/34.- mtl.
105 MB 4 MB RAM	1099.-/36.- mtl.
105 MB 6 MB RAM	1249.-/38.- mtl.
105 MB 8 MB RAM	1399.-/40.- mtl.
210 MB 0 MB RAM	999.-/35.- mtl.
210 MB 2 MB RAM	1149.-/37.- mtl.
210 MB 4 MB RAM	1299.-/39.- mtl.
210 MB 6 MB RAM	1449.-/41.- mtl.
210 MB 8 MB RAM	1599.-/43.- mtl.

Alle Festplatten sind vorformatiert, geprüft und sofort anschließbar. RAM-Speicher wird eingebaut. Zeitgemäße Finanzierung möglichst bestellen Sie jetzt mit einer Postkarte oder einfach telefonisch! Bitte geben Sie die genaue Artikelbezeichnung und den Preis an!

❷ Turbokarten Aktion

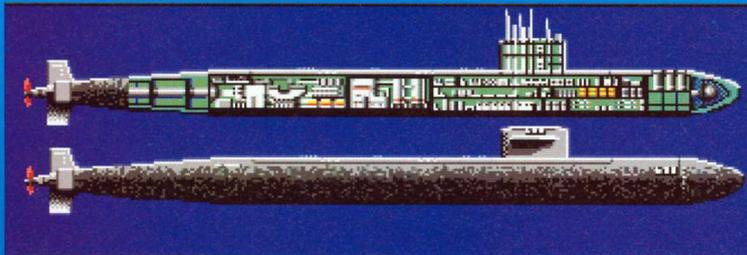
68020 Turbokarte	
1 MB 32 Bit Fastram	499.-/28.- mtl.
68020 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	749.-/30.- mtl.
68030 Turbokarte	
1 MB 32 Bit Fastram	749.-/31.- mtl.
68030 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	999.-/33.- mtl.

Alle Karten sind sofort anschließbar.

Bestellungen an:
CT Verlag
Brunecker Straße 84
90 461 Nürnberg
Tel: 0911 / 45 74 00



PRESS A KEY TO BEGIN MISSION SELECTION
COPYRIGHT 1988 JOHN DATCLIFF AND ELECTRONIC ARTS EGA



Ab in die Tiefe!

688 Attack Sub

Atom-Unterseeboote tauchen lange. Dieses, in der Electronic Arts Art Werft entworfene, versank schon vor längerer Zeit lautlos in den unergründlichen Fluten des Software-Marktes. Nun heißt es wieder: "Anblasen! Alle Man auf Station!" - zu neuen Konditionen.

Die U-Boot Simulation 688 Attack Sub von Electronic Arts ist nun wirklich keine Unbekannte mehr. Hier übernimmt Ihr das Kommando eines nuklearen Jagd U-Bootes und führt Einsätze in allen Weltmeeren aus. Das Agressionspotential dieser Missionen ist sehr unterschiedlich. Russisch-amerikanische Katz- und Mausspiele während des Kalten Krieges haben auf Weisung höchster Führungsschichten unblutig abzulaufen. Andererseits kann die, dem Spieler gestellte, Aufgabe auch lauten, vier atomare Cruise Missiles nach Ostdeutschland zu schicken. Ihr habt die Wahl, mit einem amerikanischen U-Boot der Los Angeles Klasse die Ausbreitung des Weltkommunismus zu verhindern oder an Bord der russischen Alpha Klasse imperialisti-



Simulationsfreaks, die knapp bei Kasse sind, sollten hier zugreifen.

schen Anschlägen auf die Ziele der friedliebenden Sowjetrepubliken (Jaja, die gibt's hier noch!) zuzurückkommen. Damit der Spieler nicht vergißt, welche Ideale er vertritt, wurden die Instrumentenanordnung und die Zentralen unterschiedlich gestaltet. Pseudokyrillische Schrift, die auch abgeschaltet werden kann, erinnert den Kommandanten des russischen Bootes zusätzlich an die Natur seiner Ziele. 688 Attack Sub Platinum Edition läuft auch auf den neueren Amigas, aber ohne die Systemzeit zu beeinflussen, d.h.



die Prozessorgeschwindigkeit hat keinen Einfluß auf den Game-speed. Nur Bildaufbau und einige Mausfunktionen sind schneller. Aber Vorsicht! Die Maus reagiert manchmal so schnell, daß sich Doppelklicks nicht verhindern lassen und das ist nicht immer ratsam. Warum das Ganze in der Neuauflage "Platinum-Edition" heißt, ist allerdings nicht recht klar. Denn: Am Programm geändert hat sich eigentlich nichts. Aber das ist unwichtig, weil das Programm sich durchaus neben Neuerscheinungen sehen lassen kann. Gute Pixelgrafik, digitalisierte Photos von Mannschaftsmittgliedern, genaue Darstellung der U-Jagdmethoden von NATO und Warschauer Pakt und gute Soundeffekte machen Attack Sub zu einem immer noch guten Simulationsprogramm, das schon seit Langem einen Ehrenplatz in der Sammlung des Autors hat. Wer allerdings Wert auf Aktualität legt, wäre hier falsch beraten, denn die Bedrohung aus dem Osten ist vorbei und die alten Feindbilder gelten nicht mehr.

(mk)

Hersteller:
Electronic Arts

Muster von:
Hersteller

Genre:
Simulation

Preis:
ca. DM 40,-

Erhältlich:
ab Mai

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

Steuerung über:
Maus

Besonderheiten:

+ sehr genaue Simulation, sehr gut spielbare, gute Grafik

- von der Handlung her veraltet, kein Online-Modus

GAMEPLAY 70%

GRAFIK 65%

SOUND 62%

MOTIVATION 70%

AMIGA GAMES

69%

GESAMT-WERTUNG



Kobelige Compilation

Kings Of Adventure

Ein Abenteuerspiel-Cocktail aus dem Hause Coktel Vision kommt mit Kings Of Adventure vom Laden frisch in das Amigalaufwerk. Wer auf knuffig knobelige Aufgaben steht, wird zufrieden sein.

Um den armen und kranken König Angoulafre geht es im Klassiker Gblliins (jawohl, die mit den drei i's). Drei dieser Gblliins kann der Spieler steuern, um die Zutaten für einen Heiltrank zu finden. Oups, Ignatius und Asgard treiben zuerst ihr Unwesen im Vorgarten des berühmten Zauberers Niak. Asgard ist der Schlägertyp der Gruppe und drischt auf alles ein, was der Spieler ihm anbietet. Ignatius, der Zauberer, kann die Wirkung seiner Zaubersprüche nicht immer kontrollieren und Oups ist der Denker dieser seltsamen Gemeinschaft. So versucht man nun mit diesen wirklich extremen Charakteren der Lösung des Spiels näher zu kommen.

die Welt mit dieser Substanz zu überschwemmen. Wie jedes Medikament zeigt dieses Mittel nämlich verheerende Nebenwirkungen, wenn man eine Überdosis davon einnimmt. Die Grafiken sind recht ansehnlich, aber nichts besonderes und die Erotik hält sich arg in Grenzen. Manche Geheimnisse sind schnell gelüftet, andere hingegen sind echt harte Nüsse, die es zu knacken gilt. Als letztes befindet sich das im Indy-

Stil aufgezogene Abenteuerspiel Bargon Attack. Außerirdische Fieslinge versuchen die Erde zu erobern und das auf eine hinterhältige Weise. Wenn nämlich in dem gleichnamigen Telespiel der Firma Invaders ein Bargonier getötet wird, materialisiert sich dieser auf der Erde. Bob Sprite (welch sinniger Name) hat die Zusammenhänge herausgefunden und macht sich nun auf den Weg, die Invasion zu verhindern. Die Handlung spielt einmal in Paris und auch auf dem Planeten Bargon. In Paris ist in letzter Zeit eine seltsame Sekte aufgetaucht, die anscheinend etwas mit den Bargoniern zu tun hat. Diese gewinnt immer mehr an Macht, aber Du als Bob Sprite hast einen gewissen Sark als Verbündeten in dieser Sekte. Die Grafik reicht an die heutigen Standards (Indy IV, Monkey II) nicht heran, aber der Spielwitz (sogar der Programmierer mischt sich mal ein!) kann durchaus konkurrieren. Keines der Spiele läßt sich auf eine Festplatte installieren oder unterstützt ein zweites Laufwerk. Die wenige Musik läßt sich hören und der Sound F/X ist beschränkt. Für eine Adventuresammlung empfehlenswert, aber nicht unbedingt ein Muß.

(lm)

Solide Adventure Kost bietet Coktel Vision mit den Kings Of Adventure auf.



Doch schon der Einstieg gestaltet sich als schwierig. Zum Glück hat man doch sicher irgendwo eine Komplettlösung zur Hand und verpaßt damit die gelungenen Animationen. Weiter geht es mit dem 'Erotik'-Adventure Fascination. In der Rolle von Doralice May wird man in die dunkeln Geschäfte eines skrupellosen Verbrechers hinein- oder besser ausgezogen. Ein Nervengas, das die Welt der Neuropsychatrie revolutionieren wrde, fällt in die Hände eines gewissen Peter Hillgate. Ihn zu finden und daran zu hindern,



Hersteller: Coktelvision

Muster von: Hersteller

Genre: Adventure

Preis: ca. DM 90,-

Erhältlich: ab Mai

Anzahl der Spieler: 1

Anzahl Disketten: 9

2 Spieler simultan: Nein

1 MByte benötigt: Ja

2.Drive empfohlen: Nein

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

Steuerung über:

Joystick, Maus und Tastatur

Besonderheiten:

+ Gblliins, Fascination

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

AMIGA GAMES

68%

GESAMT-WERTUNG

The Return To Budget

PROJECT X

Sicherlich, wir wissen, daß Project X schon lange auf dem Markt ist. Jedoch gibt es einen guten Grund, diesen Action-Klassiker erneut vorzustellen. Er erscheint nämlich als Budget-Spiel zum Sonderpreis noch einmal!



Zum ersten Mal erschien Project X vor knapp einem Jahr, und sorgte damals für Furore. Zusammen mit Apidya von Kaiko und R-Type II von Activision schlug es sich um die Krone als bestes Amiga-Shoot 'Em up. Der Kampf wurde letztendlich nie entschieden, denn jedes der Spiele hatte seine Vorzüge. Die von Project X lagen sicherlich in seiner spektakulären Grafik, die den Amiga zusammen mit den brillanten Soundeffekten zu Kochen brachte. Was soll man nun zu diesem Baller Knaller noch alles sagen? Das Abenteuer zieht sich über insgesamt sechs Levels hin, die grafisch unglaublich abwechslungsreich wurden. Motivationssteigernd nimmt die Qualität der Grafiken von Level zu Level immer weiter zu, was einem vor dem Monitor verweilen läßt. Zunächst startet man im weiten Weltraum, wo man es mit den bekannten Meteoriten zu tun hat. Weiter geht es dann auf der Oberfläche des Zielplaneten, der die schönsten Riesemonster für Euch bereit hält. Feuerrote Farben strahlen uns dann vom Monitor

entgegen, wenn wir in den Vulkan hineintauchen. In den letzten beiden Levels warten dann noch ein unterirdischer See und die Basis der Schemie auf ihre Erforschung. Technisch und grafisch hätte man das ganze kaum besser arrangieren können. Ähnliches gilt für den Sound, der wohl dank der atmosphärischen Digi-Effekte zu dem spektakulärsten gehört, was uns bislang

aus den Lautsprechern entgegen dröhnte. Das Extrawaffensystem hat verblüffende Ähnlichkeit mit dem Klassiker Nemesis. Am unteren Bildschirmrand wartet eine achtköpfige Leiste mit wirkungsvollen Extras auf. Aber Achtung! Je mehr Extras man hat, umso träger wird das Raumschiff. Das gigantische Niveau wird leider nicht ganz von der Spielbarkeit erreicht. Teilweise schleichen sich in das Gameplay doch etliche unfaire Situationen ein, die sehr viel Glück erfordern. Und ich hasse nichts mehr, als daß Geschicklichkeit alleine bei einem Spiel

Als Budget-Spiel dürfte Project X wohl der Verkaufsschlag schlechthin werden.



nicht ausreicht. Dank der hervorragenden Grafiken vergesse ich diesen Makel jedoch ausnahmsweise sehr schnell und empfehle allen, die dieses Spiel bislang noch nicht haben, ihre zwanzig Marker schnellstmöglich in den nächsten Softwarshop zu tragen. Ihr werdet es sicherlich nicht bereuen, außerdem muß man doch seine Sammlung an Team 17-Spielen vervollständigen.

(hi)

PROJECT X

Hersteller:
Team 17
Muster von:
Hersteller
Genre:
Arcade-Action
Preis:
ca. DM 20,-
Erhältlich:
ab Juni

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:
-

+ brillante Grafiken, spektakulärer Sound, viel Abwechslung

- teilweise unfaire Situation, bei denen man Glück braucht

GAMEPLAY 75%
GRAFIK 89%
SOUND 88%
MOTIVATION 86%

AMIGA GAMES

84%

GESAMT-WERTUNG

UPERBILIG

Software Discount Mann

Händler-
anfragen
erwünscht !

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
Eishockey Man. (Amiga/PC)	109,90/119,90	64,90/74,90	40,95%/37,53%
Freddy Pharkas	99,95	59,90	40,08%
Might & Magic 4	99,95	59,90	40,08%
Strike Commander + Speech	179,80	119,90	33,36%
Wing Commander DV (Amiga)	119,95	69,90	41,73%

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 65000 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10-22 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. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladefristenzeiten 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, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC			
1869	DV	64,90	74,90	Humans Race	DV	64,90	74,90	Strike Commander + Spe.	DA		119,90
3 D Construction Kit 2	DA	89,90	89,90	Inca	DV	DA	84,90	Stunt Islands	DA	a.A.	84,90
A-Train	DV	79,90	89,90	Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90	Superfrog	??	49,90	
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90	Island Dr. Brain	DV	DA	69,90	Super Tetris	DA	64,90	69,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90	Jonathian	DV	74,90	74,90	Task Force 1942	DA	DA	84,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90	Jordan in Flight	DA	DA	69,90	Terminator 2029			84,90
Aces of the Europe	DV	a.A.	a.A.	KGB	DV	59,90	59,90	The Greatest	DV	54,90	59,90
Aces of the Pacific		64,90	64,90	Kings Quest 5	DV	64,90	49,90	The Legacy	??	??	84,90
Aces Miss. Disk	DA	44,90	44,90	Kings Quest 6	DV	DA	74,90	Tracón 2		74,90	84,90
Armour Geddon 2	DA	59,90	a.A.	Leah's Goddesses 2	DV	DA	94,90	Train 1	??	??	74,90
Astar	DA	a.A.	a.A.	Legend of Kyrandia	DV	59,90	64,90	Transactica	DV	49,90	49,90
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90	Lemmings 2	DA	59,90	74,90	Trois	DA	44,90	44,90
B. C. Kid	DA	54,90	54,90	Line in the Sand	??	a.A.	a.A.	Ultima 6	DA	54,90	
Balance	DV	34,90	34,90	Links	DA	64,90	64,90	Ultima 7	DV		79,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90	Links Banff	DA	39,90	39,90	Ultima 7 Data	DA		44,90
Bat 2	DA	69,90	74,90	Links Barton Creek	DA	34,90	34,90	Ultima 7 II	DA		79,90
Batman Returns	DA	84,90	84,90	Links Bay Hill	DA	34,90	34,90	Ultima Underworld 1	DA		69,90
Battle Chees 4000	DA	64,90	64,90	Links Bountiful	DA	34,90	34,90	Ultima Underworld 2	DA		69,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90	Links Firestones	DA	34,90	34,90	V for Victory 1	a.A.		64,90
Battle Team (B. Isle + Data)	DA	64,90	69,90	Links Harbour Town	DA	44,90	44,90	V for Victory 2	DA		64,90
Bill's Tomato Game	DA	59,90	59,90	Links Hyatt Dorado		39,90	39,90	Veil of Darkness			54,90
Birds of Prey	DA	64,90	69,90	Links Mauna Kea		39,90	39,90	Vision	??	a.A.	a.A.
Bitmap Br. 1	DA	49,90	49,90	Links Pinehurst		34,90	34,90	WWF European Rampagne	DA	49,90	54,90
Body Blows	DA	49,90	49,90	Links Tron North		34,90	34,90	Walker	DA	59,90	54,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90	Lion Heart	DA	54,90	54,90	Waxworks	??	59,90	
Burning Steel	DV	84,90	84,90	Liverpool	DV	49,90	49,90	Whale's Voyage	DV	59,90	69,90
Buzz Adrian	??	a.A.	a.A.	Lost Treas. 1	DA	84,90	89,90	Wing Commander 1	DV	49,90	
Caesar Pal	??	a.A.	a.A.	Lost Treas. 2	DA	64,90	64,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA		79,90
Campaign	DV	74,90	69,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90	74,90	Wing Commander 2	DV		74,90
Car and Driver	DV	69,90	69,90	Mad TV	DV	64,90	74,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA		39,90
Carmen USA Deluxe	a.A.	a.A.	a.A.	Maelstrom	??	a.A.	a.A.	Wing Commander 2 Op. 2	DA		39,90
Carrier Strike	DA	69,90	69,90	Mc Donald Land	DA	49,90	49,90	Wing Commander Speech	DA		39,90
Carriers at War	DA	64,90	64,90	Maniac Mansion	DA	a.A.	a.A.	Winter Chail	DA	59,90	59,90
Castles Data Disk	DA	29,90	29,90	Microleg. Football	??	a.A.	a.A.	Wizardry 7	DV	79,90	79,90
Castles 2	DA	64,90	64,90	Might & Magic 3	DV	64,90	64,90	Wordris	DV	64,90	64,90
Chaos Engine	DA	44,90	44,90	Might & Magic 4	DV	64,90	69,90	X-Wing	DA	79,90	79,90
Civilization	??	69,90	79,90	Monkey Island 1	DV	64,90	74,90	Xenobots	DA	64,90	69,90
Columbus	??	a.A.	a.A.	Monkey Island 2	DV	74,90	74,90	Zool	DA	44,90	54,90
Comanche	DV	79,90	79,90	Nick Faldo Golf	DA	64,90	64,90				
Comanche Data	DV	49,90	49,90	Nicky Boom	??	a.A.	a.A.				
Comanche + Data	DV	124,90	124,90	Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90				
Combat Air Patrol	DV	59,90	59,90	No. Collection	DA	64,90	74,90				
Combat Classics	DA	54,90	59,90	Origin Screen Saver	??	??	59,90				
Creepers	DA	59,90	64,90	Outlander	??	a.A.	a.A.				
Dagger of A. RA	DV	69,90	69,90	Patrol	DA	a.A.	69,90				
Dark Queen of Krynin	DV	a.A.	a.A.	Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90	360 Compilation			59,90
Dark Sun	??	a.A.	a.A.	Perfect General	DA	69,90	74,90	7th Guest			129,90
Dark World	??	a.A.	a.A.	Perfect General Data	DA	39,90	39,90	Battle Chess			a.A.
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90	Pinball Dreams	DA	44,90	49,90	Der Patrizer			89,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90	Pinball Fantasiae	DA	49,90	a.A.	INCA			104,90
Der Patrizer	DV	64,90	74,90	Populous 2	DV	64,90	69,90	SWOOL			99,90
Desert Strike	DA	59,90	59,90	Populous 2 Plus	DA	64,90	64,90	Wincommander + Ultima 6			59,90
Die Kathedrale	DV	74,90	74,90	Premier Manager	DA	49,90	49,90				
Dogfight	DA	89,90	89,90	Premiere	DA	54,90	54,90				
Dream Team	DA	49,90	54,90	Privateer	??	a.A.	a.A.				
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90	Quest of Glory 3	DA	??	64,90				
Dune 2	DV	54,90	59,90	Railroad Tycoon	DA	74,90	79,90	Act Raiser			114,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90	Reach for the Skies	DA	49,90	59,90	Another World			114,90
Elite 2	DV	49,90	49,90	Red Baron	DV	DA	64,90	B.O.B.			a.A.
Elvira 2	DV	a.A.	a.A.	Red Baron Data	DV	DA	64,90	City City			114,90
Eye of Storm	??	a.A.	a.A.	Ringworlds	DA	69,90	69,90	Jimmy Connors Tennis			114,90
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90	Roma AD 92	DV	64,90	64,90	John Madden Football 93			114,90
Eye of Beholder 3	DV	a.A.	74,90	SWOTL		69,90	69,90	Lemmings			114,90
F-15 Strike Eagle 3	DA	49,90	54,90	SWOTL DO 335		84,90	84,90	Mario Kart			69,90
Falcon 3.0	DA	79,90	79,90	SWOTL He 162		39,90	39,90	Micky Mouse			109,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA	59,90	59,90	SWOTL P 38		34,90	34,90	NHLPA Icehockey			114,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA	59,90	59,90	SWOTL P 80		34,90	34,90	PGA Tour Golf			114,90
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90	Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90	Phalinx			114,90
Fire & Ice	DA	49,90	54,90	Shadow of the Beast 3	DA	59,90	59,90	Sim City			69,90
Flashback	??	69,90	a.A.	Shadow of the Comet	DV	DA	79,90	Starfox			a.A.
Flies - Attack on Earth	DA	54,90	74,90	Sherlock Holmes	DV	DA	74,90	Star Wars			129,90
Fly Harder	DA	59,90	59,90	Shutte	DA	49,90	59,90	Street Fighter			89,90
Football Manager 3	??	a.A.	a.A.	Siege	DV	59,90	59,90	Super Mario Kart			a.A.
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90	Siege Data	DA	69,90	69,90	Tiny Toon Adv.			114,90
Freddy Pharkas	DV	59,90	59,90	Silent Servise II	DA	69,90	69,90	Tiny Toons			a.A.
Front Page Football	DV	69,90	69,90	Sim Life	DA	a.A.	74,90	Wing Commander			129,90
Goblins 2	DA	54,90	59,90	Sleep Walker	??	49,90	a.A.	World Tour Basketball			a.A.
Gunsnp. 2000	DA	64,90	69,90	Space Hulk	DA	69,90	69,90				
Gunsnp 2000 Senario	DA	49,90	49,90	Space Quest 5	DV	a.A.	64,90				
Hannibal	DV	64,90	74,90	St. Thomas	DV	64,90	74,90				
Harrier Jump Jet	DA	84,90	84,90	Strategie	??	a.A.	a.A.				
History Line 14/18	DV	74,90	74,90	Street Fighter 2	DA	54,90	59,90				
Hook	DA	49,90	59,90	Strike Commander	DA	79,90	79,90				
Humans	DA	49,90	49,90	Strike Commander Spe.	DA	59,90	59,90				

Neues aus der Hitschmiede

BLUE BYTE

CHECK

Wir statteten Deutschlands wohl renommiertesten Softwarehaus einen Besuch ab und forschten nach, was uns nach Battle Isle und History Line erwarten wird. Das Erfolgsbarometer scheint dabei noch keinesweg ausgereizt zu sein.

Von Hans Ippisch ■

HISTORY LINE

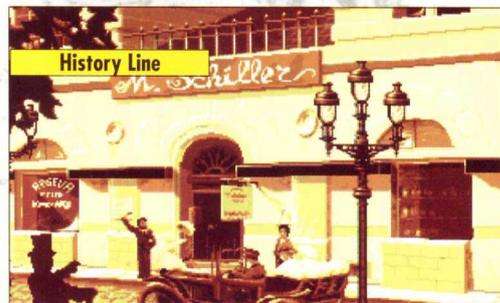
Auf zwei Namen läßt sich das Erfolgsgeheimnis von Blue Byte reduzieren. Lothar Schmitt und Thomas Hertzler, beides ehemalige Rainbow Arts-Mitarbeiter,

längst vorbei waren. Damals trug das Unternehmen noch den Namen Assage, unter dem auch ein Grafik-Utility erschien. Nicht sonderlich vom Erfolg heimgel-



gründeten das Unternehmen im Jahre 1988, als die Pionierzeiten der Computerspielbranche schon

sucht, konzentrierten sich die beiden wieder auf den Spielektor, wo sie mit Great Courts schließ-



lich den goldenen Aufschlag landen sollten. Dieses Spiel entwickelte sich unter dem Vertrieb von UBI-Soft zum absoluten Verkaufsknaller und eröffnete den Mülheimer Jungs neue Möglichkeiten. Spiele wie Tom And The Ghost, Twinworld und Atomino trugen zu einer erfolgreichen Weiterentwicklung in Sachen Reputation bei, ohne jedoch den kommerziellen Erfolg von Great Courts wiederholen zu können. 1991 sollte schließlich für Blue Byte dann zum Jahr des absoluten Durchbruchs werden. Mit Great Courts II entwickelte man schließlich das ultimative Tennisspiel, während man mit Battle Isle das Strategiegenre im Computerspielerbereich revolutionierte. Battle Isle wurde erstmals auch in Eigenregie produziert und hergestellt, was die Erweiterung des Personal auf rund fünfzehn Mann ermöglichte. Mit einer Datendiskette verkürzte man im Sommer 92 den Fans die Wartezeit auf ihr näch-

stes Strategie-Epos, das den riesigen Erfolg von Battle Isle sogar noch übertreffen sollte. History Line 1914-1918 basierte auf dem Spielsystem von Battle Isle, griff jedoch auf ein realistisches Szenario zurück. Etwa zur gleichen Zeit wurde mit Jimmy Connors Tennis auch erstmals ein Konso-



lenspiel entwickelt, das sich auch den Platz als bestes Super NES Tennisspiel sichern konnte. Persönliche Veränderungen gab es nach dem Abschluß dieser beiden Megahits. Auf damaligen Höhepunkt entschied sich Lothar Schmitt, die Firma zu verlassen.



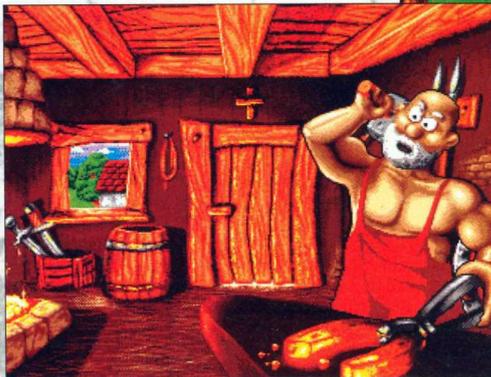
Er suchte nach einer neuen Herausforderung. Ein kurzes Interesse bei Kaiko folgte Anfang dieses Jahres, nun konzentriert er sich jedoch ganz auf die Entwicklung eines Super-NES-Fußballspiels für UBI Soft.

beschreiben. Momentan ist das Entwicklungsteam unter enormen Zeitdruck, Fortschritte werden jedoch nur durch gelegentliche Systemabstürze, wie beispielsweise bei meinem Besuch, eingeschränkt.

schaft aufzubauen. Dazu kann er Häuser bauen und Wege zwischen den einzelnen Häusern anlegen. Um zu sehen, wie gut man seine

BATTLE ISLE 2

Natürlich arbeitet man auch eifrig an Battle Isle 2, das im Februar für den Amiga erscheinen soll. Der Nachfolger wird bis auf den Namen und das Sechseck keinerlei Gemeinsamkeiten mit Battle Isle haben. Ein neues User-Interface und wesentliche Verbesserungen bei der taktischen Intelligenz des Gegners, der grafischen Präsentation und der akustischen Untermalung zeichnen Battle Isle 2 aus. Die surrealistisch-cybernetische Hintergrundgeschichte wird natürlich auf fortgeführt. Daß die Grafiken aus Sechsecken aufgebaut werden, ist kaum mehr zu erkennen. Grafisch eindrucksvolle Wolkenfelder sorgen für zusätzliche Spannung, denn Angriffe von Flugzeugen sind bei bedecktem Himmel nicht möglich. Von Zug zu Zug kann



DIE SIEDLER

Konkurrenz für Populous, Mega Lo Mania & Co bahnt sich mit die „Die Siedler“ an, und netterweise wird die Original-Version auf dem Amiga entwickelt.

Hauptverantwortlich für dieses Spiel ist Volker Wertich (23), der schon auf langjährige Erfahrung als Programmierer zurückblicken kann. Sein erstes Spiel schuf er 1983 mit Time Raiders für Kingsoft, lauffähig war das Spiel auf dem legendärem VC 20. Auf dem C64 sprang jedoch kein zählbarer Erfolg heraus. Erst durch den Amiga kam er wieder in erfolgreichere Gebiete. Emerald Mine gehört zu den bestverkauften Amiga-Spielen. Bug Bomber und Alliantor wurden auch noch von Volker programmiert. Christoph Werner ist der zweitwichtigste Mann bei diesem Projekt, denn er zeichnet die Grafiken, und das tut er ausgesprochen gut. Selten ließen sich bei so kleinen Männchen noch so viele Details erkennen. Dank geschickter Farbwahl machen die Grafiken den Eindruck, als ob sie eine höhere Auflösung hätte.

Das ganze Spiel ist eigentlich zunächst einmal sehr einfach, und zum anderen auch wieder sehr kompliziert. Der Spieler muß versuchen, eine Siedlung mit einer funktionierenden Wirt-

Sache macht, kann man dann auch noch allerlei verschiedene Statistiken abrufen. Der Spielspaß wird durch den ständigen Konkurrenzkampf in schwindelerregende Höhen getrieben. Bis zu vier Spieler können um den Wirtschafpreis kämpfen. Dabei handelt es sich um maximal zwei menschliche Spieler, die jedoch gleichzeitig auf einem eigenem Screen werkeln dürfen. Man kann natürlich



versuchen, seine Siedlung erfolgreicher aufzubauen als die anderen, jedoch sind Mittel wie Zerstörung ein willkommener Spaßspender. Für Anfänger gibt es zunächst ein paar spezielle Missionen, wo man versuchen kann, irgendetwas zu produzieren.



Volker Wertich bereitet sich auf den Einzug in die Ruhmeshalle der Programmierer vor. Er hauptverantwortlich für 'Die Siedler'

sich die Wetterlage darüberhinaus auch noch ändern. Alle grafischen Elemente werden animiert, wobei sich das Programm damit schon in die Nähe von Ultima VII begibt. Die Karten werden keinesfalls größer werden. Vielleicht wird ein Zufallsgenerator oder ein kleiner Editor eingebaut werden. Den ersten Eindruck, den ich vom Programm habe, kann ich nur als toll



Für die schnuckeligen Grafiken ist Christoph Werner verantwortlich. Hoffentlich überlebt Christoph die gewaltige Datenflut.

DIE SIEDLER EINMAL ANGESPIELT

Um einen Eindruck vom Spiel zu bekommen, spielte Volker Wertich eine halbe Stunde lang und beschrieb sein Vorgehen: "Ausgangspunkt des Spiels ist ein Hauptquartier, das man natürlich noch völlig umsonst bekommt. Rund um das Hauptquartier wird eine Grenze markiert, auf dem Land mit Steinen und auf dem Wasser mit Bojen. Dieses zeigen das eigene Gebiet an, in dem man anfängt. Auf lange Sicht muß man natürlich versuchen, sich möglichst auszubreiten und mehr Raum als die anderen einzunehmen. Am Anfang baue ich jetzt einmal eine Steinbruchhütte, denn hier sind Steine in der Nähe, die ich dann als Baumaterial bekomme. Nun lege ich noch einen Weg



vom Hauptquartier zur Hütte an, damit meine Siedler auch dort hingehen können. Der Rest geht jetzt automatisch. Man muß sich nicht um jeden Kleinkram kümmern wie "Du baust jetzt dort ein Haus, und du machst das und du machst das", denn die Figuren im Spiel sind völlig selbsttätig. Hier

le. In der Zwischenzeit kann ich schon einmal das nächste Haus in Auftrag geben. Hier ist beispielsweise relativ viel Wald, und da wir auch Holz benötigen, kann ich dort schon einmal einen Holzfäller einsetzen, der die Bäume umhaut. Auch hier muß ich noch einen Weg zum Hauptquartier

Dies ist zu Beginn jedoch relativ unwichtig, normalerweise achtet man erst später darauf, wenn man es perfekt hinkriegen will. In Sachen Sound wird alles, was gerade auf dem aktuellen Sichtschirm zu sehen ist, einen Effekt bekommen, hier würde beispielsweise bei dem Hüttenbauer ein Hämmern ertönen. Da das Programm vollständig in Assembler geschrieben ist, werden auch bei steigender Anzahl von Männchen keine Zeitverzögerungen zu bemerken sein. Auf einem gewöhnlichen Amiga werden bis zu vier oder achtausend Männchen rumlaufen, während es auf einem hochgezüchteten Amiga wie A4000 bis zu fünfundsiebzehntausend werden können. Auf dem Bildschirm kann man gleichzeitig bis zu zweihundert sehen. Dank der Zeitsynchronität des Programms werden bestimmte Abläufe immer exakt gleich lang dauern. So kann es beispielsweise nie vorkommen, daß im späteren Spiel Stapel von Brettern unbeachtet liegen bleiben. Mittlerweile ist der Steinbrucharbeiter schon fleißig am Hacken, er wird nun auch eine Menge Steine mit nach Hause bringen, die man verbauen kann. Mit einer Sonderfunktion kann ich feststellen, wohin ich welche Gebäude bauen kann. Einen großartigen Palazzo kann ich natürlich nicht mit in die hügeligste Landschaft stellen. Außerdem muß für ein größeres Gebäude,

wie ich es jetzt bauen will, der Boden vorher planiert werden. Hier kommt nun erst einmal ein Männchen, das mit einer Schaufel den ganzen Boden platt haut. Die kleineren Gebäude wie die Hütten brauchen keinen ebenen Untergrund, die können irgendwohin gesetzt werden. Es kann auch passieren, daß irgendwo nur eine Fahne hinpaßt. Mit einem Sägewerk können die umgeschlagenen Bäume zu Brettern verarbeitet werden, die dann wiederum zum Hausbau gebraucht werden. Alle

Beate Schwermer leitet seit kurzem die PR-Abteilung von Blue Byte. Es dürfte nicht schwierig sein, Spiele wie 'Die Siedler' zu vermarkten.



kommt nun ein Männchen, das dafür zuständig ist, auf einem Weg hin und herzutragen. Die Person mit dem gelben Helm, die rausmarschiert, hat die Aufgabe, hier das Baus zu bauen. Der Träger hier nimmt nun die Bretter und bringt sie zur Baustel-

bauen. Dieses Kästchen, die beim Wege-Bauen dargestellt werden, geben die Steilheit des Gebietes an. Bergauf laufen die Männchen langsamer als bergab, deshalb ist es am besten, wenn man eine flache Stelle für einen Weg sucht,



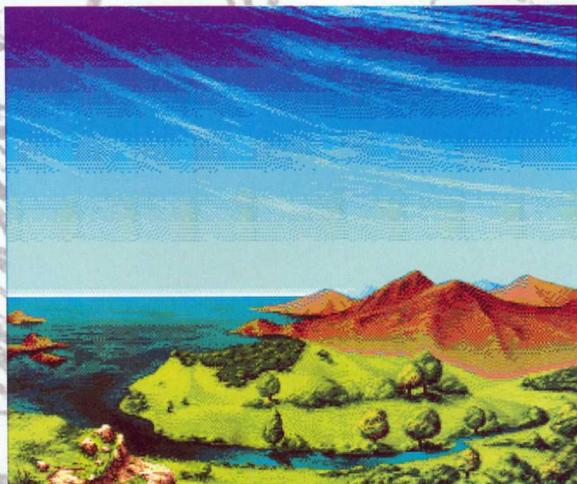
gen zu können, braucht man Ritter. Um Ritter hinschicken zu können, braucht man Waffen wie Schilder und Schwerter. Damit man zu Schwertern kommt, benötigt man einen Schmied, wobei dieser wiederum auf Eisen und Kohle angewiesen ist. Eisen und Kohle muß man natürlich auch erst einmal abbauen. Außerdem gibt es auch noch Fischer, die ihre Angel in den Fluß hängen. Zunächst hat man nur zehn Männchen in seinem Hauptquartier, die man einteilen kann. Ein Storch bringt im Verlaufe des Spiel dann immer menschlichen Nachschub vorbei. In acht verschiedenen Statistiken kann man sich darüber informieren, was man hat, nicht hat, und wie die Wirtschaft floriert."

Soweit die Beschreibung der ersten Spielminuten bei einer typischen Spielrunde von Volker Wertich. Letztendlich möchte ich noch meine persönliche Meinung zu 'Die Siedler' abgeben. Was hier auf uns zukommt, sprengt alle bisherigen Maßstäbe. Noch nie wurde ein derart komplexes Konzept in ein Computerspiel umgesetzt. Dagegen wirken

sogar die beiden Populous-Teile simpel. Die Siedler wird ein völlig neues Spielzeitalter einläuten. Hier handelt es sich um kein Strategiespiel oder Wirtschaftssimulation. Genausowenig läßt es sich mit den Begriffen Action oder Geschicklichkeit charakterisieren. In Sachen Spielbarkeit und Logik haben wir es mit einem grandiosem Spiel zu tun. Daß man auch noch zu zweit gleichzeitig spielen kann, ist die absolute Krönung. Die Grafiken von Christoph Werner passen hervorragend zum Spiel ist und sind mit Gags

gespickt. Schon das Intro hat Zeichentrickqualität. Sämtliche Konkurrenz-Softwarehäusern müssten eigentlich zu zittern beginnen, wenn sie so innovatives Produkt sehen. Angesichts der Qualität dieses Spiels handeltelt ich Thomas Hertzler auch gleich noch eine AMIGA Games Coverdisk ab, die voraussichtlich in der Ausgabe 9 oder 10 enthalten sein wird. Haltet in der Zwischenzeit schon einmal die Weihnachtsferien frei, denn die werdet ihr für das Spielen von 'Die Siedler' brauchen.

grafischen Details sind animiert, wobei der Bildschirm bei jedem Frame komplett neu aufgebaut wird. Der Bildschirm muß sogar neu aufgebaut werden, da die Männchen vor und hinter Gegenständen laufen können. Die Bäume sind beispielsweise mit acht Stufen animiert. Hier hat der Holzfäller eben einen Baum gefällt, nun hackt er noch die Äste ab, und schleppt ihn ins Hauptquartier. Das letztendliche Ziel des Spiels ist es, die Gegner zu besiegen. Um einen Gegner besie-



Eine Legende will geboren werden

Black Legends

Unser englischer Redakteur hat doch glatt eine neue Softwarefirma ausfindig gemacht. Sie nennt sich Black Legend und will uns in den nächsten Monaten mit einigen Spielen versorgen. Wir nehmen diese Spiele schon einmal genauer unter die Lupe.

Von Paul Rigby

GRAVITY WARRIORS

Dieses Spiel basiert auf dem gleichen Thema, wie der wohlbekannte Oldie "Oids". Wenn Gravity Warriors erst einmal fertiggestellt ist, stellt es eine größere Herausforderung dar, als die ursprüngliche Spielidee. Die endgültige Version wird u.a. folgende Optionen bieten: verschiedene Maschinen mit unterschiedlichem Schub und Leistung, Treibstoff- und Schubanzeigen, anhand derer sich die Leistung zur Überwindung der Erdanziehung ermitteln läßt, die - mitunter recht stoßartig - versucht, sie auf den Boden zurückzuziehen. All diese und weitere Faktoren müssen während des Fluges berücksichtigt werden.

Auch wenn die Aufgaben, die man in Gravity Warriors gestellt bekommt, von Level zu Level unterschiedlich sind, ist das Ziel des Spiels relativ einfach. Man muß auf allen Feindbasen in den einzelnen Levels landen. Erst dann könnt Ihr die Basen erobern.

Dazu müßt Ihr die feindlichen Feuerstellungen nacheinander vernichten und alle Feindschiffe zerstören.

Gravity Warriors spielt in der Zukunft. Das Spiel beginnt in einem Universum mit einer Vielzahl von kolonisierten Planeten. Wie üblich gibt es nur ein kleines Problem - eine unfreundliche Rasse namens Zagrabs, deren Ziel es ist, die gesamte menschliche Rasse auszulöschen. Es ist fast ein Wunder, daß überhaupt noch einer von uns am Leben ist, da wir doch immer von irgendeinem Volk von Aliens bedroht werden. Eure Aufgabe in den verschiedenen Levels (mit steigendem Schwierigkeitsgrad) ist es, möglichst jeder Bedrohung aus dem Weg zu gehen und dabei auf alles zu schießen, was sich bewegt. Ein einfaches Ziel - aber das ist leichter gesagt als getan. Nach dem Laden scheint das Spiel auf den ersten Blick



OUTPUT



recht einfach zu sein, aber Gravity Warrior wird selbst die besten Spieler auf eine harte Prüfung stellen.

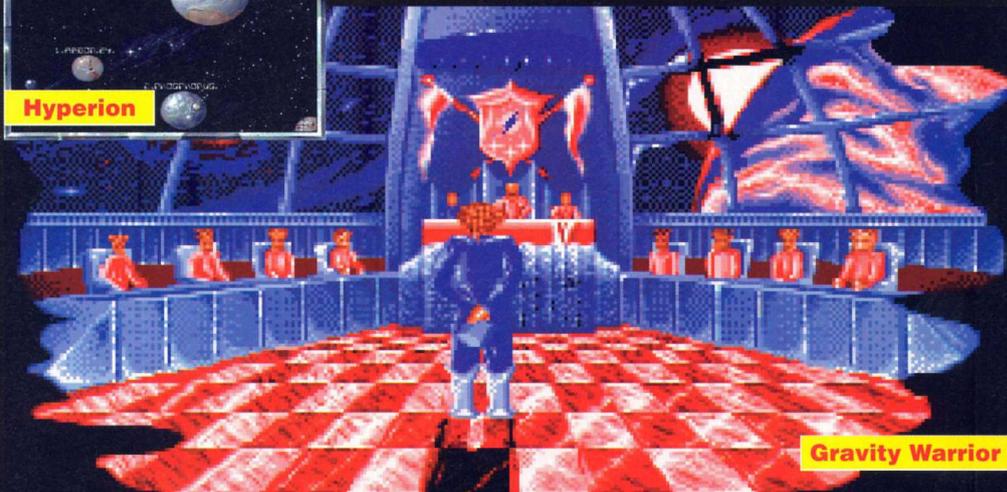
FEAR

In FEAR befindet man sich an Bord eines gigantischen Raumschiffes. Das Ziel des Spiels ist es, am Leben zu bleiben und einen Weg durch das riesige Labyrinth an Gängen zu finden. FEAR erweist sich als einfaches Lauf- und Ballerspiel mit einer Reihe von pseudo-isometrischen Flip-

Screens. Auf Eurem Weg durch das Schiff - während Ihr die Massen von riesigen Bösewichtern und mechanischen Geräten vernichten - trifft Ihr auf eine Vielzahl von Türen und Treppen. Eine reizvolle Besonderheit von FEAR sind die vielfach verwobenen Rätsel und Aufgaben. Man steht z.B. vor einer Wand, die einen am Weiterkommen hindert und muß erst die Aufgabe lösen oder einen Gegner besiegen. So eröffnen sich z.B. mehrere Richtungen, in die Ihr gehen könnt. Stößt man dabei auf ein Wesen, das zu mächtig ist, um es besiegen zu können, hat man die Möglichkeit, sich zurückzuziehen und einen anderen Weg zu versuchen.



Hyperion



Gravity Warrior

Behold the Supreme Intergalactic Council of War!
 "We have received your application for the Gravity Warrior Elite Force. Being a mere Lapp from the remote planet Earth, we find it hard to believe that you will ever pass our test."

Zu Spielbeginn steht dem geneigten Gamer eine Energie- und Lebensanzeige und - Überraschung! - eine einfache Pistole zur Verfügung, mit der man sich seinen Weg freischießen kann. Bei der Erforschung der vielen Gänge und geheimen Orte findet man weitere Waffen, mit denen man einige der größeren und gefährlicheren Wesen besiegen kann. Wenn Ihr ein paar dieser todbringenden Waffen gesammelt habt, liegt es an Euch, für die jeweiligen Hindernisse oder Rätsel die richtige Waffe einzusetzen. Da Euch Waffen und Munition nur begrenzt zur Verfügung stehen, erweist sich dieses einfache Arcade-Game als eine Art Strategiespiel, da man genau abschätzen muß, wie man die Gegner mit möglichst wenig "Aufwand" beseitigen kann. An einigen Stellen der Gänge kann man sich in den Bordcomputer einloggen und überlebenswichtige Informationen erhalten, die einen vor kommenden Gefahren warnen.

HYPERION

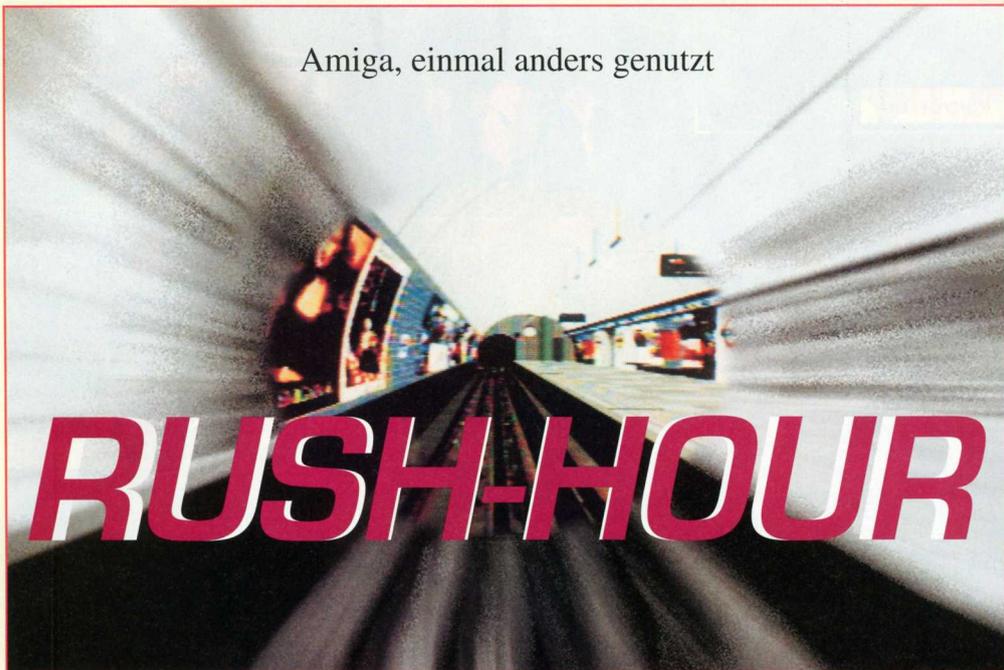
Dies ist das wohl beeindruckendste Spiel, das Black Legend gerade entwickelt. Es ähnelt etwas dem Klassiker von Novagen, Mercenary, wenngleich Hyperion eine vollständige und umfangreiche Vektorgrafik bietet - im Gegensatz zu der eher rudimentären Vektorgrafik von Mercenary. Im Spiel wird Euch jeweils ein Planet zugewiesen, auf dem man eine Aufgabe zu erfüllen hat, d.h., man muß zu jedem Planeten reisen und ihn erforschen. Auch wenn die Steuerung des Raumschiffes etwas gewöhnungsbedürftig ist, wenn man durchhält, wird Euch dieses "klassisch" präsentierte und gut geschriebene Programm faszinieren. Hyperion läßt sich am besten beschreiben als ausgeklügeltes Ballerspiel mit Elementen eines einfachen Flugsimulators,

um dem Spiel mehr "Tiefgang" zu verleihen. Sowohl die Flugrichtung des Schiffes als auch die Bedienung der Waffen wird mit der Maus gesteuert. Die Landschaft ist sehr großräumig und vollgepackt mit vielen Gegenständen, die man nicht erwarten würde. Außerdem fliegen Projektile durch die Gegend, denen man entweder ausweichen oder sie benutzen sollte, um mit der Aufgabe voranzukommen. Dazu gehören Objekte wie z.B. Meteore, andere Fluggeräte, usw. Zu den Instrumentenanzeigen im Cockpit Eures Schiffs gehört auch ein Radarschirm, mit dessen Hilfe man sich einen guten Überblick verschaffen kann, wo "etwas los" ist, wo sich der Feind befindet und aus welcher Richtung

er sich nähert. Außerdem werden seine Höhe und Geschwindigkeit angezeigt. Allerdings, wenn man am Leben bleiben will, müssen die Reaktionen gut und die Flugkünste perfekt sein - es sollte Euch auch nichts ausmachen, daß man von Planet zu Planet reisen und jeweils einzelne Mini-Aufgaben lösen muß. Das Auffinden und Vernichten des Gegners scheint am Anfang einfach, erweist sich aber als durchaus schwierig.



Amiga, einmal anders genutzt



Ungewöhnliches konnten wir während eines Aufenthaltes in London feststellen. Zwei ehemalige Psygnosis-Mitarbeiter verwandelten den Amiga und das CDTV in ein kulturrelevantes Gerät, an dem sich Besucher der Verkehrsausstellung im Londoner Covent Garden erfreuen können.

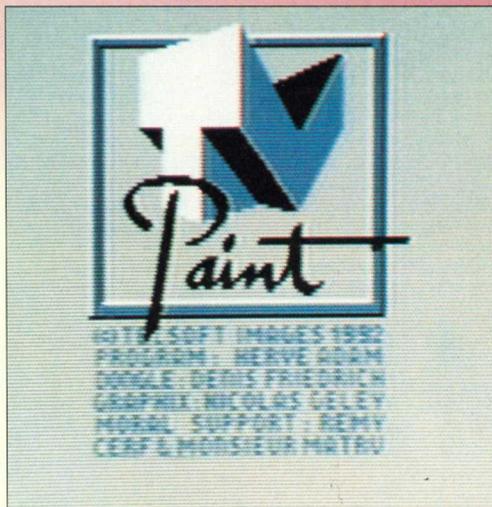
Worum geht es in diesem Museum überhaupt? Dargestellt wird die Geschichte der Londoner Verkehrssysteme in den letzten 100 Jahren. Modernste Technik macht es möglich, daß man mit Hilfe von Simulatoren, Modellen und Monitoren sowie dank besonderer "Riechpunkte" (jajawohl, es handelt sich um "Riechfernsehen") in der Zeit zurückversetzt wird. Eines der faszinierendsten Programme, das für diese Ausstellung geschrieben wurde, ist ein "Rundgangprogramm" durch das gesamte Museum. Auf einem Monitor bewegt man sich mit Hilfe der Maus durch das Museum, steigt Treppen hinauf und läuft durch Korridore und man kann den Grundriß des gesamten Museums auf dem Bildschirm betrachten. Aller Wahrscheinlich-

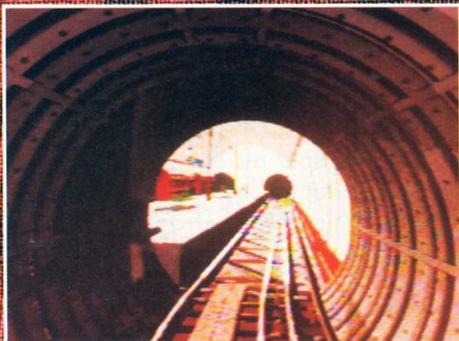
keit nach werden die dargestellten Programme, z.B. das Rundgangprogramm und die Multi-Media-Geräte, in ein CDTV-Programm einfließen. An den Multi-Media-Punkten, die sich an vielen Stellen der Ausstellung befinden (CDTV) erhält man Informationen zu Einzelheiten der dargestellten Fahrzeuge. Wenn Sie z.B. neben einem Bus von 1950 stehen, werden die für dieses Fahrzeug relevanten Informationen angezeigt. Auch über berührungsempfindliche Bildschirme erhält der Besucher detaillierte Informationen, d.h., man kann Fragen stellen und zur Beantwortung die umfangreiche Datenbank zu Rate ziehen.

In gewisser Weise handelt es sich um richtiges Virtual-Reality. Man benötigt dafür aber keinen Helm, sondern lediglich die Monitore,

die überall im Museum aufgestellt sind und Multi-Media-Informationen über berührungsempfindliche Bildschirme und CDTV anbieten. Der Fachmann hinter diesem Projekt ist ein ehemaliger Grafikkünstler von Psygnosis, Tony Smith (erinnern Sie sich noch an Blood Money und Menace?), sowie Mick Tinker, der auf eine mehr als siebenjährige

Erfahrung als Amiga-Programmierer zurückblicken kann und eine Vielzahl von Anwendungen, auch speziell für Tony, geschrieben hat. Dieses optische Erlebnis sollte man nicht verpassen. Für die Grafik werden 24-Bit-Bilder und CDTV auf dem Amiga sowie ein französisches Programm namens TV Paint eingesetzt. Die Simulation ist, ähnlich wie





Per CDTV wird die Fahrt mit der U-Bahn simuliert. Grafisch ist dies Sequenz extrem beeindruckend.

das interaktive Rundgangprogramm und die Informationspunkte, einer der aufregendsten Aspekte der Ausstellung. Die Underground-Simulation versetzt das Publikum in einen beinahe hundert Jahre alten Zug. Über die Monitore ist eine Interaktion mit der Zugsteuerung möglich. Wenn man im Fahrersitz Platz nimmt, kann man beim Fahren durch die Tunnel auch die Geschwindigkeit des Zuges beeinflussen. Die Steuerung selbst befindet sich unter der Bedienungskonsolle, so daß man nur die Original-Lenkvorrichtung wahrnimmt. Jeder der drei Simulatoren befaßt sich mit einer bestimmten geschichtlichen Periode und Umgebung und projiziert mehr als 18.000 CDTV-Bilder mit ca. 150 MB Daten. Samplesounds runden das ganze durch die Simulation von Fahrergeräuschen ab. Bei den Fahrerkabinen handelt es sich entweder um Originale oder Nachbauten. Eine komplette Bildsequenz besteht von Anfang bis Ende aus mehr als 9.000 Frames, die mit Hilfe des Programms Real 3D erzeugt werden. Die Umsetzung, die dem Programm dieses authentische Aussehen verleiht, benötigte auf dem A4000 mehr als einen Monat. Multiple-Choice-Monitore mit Hilfe- und Lern-

funktionen in sechs Sprachen stehen ebenfalls zur Verfügung ("Ham 8"-Modus und 64-Bit-Sprites). Anhand von Straßenbahnkarten von vor mehr als 150 Jahren kann man anhalten und Informationen, Ansichten und Geräusche aus den verschiedenen geschichtlichen Perioden abrufen. Wenn Ihr nun glaubt, man hätte es mit einer fast perfekten akustischen und sensorischen Umgebung zu tun, dürft Ihr nicht vergessen, daß alle Klänge im Museum per Computer eingestellt werden; man geht Schritt für Schritt durch das Museum, so daß die Geräusche an einem Punkt nicht überhand nehmen. Eine zusätzliche Besonderheit in der Fahrerkabine sind spezielle Sensoren an den Hebeln und Pedalen, über die die entsprechenden Klänge abgerufen werden. Wenn man sich im Sitz niederläßt, startet die Maschine und beim Bedienen der Regler wird eine Vielzahl realisti-

scher Klangeffekte erzeugt, die dem Besucher das Gefühl geben, einen wirklichen Bus zu fahren. Wenn Sie an Bussen und Zügen interessiert sind,

gemäßes Aussehen, ein berührungsempfindlicher Bildschirm bietet weitergehende Informationen. An Bord eines Busses wird Interaktion großgeschrieben. Man läutet eine Glocke, die Sensoren stellen die Anwesenheit eines Passagiers fest und erzeugen den Klang des Motors. Auch die umfangreichen Klangeffekte während der Fahrt werden von qualitativ hochwertigen Digitalsystemen erzeugt.

Klänge werden synchronisiert, um dem Passagier ein möglichst authentisches Klangerlebnis zu bieten. Die Ausstellung in Covent Garden in London öffnet im September ihre Pforten. Wenn Sie sich also einen schönen Tag machen wollen, lernen und dabei Spaß haben wollen, sollten Sie die Verkehrsausstellung nicht verpassen!

(tw)



werden Sie in der Ausstellung gut versorgt. Selbst die Modelle sind mit Besonderheiten ausgestattet. Beim Betrachten einer Pferdeutsche kann man bestimmte Aromas riechen, die vom Pferd (!) ausgehen. Die Umgebung wird sehr subtil vom Amiga generiert. Tunnelling Shield Animatics zeigt eine zwei Minuten lange Animation über das Bohren eines U-Bahntunnels im Jahre 1890. CDTV verleiht der Grafik ein zeit-

werden synchronisiert, um dem Passagier ein möglichst authentisches Klangerlebnis zu bieten. Die Ausstellung in Covent Garden in London öffnet im September ihre Pforten. Wenn Sie sich also einen schönen Tag machen wollen, lernen und dabei Spaß haben wollen, sollten Sie die Verkehrsausstellung nicht verpassen!

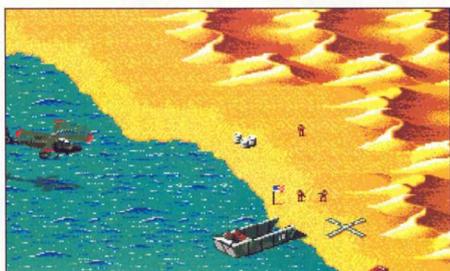
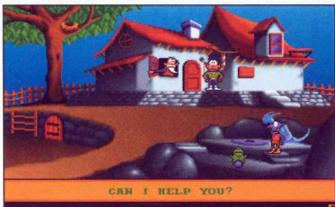
Karsten Körper ist nun seit mittlerweile fast drei Jahren bei der Gütersloher Softwareschmiede Thalion. Unermüdlich werkeln Karsten und sein Team an dem Amberstar-Nachfolger Ambermoon, das die Amiga-Rollenspieler zum monatelangen Verschwinden von der Bildfläche veranlassen dürfte. Noch ist es jedoch nicht soweit. Um die Wartezeit etwas zu verkürzen, ließen wir einmal Karsten Körper aktuelle Spiele bewerten. Darunter befinden sich auch die aktuellen Rollenspieltits des Amigas.

Für die Rollenspieler gilt Karsten Körper als die deutsche Ausgabe von Richard Garriott, schuf er doch mit Amberstar das deutsche Rollenspiel schlechthin. Nun befragten wir ihn zu aktuellen Spielen. Erstaunliches kam zu Tage!

Gobliins 2

Ich hätte nie gedacht, daß Cocktail Vision einmal ein Spiel herausbringen würde, welches mir gefällt. Ich weiß wirklich nicht, wieso einige Leute so viel Gefallen an Inca finden. Nichtsdestotrotz hat mich Gobliins 2 in seinen Bann geschlagen. Die Grafik ist kunterbunt und jedes Rätsel ist nach einigen Anläufen gut zu schaffen.

Doch die Hauptsache ist, daß ein guter Gag nach dem anderen folgt. Ich hoffe nur, daß die Umsetzung von Gobliins 3 auf den Amiga genauso gut wird.



Desert Strike

Echt lobenswert, welche Anstrengung Electronic Arts bei Desert Strike unternommen hat. Ich habe Desert Strike schon einige Zeit vorher mit Begeisterung auf dem Mega Drive gespielt, und kann nur sagen, daß die Amiga-Version wirklich toll geworden ist. Die Sound-Effekte haben noch einmal einen kräftigen Zuschlag erhalten und stecken jetzt das Mega Drive locker in die Tasche. (Außerdem möchte ich hier einmal anmerken, daß ich das ganze Gebläber um die Kriegsverherrlichung durch solche Spiele wie Desert Strike total blöde finde. Ich spiele ganz gerne einmal einen Typen wie Rambo oder befehle eine Armee in einem guten Strategiespiel wie Empire. Deshalb gehe ich aber nicht auf die Straße und schlage jemanden zusammen, denn für mich ist ein Spiel immer noch ein Spiel. Es sollte jedem selbst überlassen sein, welche Spiele er spielt, um seinen Spaß und sein Vergnügen daran zu finden. Ich finde es immer noch besser, Krieg zu spielen, als ihn, wie die verrückten Serben oder all die anderen, die immer noch nichts aus den Kriegen unserer gemeinsamen Welt gelernt haben, auf reale Weise mitzuerleben.

Abandoned Places 2

Warum müssen die Leute denn andauernd versuchen, Dungeon Master nachzumachen? Warum können sie denn nicht wirklich neue Ideen ins Spiel einarbeiten? Genauso, wie mich auch schon der erste Teil von Abandoned Places gelangweilt hat, tut das auch der zweite. Da spiele ich doch lieber den originalen Dungeon Master, denn dort kommt auch heute noch eine gewaltige Atmosphäre auf.



Dynablaster

Jedem, der einen Amiga besitzt und keine PC Engine, muß man dieses Spiel einfach ans Herz legen. Dynablaster ist der Knaller schlechthin, bei mindestens drei oder besser noch fünf Mitspielern.

Ich habe mit meinen Freunden ein paar köstliche Stunden vor dem Monitor verbracht, außerdem ist es fantastisch, festzustellen, zu welchen Äußerungen man seine Freunde bringen kann, wenn sie gerade mal wieder in die Luft gejagt worden sind.



Legends Of Valour

Die Macher von LoV haben sich zwar Mühe gegeben, eine einigermaßen anständige Version für den Amiga zu entwickeln, das hilft dem Spiel jedoch keinen Deut, da



es tödlich langweilig wird. Hat man sich erst einmal an den Bitmap-Polygonen sattgesehen, sofern das durch die Gucklochgröße des Dungeonausschnitts auf dem Amiga überhaupt möglich ist, wird das Programm schnell langweilig. Es kommt einfach kein richtiger Spielspaß bei LoV auf. Vielleicht hätte man die flüssigen Dungeons weglassen und sich mehr auf das Spiel konzentrieren sollen.

The Legend Of Kyrandia

Dieses Adventure reiht sich nahtlos in die Reihe von guten Abenteuer-spielen wie Monkey Island oder Indiana Jones ein. Auf jeden Fall haben die Leute von Westwood mehr Ahnung vom Amiga als all die anderen, denn ihr Kyrandia ist auf dem Amiga technisch besser als die Spiele von Lucas Arts und Sierra. Ein anderer Pluspunkt



von Kyrandia ist die herrlich bunte Grafik und die tolle Story. Nicht zu vergessen wäre, daß mir der Bösewicht Malcolm hervorragend gefällt.

Drei

außerordentlichsten Raumfahrt- simulationen aller Zeiten!



- Megatraveller 1**
 "Megatraveller 1 macht lust auf Megatraveller 2!"
 PC Joker
- Elite Plus ***
 "Elite ist und bleibt einer der All-Time-Classics der Computer-Spiele."
 Powerplay
- Wing Commander**
 "Wing Commander ist unkomplizierte Unterhaltung mit viel Drumherum."
 Powerplay

**Das absolute Weltraumerlebnis
auf IBM PC und Amiga**

* Elite auf Amiga

ELCTRONIC ARTS

MICROPROSE

ORIGIN

empire

Facts, Meinungen und Spiele für den AMIGA 1200

CHECK UP A1200

Seit einigen Monaten ist der A1200 nun erhältlich. Grund genug für uns, Stimmen der Softwarebranche über die Zukunft dieses Gerätes einzufangen. Darüber hinaus bieten wir Euch noch die ultimative A1200-Games-Liste.

Von Hans Ippisch

TEAM 17
SOFTWARE LTD

Martyn Brown, Project Manager: "Das ist es, was der Amiga-Markt dringend gebraucht hat - er begann bereits zu stagnieren, und der A 1200 hat wieder eine Menge Leben hineingebracht, besonders aufgrund des Preises. Ich bin mir sicher, daß er den Durchbruch schaffen wird. Im ersten Jahr werdet Ihr eine Menge verbesserte Versionen sehen, man kann jedoch eine Menge mehr damit anstellen. Es wird interessant sein zu sehen, wie es sich entwickelt. Im Augenblick gibt es nichts, was man nicht auch auf dem Amiga 500 schaffen könnte. Gebt uns sechs Monate, vielleicht ist Project X II unsere erste A 1200-Veröffentlichung. Vielleicht machen wir keine A 500-Version."



Ian Mathias, der Software Entwicklungs-Manager hatte ein paar erfreuliche Nachrichten parat: "Wir haben augenblicklich keine Pläne, irgend etwas Spezielles zu machen, jedoch nehmen wir den A 1200 genauer in unser Blickfeld, weil es eine sehr schöne Maschine ist. Wir hoffen, daß er den Durchbruch schafft. Wenn er ihn schafft, werden wir einige spezielle Versionen dafür machen, hauptsächlich aus dem PC RPG-Bereich. Kyrandia und Snooker laufen nicht darauf, jedoch werden künftig alle neuen Spiele darauf lauffähig sein. Wir haben unsere alten Spiele noch nicht darauf getestet, jedoch hoffen wir, daß das meiste läuft. Als der A 600 veröffentlicht wurde, liefen 90 Prozent darauf, ohne besondere Einschränkungen."

Uwe Füstenberg, der PR-Manager für Deutschland, hatte nicht viel zu erzählen: "Im Augenblick haben wir nichts Spezielles. Wir arbeiten jedoch an Civilization für den Amiga 1200, aber das wird sich bis zum Ende des Jahres verzögern. Es sieht aus wie die PC-Version. Was wir sonst noch machen, kann ich noch nicht genau sagen."



MICRO PROSE

Factor 5 - Kaiko

Julian Eggebrecht, Managing Director Factor 5 und Kaiko: "Als alte Amiga-Hasen sind wir begeistert vom A 1200 und seinen Möglichkeiten. Gerade in unseren Genres, den Action-, Jump & Run- und Strategiespielen, bietet der A 1200 fantastische Tricks und Techniken. Commodore hat mit dem 1200er endlich den Weg in die richtige Richtung eingeschlagen. Nur mit den im 1200er vorhandenen Features kann der Amiga auch langfristig mit PCs und Spielekonsolen konkurrieren. Zwar wird Turrican 3, das in der komplett von Factor 5 überarbeiteten Version im Herbst fertig sein wird, den 1200er nicht im 256-Farben-Modus nutzen, die Prozessorvorteile des neuen Geräts wird man aber natürlich deutlich merken. Da das Spiel von vorneherein dank vieler Tricks mehr als die üblich darstellbaren Farben auf den Bildschirm bringt und komplett in 50 Hz läuft, wird es auch auf normalen Amigas wie ein "echtes" 1200er-Produkt aussehen. Erster Kandidat für eine 256-Farbenversion ist bei uns ganz klar "Funsoft", das sich mit Riesenschritten der Fertigstellung nähert. Im Prinzip hängt eine 1200er-Version von Funsoft nur von unserem Vertrieb ab. Wenn die "Her damit!" rufen, machen wir gerne entsprechende Anpassungen. Wir hoffen und glauben, daß mit dem A 1200 der Amiga weiterhin Marktführer im Spielbereich bleiben wird. Commodores neue Maschine wird langfristig nur dann unterstützt werden, wenn die Hardwarebesitzer wieder Originalsoftware kaufen. Zur Zeit boomt der Amiga zwar weiter, die Verkaufszahlen von Spielen nehmen aber weiter ab. Wobin das führt, zeigt beispielsweise der definitive Amiga-Ausstieg von Lucas Arts."



U.S. GOLD®

Die meisten Spiele des englischen Softwareherstellers laufen problemlos auf dem Amiga 1200. Es sind jedoch auch spezielle Veröffentlichungen geplant. Zumindest Street Fighter II, Legends Of Valour und Flashback von Delphine werden mit einer 256-Farb-Version glücken können.



GRAFT-GOLD Creative Software



Andrew Braybrook,

Entwicklungsleiter: "Der Amiga 1200 ist sehr sexy. Er ist das, was der Amiga hätte sein sollen, und wird dem Amiga neues Leben einhauchen. Er ist nun sehr viel wettbewerbsfähiger. Er ist etwas, was die Softwareindustrie benötigt hat, besonders jetzt, wo die Konsolen ihren Platz haben. Ein zweiter Chip, mit dem man acht Soundkanäle hat, wäre schön gewesen, zwei Megabyte RAM sind jedoch ein Fortschritt. Auf den ersten Blick ist bei der Software kein großer Unterschied, ich glaube jedoch, daß es in einem Jahr Spiele dafür geben wird, an die kein anderes System herankommt. Er dürfte ungefähr zweimal, vielleicht sogar zweieinhalbmal schneller sein als der A 500. Paradroid 90 wird auf dem Budget-Markt herauskommen, und es wird auf dem Amiga 1200 laufen. Es wird schneller sein, ein Extra-Schiff enthalten und man kann direkt auf die ersten vier Schiffe zugreifen. Uridium II wird ebenso laufen, außerdem planen wir eine A 1200-kompatible Version von Fire & Ice, vielleicht sogar ein Update, aber ich weiß es im Augenblick noch nicht genau. Ein zweites Playfield vielleicht, um es mehr nach Konsole aussehen zu lassen."



Thomas Hertzler, Geschäftsführer:

"Etwas spät hat Commodore eingesehen, daß der Amiga 500/600 einen Nachfolger nötig hat. Für uns als Softwarehaus bedeutete die, im Vergleich zum PC weniger leistungsfähige, Prozessor- und Grafikhardware, einen erheblichen Mehraufwand während der Entwicklung. Neben dem Programm müssen die Grafiken vollständig überarbeitet werden, was sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Unserer Meinung nach, hätte Commodore dem A 1200 noch eine fest eingebaute Festplatte spendieren können, da umfangreiche Unterhaltungssoftware in Zukunft nur noch mit schnellen Massenspeichern spielbar sein wird. Auch wenn der 1200er zwei Jahre zu spät kommt, werden wir ihn in Zukunft unterstützen, vielleicht wird der sogar zur Mindestanforderung für unsere Amiga-Range."



Tom Watson, der Chef, hatte ein kurzes Statement für uns bereit: "Was wir bisher wissen, ist, daß der A 1200 ein sehr feines Gerät ist. Er ist bereits gut im Rennen, wie uns viele Telefonanrufe zeigen. Natürlich werden wir ihn unterstützen, aber wodurch, wann und wie kann ich jetzt noch nicht sagen. Wir machen im Augenblick nichts Spezielles, jedoch arbeitet Andrew Braybrook an einem Fire & Ice-Update und etwas Speziallem bei Uridium II. Vielleicht kommt eine neue Version von The Chaos Engine, wir haben einen Menge Ideen, um es aufzuputschen."



neue Version von The Chaos Engine, wir haben einen Menge Ideen, um es aufzuputschen."



Holger Flöttmann, Geschäftsführer:

"Nach langen Jahren der Vorherrschaft im Hardwaresektor der Unterhaltungssoftware sieht sich Commodore nunmehr einer technischen Überlegenheit der PCs ausgesetzt. Der Amiga 1200 wurde damit zu einer notwendigen Weiterentwicklung der Amiga-Linie. Leider läßt Commodore eine gewisse Konsequenz vermissen. So werden die Rechner weiterhin nicht mit HD-Laufwerken ausgestattet und nur optional mit einer Harddisk. Desweiteren erreicht der Speicher bei der Nutzung von 256-Farbgrafiken sehr schnell seine Grenzen. Dennoch wäre es wünschenswert für uns, wenn der Amiga ein fester Bestandteil in der Unterhaltungssoftware bleibt, den wir dann auch speziell für den Amiga 1200 unterstützen werden."

Die ultimative Spiele-Übersicht!

CHECK LIST A1200

688 Attack Sub.....	OK	Falcon.....	OK	Midwinter.....	Nein	Speedball 2.....	Nein
A320 Airbus.....	OK	Ferrari F1.....	OK	Midwinter 2.....	Nein	Special Forces.....	OK
AV8B Harrier.....	OK	Fighting Soccer.....	Nein	Mig 29.....	OK	Spellbound.....	OK
Abandoned Places.....	OK	Fire And Ice.....	Nein	Monkey Island I.....	Ok	Spellbound Dizzy.....	OK
Agony.....	OK	First Samurai.....	Nein	Monkey Island II.....	OK	Starglider.....	OK
Air Support.....	OK	Flimbo's Quest.....	OK	Monty Python.....	OK	Starglider 2.....	OK
Airball.....	Nein	Forgotten Worlds.....	OK	Moonwalker.....	Nein	Stargoose.....	OK
Alien Breed 92.....	OK	Games-Espana '92.....	Cache aus	Myth.....	OK	Steve Davis Snooker.....	OK
Another World.....	OK	Gauntlet 2.....	OK	New Zealand Story.....	Nein	Street Fighter.....	Nein
APB.....	OK	Gauntlet 3.....	Nein	Nigel Mansell Champ.....	OK	Street Fighter II.....	Nein
Apinya.....	OK	Gem X.....	OK	Outrun.....	Nein	Strider.....	Nein
Aquatic Games.....	OK	Gemini Wing.....	Nein	Outrun Europe.....	Nein	Strider 2.....	OK-Sehr Schnell!
Archer MacLeans Pool.....	OK	Global Effect.....	Nein	Pang.....	Nein	Striker.....	OK
Archipelagos.....	OK	Gods.....	OK	Paperboy 1.....	OK	Stunt Car Racer.....	OK
Armour Geddon.....	OK	Goldrunner 2.....	Nein	Paperboy 2.....	OK	Super Cars 1 & 2.....	Nein
Back To The Future 3.....	OK	Grand Monsterslam.....	Nein	Parasol Stars.....	OK	Super Monaco GP.....	Nein
Badlands.....	Nein	Hägar.....	OK	PGA Tour Golf.....	OK	Super Off Road.....	Nein
Batman.....	OK	Hardball.....	Nein	Phantasm.....	Nein	Super Ski.....	OK
Battle Isle.....	OK	Hard Drivin'.....	Nein	Pinball Dreams.....	OK	Super Tetris.....	OK
Beach Volley.....	Nein	Harlequin.....	OK	Pinball Fantasies.....	OK	Swap.....	Nein
Birds Of Prey.....	OK	Head Over Heels.....	OK	Pit Fighter.....	OK	Switch Blade 2.....	Nein
Bitmap Collection.....	Nein	Heimdall.....	Nein	Populous 1.....	Nein	Swiv.....	Nein
Blood Money.....	Cache aus	Heroes Of The Lance.....	Nein	Populous 2.....	OK	3D Pool.....	Nein
Blood Wych.....	Cache aus	Hitchhiker's Guide.....	OK	Power Drift.....	Nein	Team Yankee.....	OK
Blues Brothers.....	OK	Hook.....	OK	Powermonger.....	Nein	Test Drive.....	OK
Bubble Bobble.....	Nein	Humans.....	Nein	Premiere.....	Nein	Test Drive 2.....	Nein
Budokan.....	OK	IK+.....	Nein	Premier Manager.....	OK	Thunderblade.....	OK
Cadaver.....	Nein	Indiana Jones III.....	OK	Prince Of Persia.....	OK	Thunderhawk.....	OK
California Games.....	Nein	Indiana Jones IV.....	OK	Project X.....	OK	Titus The Fox.....	OK
Campaign.....	OK	International Soccer.....	Nein	Push Over.....	OK	Toki.....	Nein
Captain Blood.....	OK	Italia 90.....	Nein	Putty.....	OK	Top Banana.....	Nein
Carrier Command.....	NEIN	Italy 90.....	OK	Puzznic.....	Cache aus	Tower Of Babel.....	Nein
Castle Master.....	OK	It Came From The Desert.....	OK	Quadralien.....	Nein	Total Recall.....	OK
Celtic Legends.....	OK	Jaguar XJ 220.....	Nein	R-Type I & II.....	Nein	Treasure Island Dizzy.....	OK
Chip's Challenge.....	Nein	Jahangir Khan Squash.....	OK	Railroad Tycoon.....	OK	Turrican.....	OK
Civilization.....	OK	James Pond.....	Cache aus	Rainbow Islands.....	OK	Turrican 2.....	OK
Continental Circus.....	Nein	John Madden Football.....	OK	Realms.....	OK	Tusker.....	Nein
Conqueror.....	Nein	Jimmy White's Snooker.....	Nein	Red Zone.....	OK	Ultimate Golf.....	Nein
Cool Croc Twins.....	OK	Kick Off 1 & 2.....	Nein	Road Rash.....	OK	Utopia.....	OK
Cool World.....	OK	Kid Gloves.....	Cache aus	Robin Hood.....	OK	Virus.....	OK
Covert Action.....	OK	Knightmare.....	OK	Robocod - James Pond 2.....	OK	Viz.....	OK
Crazy Cars.....	OK	Kyrandia.....	Nein	Robosport.....	Nein	Volfied.....	OK
Crystal Kingdom Dizzy.....	OK	Last Ninja 2.....	Nein	Rodland.....	OK	W.W.F.I.....	Nein
Curse Of Enchantia.....	OK	Leander.....	OK	S.E.U.C.K.....	OK	Willy Beamish.....	OK
Darkseed.....	OK	Legend.....	OK	Sabre Team.....	OK	Windwalker.....	OK
D/Generation.....	OK	Leisure Suit Larry 3.....	OK	Samurai.....	OK	Wing Commander.....	OK
Damokles.....	Nein	Lemmings.....	Cache aus	Sensible Soccer.....	OK	Wings.....	OK
Disc.....	Nein	Lethal Weapon.....	OK	Shadowlands.....	Nein	Wipe Out.....	Nein
Dizzy Collection.....	Cache aus	Lotus 1.....	Nein	Shanghai.....	OK	Wizball.....	OK
Doodlebug.....	Cache aus	Lotus 2.....	Nein	Shinobi.....	OK	Wizkid.....	OK
Dungeon Master & Chaos.....	OK	Lotus 3.....	OK	Shufflepack Cafe.....	OK	World Class Leaderboard.....	OK
Dynablaster OK.....		Lure Of The Temptress.....	Nein	Shuttle.....	OK	World Class Rugby.....	OK
E-Motion.....	Cache aus	M1.....	OK	Silent Service 2.....	OK	Xenon 2.....	OK
Elvira.....	OK	Magic Pockets.....	OK	Sinbad.....	OK	X-Out.....	Nein
Emilyn Hughes.....	Nein	Manchester United.....	Nein	Sim Ant.....	OK	Z-Out.....	Nein
Epic.....	OK	Mega Lo Mania.....	OK	Sly Spy.....	OK	Zak McCracken.....	Nein
European Rampage.....	Nein	Mega Twins.....	Nein	Space Ace 2.....	OK	Zool.....	Cache aus
Eye Of The Beholder I & II.....	OK	Microprose F1-GP.....	OK	Space Crusade.....	Nein		
F16 Combat Pilot.....	Nein	Microprose Golf.....	OK	Space Quest.....	OK		

Quelle: CTW, AMIGÁ Games

W-1000 Berlin 21
 Oldenburger Str. 44
 Ecke Woldensstr. 7
 Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
 Odeforer Str. 13
 Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
 Boxhagener Str. 23
 Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
 Rodenbergstr. 6
 Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
 Ringstr. 3
 Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
 Beethovenstr. 57
 Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
 Beim Schlump 21
 Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
 Sternstr. 18
 Tel.: 0451/970046
W-2400 Lübeck
 Wakenitzer 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
 Eichkamp 5
 Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
 Holwedestr. 10
 Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
 Ahornstr. 11
 Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
 Heimstättenweg 23
 Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
 David-Hilbert-Str. 2
 Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
 Lange Str. 81
 Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
 Gneisenaustr. 1
 Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
 Hamenstr. 20
 Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
 Neusser Str. 210
 Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
 Ulrichstr. 2-4
 Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
 Köhler Str. 485
 Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
 Friedrich-Ebert-Str. 93
 Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
 Essener Str. 6
 Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
 Mollke Str. 36
 Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
 Dalk 4
 Tel.: 0208/390370
W-4400 Münster
 Ferdinand Str. 8
 Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
 Auf dem Thie 8
 Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
 Petersburger Wall 17
 Tel.: 0541/584809
O-4500 Dessau
 Kavalierstr. 9
 Tel.: 0340/213109
W-4600 Dortmund 50
 Stockumer Str. 420
 Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
 Harner 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. SENSATION DES MONATS!

Amiga 1200 Speichererweiterung mit 32-Bit Fastram

ohne Waitstates, Coprozessor optional bis 50 MHz

mit 1MB

nur 333,00

mit 4MB

nur 444,00/*28,-- mtl.

A 1200 Festplatte intern

85 MB/16ms

nur 555,00/*29,-- mtl.

Power Players Joystick

nur 5,99



2. SHOPPEN SIE MIT!

Aktuelle Preisliste

anfordern!

Lieferung

ab DM 50,--

versandkostenfrei!

Wenn auch Sie ein

SOFT & SOUND

Geschäft eröffnen

wollen,

rufen Sie uns an!

Telefon: 0211 /

63 30 06

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

130MB OMB RAM 799,--/*32,-- mtl.

130MB 2MB RAM 949,--/*34,-- mtl.

130MB 4MB RAM 1099,--/*35,-- mtl.

130MB 6MB RAM 1249,--/*37,-- mtl.

130MB 8MB RAM 1399,--/*38,-- mtl.

210MB OMB RAM 999,--/*34,-- mtl.

210MB 2MB RAM 1149,--/*36,-- mtl.

210MB 4MB RAM 1299,--/*37,-- mtl.

210MB 6MB RAM 1449,--/*39,-- mtl.

210MB 8MB RAM 1599,--/*43,-- 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

Schloßhofstr. 1
 Tel.: 0521/130023
W-5000 Köln 1
 Von-Werth Str. 20-22
 Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
 Gottesweg 149
 Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
 Schiefelings Weg 24
 Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
 Marktbläbchen Weg 24
 Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
 Zuckerbergstr. 21
 Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
 Friedrich-Engels-Allee 296
 Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
 Lange Wende 30
 Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
 Bergischer Ring 5
 Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte

Friedenstr. 2
 Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
 Schützstr. 2
 Tel.: 02351/86 02 81
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
 Am Weingarten 11
 Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
 Bahnhofstr. 19
 Tel.: 0641/71967
W-6330 Weitzlar
 Altharberger Str. 30
 Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
 Luisenstr. 10
 Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
 Mainzerstr. 78
 Tel.: 0681/638629
W-6630 Saarouis-Fraulautern 3
 Saarbrücker Str. 22
 Tel.: 06831/88159

W-6650 Homburg

Karlsbergstr. 16/
 Eingang La Beule Platz
 Tel.: 06841/51412
W-6670 St. Ingbert
 Ludwig Str. 14
 Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
 Bahnhofstr. 13
 Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
 Bahnhofstr. 12
 Tel.: auf Anfrage
W-6720 Speyer
 Wormser Landstr. 24
 Tel.: 06232/49107
 Fax: 06232/49108,
 Volker Franz
W-6750 Kaiserslautern
 Fabrikstr. 32
 Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
 Alleestr. 3
 Tel.: 06331/25150
W-6800 Mannheim
 Jungbusch Str. 3/
 Ecke Luisenring
 Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40

Sträßburger Str. 45
 Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
 Dreilindenstr. 17
 Tel.: 0341/487781
W-7500 Karlsruhe 1
 Lessingstr. 5
 Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
 Lehener Str. 24
 Tel.: 0761/287112
W-7850 Lärach
 Kreuzstr. 104
 Tel.: 07621/49690
W-8520 Erlangen
 Lange Zeile 82
 Tel.: 09131/26658
W-8960 Kempten
 Kronenstr. 33
 Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
 Uhlendorfer Str. 20
 Tel.: auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/ 64 111 23

Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

AMIGA Games-Leser wollen mehr!

HARDWARE

CHECK

Die Leserumfrage

Ups! Schon wieder eine Leserumfrage? Sicherlich, wir machten erst vor einem halben Jahr eine Leserumfrage, wo wir alle möglichen Sachen wissen wollten. Doch nun könnt Ihr Euch aktiv an der Gestaltung der AMIGA Games beteiligen. Wir wollen ab einer der kommenden Ausgaben zwei bis drei Seiten speziell für eine Hardware-Rubrik reservieren. Ihr habt nun die Möglichkeit, den Inhalt dieser Hardware-Rubrik zu bestimmen. Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas. Bleistift gespitzt, Verstand geschärft und an die Arbeit!



Udo Neuroth Hardwaredesign, der Hardware-Hersteller für Amiga-Freaks, stellte uns freundlicherweise einen tollen Hauptpreis zur Verfügung. Die Festplatte M-Tec A500, 40 MB wartet auf einen neuen Besitzer. Damit werden Spiele wie Indiana Jones IV oder Legend Of Kyrandia erst zum Hochgenuß. Weiterhin warten noch zwei Jahres-Abonnements der AMIGA Games auf ihre beiden Leser. Viel Glück!

FACHBEREICH	INTERESSIERT MICH WENIGER GAR NICHT			
	●	●	●	●
Speichererweiterungen	●	●	●	●
Festplatten	●	●	●	●
Floppylaufwerke	●	●	●	●
CD-ROM	●	●	●	●
Turbokarten	●	●	●	●
Video/Bildverarbeitung	●	●	●	●
Audio/Midi/Sampling	●	●	●	●
EINGABEMEDIEN				
Maus, Joystick, Scanner	●	●	●	●
AUSGABEMEDIEN				
Drucker, Plotter, Monitore	●	●	●	●
Sonstiges

ZU WELCHEM RECHNER?
 A500 A600 A1200 A2000 A3000 A4000

WIE SOLLTEN DIE BERICHTE AUSSEHEN?

- Allgemeine Erklärungen, z.B. wie funktioniert eine Turbokarte?
- Produkterklärungen der einzelnen Hersteller, z.B. der Drucker von der Firma XYZ hat diese und jene Daten.
- Vergleichstests, z.B. gleiche Produkte von verschiedenen Herstellern?
- Produkt-Neuheiten
- Sonstige Gebiete?
- Produkte zum Eigenbau oder Programmieren.
- "Computer & Lernen"-Projekte, bei denen die Hardware und die Software selber hergestellt werden, z.B. eine Wetterstation, die mit dem Amiga ausgewertet werden kann?

Stecken Sie diese Seite in einen Briefumschlag, den sie spätestens am 23. Juli 1993 an nachfolgende Adresse schicken.

Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Redaktion AMIGA GAMES
 Kennwort: Hardware Check Up!
 Isarstraße 32
 8500 Nürnberg 60

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen - Mitarbeiter des Computec Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

FUN 'n' ACTION



für nur DM
4,90

VIDEOSPIELE-FANS AUFGEPASST!

Für alle Game Boy, Mega Drive, Super NES, Lynx, Game Gear, NES, Master System, NeoGeo gibt's jetzt **MEGA FUN** das Videospiele-Magazin

Jetzt **NEU** im Zeitschriftenhandel!



Software für wenig Geld

Langsam, aber sicher gewöhne ich mich daran, unsere PD-Disketten aus Berlin zu bekommen. Die Jungs bringen es einfach immer wieder fertig, uns mit neuen, guten Programmen zu überraschen.

Falls ich noch nicht erwähnt habe, dass alle Programme auch für Amiga 500, 600 und 1200 tauglich sind, sei dies hiermit auch erledigt. Warum halte ich mich eigentlich mit langen Vorreden auf, die eh keiner liest?

SPIELEKISTE NR.280

Hier haben wir inzwischen schon die elfte Diskette aus der Reihe "Kid's Fun", die diesmal ganz unter dem Motto "Denken und Grübeln" steht.

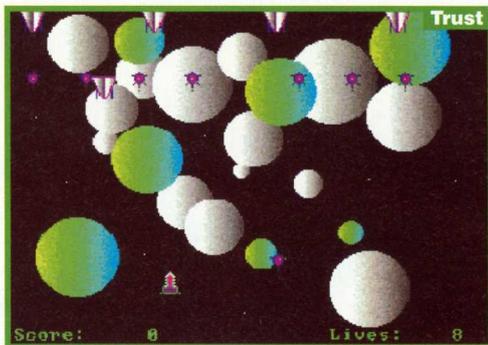
"Memo Max"

Eine Memory-Variante, die viele Artverwandte in den Schatten stellt. Gespielt und gesucht wird auf einem 10x5 Felder großen

Spielfeld. Neben dem sattsam bekannten "Pärchen suchen" gibt es noch die Möglichkeit, daß drei gleiche Motive gefunden werden müssen. Verschiedene Grafiken und ein Extra-Modus erhöhen den Spielwert. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar - gedacht ist das Game für Kids ab acht Jahren aufwärts.

"Greed"

Ein spannendes (?) Denkspiel. Auf einem 79x22 großen Feld müssen vorgegebene Zahlen



gefunden werden. Hier ist Suchen, Überlegen und Nachrechnen von Nöten. Am Ende winkt ein Eintrag in die (abspeicherbare) Highscoreliste. Auf mich machte es den Eindruck eines Übungsprogramms für den kleinen Buchhalter, aber es soll ja Leute geben, die beim Jonglieren mit Zahlen helle Freude empfinden.

SPIELEKISTE NR.283

"Bagitman"

Sieh an - ein Plattformspiel der bekannteren Art, aus der guten, alten 64er Zeit; "Donkey Kong" läßt schöne Grüße bestellen. Das Game erzeugt keine Begeisterungstürme, aber es ist tadellos gemacht, ausgezeichnet spielbar, und man wird es sicher immer wieder gerne hervorkramen.

"Trust"

Eine wirklich nette "Space-Invaders" Variante, 100 Levels (!) und der üblichen Joysticksteuerung, geschrieben von Kai Surendorf, mit dem unvergleichlichen AMOS.

Der Sound ist wirklich vom Feinsten. Da verzeiht man gerne den etwas lieblos gestalteten Hintergrund (riecht fürchterlich nach D-Print!) und die plumpen Sprites. Hauptsache es macht Spaß - und das tut es.

"Advanced LodeRunner"

Neuaufgabe des klassischsten aller Leiter- und Sammel-Spiele. Als Bonbon winkt ein Editor für eigene Levels! Der Sound ist kaum vorhanden - das Spielfeld ist auf den ersten Blick überaus verwirrend, da hier etwas zu viel des Guten getan wurde. Die winzigen Sprites sind kaum zu erkennen, die lausige Grafik wirkt abschreckend. Doch hat man seinen ersten Schreck überwunden, bietet das Spiel wochenlange Unterhaltung.



SPIELEKISTE NR.284

"Parachute Joust"

Dämlicher Titel, aber prima Spiel! Endlich wieder einmal eine neue Idee. Man kann es alleine, gegen einen Computergegner, oder gegen einen Mitspieler aus Fleisch und Blut spielen. Nach einem grandiosen Intro, springt Dein Sprite zusammen mit einem Gegner aus dem Flugzeug. Leider gibt es nur einen Fallschirm und bald ist ein wüster Rangeln um dieses lebensrettende Teil Gange. Der Abflug dauert eine ganze Weile und der Fallschirm wird mehrmals den Besitzer wechseln. Wer sich das als leichte Übung

vorstellt, liegt ganz falsch!

Der Sieger schwebt sanft zu Boden, der Verlierer donnert gnadenlos in die (hübsch gezeichnete) Landschaft.

Dieses Spiel nur einmal zu spielen ist genauso unmöglich, wie dabei cool zu bleiben, wenn Dich Dein ehemaliger Kumpel unsanft in die Botanik beißen läßt.

"Bang"

Ein kleiner, aber farbenfroher "Arkanoid" - Verschnitt in horizontaler Ausführung. Für einen, oder zwei Spieler.

"Asteroids"

Noch eine weitere - fast originalgetreue Umsetzung des Klassikers, für einen - oder zwei Spieler. Was sollte man drüber sonst noch schreiben?



SPIELEKISTE NR.289

"Cave Master"

Hier haben wir ein Spiel für die wahren Könner am Joystick - hier trennt sich die Spreu vom Weizen. Du steuerst ein kleines Raumschiff durch eine Unzahl verschiedener Höhlensysteme. Wenn Du den Schlüssel aufgesammelt hast, öffnet sich die Türe zur nächsten Höhle. Keine Feine - keine Gegner - du mußt die Höhlen nur durchqueren, ohne an die Wände zu stoßen. Die ersten fünf Level vermitteln auch den Eindruck, als ob es ganz einfach wäre. Zwar gehorcht das Schiff brav der kleinsten Bewegung Deines Joysticks, aber man kann es nicht anhalten! Hier ist reagieren, auf den Bruchteil von Sekunden genau angesagt.

Dampfende Joysticks werden garantiert!

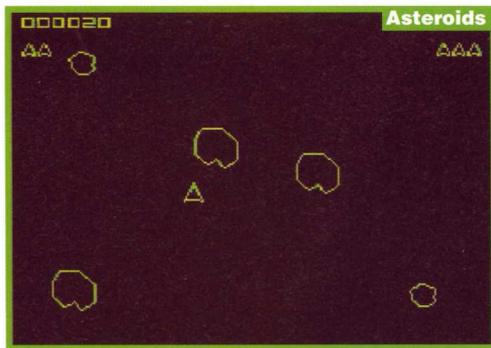
Editor erhältlich, mit dem sich weitere Level erschaffen lassen. Diesen wild umherspringenden Ball zu steuern, dabei bewegliches und unbewegliches Obst einzusammeln, ohne jedoch mit einem Gegner in Berührung zu kommen, bedarf einiger Übung,

macht aber viel Spaß. Die liebevoll gestalteten Hintergründe und die passende Musik schaffen die richtige Stimmung.

"Adrian"

Adrian ist in einer fremden Dimension gefangen und möchte

nach Hause. Aber der Weg dorthin ist sehr lang. Ein nicht allzu schweres Geschicklichkeitsspiel, geeignet ab sieben Jahre, das unnötige Frusterlebnisse erspart. Eigentlich geht es nur darum, eine "Straße" entlangzulaufen, und

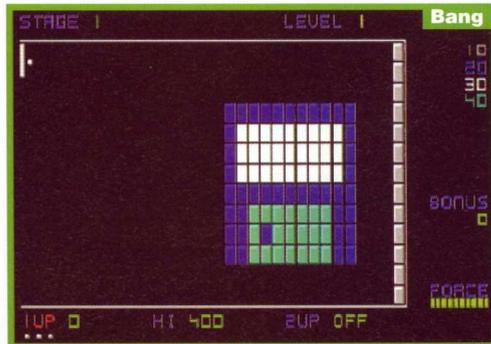


SPIELEKISTE NR.290

Drei ausgesuchte Geschicklichkeit- und Reaktionsspiele finden wir diesmal auf der 12. Ausgabe der beliebten Reihe "Kid 's Fun".

"Strange Ball"

Ein nettes Geschicklichkeitsspiel (ab ca. acht Jahren) um einen eigenwilligen Ball. Zu den mitgelieferten fünf Levels wurden speziell für "Kid 's Fun" weitere fünf geschaffen. Separat ist noch ein



LOW COST-PD-MUSICWARE

AMIGA 500-4000

MEGAPACK 100 !!

GAMEPACK 50 !!

50-SPIELE:

Scharf, Tetris, China, Memory, Backgammon, Hollywood, 4-Gewinnt, Atlas, u.v.m. aus allen Bereichen !!
Baller - Jump & Run u.s.w.

50 Ausgesuchte Spiele z.B.: Xenon-Demo, Pyriposos,Battle Ship, Asteroids,Lucky-Losser, Glückssold,Risikant, Billard,Zerg,Senso, Donkey-Kong u.v.m.!

50 PD-SPIELE !!

NUR:59,90

50 UTILITIES:

Textverarbeitung, Mathetest, Musik, Chemie, Geografie, Bildtextdruck, Vinsüller, Videoverwaltung, Elorythmus, Mailprogramm, Sternkarten u.v.m.!

ENZELPROGRAMME:

MED-MUSIK 5,-
VIRENSUCHER 5,-
CAD-PROGRAMM 5,-
TEXTVERARBEITUNG 5,-
KOPIERPROGRAMM 5,-
CHARAKTER TEST 5,-
ASTROPROGRAMM 5,-
OKROKCHBUCH 5,-
BILLARD 3-D 5,-
WIERNERSPIEL 5,-
TONTALDEKODIEREN 10,-
REINIGUNGSDISK 3.5 10,-
KATALOGENSK 3,-

100 Programme !!

NUR:79,90

DATENKABEL C64

Mit diesem Kabel

können Sie die 1541

am AMIGA anschließen !

CHANNEL VIDEODAT

Mit diesem Decoder können

Sie 24 Sid. über FSK 7

Programme Laden !!

APRICA-PC-ATARI-komp. 299,-

Kataloge anfordern !

Frankfurter Rückumschlag

2311-36 in Briefmarken !!

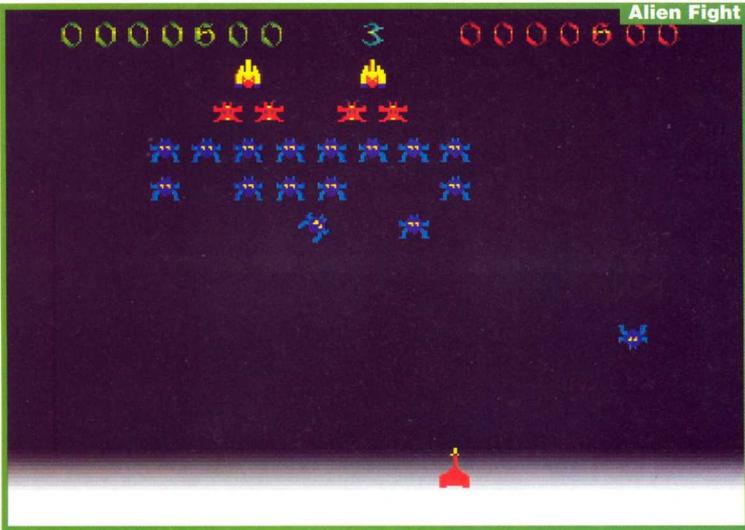
aus dem

M & S COMP-GURU SOFTWARE

Eckernsarten 7

4990 Lübecke

05741-297183

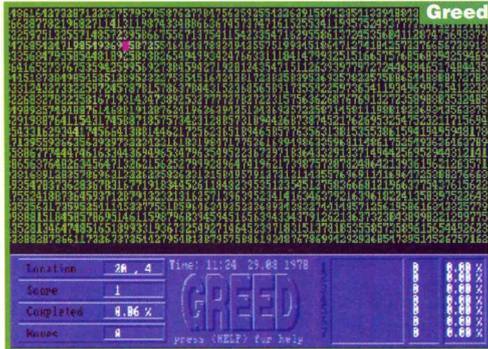


Wie üblich finden sich auf den PD-Disk die verschiedensten Spiele, vom Denkspiel bis zum Shoot'Em Up.

schmerzhaften Kontakt mit Bäumen und Ähnlichem zu vermeiden. Das ideale Game für die ersten "Gehversuche" mit dem Joystick.

"U.F.O."

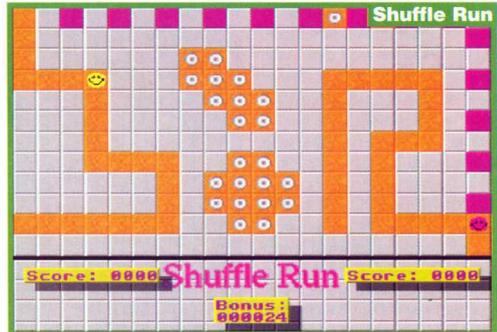
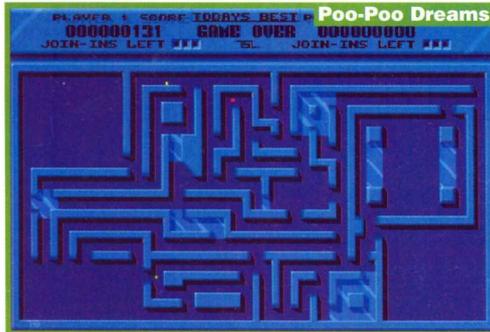
Ein simples und doch nicht ganz einfaches Geschicklichkeitsspiel. In zehn Leveln gilt es, Punkte zu sammeln, ohne das der Treibstoff ausgeht. Gedacht wurde das Game für User ab acht Jahren, aber dieses Ufo düst derartig schnell durch die Landschaft, daß Kontakte mit tödlichen Hindernissen nicht zu vermeiden sind. Ich habe nach fünf Minuten den Stick in die Ecke geworfen. Die simple Blockgrafik macht es auch nicht besser.



SPIELEKISTE NR.292

"The right Way"

Ein Spiel ganz genauso wie "Lemmings", aber dennoch völlig anders. Ich fürchte, das muß ich erklären:



stur gerade aus, bis sie an einem Spiegel umdrehen. Ich kann sie verstehen - ich dreh auch immer vor einem Spiegel um. Aber lassen wir das.

Jedes Level wimmelt nur so von Spiegeln, die Du drehen kannst. Man kann sie auch prima als Rampen und Hindernisse benutzen, um die PD-Linge zum Ausgang des Levels zu bugsieren. Die Aufgabe gestaltet sich als alles andere als einfach, aber Freunde der Lemminge werden dieses Spiel lieben.

Es ist fast so gut wie sein Vorbild, aber viel, viel preiswerter. Habe ich schon den gut hörbaren Sound erwähnt?

SPIELEKISTE NR.293

"Poo-Poo Dreams"

Ausgezeichnetes Geschicklichkeitsspiel, daß seine Ähnlichkeiten zu "Tron" nicht vermeintlichen kann, für einen - oder zwei Spieler. In einem Labyrinth müssen verschiedenfarbige Buttons angesteuert und eingesammelt werden.

Zwar ist das Game ganz nett, aber ich werde nie verstehen können, welcher Art Hirn ein derartiger Titel entfliehen konnte.

"Shuffle Run"

Taktisches 2-Player Game über drei Bildschirme. Mit gelben und pinken "Smilies" müssen möglichst viele Boni erschoben werden. Ein Grafik und Sound kann man nichts aussetzen. Manche Level sind auch schön verzwickelt, ohne unfair zu werden. Es kommt auch ordentlich Hektik auf, wenn Dein Gegner ausgeschlafen ist. Dieses Spiel kann zwei Menschen für Wochen aneinander binden!

Slide it II



Slide It stellt nichts anderes als einen netten Puzznic-Verschnitt dar.

"Alien Fight"

Wieder einmal ein Oldie (Space Invaders... ich hör schon auf, die Umsetzungen zu zählen) in einer packenden Neuauflage. Ausweichen, zielen, ballern, ballern, ballern - ist eine Welle Angreifer erledigt, dann rollt die nächste ohne Atempause an. Fürchterlich originell. Aber ich muß zugeben, daß es immer wieder, eine Zeit lang, Spaß macht. Zumal wir hier eine tadellos programmierte, und sehr gut spielbare Umsetzung vor uns haben.

"Solar System Wars"

Weltraumspektakel in bester "SpaceWars"-Manier. In einem, von 48 (!) möglichen Sonnensystemen machen zwei Spieler (bewaffnet bis an die Zähne) Jagd aufeinander. Die physikalischen Gesetze sind auch im Weltraum gültig, darum wird man gelegentlich in den Orbit himmlischer Körper gezogen. Leider gehorchen auch unsere Geschosse diesen Gesetzen, was deren Flugbahnberechnung nicht gerade einfach macht. Apropos einfach: die Grafik ist sehr einfach, genauso wie der Sound. Aber dem Spielspaß tut das hier keinen Abbruch.

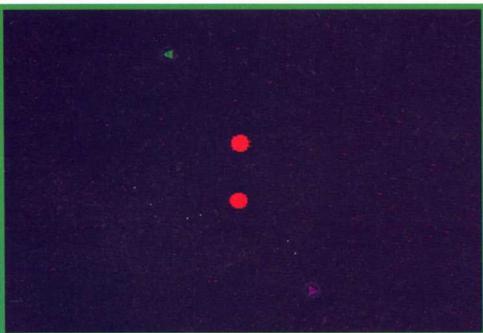
SPIELEKISTE NR.294

"Slide it II"

Munteres Schiebespiel unter Zeitdruck. Jeweils zwei oder drei gleiche Blöcke müssen zusammengesoben werden. Aber das ist leichter gesagt als getan - denn es gibt da auch noch diverse Hindernisse.

Lobenswert ist auch noch die Vergabe von Passwörtern für gelöste Level und ein Leveleditor.

**Muster von:
B*E*R*L*I*N PD
Bismarkstr. 64
1000 Berlin 20**



LOTUS III
THE ULTIMATE CHALLENGE

Hiermit bestelle ich
"LOTUS 3 - the ultimate challenge"
zum Preis von nur noch **DM 29,-** (nur für Amiga)

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.**

Ab 01.07.93: 90 327 Nürnberg.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!





AMIGA Games Teamwork

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

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 mühtet 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 Themen ausgewählt.

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

**COMPUDEC Verlag GmbH
Redaktion AMIGA Games
z.Hd. Hans Ippisch-Teamwork
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Ab dieser Ausgabe präsentieren wir Euch die besten Clubs, Demos, Grafiken und Musiken. Eine ganze Menge an Einsendungen erreichte uns bereits. Ich hoffe jedoch, daß die AMIGA Games zukünftig zur Pflichtlektüre jedes Amiga-Club-Mitglieds wird.

Es erreichen 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.

**COMPUDEC Verlag GmbH
Redaktion AMIGA Games
Kennwort: CLUB WORK
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

AMIGA COMPUTER CLUB

Wer sich als blutjunge Anfänger in Sachen Amiga sieht, sollte sich einmal an ACC Krefeld wenden. Die Ausgabe 4-93 des Club-Mags macht einen sehr guten Eindruck.

Mitglieder: 14 Mitglieder, Anfänger und Profis
Clubbeitrag: Monatlich DM 10, (Wird gesammelt für gemeinsame Unternehmungen)
Leistungen: Beratungen, monatliche Clubdisk mit Mitgliedsbeiträgen, vierteljährliches Clubtreffen, Workshops, Messebesuche.

Anschrift: ACC-Krefeld
c/o Jörg Stiehl
Dieselerstr. 105-107
47803 Krefeld

AMIGA KREATIV CLUB

Der AKC-Klub liegt unter der gleichen Leitung wie der oben genannte PCA-Club, konzentriert sich jedoch auf allgemeine Amiga-Themen.

Mitglieder: 3 (Alle Klassen)
Clubbeitrag: Monatlich DM 5,- oder DM 55,- jährlich
Leistungen: vierteljährlich erscheinendes Diskettenmagazin, Telefon-Hotline, PD-Pool, kostenlose Kleinanzeigen

Anschrift: AKC
c/o Rüdiger Zuber
Hofstraße 11
77787 Nordbach
Tel: 07838/443

PROGRAMMIER CLUB AMIGA

Speziell für Programmierer kann ich den PCA-Club in Nordrach empfehlen. Wer etwas anderes machen will, soll hier zuschlagen.

Mitglieder: 10 (Alle Klassen)

Clubbeitrag: DM 20 jährlich

Leistungen: vierteljährlich erscheinendes Diskettenmagazin, Telefon-Hotline, PD-Pool, kostenlose Kleinanzeigen

Anschrift: PCA

c/o Rüdiger Zuber
Hofstraße 11
77787 Nordbach
Tel: 07838/443

AMIGA MEGAWORLD COMPUTERCLUB

Der AMC aus Hoechststadt hat sich ein sehr bescheidenes Ziel gesetzt. Sie wollen ihr monatliche Clubdisk genauso interessant machen wie die AMIGA Games. Viel Erfolg!

Mitglieder: 89, Anfänger und Profis

Clubbeitrag: Monatlich DM 5,-

Leistungen: monatliche Clubdisk mit: Spieltests, PD-Serien, Demos, Wettbewerben, Grafiken, Sounds

Anschrift: AMC

c/o Rainer Nawratil jun.
Muttenthalerstr. 4
89420 Hoechststadt a.d.Donau

SOFTWARE 4000

Hans Jörg Braun möchte demnächst einen neuen Computerclub gründen, dazu sucht er noch jede Menge Mitglieder, weitere Infos gibt es gegen Rückporto.

Mitglieder: noch keine

Clubbeitrag: Monatlich DM 5,-, Aufnahmegebühr DM 3

Leistungen: monatliche Clubzeitschrift, alle vier Monate eine Diskette

Anschrift: Software 4000

c/o Hans-Jörg Braun
Diersbrugerstr. 32
77948 Friesenheim

AMIGA PD CLUB

Wer in den neuen Bundesländern wohnt, findet in Vollmershai einen neuen, kleinen Club, der sich mit seinen Leistungen sehen lassen kann. Wer Mitglied werden will, kann sich mit einem Brief an Tino Patzelt wenden.

Mitglieder: 14, Anfänger und Profis

Clubbeitrag: DM 50 pro Jahr oder monatlich DM 5,-

Leistungen: monatlich zwei PD-Spiele oder Programme auf zwei Disketten.

Anschrift: AMIGA PD Club

c/o Tino Patzelt
Dorfstraße 61
04626 Vollmershai



HANDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT.

FORDERN SIE UNSERE PREISLISTE AN.

VERSAND ERFOLGT PER NACHNAHME AB 9,- DM VORKASSE AB 6,-



Tel.: 07731/22058
Tel.: 07731/53959
Anrufbeantworter
Fax: 154757

* auch Telefonanschluss
SCHRIFTLICHE BESTELLUNG AN: JUDGMENTDAY
FLK 0823502 76224 SINGEN



PROBLEM HOTLINE
14⁰⁰-16⁰⁰

24 STD. BESTELL-SERVICE ÜBER AN-RUFBEANTWORTER. JEDE AMIGA 1200 BESTELLUNG MIT DISC.

TITEL	PREIS	TITEL	PREIS
3D KONSTRUKTION KIT 2	84,90	30 HUMANS	49,90
1869	63,90	30 HUMANS RACE DATA	42,90
REARNDONED PLACES 2	58,90	30 HUMANS RACE ST. AL.	63,90
ADDAMS FAMILY	48,90	30 ISHAR	54,90
ALIEN BREED 5: E.	23,90	30 JIM POWER	48,90
AQUATIC GAMES	52,90	30 JOE AND MAC	48,90
ARABIAN NIGHTS	46,90	30 JOHN MADDEN FOOTBALL	52,90
ARCHER MCLAREN POOL	46,90	30 JONATHAN	74,90
ASSASSIN	46,90	30 KGB	52,90
B-17 FLYING Fortress	63,90	30 LEGEND OF KYRANDIA	58,90
BATTLE ISLE D. STR. ALO.	46,90	30 LEHMINGS DOPPELPACK	58,90
BATTLE TEAM	63,90	30 LEHMINGS II	58,90
B. C. KID	46,90	30 LIONHEART	51,90
BEVERERS	46,90	30 LOTUS 2	47,90
BIRDS OF PREY	64,90	30 LURE OF TEMPTRESS	49,90
BITMAP BROTHERS COLL.	48,90	30 MAGIC POCKETS	49,90
BODY BLOWS	46,90	30 MC DONALD LAND	46,90
CHAOS ENGINE	52,90	30 PINBALL DREAMS	44,90
CHUCK ROCK II	46,90	30 PINBALL FANTASIES	49,90
CIVILISATION	68,90	30 POPULOUS II PLUS	63,90
COMBAT II	54,90	30 PROJECT X	49,90
COMBAT CLASSICS	53,90	30 PUSH OVER	49,90
CREATURES	46,90	30 RAILROAD TYCOON	73,90
CURSE OF ENCHANTIA	58,90	30 RED ZONE	52,90
B. S. A.	52,90	30 RISKY WOODS	52,90
DELUXE PAINT IV 4.1.	185,90	30 ROAD RASH	52,90
DEWEN STRIKE	52,90	30 SABRE TEAM	49,90
DUNGEONMASTER UND	4	30 SENSIBLE SOCCER 92/93	42,90
- CHAOS STRIKES BACK	58,90	30 SILENT SERVICE II	69,90
EPIC	53,90	30 SIN EARTH	68,90
ESHOCHNEY MANAGER	58,90	30 SLEEPMAKER	50,90
FANTASTIC WORLDS	64,90	30 STREET FIGHTER II	52,90
FLARE AND ICE	69,90	30 SUPER FROG	47,90
FORMULA ONE GP	69,90	30 TRANSACTICA	49,90
GOBLINS	49,90	30 TROLLS	49,90
GOBLINS II	54,90	30 WIKINGS	48,90
HERA	76,90	30 WARRIORS	58,90
HISTORY LINE	74,90	30 WHALES VOYAGE	64,90
HOOK	48,90	30 ZOO	44,90

JEDER TITEL FÜR 19,90

3 STOOGES ARMALYTE KULT
BATTLESHIP BEACH VOLLEY
BONANZA BROTHERS CYBERCOCK
CHUCK ROCK COMBOCRACK
FLOOD HEAD OVER HEALS
IMMORTAL INDI HEAT HIZBALL
IT CAME FROM THE DESERT
KING OF CHICAGO MIDWINTER
MIDNIGHT RESISTANCE
ONSLAUGHT PROJECTILE
RESOLUTION 101 POLICE QUEST
SILKHOOP SPEEDER TURTLES
UNTOUCHABLES THUNDERSTRIKE

—SOLANGE VORRAT REICHT—
WIR FÜHREN AUCH PC C-64, CDTV, PC-CDROM ST UND VIDEOSPIELE

Großes Gewinnspiel

1. Preis: AMIGA 1200
2. Preis: Multidiscplayer
3. Preis: Terminator 1u2
auf VHS Video

TEILNAHMEBERECHTIGT SIND ALLE BESTELLUNGEN ÜBER 50,- DM. DIE GEWINNER WERDEN IN EINER DER NÄCHSTEN AUSGABEN GENANNT. DER RECHTSSIEG IST AUSSCHLIESSENDE.

«PREISÄNDERUNG VORB.»

VORBESTELLUNG 1200

BODY BLOWS, CHAOS ENGINE, FLAG, CIVILISATION, SIM LIFE, SYNDICATE, STREET FIGHTER II, CHUCK ROCK 2, HWF2, JAMES POND 1-3, COOL WORLD, LETHAL WEAPON, INFERNO, BEASTBALL, INT. OPEN CHAMP, BURNIN RUBBER, INNOCENT, THEATRE OF WAR, DIGGERS STAR TREK 25TH ANNIVERSARY, ISHARR, CYBERRACE, ALIEN BREED II, PROJECT X 2, BODY BLOWS II, OVERDRIVE, ELISABETH I, BURNTIME, RAGNAROK, SIMON THE SORCERER, PIGASUS, METAMORPHOSIS.....

ALLE TITEL NOCH NICHT LIEFERBAR—NUR VORBEST.

Ruhig, sehr ruhig!
So läßt sich diese
Ausgabe beschreiben.
Erwartet uns
erst im Herbst
neuer Hitstoff?

AMIGA GAMES Charts

DENKSPIELE

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

FLUGSIMULATIONEN

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

SIMULATIONEN (allgemein)

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

JUMP' N' RUN-SPIELE

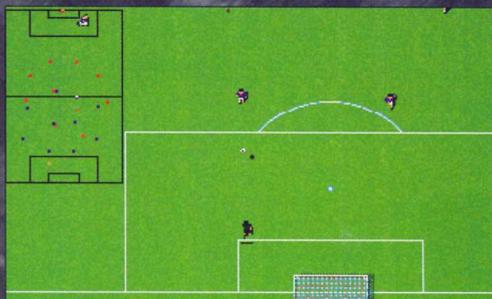
Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	BC Kid	11/92	92%	UBI Soft
2	Zool	10/92	87%	Gremlin
3	Arabian Nights	7/93	84%	Krisalis
4	Chuck Rock 2	6/93	83%	Core Design
5	Superfrog	6/93	82%	Team 17
	Sleepwalker	4/93	82%	Ocean
7	Premiere	10/93	75%	Core Design
8	McDonaldland	6/93	72%	Virgin

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	Beavers	7/93	78%	Grandslam
7	Flashback	6/93	78%	U.S.Gold
	Creatures	4/93	78%	Thalamus
8	Street Fighter II	3/93	75%	U.S.Gold
9	Walker	6/93	72%	Psygnosis



Microprose kann sich mit Ancient Art Of War in den Strategie-Spiel-Charts plazieren.



Goal! rollt die verstaubten Sportspiele-Charts von hinten auf. Der letzte Neueinstieg war in der Märzausgabe!



Durch das Debüt-Jump & Run von Krisalis werden einige Klassiker nach unten verschoben. Arabian Nights landet auf Platz 3.



Beavers von Grandslam kann in den Arcade-Action immerhin auf Platz sechs einsteigen und plaziert sich neben Flashback.

SPORT-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Goal!	7/93	84%	Virgin
2	A. MacLeans Pool	2/93	83%	Virgin
3	Aquatic Games	11/92	81%	Millennium
4	TV Sports Baseball	2/93	78%	Mindscape
5	TV Sports Boxing	2/93	74%	Mindscape
6	WWF Eur. Rampage	2/93	69%	Ocean
7	Liverpool	12/92	65%	Grand Slam
8	Int. Sports Chall.	10/92	64%	Empire
9	The C. Lewis Chall.	10/92	63%	Psygnosis
10	Eurosoccer	3/93	59%	Flair Software

RENNSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	No Second Prize	12/92	88%	Thalion
2	Red Zone	10/92	78%	Psygnosis
3	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
3	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
6	The Humans	1/93	82%	Mirage
7	Subtrade	5/93	81%	Century
8	Rome AD 92	11/92	81%	Millennium
9	Ancient Art Of War	7/93	78%	Microprose
10	Campaign	11/92	73%	Empire

In der Vergangenheit konnte Core immerhin Hits wie Chuck Rock produzieren. Bei diesem Programm handelt es sich nun um das erste Produkt eines neuen Teams von Core, bestehend aus Bob Churchill (Spiel- und Mappingentwicklung), Robert Cirillio (Spiel- und Grafikentwicklung) und Tom Swann (Kodierung).

Inspiriert wurden sie zu Blastar von einem alten Arcade-Game namens Sinistar, einem Multi-Scrolling-Ballerspiel. Und bei Blastar wird nun natürlich derselbe Ansatz verfolgt. Da in letzter Zeit am Markt eine Lücke in diesem Bereich entstanden ist, werden sich sicherlich viele Action-Freaks nach Nachschub sehnen.

Blastar ist ein Shoot-em-up mit 8fach-Scrolling und besteht aus fünf Levels, von denen drei vom Hauptbildschirm aus ausgewählt werden können. Jeder Level besteht aus weiteren zwei Sublevels, außerdem fehlt auch nicht die Konfrontation mit einem Wächter am Ende jeder Ebene. Zu Spielbeginn wird eine lange Animationssequenz präsentiert - um den Spieler in die Atmosphäre des

High-End-Shoot Em Up

BLASTAR

Actionspiele erfahren durch The Chaos Engine ein Comeback. Neben Apano Sin und Turrican 3 will nun auch Blastar von Core-Design in die höheren Charts-Gefilde vordringen. Wir wagten für Euch den ersten Probeflug.



Satte Obermotze machen das Erreichen des nächsten Level nicht einfach.

Ebene gelangt. Die Ziele in den einzelnen Ebenen unterscheiden sich zum Teil sehr stark, wobei jedoch das Ziel des Spiels aber immer dasselbe bleibt: Zer-

störung! Neben den Hauptzielen und der Konfrontation mit dem Wächter am Ende einer Ebene, trifft man auch auf eine Vielzahl von Aliens. Auch der Hintergrund



Wirkungsvolle Extrawaffen und perfekte Steuerung gehören zu den Standard-features.

Spiels einzuführen. Außerdem können bestimmte Optionen gewählt werden.

Die Levels, die jeweils sehr umfangreich und abwechslungsreich sind, werden als Inseln dargestellt, auf denen sich ein bisher in einem Spiel unerreichtes Gemetzel abspielt. In jeder Ebene müssen bestimmte Ziele zerstört werden, bevor man zur nächsten





Scrolling in acht Richtungen läßt Euch die richtige Bewegungsfreiheit.

wechselt, so daß jeder Gegner in einer eigenen Landschaft bekämpft werden muß. Bislang sehen die Grafiken allesamt sehr anspruchsvoll aus und sorgen für die richtige Atmosphäre. Nachdem alle Hauptziele zerstört sind, erscheint an irgendeiner Stelle auf der Landkarte ein Tor. Dem Spieler bleiben dann noch 10 Sekunden, um das Tor zu finden, ansonsten muß er versuchen, das von einem Wächter verstell-

gen. Während des Spiels gilt es, bestimmte Gegenstände aufzuheben, zusätzliche Leben, bessere Waffen, Energie, usw. zu sammeln. Jedes Schiff kann maximal drei Waffen sammeln, zwischen denen man mit Hilfe der Funktionstasten umschalten kann. In dem auf diesen Ebenen jetzt vorhandenen Geschäften kann man auch Waffen kaufen. Bezahlt wird mit den Punkten, die man im Verlauf des Spiels gesammelt



Die Hintergrundgrafiken können eine Ähnlichkeit mit Giger-Zeichnungen aufweisen.



**Multidirektionale
 Baller-Action im
 High-Endformat kündigt
 sich mit Blaster von
 Core Design an.**

te Tor zu öffnen (das sich an einer anderen Stelle der Karte befindet), was wesentlich schwieriger ist. Action satt wird durch diese kleine Idee garantiert. Action-Laien werden wohl nicht mehr als den ersten Level sehen. Wenn beide Ebenen abgeräumt und alle Ziele zerstört sind, wird der Spieler mittels Teleporter zur Konfrontation mit dem Wächter "gebeamt". Diese Situation ändert sich aber mit jeder Ebene. So wird die mechanische Ebene als 3D-Bildschirm dargestellt, nicht aber der oberste Boss.

Um das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten, stehen in Blaster drei verschiedene Arten von Scrolling zur Verfügung. In den Bonus-Levels beispielsweise bewegt man sich in der Vertikalen, auf der letzten Ebene hingegen in der Horizontalen. Als Überraschungsbomben scrollt man in bestimmten Bereichen sogar in beide Richtungen. Technisch wurde Blaster grandios inszeniert. Ruckeln oder Flimmern ist nirgendwo zu entdecken. Spielerisch versuchte man, Abwechslung in die Baller-Orgie hineinzubrin-

gen. Interessierte noch ein spezielles Info: Das Spiel läuft mit 50 Frames pro Sekunde und besitzt eine vollständig animierte Hintergrunddarstellung. Die größte Herausforderung beim Programmieren wird wohl das Scrolling mit den verschiedenen Richtungen und Geschwin-

digkeiten sein. Da die Landkarte in beiden Richtungen ineinander übergeht, enthält das Spiel eine große Anzahl an cleveren Programmierkniffen. Sogar Drehungen um 360° sind innerhalb des Spiels möglich, aufgrund der eingeschränkten Leistungsfähigkeit des Amiga mußten aber bestimmte Zugeständnisse gemacht werden. Momentan arbeiten die Pro-

grammierer am dritten Level, mit der Fertigstellung wird wohl irgendwann im Juli zu rechnen sein. Die Entwickler sind der Meinung, daß sie über genügend Fachkenntnisse und Erfahrung verfügen, um sicherzustellen, daß Blaster der absolute Renner auf dem Markt wird. Ich hätte sicherlich nichts dagegen einzuwenden. (tw)

Von Core Design ■ Ab Juli ■ ca. DM 80,-



Dieses Spiel bietet ein paar einzigartige Ideen und Ausstattungsmerkmale, die uns schon sehr gespannt machen. Ruby Fire beeindruckt zunächst schon einmal mit 32 Farben und acht Ebenen-Parallaxscrolling. Dank der Parallelausgänge ist ein Vier-Spieler-Modus ohne Verlangsamung des Spielablaufs möglich. Die Konfrontation mit dem Big Boss am Ende eines Levels sowie die Angriffswellen werden künstlich so erzeugt, daß sie niemals gleich

Baller-Action für vier Spieler

RUBY FIRE

Hoppla! Schon wieder ein Shoot'Em Up, das einen glänzenden Eindruck hinterläßt. Mit Extreme steht sogar eine neue Firma dahinter. Wir bewerten die Chancen auf dem Baller-Sektor.



Vier Spieler können sich dank eines Adapters gleichzeitig in die Action-Orgie begeben.



Das Parallaxscrolling vermittelt einen beeindruckenden dreidimensionalen Effekt.

sein werden. Wer sich früher dank eines brillanten Gedächtnisses durch die Level schlich, darf sich nun auf Sorgenfalten auf der Stirn einrichten. Reaktionsschnelligkeit und Geschicklichkeit sind gefragt. Man versucht, der Darstellung 3D-Tiefe zu verleihen, so daß sich der Spieler aus dem Bildschirm heraus und hineinbewegen kann, wobei Ruby Fire grundsätzlich jedoch horizontales Scrolling aufweist. Die Möglichkeit, hinter Objekten zu laufen, ist ebenfalls

geplant. Da das Spiel mit Elementen künstlicher Intelligenz ausgestattet ist, werden stärkere Spieler auch stärker attackiert als schwache Spieler. Der Rat könnte daher lauten: "Bloß nicht zu gut spielen!".

Da sich vier Spieler gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden, verwaltet der Computer einzelne Schiffe, so daß sich keines zu weit vom nächsten Schiff entfernt befindet. Sprites zwischen den vier Spielern werden nicht regi-

striert, aber die Winkel zwischen den Schiffen ändern sich, um die Sache interessanter zu machen. Eine besonders beeindruckende Idee ist die Tatsache, daß für das führende Schiff per Tastendruck ein Kontroll-Schiff angezeigt wird. Der führende Spieler kann dieses Schiff dann fliegen, die anderen drei Spieler bedienen die Geschütztürme im Schiff. Man muß hier jedoch gleich hinzufügen, daß das Spiel auch mit nur einem Spieler in allen Einzelheiten spielbar ist. Ruby Fire spielt in der

Zukunft in den Tiefen des Weltalls, vor wechselnden Hintergrundszenen und mit einer Vielzahl an feindlichen Schiffen in allen Levels. Berichte zum Status des Schiffes und zu angreifenden Aliens werden am Bildschirm angezeigt. Der Reiz des Spiels ist, daß man sich manchmal sehr leicht durch die drei Levels "schlagen" kann, ohne auf große

Newcomer Extreme hat mit Ruby Fire ein heißes Eisen im Actionfeuer. Technisch brillant und für vier Spieler!

Schwierigkeiten zu stoßen; die eine oder andere megaknifflige Situation wartet natürlich trotzdem. Das Spiel wendet sich an die Meister unter den Ballerspielern, und erweist sich als eine große Herausforderung. Die Programmierer versuchen, dem Spiel ein Fantasy-Aussehen zu geben, in der Art von Roger Dean und Rodney Mathews. Zusätzliche grafische Spezialitäten dürfen natürlich trotzdem nicht fehlen.

(tw)



Grafisch ist das Spiel sehr abwechslungsreich ausgefallen. Bunte Levels wechseln sich mit Weltraumszenarios ab.

Von Extreme ■ ab September ■ noch unbekannt

Zu spät, oder was?

Out of Time

Dieses Programm kommt aus dem Land, aus dem auch *Another World* und *Flashback* stammen, und besitzt die gleiche grafische Detailgenauigkeit und Animation, die jene Programme so beliebt gemacht haben.

Mit Zutaten aus Spielen wie den bereits genannten oder auch aus *Beast* haben die französischen Programmierer ein Adventure-Game mit viel Bewegung und Kampf kreiert. Interaktion ist das Schlüsselwort. Man spielt die Rolle eines Gestrandeten, der sich in den Tälern verirrt hat. Ein Beispiel für den Spielablauf wird Euch eine Vorstellung vom Konzept dieses Spiels geben:

Zu Deiner Rechten, auf der anderen Seite der Brücke, steht Euer Raumschiff; wenn Ihr allerdings die Höhlen betretet, werdet Ihr feststellen, daß Ihr dann nicht mehr zum Raumschiff gelangen könnt. Ihr seht Euch einem häßlichen Alien gegenüber, der zu einem Kampf auf Leben und Tod bereit ist. Am Ausgangspunkt, links am Boden, erkennt man eine Bombe, die man aufnehmen muß. Anfangs passiert rein gar nichts, wenn Ihr die Bombe an verschiedenen Plätzen ablegt: Man erhält lediglich die Botschaft, daß sie "hier zu nichts brauchbar" sei - offensichtlich wird sie erst zu einem späteren Zeitpunkt benötigt. Wenn ihr



Fließende Animationen zeichnen *Out of Time* aus.

Eure Reise nach links fortsetzt, entdeckt Ihr eine Kiste. Wenn man jetzt die Bombe neben der Kiste ablegt, wird die Kiste durch die Explosion in Einzelteile zerschuttet - Eure Belohnung sind ein paar Bretter. Während

der weiteren Reise trifft Ihr auf einen riesigen Tiger, der Euch bei lebendigem Leib frißt, solltet Ihr es wagen, ihm zu nahe zu kommen. Über

Out of Time könnte sich zu einem wahren Adventure-Fest entwickeln.

Euch hängt eine Ranke, aber wenn Ihr hochklettern könnt, könnt Ihr lediglich den herrlichen Ausblick auf die Umgebung genießen.

Wie man sieht, stützt sich das Spiel auf die Interaktion und den schwer durchschaubaren Gebrauch von Objekten. So wie die Grafik insgesamt sehr ausgefeilt wirkt, so beeindruckend ist auch die Animation der Charaktere mit ihren sanften Bewegungen. Das Spiel bietet eine Unmenge an Kampf- und Actionsszenen mit

verschiedenen Bewegungssequenzen. Außerdem sollen noch weitere Animationen integriert werden. *Out of Time* ist gegenwärtig erst zur Hälfte in Programmcode umgesetzt und soll bis August fertiggestellt sein. Mehr Informationen zu diesem Spiel folgen mit Sicherheit in Form eines Previews in diesem Magazin.

(tw)



Unterschiedliche grafische Szenarien sollen für Abwechslung sorgen.



Von *Black Legend* ■ ab August ■ noch unbekannt

Herr Bratbecker gibt sich die Ehre

ALFRED

Hatten wir eigentlich ein Huhn, beziehungsweise einen Hahn schon einmal als Helden eines Hüpf- und Renn-Spieles? Nein!? Na dann wird es aber Zeit, daß es den muskelbepackten Helden, den dickköpfigen Steinzeitlern und den blauen Konsolenigeln einmal gezeigt wird, wo Barthel seinen Most holt. Doch wer ist dieser Alfons Küken, äh Albert pflücken oder so eigentlich?

Tja, hier beginnt die schwere Aufgabe für Mindscapes neuen Helden, denn er muß versuchen, sich einen Namen unter all' den Konkurrenten zu machen. Ob dies gelingt, wissen wir erst dann, wenn die komplette Version mit allen Levels vorliegt, bis jetzt ist auf jeden Fall soviel zu sagen. Alfred ist ein recht nett anzusehender Hahn, der scheinbar voller Stolz durch die Gegend jettet. Dabei hat er nicht nur die genretypischen Möglichkeiten des Rennens und Hüpfens, sondern kann sich noch einiger kleiner Hilfsmittel bedienen. Da wäre zunächst einmal eine Sprungfeder, die ihn, sobald er auf sie springt in die Höhe katapultiert. So ist er in der Lage, höhere Gefilde zu erreichen. Dies ist auch bitter nötig, denn die Levels werden hauptsächlich als eine ca. fünf auf fünf Screens große Spiel- und Aktionsfläche dargestellt. Daraus ergibt sich ein doch recht neuartiger Aufbau dieses Spieles.

Um mit Gegnern zurechtzukommen, die im ersten Level

hauptsächlich aus Spielzeugmäusen mit einem Schlüssel zum Aufziehen im Rücken bestehen, zeigt Alfred Chickien wieder eine altbekannte Fähigkeit. Nämlich das Draufspringen auf einen Feind. Hierbei werden aber nicht wie sonst die Füße und die daraus resultierende Wucht verwendet, sondern der Schnabel und die daraus resultierende Härte. Außerdem hat er noch die Möglichkeit, mittels Picken Aktionen auszuführen.

Der bereits erwähnte Levelaufbau läßt sich wohl mit keinem anderen Spiel so recht vergleichen. Die Plattformen und Podeste, die Al nutzen kann, sind passend zu Mäusen z. B. mit Löchern ausgestattet, so daß der Eindruck entsteht, man würde von Käsestück zu Käsestück hüpfen. Das ist aber leider schon das einzige Hintergrundfeature, das dieser Level zu bieten hat. Wohl ein



bißchen karg! Ansonsten besteht die Aufgabe darin, eine bestimmte Anzahl von Steinen (Diamanten, was will ein Hahn damit, etwa die Hennen beeindruckten?) einzusammeln. Erst dann wird der Weg

Die einen essen sie genüßlich mit Pommes Frites, die anderen holen sich nur die Eier zum Frühstück und die nächsten schauen sie nur gerne auf dem Bauernhof an. Aber jetzt gibt es eine neue Gruppe von Menschen, die sich mit ihnen befassen - Die Jump & Runner.



Alfred



zum nächsten Level frei. Ähnliches gab es schon bei den Trolls, die eine vorgegebene Anzahl Trollbabys retten mußten, oder beim Klassiker Boulder Dash, wo es auch um Diamanten ging.

Bewegliche Plattformen machen den Weg zum Ausgang nicht gerade einfach. Einige sinken nur durch das Gewicht von Alfred Chikken ab, andere bewegen sich auf einer vorgegebenen Bahn und bringen ihn somit von einem Käse zum anderen. Dieses erste Szenario ist noch recht einfach gehalten. Die Gegner sind nicht besonders viele an der Zahl, die Steine sind leicht zu erreichen und der Ausgang leicht zu finden. Die weiteren Levels werden aber durchaus ein wenig schwerer sein.

Die Steuerung scheint Mindscape gut gelungen zu sein und läßt AI sogar noch in der Luft

Ein putziger Hahn als Held will die Jump & Run-Charts erobern.

Möglichkeit offen, kleinere Lenkorkturen zu vollführen, er bleibt also immer gut steuerbar und bewegt sich nie zu schnell oder zu langsam über den Schirm. Die Animationsstufen des Hahns sind zwar durchaus witzig (aber nicht besonders) und gut gelungen, können aber bis jetzt noch nicht überzeugen. Teilweise macht das Sprite im Moment noch den Eindruck, in Wirklichkeit aus einem Quadrat zu bestehen, da die Figur nicht immer richtig steht oder landet. Dies ist aber nur eine

Trifft man mit seinem Körper einen Diamanten, platzt dieser und die Anzahl der verbleibenden verringert sich.

Levels abwechslungsreicher werden, steht uns mit Sicherheit ein nettes Spielchen ins Haus, daß aber einen schweren Stand am Markt haben wird. Denn so neu oder niedlich ist dieser Held mit seinem roten Schopf nicht, als das er die Hitparaden erklimmen kann. Wenn man bedenkt, daß heutzutage schnelle Jump & Runs mit Parallax-Hintergrund und den verschiedensten Hindernissen am Markt sind und von den Spielern gewünscht werden, kann diese altbackene Episode aus dem Reich



Feinheit, die mit dem Gameplay nicht viel zu tun hat.

Auch wenn die selten benutzte Idee des Levelaufbaus ein wenig Abwechslung bringt, bleibt noch abzuwarten, was von den Programmierern daraus gemacht wird. Die Anzahl der Gegner und vor allen Dingen deren Vielfalt sollte eventuell noch einmal überdacht werden. Wenn die weiteren

der Hühner nur schwer Punkte gutmachen. Aber da ja schon einige Spieler der Bombastspiele müde sind, und gerne wieder die guten alten Zeiten hätten, ist dies vielleicht eine Chance für Alfred Chikken. Frei nach dem Motto: "Back to the roots (Anm.d.Red.: Aus dem Englischen: Zurück zu den Wurzeln).

(me)

Mindscape ■ Ab September ■ Preis unbekannt

Tony Crowther,
 eine echte
 Programmierlegende,
 bemüht sich redlich um
 ein gelungenes
 Comeback.

Warum denn eigentlich nicht anders herum?

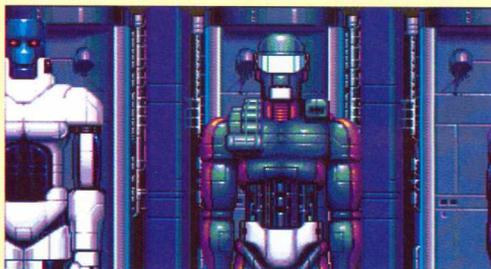
CAPTIVE 2

Auch wenn Mindscape vor ca. drei Jahren noch Auszeichnungen für Captive (den ersten Teil) einholen konnte, ist es wohl doch ein bißchen vermessen, wenn man die Story einfach ein wenig umdreht und mit neuen Grafiken versieht. Vielleicht aber auch nicht!

ging es in Captive darum, nach 248 Jahren tiefgefrorenem Dasein auf einem Gefängnisplaneten mit der Hilfe von vier Droiden zu entkommen, müssen nun mit Hilfe von ebenfalls vier Droiden andere Leuten befreit werden. In riesigen futuristischen Städten haben große Vereinigungen die Macht an sich gerissen. Eine dieser Vereinigungen, die BioCorp, hat ein paar durchgedrehte Droiden in Betrieb, die wiederum "versehentlich" ein paar Zivilisten um die Ecke

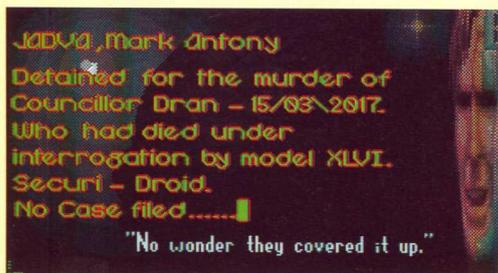
Dungeons zu schmücken, diese sollen in bis zu 64 Farben erstrahlen und so das Rollenspielen im 29. Jahrhundert möglich machen. Auch wurden die typischen "Wände", die bei der 3D-Ansicht den Weg kennzeichnen, nicht mehr von Hand gezeichnet, sondern mit einem neuen System vom Computer erstellt.

Das, was einen aber wirklich aufhorchen läßt und einen fast schon stutzig macht, sind die 4096 verschiedenen Städte die man besuchen kann und die daraus resultie-



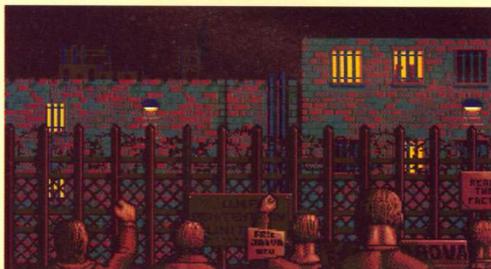
phase und sind wohl noch zu verbessern. Allein die Tatsache der Komplexität wird bestimmt schon einige aufhorchen lassen. Tony Crowther, der schon bei Teil

währt, ist weiterhin gut" erhalten. Bleibt also abzuwarten, was uns die Vollversion dieses potentiellen Hits bringen wird und ob die geplante spezielle A 1200-Version



gebracht haben. Damit dieser Skandal nicht auffliegt, hat man kurzerhand ein paar unschuldige Mitbürger ins Gefängnis geworfen. Diese gilt es nun zu befreien. Was nun aber (zumindest teilweise) den Eindruck erweckt, es handelt sich um ein fast gleiches Szenario und das gleiche Spielprinzip, soll laut den Producenten bald auf dem Amiga für Furore sorgen. Ein paar Leistungsmerkmale sprechen mit Sicherheit sogar dafür: Man hat Vektor-Grafiken verwendet, um die Sci-Fi-

renden 4096 unterschiedlichen Plots der Handlung. Alles per Zufallsgenerator vom Computer generiert. Jede dieser Städte soll dann wiederum mit über 1.000 Gebäuden aufwarten können. Was dies für die Anzahl der Disketten wohl heißen mag? Das Ganze soll von einer Vielzahl toller Grafiken umrandet werden, die dem Spiel den richtigen Zukunftstouch geben. Auch wenn die ersten Screenshots noch nicht so recht überzeugen wollen, stammen diese ja noch aus der Entwicklungs-



1 verantwortlich war, verspricht zumindest, daß alles trotzdem anders werden soll. Auch wenn die klassischen Rollenspielregeln verwendet werden sollen, wird sich das Spiel in einem großen Teil auf Action stützen können. Die altbekannten Rollenspieltechniken (Charaktererschaffung, Kampfmodus usw.) bleiben hierbei nach dem Motto "Was lange

noch ein paar Punkte gegenüber den kleineren Schwestern gut machen kann. Denn leider sind Sequels nicht immer die besten Ideen, um die Kassen im eigenen Softwarehaus klingeln zu lassen. Die Voraussetzungen für eine gute Fortsetzung hat Captive 2 auf jeden Fall. Captive 3 spukt zumindest schon jetzt in den Köpfen der Designer herum. (me)

Mindscape ■ ab Juli ■ Preis noch unbekannt



NUR SCHMUGGELN IST BILLIGER!



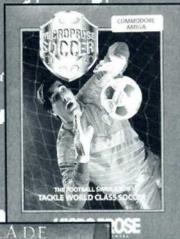
LARRY - Looking for Love
Wer Larry nicht kennt, dem ist
sowieso nicht mehr zu helfen.
Ein Spiel, das in keiner Spiele-
Sammlung fehlen sollte.



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



Microprose Soccer
16 verschiedene Teams
garantieren irren Soccer-
Spaß auf Weltklasseniveau.
"Soccer crazy, soccer mad"

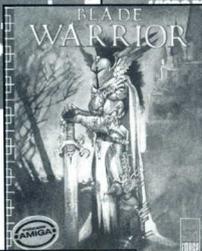


5

**Amiga-Spiele
für unglaubliche
DM 49,-**

Blade Warrior

"Der Dämon war im Land. Auf
Zinnen und Türmen erschallt die
Stimme des Zauberers, die ihn rief.
Wie die Sonne in die Flucht
geschlagen, durch den Einbruch der
Dunkelheit, so verbargen seine
Gesandten die geheimen Tafeln, die
das Tageslicht für immer verbannen
würden."



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

unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestell
werden kann nur **per Vorkasse** (Bargeld/Scheck + 5,-DM Unkostenbeitrag) oder
per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) über :

CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.
ab 01.07.93: 90 327 Nürnberg

NEU! NEU! NEU! NEU!
Bei Bestellung **per Nachnahme** (+Nachnahmegebühr) kann auch
telefonisch unter **Telefon: 0911 - 45 74 00** oder **per Fax:**
unter **0911 - 45 72 79** bestellt werden.

Ja, ich will die AMIGA SPIELESAMMLUNG
(bestehend aus folgenden Spielen: Microprose Soccer, Larry -
Looking for Love, TV Sports Football, Blade Warrior, Waterloo)
zum Preis von nur **DM 49,- .**

meine Adresse (bitte in Druckschrift ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht !

INSIDE AMIGA Games

Nun ist es endlich soweit! Hunderte von Leserbriefen verlangten danach. Dutzende von Redakteuren zitterten davor.

Rainer Rosshirt verschanzte sich hinter seiner Post, doch der Leitende Redakteur konnte dennoch einen Schnappschuß vom AMIGA Games-Team machen. Wie es in der Redaktion zugeht, und warum Ihr trotzdem jeden

Monat eine neue Ausgabe in den Händen halten könnt. Der große Inside Report!



SUPER CAULDRON

Vor einigen Jahren konnte die beiden Hexenküche-Spiele von Palace die C64-Freaks an den Monitor fesseln. Nun schickt sich Titus an, eine Version für den Amiga zu entwickeln. Wir wollen Euch einen ersten, brandaktuellen Test des Spiels präsentieren, während andere schon vor Monaten die Qualität der Dias bewerteten!



UNIVERSAL MONSTERS

Lange genug hat es ja gedauert, bis sich die gesammelte Monsterpracht der Universal Studios aus Hollywood in einem Spiel zusammenpferchen ließ. Ob bei der Bewertung ebenfalls neue Rekorde aufgestellt werden, erfahrt Ihr demnächst.



FRISCHER WIND!

Zur nächsten Ausgabe wird die AMIGA Games zwei Änderungen erleben. Zum einen wird der Preis auf DM 5,90 gesenkt, zum anderen kann man die Coverdisk nun nur noch per Coupon anfordern. Dafür habt Ihr aber die Auswahl aus einer stattlichen Sammlung von hitverdächtigen Demoversionen.



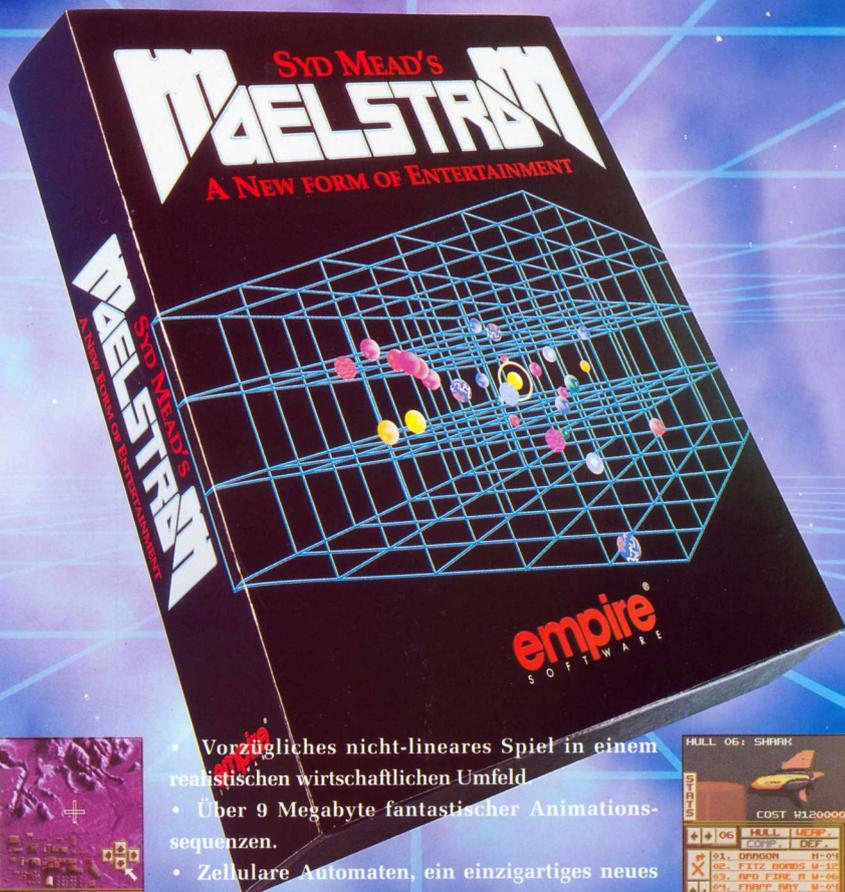
Hoppla! Diese aktuelle Ausgabe ist doch tatsächlich schon eine Woche zu früh gekommen. Waren wir ausnahmsweise zu schnell? Schneller kommt die AMIGA Games nur noch durch ein Abonnement, und wenn nicht, sie liegt aus und zwar ab

dem **21.7.93**

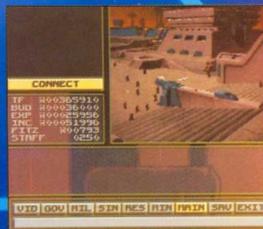
VOM SCHÖPFERISCHEN GEIST VON SYD MEAD

EINE NEUE FORM DER UNTERHALTUNG

Das ultimative Planetarische Kriegsspiel, das wirkliche Leben widerspiegelt und doch die Spieler zu Welten fliehen läßt, die man nur träumen kann...



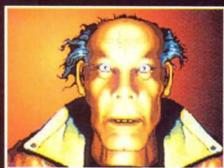
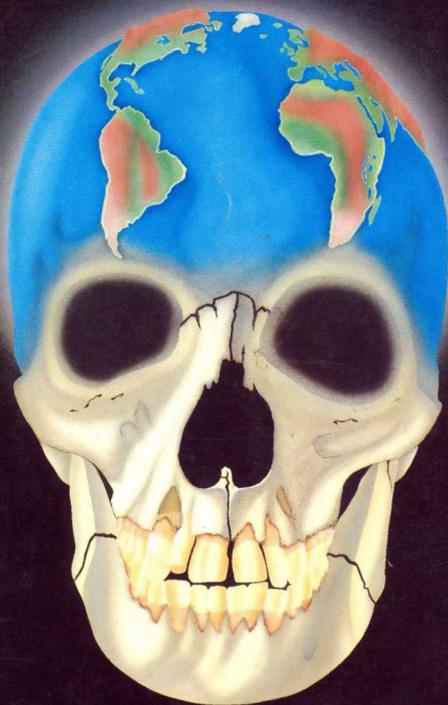
- Vorzügliches nicht-lineares Spiel in einem realistischen wirtschaftlichen Umfeld.
- Über 9 Megabyte fantastischer Animationssequenzen.
- Zellulare Automaten, ein einzigartiges neues Feature, wo jede Person ihr eigenes Leben, ihre eigene Motivation und Regein hat.
- Maelstrom enthält eine Vielzahl von Computern, Weffentypen und Schiffsklassen, die vielfältig zusammengestellt werden können.
- Alle Computer haben unterschiedliche Intelligenzmuster und Arbeitsfähigkeiten.
- Rüsten Sie Ihr Kampfschiff aus einer weiten Waffenauswahl aus.



IBM PC und Amiga

MAELSTROM IST NICHTS FÜR FEIGLINGS, WENN SIE VERLIEREN - GEHEN SIE DRAUF...

BURNTIME



Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen
... mit einem Wort - **Überleben!**

