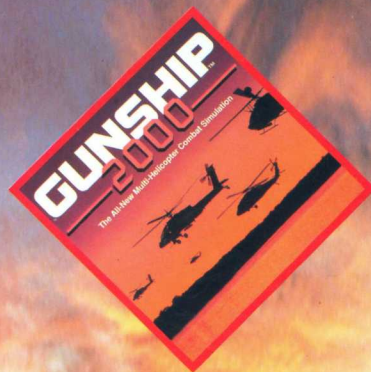




# Fliegen erster Klasse



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

Und all diese preisgekrönten Spiele sind für den Amiga erhältlich.

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

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

**MICROPROSE**<sup>®</sup>  
Seriously Fun Software

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



## CHANGES II

Jedem Stammleser der AMIGA Games werden wohl zwei grundlegende Änderungen aufgefallen sein, noch bevor er überhaupt mit dem gemütlichen Schmökern zu Hause begonnen hat. Zum einen werden viele die Coverdisk vermissen, zum anderen werden sich viele über die Preissenkung auf DM 5,90 gefreut haben.

Was war nun der Grund für diese Entscheidung? Viele Leser wünschten sich immer genau diese Coverdisk, die wir nicht ausgewählt hatten, andere wiederum hatten an bestimmten Demoversionen kein Interesse und haben das Heft gleich im Regal liegenlassen. Dies war für uns nicht gerade sehr erfreulich, womit wir uns auf die Suche nach einer Lösung des Problems machten. Wir verzichteten auf die Coverdisk, die Abonnenten weiterhin zum üblichen Preis erhalten, und richteten einen Demo-Service ein. Aus über zehn verschiedenen Demos kann sich nun jeder mit dem Coupon zum Vorzugspreis von DM 3,- zuzüglich Versand und Porto seinen persönlichen Favoriten auswählen. Selbstverständlich kann man sich auch mehrere Disketten bestellen. Außerdem werden wir die Auswahl an Demoversionen Monat für Monat aktualisieren und mit neuen Demos auffrischen. Ich denke, daß sich dieser Weg bald als sehr

attraktiv erweisen wird, noch dazu, weil wir den Preis um immerhin DM 1,10 gesenkt haben, was für den einen oder anderen doch eine Rolle spielen dürfte. Ansonsten ist uns ein wahres Prachtheft gelungen, daß voller Glanzstücke ist. Zwei neue Entwicklungstagebücher zu den kommenden Hits von Graftgold und Team 17 werden die Freaks ins Staunen versetzen, während die Computerclubs über die Erweiterung der Clubwork-Rubrik auf drei Seiten jubilieren werden. Gerade zur schönsten Sommerzeit dürfen die drei Competitions gerade recht kommen, insbesondere die Summer Surprise-Aktion von MicroProse. News zu neuer Hardware gehören außerdem von nun an auch zum festen Bestandteil der AMIGA Games. Der Revierteil widerspricht allen Gerüchten von einer Sommerflaute und wartet mit langerwarteten Hits auf.

Syndicate von Bullfrog überzeugt auf der ganzen Linie und erringt zurecht den Titel Spiel des Monats. Traps'n' Treasures, War In The Gulf, Legend, Yo! Joe! und Global Gladiators bemühen sich außerdem um Hitehren. Zum Abschluß möchte ich noch auf das wohl am meisten erwartete Special, das je in der AMIGA Games erschien, hinweisen. Die Mitarbeiter dieses Magazins werden vorgestellt, inklusive Fotos und kleiner Geheimnisse. Dies wird übrigens nur einmal der Fall sein. Also laßt Euch diese Ausgabe nicht entgehen.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Euch

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

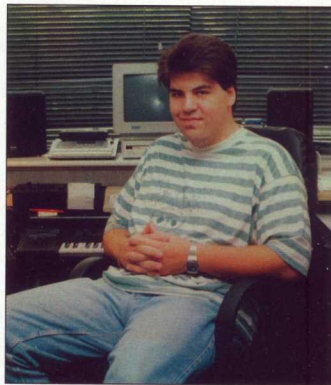


**Syndicate** von den Populous-Machern Bullfrog schlägt ein wie eine Bombe. Komplex, spielbar, actionreich! Der Sommerhit! Das Spiel des Monats!



**Graftgold** werzelt an einem neuen Spiel, und wir sind live dabei. Der erste Teil des Entwicklungstagebuchs in dieser Ausgabe! Frisch aus England!

Soundguru **Rudi Stember** (D.S.A, BC Kid) ist in der PopTops-Rubrik zu Gast. Er bewertet die aktuellsten Spiele und spart dabei nicht mit kritischen Anmerkungen.



# COMPETITION COMPETITION

Satte drei Competitions können wir Euch in dieser Ausgabe anbieten. **Gunship 2000**, **War In The Gulf** und **MicroProses Summer Surprise** sorgen für Abwechslung in den Ferien!

**Impressum**

**Verlag:**

Compucon Verlag GmbH & Co.KG  
Innere Cramer-Klett-Str. 6  
90403 Nürnberg Telefon 09 11/53 25-20

**Anschrift der Redaktion:**

Compucon Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion "AMIGA Games"  
Isarstraße 32  
90451 Nürnberg

**Chefredakteur:**

Christian Geltenpoth (cg)

**Stellvertretender Chefredakteur:**

Christan Müller (cm)

**Leitender Redakteur:**

Hans Ippisch (hi)

(Verantwortlich für den redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

**Textkorrektur und Bildredaktion:**

Michael Ertwein (me)

**Werbung:**

Stefanie Geltenpoth

**Redaktion Deutschland:**

Games Guide: Oliver Menhe (om),  
Leserbriefe, PD: Rainer Rosshin (rr)

**Internationale News:**

Timothy Wilkins (tw)

**Layout:**

Hansgeorg Halner, Dieter Steinhauer,  
Silvia Stangelin, Simon Schmid

**Freie Mitarbeiter:**

Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Thorsten  
Freiherr (tf), Tony Jones (tj), Wolfgang Dietsch  
(wd), Lutz Mahle (lm)

**Geschäftsführer:**

Adolf Silbermann

**Vertrieb:**

Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**

Roland Bollendorf

**Anzeigenkontakt:**

Thorsten Szameitat (ts)

Tele: 09 11/6 42 62 63

Tele 01 71/6 21 31 46

Fax: 09 11/6 42 63 34

VECTOR Medienmarketing GmbH

Falkstraße 45-47

47058 Duisburg

Telefon 02 63/3 05 11 11

Fax 02 03/3 05 11 34

**Druck:**

Cooper Clegg Ltd

Tawkesbury, U. K.

**Abonnement:**

AMIGA Games kostet im Abonnement zusammen  
mit Diskette (12 Ausgaben) DM 79,- ohne  
Diskette DM 69,-. 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 OTW für die  
freundliche Unterstützung.

**AMIGA GAMES**  
**Inhalt.**  
**AUSGABE 8/93**

**RUBRIKEN**

Infotorial	3
Inserentenverzeichnis	58
Impressum	4
Helpline	58
Vorschau 9/93	98

**NEWS**

Mixed News	8
Inside News	10

**DEMO SERVICE**

Demonstrationen zum Bestellen	6
-------------------------------	---

**COMPETITIONS**

Empire	33
Gunship 2000	8
Summer Surprise	96

**CHARTS**

AMIGA Games-Charts	80
media control-Charts	43

**LESERBRIEFE**

Uncle Rossis Mailbox	52
----------------------	----

**PD & SHAREWARE**

Spiele & Utilities	82
--------------------	----

**POP TOPS**

Rudi Steiber zu Gast	72
----------------------	----

**SPECIALS**

Amiga CD <sup>32</sup>	92
Neue Hardware	90
Lothar Matthäus	12

**IN PROGRESS**

Allen-Breed 2-Diary	76
Graffgold-Diary	68
Silly Putty 2	66
Schatz im Silbersee	74

**TEAMWORK**

Clubs & Freaks	86
----------------	----

**GAMES GUIDE**

Cheats, Tips & Tricks	44
Komplettlösung Flashback	48

**SPIEL DES MONATS**

Syndicate	14
-----------	----

**REVIEW**

Ishar 2	34
Legend	38
Tom Landry Strategy Football	26
Traps n' Treasures	18
Morph	22
Nicky 2	60
War In The Gulf	30
Yo! Joe!	62

**BUDGET & A1200**

The Animation Classics	64
Trolls A1200	65

**PREVIEWS**

Disposable Heroes	94
-------------------	----

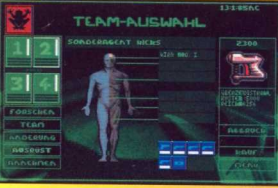
**Summer Surprise  
Competition  
auf Seite 96**



**Inside AMIGA Games**

Endlich ist es soweit! Wir stellen Euch fast die gesamte Mannschaft vor, die Euch Monat für Monat mit den aktuellsten Amiga-News versorgt. Geheimnisvoll!

**10**



**Syndicate**

Wenn sich die Populous-Schöpfer mit einem neuen Spiel auf den Softwaremarkt wagen, dann hält die Welt den Atem an. So geschehen bei Syndicate!

**14**



**War In The Gulf**

Team Yankee und Pacific Island erwiesen sich als hervorragende Kriegstrategiespiele. Basierend auf diesen beiden Hits schuf Empire nun ein Spiel zum Golfkrieg.

**30**



**Silly Putty 2**

System 3 konnte zumindest in England im letzten Weihnachtsgeschäft einen Riesenerfolg landen. Nun machen sie speziell für den Amiga 1200 einen Nachfolger.

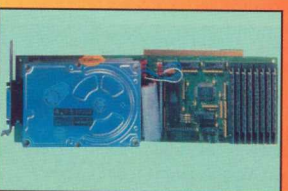
**66**



**Alien Breed 2**

Exklusiv können wir Euch ab dieser Ausgabe ein Entwicklungstagebuch zum neuesten Spielhit von Team 17 präsentieren. So entsteht ein Spielhit! Nur in AMIGA Games!

**76**



**Hardware News**

Wir versprochen stellen wir von nun an regelmäßig Hardware für Euren Amiga vor. Den Auftakt machen wir mit CD<sup>32</sup>, der brandneuen Amiga Konsole. Alle Daten, alle Fakten!

**90**

# Demoservice.

Die tollsten spielbaren Demos zu Hause spielen? Nicht nur eine, sondern

mehrere? Kein Problem. Sucht Euch einfach aus den nachstehenden Demodisks Eure persönliche Favoriten aus und notiert diese auf untenstehendem Coupon. Innerhalb von 8 Tagen könnt Ihr Euch dann an spielbaren Demoverversionen der aktuellen Hits und alter Klassiker laben.

1.



## Eishockey Manager

Der Eishockey Manager thront derzeit wacker und unanfechtbar auf Platz 1 der media control-Charts. Wenn Ihr einmal eine Saison durchspielen wollt, dann nutzt unseren Service.

Unsere Wertung:

84%

2.



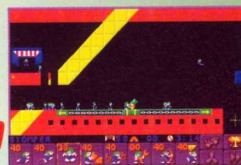
## Yo! Foe!

von Blue Byte/Hudson Soft wird wohl erst im August veröffentlicht. Ihr könnt jedoch jetzt schon einmal ein Probespielchen wagen. Wählt Nummer 2!

Unsere Wertung:

72%

3.



## Lemmings 2

Ihr zögert immer noch damit, Lemmings 2 in Euren Softwarebestand aufzunehmen? Dann bestellt Euch einmal die Demoverision, und Ihr werdet in den nächsten Shop huschen.

Unsere Wertung:

93%

4.



## Sink or Swim

Habt Ihr Interesse an einer Drei-Level-Demo von Zeppelins erstem Vollpreisspiel? Dann schlagt einfach bei dieser Nummer zu! Sink Or Swim ist toll!

Unsere Wertung:

70%

5.



## Gunship 2000

Erst in diesen Tagen erschien der Vorzeige-Helikopter von MicroProse! Nun ist es Zeit, sich noch einmal näher mit dem Flugsimulations-Hit zu befassen.

Unsere Wertung:

81%

6.



## Bill's Tomato Game

Bill's Tomato Game konnte leider nie den rechten Durchbruch in die Charts-Listen schaffen. Überzeugt Euch davon, daß Ihr einen Megahit verpassen würdet.

Unsere Wertung:

83%

7.



**Traps 'n' Treasures**

Endlich neuer Stoff für alle Amiga Jump & Runner. Starbytes neuestes Spiel überzeugt auf der ganzen Linie. Ihr müßt es unbedingt einmal antesten!

Unsere Wertung:

82%

8.



**Goal!**

Das derzeit wohl beste Fußballspiel drängt gerade mit aller Macht in die Charts. Wagt ein Probespiel von Dino Dinis neuem Meisterwerk. Ihr werdet begeistert sein!

Unsere Wertung:

84%

9.



**Flashback**

Wollt Ihr famose Animationen gepaart mit grandioser Action erleben. Dann wagt einen Probelauf durch das neue Spiel von Delphine, die uns schon Another World bescherten.

Unsere Wertung:

78%

10.



**Ancient Art Of War**

Einmal wie der Urgroßvater durch die Lüfte rattern? In antiken Luftgeführten strategische Weitsicht beweisen? Macht das mit der Nummer 10 von MicroProse!

Unsere Wertung:

78%

**Absender:**

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

Telefon \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

**Ja**, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 2,- pro Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu.

- |   |   |
|---|---|
| 1. <input type="checkbox"/> Eishockey Manager | 6. <input type="checkbox"/> Bill's Tomato Game  |
| 2. <input type="checkbox"/> Yo! Joe!          | 7. <input type="checkbox"/> Traps 'n' Treasures |
| 3. <input type="checkbox"/> Lemmings 2        | 8. <input type="checkbox"/> Goal!               |
| 4. <input type="checkbox"/> Sink Or Swim      | 9. <input type="checkbox"/> Flashback           |
| 5. <input type="checkbox"/> Gunship 2000      | 10. <input type="checkbox"/> Ancient Art Of War |

Achtung! Alle Versionen benötigen mindestens ein MegaByte an Speicher!

**Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.**

**Zahlungsweise:**

- Bankinzug  
 Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab  
 Konto: \_\_\_\_\_  
 BLZ: \_\_\_\_\_  
 Bank: \_\_\_\_\_
- Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)  
 Scheck, Bargeld liegt bei

Datum \_\_\_\_\_ Rechtsverb. Unterschrift \_\_\_\_\_

**Senden Sie diesen Coupon an:**

**ASTAT MEDIA GmbH**  
**AMIGA Games Demoservice**  
**Adolf von Harleßstraße 14**  
**90427 Nürnberg**

**LETZTE  
MELDUNGEN.....**

● Ocean hat sich entschlossen, aus Qualitätsgründen Universal Monsters nicht zu veröffentlichen. Somit müssen wir auf die gesammelte Monstergarde leider verzichten.

● Am 30. Juni präsentierte Commodore im Münchener Hilton Hotel die AMIGA-Konsole CD<sup>32</sup>. Erst einen Tag zuvor erhielt die Presse davon Mitteilungen. Mehr dazu im Hardwareteil.

● Die Alliance Division von Selling Points wird ab 1.8.93 offiziell die deutsche Vertretung von Electronic Arts übernehmen. Ob man sich in Gütersloh auch weiterhin noch um Psygnosis kümmern wird, bleibt unklar.

● Das Gerücht aus den Inside News der AMIGA Games 6/93 wurde jetzt offiziell bestätigt. Sony hat Psygnosis übernommen!

● Team 17 konnte ein neues, sehr bekanntes Programmiererteam unter Vertrag nehmen. Digital Illusions, die Pinball Fantasies und Pinball Dreams entwickelt haben, werden künftig für die Newcomer arbeiten.

# MIXED NEWS.

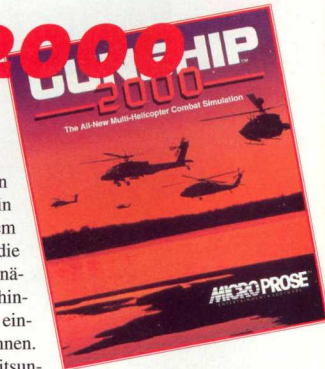


## Bytes & Bumper

Erst seit den Pinball Dreams und den Pinball Fantasies haben wir wirkliche Referenzspiele für dieses Genre. Dieses Potential erkannte auch das bekannte Versandhaus "Softsale" und organisierte unter hohem persönlichen und finanziellen Aufwand eine Deutsche Meisterschaft in eben dieser Disziplin. 450 Teilnehmer aus dem ganzen Bundesgebiet scheuten teilweise noch nicht einmal Anfahrtswege von bis zu 500 km, um den wahren Meister zu ermitteln. Neben Vertretern der verschiedenen Fach- und Tageszeitungen, konnten die Veranstalter auch Paul Topping aus England vom Hersteller 21 th Century begrüßen, der mit Rat und Tat zur Seite stand. Mit 151.000.000 Punkten im vorgegebenen Zeitlimit konnte sich der Sieger über eine fantastische Reise nach Las Vegas freuen. (ts)

# GUNSHIP 2000 LANDET!

Endlich ist es soweit! Die Amiga-Version des klassischen Hubschraubersimulators ist endlich gelandet. Bereits in der Ausgabe 12/92 konnten wir Euch den Test zu diesem MicroProse-Spiel präsentieren. Wir erhielten damals die fast fix und fertige Version. Einige Bugs übersahen wir gnädig, denn daß sich die endgültige Fertigstellung so lange hinziehen würde, hat man sich bei MicroProse noch nicht einmal in den kühnsten Alpträumen vorstellen können. Schließlich gab es einige Probleme mit den recht arbeitsunwilligen Programmierern, was MicroProse kurzerhand durch die Verpflichtung eines neuen Pro-



Computer Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion AMIGA Games  
Kennwort: Gunship 2000  
Isarstraße 32  
90451 Nürnberg

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

Seite: \_\_\_\_\_ Poster: Ausgabe \_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_  
Straße, Hausnummer

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

grammierteams wettmachte, das das Spiel endgültig fertigstellte. Soweit, so gut. Die Qualität des Spiels stieg sogar noch einmal deutlich an, was wir mit der nachträglichen Vergabe von 84% als Gesamtwertung honorieren wollen. Zur Feier des Tages spendiert man gleich fünfmal Gunship 2000, dazu gibt es noch jeweils dreimal Ancient Art Of War und B17 Flying Fortress. Wenn Ihr was gewinnen wollt, dann nennt uns die Seitenzahl, auf welcher der Test in der Ausgabe 12/92 war, und in welcher Ausgabe wir Euch das Prachtposter präsentieren konnten. Schickt eine Postkarte mit nachfolgendem Abschnitt bis spätestens 18.8. an nebestehende Adresse.



FACHZEITSCHRIFT FÜR JEDEN AMIGA

# AMIGA plus 8-93

DM 9,90 - 9,90  
 € 1,90 - 1,90  
 NR. 20  
 NR. 120  
 1993

## KARTEN POWER

- LAN-Router
- HydraNet
- Piccolo
- VLab
- Scan Doubler

**TEST:**

- Art Expression
- Emploit
- HP Scanjet
- Real 3D
- clariSSA
- 6 CD-ROM-Laufwerke

**TEXTVERARBEITUNG**

- Dreikampft Amatorre, Finalcopy II
- MaxonWord
- Tips fürs Studium
- Fehlersuche ganz einfach

**POWERFONTS**  
 Text in 3D-Objekte wandeln  
 DCC-DELUXE  
 (Vollversion) Oberfläche für  
 DICE-C-Compiler  
 MAINACTOR  
 Animations-Software

**COMPOSCAPE ERHÄLTET  
 SPIELKONSOLE  
 AMIGA CD 32**

**POWER FONTS** • **STUDIEN BLISS** • **PER CONTROL** • **MAC PLUS** • **BRUSH MOUSE** • **IMAGE MASTER**

## Die Highlights der AMIGA plus 8-93

Das Amiga-Anwender-Magazin wartet in der aktuellen Ausgabe, die derzeit im Handel erhältlich ist, mit einigen interessanten Themen auf.

- Schlimme Gerüchte rasen durch die Computernetze: AMIGA plus reiste in die USA und enthüllt die Lage von Commodore.
- Premiere: Commodore präsentiert die neue Spielkonsole Amiga CD<sup>32</sup>. AMIGA plus war ebenso wie AMIGA Games bei der Vorstellung dabei und bringt alle Daten.
- In kritischen Tests lesen Sie, wie gut der Macintosh-Emulator Emplant ist und was das neue Real 3D wirklich kann. Außerdem im Test: die Grafikkarte Piccolo, 6 CD-ROM Laufwerke, Art Expression, HP Scannjet, clariSSA, VLAB.
- Textverarbeitung heißt der Schwerpunkt: 6 Programme im Vergleich.
- Preiswerte Programme finden sich im umfangreichen PD-Teil, z. B. 23000 PD-Disks auf 2 CDs, SuperDark und MainActor.
- Kurse und Workshops zeigen, wie man mehr aus seinen Amiga herausholt: z. B. Disketten reparieren, Workbench 3.0, Spielgrafik zeichnen, viele Tips
- Das Plus der AMIGA plus: Die Software. Diesmal auf Diskette ein Demo zu Powerfonts, mit dem man Schrift in 3D-Objekte verwandelt, die Shareware MainActor, ein modulares Animationssystem und DCC Deluxe II professional, die grafische Benutzeroberfläche für den DICE-C-Compiler.

YOJOE!

**YO! JOE!**

**ECHT COOL MANN!  
 UNS GIBT ES ALS  
 BÜGELBILD IN  
 JEDEM SPIEL.**

SCREENSHOTS  
 ZEIGEN AMIGA  
 VERSION

Black Sect ist ein Geheimbund, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Welt zu unterwerfen. Graf Cosimo, Meanotaurus, Marcos Cane, Sheeboo und deren geistiger Führer, Professor X, sind alle miteinander niederträchtige Schurken, die auch ihre Großmutter verkaufen würden. Begleite Joe und Nat durch 6 riesige Level mit hunderten von Gegnern. Entdecke Geheimräume und versteckte Extras, um in einem wilden Showdown dem Oberschurken Professor X zu zeigen, wo der Hammer hängt.

Yo! Joe! gibt es für Amiga und MS-DOS PC. Ihr könnt alleine oder zu zweit spielen. Joe und Nat können mit 6 verschiedenen Waffen kämpfen. Auf eurem Weg zum Obernotz werdet Ihr von 9 heißen Songs begleitet.

Na Leute - alles klar?

im Vertrieb von:

- Leisuresoft GmbH (02383) 690
- Profisoft GmbH (0541) 12 20 65
- Rushware GmbH (02131) 60 70
- Kingsoft GmbH (0241) 15 20 51
- News Software GmbH (0211) 67 62 01



Viele Leute rätseln, wie denn wohl eine Ausgabe der AMIGA Games entsteht. Herrscht hier der große Diktator, der seine Sklaven täglich peitscht und im Kerker einsperrt? Oder wird hier in schönster Team-Arbeit eine Ausgabe des Magazins erarbeitet? Eher letzteres von beiden, denn wenn eine Person ausfällt, bricht das ganze System zusammen. Doch verfolgen wir nun das Entstehen einer Ausgabe von Anfang an, praktischerweise anhand der Ausgabe 8, die Euch gerade vorliegt. Hans Ippisch, der Leitende Redakteur, hat die nette Aufgabe, den Sack voller Flöhe, auch Freie Mitarbeiter genannt, zu hüten. Schon Anfang Juni traf ein Päckchen von Electronic Arts ein, das überraschenderweise die Amiga-Version von Syndicate enthielt. Markus war als erster zur Stelle und lieferte uns nach vier Tagen denn Mega-Testbericht. Somit stand von Anfang an das Spiel des Monats fest. Die restlichen Spiele verteilte Hans schön brav an die weiteren Mitarbeiter namens Lutz, Tobias, Wolfgang, Martin, Karl Heinz und Thorsten, womit der Testteil recht passabel gefüllt werden konnte. Es trafen übrigens einige Spiele mehr ein, die wir Euch in der nächsten Ausgabe vorstellen werden. Rainer Rosshirt lieferte zuverlässig, wie immer, einen Tag nach Redaktionsschluß seine Mailbox und die PD-Corner ab. Timothy Wilkins, der English-Man unserer Redaktion, besorgte einen brandaktuellen Report

**Eine Weltpremiere! Nachdem wir schon lange von diversen Lesern angefleht wurden, präsentieren wir Euch nun erstmalig fast das gesamte AMIGA Games-Team und verraten Euch, wie es in der Redaktion zugeht.**  
 Von Hans Ippisch

## DAS AMIGA GAMES-TEAM



**Hans Ippisch**, der Leitende Redakteur, opfert für die AMIGA Games seine letzten Nerven-Reserven. Meist liegt das ganze Material bei ihm zu Hause in Bamberg. Dieses ungläubige Lächeln entfleuchte ihm, als man ihm mitteilte, er hätte bald noch mehr zu tun, womit sich seine Lebenserwartung um weitere zehn Jahre verringerte.



**Lutz Mahle**, stolzer Familienvater, ist der Mann für die dunklen Fälle der Spielegeschichte. Entweder handelt es sich dabei um die fürchterlichsten Manager-Games oder Rollenspiele in den tiefsten Dungeons. Seit neuestem liefert er seine Texte doch tatsächlich im PC-Format, schließlich nennt er einen PC sein Eigen. Abstrus, genauso wie seine Vorliebe für Heavy Metal-Musik, die den Haarwuchs fördert.



**Tobias Berger**, Vorzeige-Mitglied des Nürnberger Polo GT-Clubs, prügelt sich nur allzu gerne. Mit Spannung erwartete er damals Street Fighter II und Body Blows und verschwand schneller in den Spielen, als ihm GT sagen konnte. Anderen Actionspektakeln ist er auch sonst nicht abgeneigt. Hauptsache die Anleitung ist kurz. Die Returns in den Texten bleiben jedoch!



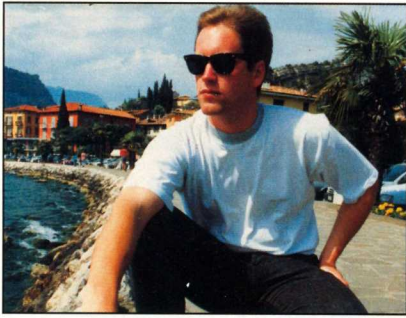
**Wolfgang Dietsch** ist der letzte Neuzugang unserer Testergarde. Seit seinem Beitritt hat sich bei ihm allerhand geändert, um nicht zu sagen, daß er für immer gebunden ist. Nein, nein, er muß nicht die nächsten dreihundert Spiele testen, er ist doch tatsächlich in den Bund der Ehe eingetreten. Seitdem beschäftigt er sich lieber mit anspruchsvolleren Spielen.....



**Martin Klaus** scheint gerne zu fliegen. Oh nein, nicht aus dem AMIGA Games Team. Er ist der einzige Mann, der in der Lage ist, eine Flugsimulation auf Herz und Nieren zu prüfen. Meist kommen seine Artikel ein bißchen zu spät, dafür sind sie auch ein bißchen zu lange. Aufenthalt in den Südstaaten ist er auch nicht abgeneigt.

## ? Kurz nachgefragt bei: Amiga Games

von Silly Putty 2, während Oliver Menne die besten Tips & Tricks sichtete. Um den Rest kümmerte sich wiederum Hans. Er schaffte Entwicklungstagebücher von Grafgold und Team 17 an, verpflichtete Rudi Stemmer zur Pop Tops-Rubrik, erweiterte die Club Work-Reihe und besuchte Commodore Magazine in München, wo die neue Amiga-Konsole vorgestellt wurde. Am Ende hatte er noch die Aufgabe, das Material zu sammeln und so aufzubereiten, daß das Layout-Team mit Simon, Hansgeorg, Dieter, Michael und Bildredakteur Michael innerhalb von vier Tagen die Seiten gestalten konnte. Schöne BUs (Bildunterschriften) und ein Anzeigenplan mußten auch noch gefunden werden. Schließlich wollen Thorsten 'Dolph' Szameit und das Vektor-Team um die Herren Diemers und Kammer die verkauften Anzeigen gut plaziert wissen. Dann wurden alle Filme in ein Päckchen gelegt und nach England zu Paul Richter geschickt, der die Farböpfe anrührte und für den guten Druck sorgte. Roland Bollendorf dirigierte schließlich den Vertrieb. Die beiden Christians werfen natürlich auf das ganze Vorgehen ein wachsaues Äugchen, womit ich meinen Kopf noch einmal aus der Schlinge ziehen konnte (Vergiß deinen Brötchengeber, dann vergißt er dein Gehalt!). Ups, Steffi kümmert sich um die Eigenanzeigen, Arthur steht hilfreich zur Seite und Katja versprüht blondes Wundermittel (Vergiß Steffi & Katja, dann nimm die Hände in die Beine, oder wie war das?).



**Markus Geltenpoth**, ein Mann, tausend Frauen, ups, Mädels, Ihr könnt aufatmen! Der Sunnyboy unserer Redaktion scheint endlich fest gebunden zu sein, schließlich ist er schon sieben Wochen mit seiner Freundin zusammen. Ansonsten beschäftigt er sich mit allem, was Spaß macht. Wann gehen wir das nächste Mal weg?



**Rainer Rosshirt**, das große Phänomen. Existiert er nun wirklich, oder ist er nur ein süßer Alptraum? Tja, dieses Rätsel wollen wir Euch nun lassen. Gerüchte erzählen von einem nikotin- und koffeinabhängigem Woodstock-Freak, der wild seine Postfächer durchwühlt und ab und zu ein Schluchzen von sich gibt.



**Michael Erlwein**, das Stimmungsmännchen unserer Redaktion. Er macht nicht nur die Bilder und versucht, alle Rechtschreibfehler zu finden, sondern testet auch noch ausgesprochen gerne. Bist Du traurig und allein, geh´ zu Early, er hilft Dir heim! Dabei gehört er zu den meistbelasteten Mitarbeitern des Verlags! Immer diese Wochenenden!



**Oliver 'Hast Du Feuer?'** Menne kümmert sich um Eure Tips & Tricks. Es ist nicht gerade einfach, die uralten Tips von brandaktuellen Hits auszuortieren. Mit dem kürzlich bestandenen Abitur bringt er jedoch die besten Voraussetzungen für die Arbeit an der Front mit. Trotz beachtlichen Körperbaus wird er für die Landesverteidigung wohl nicht sorgen können.



**AMIGA** Versand erfolgt per Nachnahme ab 9,-

**JUDGMENT DAY**

Fordern Sie unsere Preisliste an. Händleranfragen erwünscht!!

**Tel.: 0773 1/22058 Fax.: 0773 1/53959**

UNSER GEWINNSPIEL LÄUFT IMMER NOCH **153959**



TITEL	PREIS	TITEL	PREIS	TITEL	PREIS	TITEL	PREIS
1989	63,90	JIM POWER	49,90	1889	85,90	<b>HARDWARECORNER</b>	
ABANDONED PLACES 2	39,90	JOE & MAC	49,90	DELUXE PAINT IV	199,90	AMIGA 1200	849,00
ADAMMS FAMILY	46,90	JOHN MADDEN FOOTBALL	33,90	NIEL MANSELL	39,90	AMIGA 1200 MIT ZOOUL/1200	
ALLEN BREED SPECIAL EDITION	23,90	JONATHAN	74,90	SLEEP WALKER	74,90	ODER TROLLS/1200	898,00
AQUATIC GAMES	32,90	KOB	32,90	TROLLS	49,90	AMIGA 4000/30+DELUXE PAINT IV	
ARABIAN NIGHTS	46,90	LEGEND OF KYRANDIA	59,90	ISHAR	99,90	AMIGA 4000/40+DELUXE PAINT IV	2299,00
ARCHER MC LEAN POOL BILLIARD	46,90	LEMMINGS DOPPELPACK	39,90	TRANSARCTICA	39,90	AMIGA 4000/40+DELUXE PAINT IV	3798,00
ASSASSIN	46,90	LEMMINGS II	51,90	WHALES VOYAGE	64,90		
B-17 FLYING FORTRESS	63,90	LIONHEART	47,90	ZOOUL	49,90		
BATTLE ISLE DATA DISK STAND ALONE	63,90	LOTUS-THE FINAL CHALLENGE	49,90	ZOOUL	49,90		
BATTLE TEAM	63,90	LURE OF TEMPTRESS	49,90	ZOOUL	49,90		
B.C. KID	49,90	MAGIC POCKETS	49,90	ZOOUL	49,90		
BEAVERS	43,90	MORPH	64,90	ZOOUL	49,90		
BIRDS OF PREY	64,90	NAPOLEONICS	64,90	ZOOUL	49,90		
BITMAP BROTHERS COLLECTION	46,90	FINBALL DREAMS	44,90				
BODY BLOWS	49,90	FINBALL DREAMS	49,90				
CHAOS ENGINE	42,90	FINBALL FANTASIES	49,90				
CHUCK ROCK II	46,90	POPULOUS II PLUS	63,90				
CIVILISATION	49,90	PROJECT X	24,90				
COMBAT CLASSICS	39,90	RUSH OVER	49,90				
CREATURES	46,90	RAILROAD TYCOON	73,90				
CURSE OF ENCHANTIA	59,90	RED ZONE	49,90				
DAS SCHWARZE AUGE	46,90	RISKY WOODS	59,90				
DELUXE PAINT IV 4.1	185,90	ROAD RASH	32,90				
DESERT STRIKE	32,90	SABRE TEAM	32,90				
DUNCEMASTER & CHAOS STRIKES BACK	39,90	SENSIBLE SOCCER 92/93	42,90				
DYNABLASTER	59,90	SHADOW OF THE BEAST 3	32,90				
EPIC	39,90	SILENT SERVICE II	69,90				
ERHOCKEY MANAGER	39,90	SIM EARTH	68,90				
FANTASTIC WORLDS	69,90	SLEEP WALKER	39,90				
FIRE AND ICE	46,90	SPACE LEGENDS	39,90				
FORMULA ONE GRAND PRIX	46,90	STREET FIGHTER II	47,90				
GLOBAL GLADIATORS	46,90	SUPER FRIG	69,90				
GOBLINS	51,90	SYNDICATE	49,90				
GOBLINS 2	49,90	TRANSARCTICA	49,90				
HANNIBAL	54,90	VRINCS	49,90				
HEXUMA	69,90	WALKER	59,90				
HISTORY LINE 1914-1918	74,90	WAR IN THE GULF	54,90				
HUNK	49,90	WHALES VOYAGE	64,90				
HUMANS	49,90	WEEN	53,90				
HUMANS RACE DATA DISK	49,90	ZOOUL	49,90				
HUMANS RACE STAND ALONE	49,90						
ISHAR	49,90						
ISHAR II	49,90						

Lothar Matthäus

# Das Torminator-Spiel

Wer sich in den letzten paar Monaten etwas eingehender mit der deutschen Fachpresse beschäftigt hat, dem sind sicherlich die halbseitigen Schwarzweiß-Anzeigen der Firma Bomico aufgefallen, die mit dem Konterfei eines der erfolgreichsten und populärsten Fußballer Europas versehen wurden: Lothar Matthäus. Ein Name der im Regelfall für fußballerische Perfektion steht, was auch den Lizenz-Brokern im Hause Ocean nicht entgangen zu sein scheint.

Am runden Tisch ausgehandelt, war Ocean um eine Top-Lizenz reicher und der Kapitän des FC Bayern München hat sicherlich auch kein Verlustgeschäft gemacht. Die Verträge sind unterzeichnet, die Welt wartet gespannt auf das Spiel. Noch sind die Spekulationen offen, Wetten werden noch angenommen: Großer Name, großes Spiel?

Auf jeden Fall ist es uns, dank des unermüdbaren Einsatzes von

tor Bomico arbeitet, gelungen, bereits im Vorfeld einige der wichtigsten Informationen zum Spiel zusammenzutragen.

Basis zu "Lothar Matthäus - Die interaktive Fußballsimulation" ist das Ocean-Produkt "The F.A. Premier League Football". Für den deutschen Markt wurden allerdings einige wesentliche Änderungen vorgenommen.

So finden wir hier alle 18 Bundesliga-Mann-

schaften der aktuellen Saison (1993/94) in unseren Auswahlmenüs wieder. Wer sich hier behauptet haben sollte, dem steht es dann offen, sich auf internationalem Parkett gegen die Soccer-Elite Europas zu behaupten.

Des weiteren sollten eine Reihe äußerer Rahmenbedingungen zur Steigerung der Realitätsnähe beitragen. Dazu zählen unter anderem die wechselnden Windrichtungen, die verschiedenen Bodenverhältnisse sowie die Ani-

mationen der Stadion-Kulisse inklusive ihrer Soundunterma-

lung. Der Ein-Spieler-Modus läßt sich in zehn Schwierigkeitsgrade unterteilen, die jeweils frei wählbar sind. Der Spielverlauf läßt sich dann aus zwei verschiedenen Blickwinkeln verfolgen. Zum einen aus der für dieses Genre typischen Vogelperspektive, zum anderen auf Wunsch aus der Seitenansicht. Des weiteren findet der Spieler Optionen zur exakten



Lothar Matthäus versuchte sich anlässlich der Präsentation des Spiels in München an seinen ersten Pixeltoren.



Thorsten Szameitat (links), der PR-Manager unserer Hauses, überragt wieder einmal alle, sogar Lothar Matthäus und Bomico-Geschäftsführer Adi Boiko.





Verbrecherjagd per Iconklick

# Syndic

SPIEL DES MONATS

August

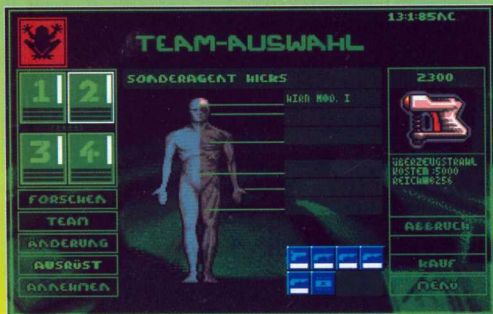
1993

Wird unsere Zukunft wirklich so kalt und brutal wie es sich BULLFROG vorstellt? Werden wir alle steuer- und berechenbare Individuen? Nach Populous und Powermonger das endgültige Spiel, das die Leistungsfähigkeit des Amigas bis an die Grenzen ausreizt!

## DIE STORY

Wir befinden uns in einer hoffentlich noch fernen Zukunft. Die Welt wird inoffiziell nur noch vom Kapitalismus regiert. Kleine Firmen wurden von immer größer werdenden Gesellschaften geschluckt. Sogar ganze Länd-

ereien wurden von Großkonzernen aufgekauft. All die Bestrebungen dieser verbleibenden Konzerne haben nur noch den einen Sinn: Die Macht über die Welt mit Hilfe der Wirtschaft an sich zu reißen. Und hierfür ist den Bossen jedes Mittel recht. Dann, eines Tages entwickelte eine europäische



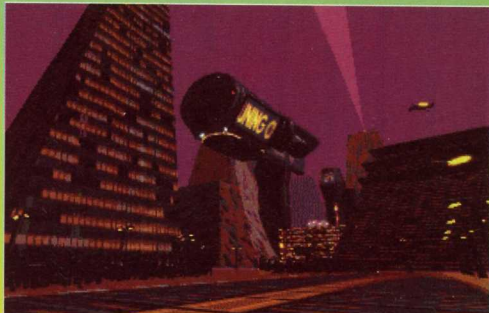
# Zeits

Gesellschaft DEN CHIP. Eingesetzt im Nacken einer Person, kann er die Gefühle und Eindrücke eines jeden verändern. Die Droge der Zukunft war erfunden! Wenn Du statt Regen die Sonne sehen wolltest oder anstatt der tristen Betonklötze schöne Häuser mit Vorgärten, alles konnte Deinem Gehirn vorgegaukelt werden. Die Welt war für einen Chipträger wieder in Ordnung. Doch einige gerissene Syndikate mißbrauchten diese Technologie. Durch Manipulation des Chips konnten sie auch die Bevölkerung kontrollieren. So entbrannte ein weltweiter Kampf der führenden Syndikate um den Chip und dessen Einfluß auf die Menschheit. Cyborgs, Wesen halb Mensch halb Roboter, wurden losgeschickt um die abhängige Bevölkerung

mittels Überdungsstrahlen von ihrer Einstellung zu überzeugen. Gegerische Menschen und Cyborgs, die sich nicht überreden lassen, werden eliminiert.

## DAS INTRO

Ein kurzer 3D-Einleitungsfilm versetzt Dich in die Atmosphäre einer übertechnisierten Zukunft aus Beton und Computern. Du erlebst einen der üblichen Aufträge hautnah mit. Begleitet von packender Hintergrundmusik nimmst Du einen Gefangenen und läßt ihn im Hauptquartier mit dem Leonardogerät zum Cyborg machen. Du erfährst die Kälte und Dir läuft ein kalter Schauer den Rücken hinunter bei dem Gedan-



## - 1 A SOFT -

Jede 1 A SOFT DISK 4,00 DM

Fördern Sie unsern Info an Bestellanfrage Fund um die Uhr  
Katalogdisketten 5,00 DM incl. Spiel und Viruskiller  
Versand per NN 8,00 DM Vorkasse 9,00 DM

01. WZZY'S QUEST Action Spiel 1 MB	16. DATENBANK Daten verwalten	44. CHINA CHALLENGE II Verstecktes	73. ZERO offiz. Action Rollenspiel
02. TEXT Textverarbeitung	18. HAUSHALTBUCH Verwalten Konten	45. MIBELLE COMMAND Action Spiel	74. DRAGON CAVE Action Spiel (1 MB)
03. SYS Spiel mit 52 Levels	19. RISK Action Spiel	47. C64 EMULATOR Emuliert den C64	75. WERNER das Spiel
04. DISK SOFF III Simulation	20. GALACTIC WORM Spiel	49. BUNDESLIGA Action Spiel	77. TUMBLER STREET Action Spiel (1 MB)
05. VIDEOGATE Simulation	21. MEGAFIGHT Kampft der Roboter	50. MOONBASE Weltraum Spiel	81. ISAT Spieldisk
06. DRUCKER TOOLS braucht man	22. BLACK JACK Karten Simulation	51. SCHACH Kartenspiel	87. ASTRO lock in die Sterne
07. STAR TRIK Action Spiel 2 disk	23. DOWNHILL Action Simulation	52. KNIEFL Action Simulation	89. ERDKUNDE Action Spiel
08. DILLARD Simulation	25. DRIP Puzzle/Schichtspiel	54. SCHREIBKURS Schreibkurs	97. MÜHLE Stilles Multiple Programm
09. GAO DISK Lernprogramm	26. LABELPANT Lernen malen u. drucken	56. ROAD ROUTE Lernen malen u. drucken	98. DAME Brettspiel
10. PLATTEN U CD Lernen	27. THE DEATH Action Spiel	57. TOEMOY Action Spiel	100. AMIGA KURS Anwender zweiseitig
11. MANDEL MOUNTAINS Lernspiel	31. WIZZED 49 SOUND Musik selber machen 2 disk	58. GÄLBERVOGEL Action Spiel	107. RICHTFRÄNKE für Schüler
12. GELOPPEL AUTOMAT Lernspiel	34. DE LUKE HAMBURGER Lernspiel	60. MASTER VIRUS KILLER Virusentferner	110. IRRSIS welken sie selbst verkauft
13. VIRUS DISK Action Spiel	35. IMPERIM Lernspiel	63. TEXTDIX Textverarbeitung	116. AMIGA KURS für den Amiga 2048
14. COPY DIX Lernspiel	37. ATLANTIS Action Spiel	65. PASWORT Lernspiel	120. EVIL TOWER Action Spiel
15. RETURN TO EARTH Action Spiel	41. MEGABALL Vorsicht macht Glück	68. DENKSPIELE Kognitive Denkspiele 6d	124. DISK REPARATUR Disketten reparieren

<b>AMIGA</b> Endlich ein aktuelles Werk, das Top-Informationen über die AMIGA 500er-Reihe liefert. Auch für Fortgeschrittene ist dieses Buch ein unentbehrliches Nachschlagewerk. Aktuelle Auflage mit Diskette nur <b>49,00 DM</b>	<b>AMIGA DER EINSTIGE</b> Jedes dieser 816 Seiten Werk für einen optimalen Einstieg notwendig ist. Endlich ein Werk, das sämtliche Bereiche des Amiga (Datei, Sound oder Anwendungen) mittels viele Übungsfragen und fünf nützlichen Programmen 400 Seiten Top-Informationen Der Hit für Einsteiger nur <b>49,00 DM</b>	<b>Speichererweiterungen</b> 812 kb für 500 intern <b>69,00 DM</b> 2 MB für 500 intern <b>239,00 DM</b> 1 MB für Amiga intern <b>97,00 DM</b> 1 MB für 500 intern <b>119,00 DM</b> Netzfür Amiga 500/500+ <b>96,00 DM</b>
--	--	--

LEERDISKETTEN : 3,5" 2 DD 10 Stück **6,30 DM** 50 Stück **40,00 DM** 100 Stück **77,00 DM**

<b>PUBLIC DOMAIN SERIEN</b>	<b>LAUFWERKE</b>	<b>1 A SOFTPAKETE DER SPITZENKLASSE</b>
AMICA 1 - 83 AmigaVid 1 - 240 KONTS 1 - 4 FROTH 1 - 880 FROTH 2 - 220 KICKSTART 1 - 550 TIME 1 - 160 TIME SPECIAL 1 - 3 TUPHU 1 - 280 ANTARES 1 - 49 CACTUS 1 - 48 GASX 1 - 240 T.B.A 3 - 69 Liefer PO 1,80 DM ab 100 Stück 1,70 DM	3,5" extern nur 138,00 DM 3,5" intern 2000 139,00 DM 3,5" extern 500 129,00 DM 5,25" extern nur 169,00 DM <b>Datenlabel C64 - AMIGA</b> Mit diesem Label können sie die 1544 Floppy am Amiga anschauen und software nur <b>26,00 DM</b> <b>Neu überträgt II Neu</b> überträgt Englische Anwendungen 40 Driftcode, 100 Disketten Handbuch nur <b>39,00 DM</b>	sound pack 8 Disk <b>36,00 DM</b> 10 gdtz Spiel 12 Disk <b>40,00 DM</b> amerikaner pack 8 Disk <b>45,00 DM</b> super pack 8 Disk <b>20,00 DM</b> paket mit 100 Superpakete <b>30,00 DM</b> <b>1 A SUPER PAKET</b> paket mit 100 Superpakete <b>79,00 DM</b> <b>1 A STEUER 92</b> das neue Steuerprogramm Mit diesem Programm können Sie auf einfache Weise ihre komplette Lohn- und Lohnverrechnung 1992 erstellen Mit Druckfunktion Einführung Preis nur <b>49,00 DM</b> <b>1 A WIKENBCH</b> mit allen Programmen 25 Textverarbeitungsprogramme, 1000 Mixer, Kopierprogramme und vieles mehr nur <b>19,90 DM</b>

# Jaysont

### War in the Gulf

dt

**79.90**

- 4D Sport Boxing \*\* 19.90
- Abend.Places dt 29.90
- Airbus 320 dt 79.90
- Agency 29.90
- Alienbreed 92 24.90
- apiplya \*\* 19.90
- Bane o.C.Forge dt 29.90
- Battlehawk 1942 29.90
- Blue Max/Aces \*\* 39.90
- Blues Brothers \*\* 19.90
- Chuck Rock 2 \*\* 34.90
- Demons Winter \*\* 19.90
- Deuterios 29.90
- Dragonstrike \*\* 19.90
- F 19 Stealth Fighter \*\* 39.90
- Future Wars \*\* 29.90
- Humans 39.90
- Imperium \*\* 29.90
- Inv 3 dt 79.90
- KBG dt 39.90
- Leander 29.90
- Lure o.Kyrand dt 39.90
- Lotus Turbo 1 24.90
- Lure o.Tremptz dt 29.90
- M1 Tank Platoon \*\* 39.90
- Man. Mansion engl. 29.90

### Traps n Treasures

\*\*

**69.90**

- Megalomania 19.90
- Might&Magic 2 29.90
- Nicky Boom \*\* 34.90
- Oper. Stealth \*\* 34.90
- Pirates \*\* 30.90
- Prince o.Persia 24.90
- Rick Dangerous 2 24.90
- Secret.o.Silverblade 29.90
- Sensible Soccer \*\* 39.90
- Shadow o. Beast 3 29.90
- Space Quest 1 \*\* 29.90
- Striker Manager \*\* 29.90
- Striker Soccer \*\* 19.90
- Tennis Cup 2 \*\* 34.90
- Trolls \*\* 29.90
- Ultima 5 29.90
- Ugh 29.90
- Vision dt 29.90
- Wen \*\* 49.90
- Wing Commander 29.90
- Wing Commander dt 49.90
- Zak Mc Kraken \*\* 39.90

Nur solange Vorrat reicht  
Fragt bei uns nach,  
wir haben immer wieder  
neue Angebote für Sie

**HÄNDLERANFRAGEN  
ERWUNSCHT**

## Syndicate

dt

**69.90**

VERSAND: DÜRENER STR. 394 50935 KÖLN 41 0221/4301047-49 FAX 0221/4302157  
50939 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566 50676 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526  
53111 Bonn, Münster Str. 11, 0228/659726 40211 D'dorf 1, Pempelforterstr. 47, 0211/364445  
60311 Frankfurt 1, Fahrgasse 87, 069/280170, 52062 Aachen, Blöndel Str. 10, Tel.Nr. bitte nachfragen  
Sicherheitsverpackung 2,50 DM \*Vorkaufbindung\* dt. Anfertigung, Fertigung, Preisänderungen bleiben uns vorbehalten



**Die Pistole:** Großkalibrige Handfeuerwaffe: Kostenlose Ausrüstung aller Agenten.



**Das Gewehr:** Stark streuende Pump-Action, gut für den Nahkampf.



**Das Überredungsgerät:** Es kann alle Personen überreden, aber: Du mußt erst 16 Passanten überreden haben, bevor Du einen Polizisten überzeugen kannst, und 32 Passanten bevor Du einen Feindagenten runkriegtst.



**Das Weitschußgewehr:** Zielgenau auf große Entfernung, dafür nur Einzelschuß.



**Die MP:** 9mm Uzi Schnellfeuerwaffe.



**Der Flammenwerfer:** Gute, sehr zerstörerische Nahkampfwaffe.



**Minigewehr:** Motorbetriebenes Maschinengewehr, leider sehr schwer.



**Lasergewehr:** Weitreichende, zielgenaue Waffe.



**Gauggewehr:** Kleiner tragbarer Raketenwerfer.



**Access Card:** Plastikkarte, die den Zugang zu verbotenen Räumen ermöglicht.



**Auto Mapper:** Mit ihm kann man einen Überblick über die gesamte Stadt bekommen.



**Scanner:** Durch ihn erscheinen die Personen farbig verschieden auf dem großen Scanner.



**Zeitbombe:** Einmal gelegt bleibt nur noch eins: Rennen!



**MediKit:** Angeschlagene und verletzte Agenten können so im Kampf geheilt werden.



**Energieschild:** Dieser Schild beschützt den Träger vor allen Projektilen. Er hält aber nicht sehr lange an.

ken, daß Du jetzt auf Dich allein gestellt bist, allein gegen alle!

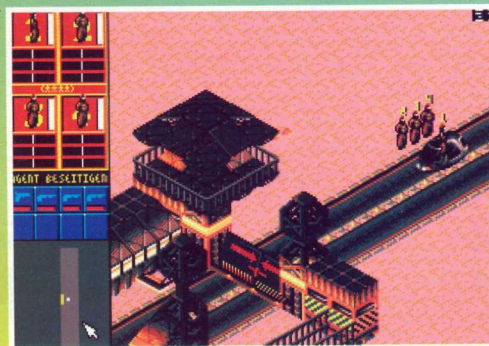
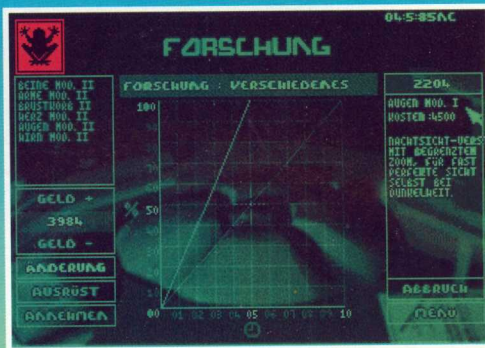
## DAS GAMEPLAY

Im Hauptmenü stehen Dir folgende Möglichkeiten offen:

1. Du kannst Dir einen Firmennamen mit aus einer Palette wählbaren Firmenzeichen auswählen.
2. Du kannst das Spiel mit den gespeicherten Einstellungen starten.
3. Du kannst ein vorher gespeichertes Spiel fortsetzen.

Jetzt gelangst Du zu einer Risiko-ähnlichen Weltkarte. Hier suchst Du Dir einen Einsatzort aus, in dem Du den gestellten Auftrag erfüllen möchtest. Als Ein-

**Bullfrog ist  
 tatsächlich in der  
 Lage, sich selbst zu  
 übertreffen.  
 Gratulation!**

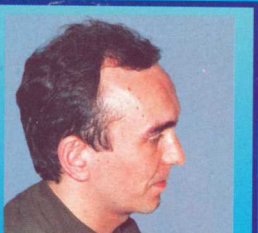




## Der Entwickler spricht:

Peter Molyneux, der Producer, erzählt aus der Entstehungsgeschichte von Syndicate.

"In Populous haben wir eine ganze Welt simuliert, in Powermonger ein Land, in Syndicate simulieren wir nun eine Stadt. Und dies ist wirklich nicht einfach, denn je mehr Details man reinpackt, um so mehr Probleme bekommt man. Beispielsweise müssen sogar einfache Sachen wie das Überqueren von Straßen einiger Personen designt werden. Tatsächlich ist alleine dieser Programmteil von Sean riesig. Das Design sollte dem Spieler die Freiheit lassen, das zu tun, was er gerade will. Man kann auf einen Baum schießen und es wird etwas passieren, egal ob es für das Spiel relevant ist oder nicht. Syndicate bietet mehr Grafik, Sound und Design als alle vorherigen Bullfrog-Spiele zusammen. Ich hoffe, es gefällt Euch!"



Die Mission ist somit erledigt. Jetzt gehört dieses Land auch zu Deinem Einflußgebiet. Um mehr Geld für Forschung und Ausrüstung ausgeben zu können, kann in jedem Land ein eigener Steuersatz veranschlagt werden. Man sollte nur nicht übertreiben, denn sonst wird die Bevölkerung unzufrieden und es kommt zu Aufständen.

## GRAFIK & SOUND

Die vielfach bewegte 3D-Grafik ist unübertroffen. Alles bewegt sich ähnlich wie bei Sim City, nur dreidimensional und ausgearbeitet bis ins kleinste Detail. Man kann männliche und weibliche Passanten genauso unterscheiden wie Polizisten oder Feindagenten. Nachteilig ist zwar, daß man in die Häuser nicht hineinsehen kann, aber der Scanner in der unteren linken Ecke des Bildschirms gibt einem hinreichend Information über Personen in Gebäuden. Das Spiel wäre auch zu unübersichtlich geworden, wenn dies auch noch detailliert dargestellt worden wäre. Die Geräusche, die man vernimmt, kann man gut identifizieren und sie passen vortrefflich zu den benutzten Waffen, schreienden Personen oder summenden Autos.

satzorte können aber nur benachbarte Länder gewählt werden.

Nachdem Du Dir die Anweisungen genau eingepreßt hast, kannst Du Dir noch Zusatzinformation erkaufen. Dies ist vor allem bei schwierigeren Aufträgen von großem Nutzen, da Du dadurch erfährst, mit wievielen Gegnern Du es zu tun hast und welche Taktik anzuraten ist.

Wenn das erledigt ist, kommst Du in einen rollenspiellähnlichen Teil des Games. Aus einer Mannschaft von anfangs acht Cyborgs wählst Du bis zu vier aus, die diesen Auftrag erfüllen sollen. Du kannst sie mit Waffen ausstatten, soweit es Dein Kontostand zuläßt. Um später noch wirkungsvollere Waffen benutzen zu können, ist es anzuraten, auch in die Forschung etwas Geld zu stecken. Nun erreichst Du den Actionpart und damit den eigentlichen Teil des Spiels.

Schräg von oben siehst Du eine dreidimensionale Stadt, in der sich alles bewegt. Passanten laufen die Straßen auf und ab, Autos surren leise an Dir vorbei und bleiben an schwebenden Ampeln bei Rot stehen. Ja sogar die Lichtreklame wechselt ihre Anzeige in Echtzeit! Vor Dir am Boden stehen Deine vier Cyborgs, bereit zum Einsatz! Du kannst mit Deiner Vogelperspektive nun über die ganze Stadt gleiten, solltest aber Deine Mannen nicht zu lange unbeaufsichtigt lassen. Denn falls sie angegriffen werden, hängt es von Deiner Reaktion ab, ob sie überleben oder nicht! Du kannst sie einzeln oder zusammen überall hinlaufen lassen um Du willst,

kannst Passanten überreden Dir zu folgen, sie unbeachtet lassen oder erschießen. Alles bleibt Dir selbst überlassen. Wenn Du genügend Anhänger gefunden hast, kannst Du sogar Polizisten und feindliche Agenten überreden. Diese kannst Du dann beim nächsten Einsatz in Dein Team übernehmen. Nachdem Du Deinen Auftrag, beispielsweise das Überreden von Wissenschaftlern oder das Säubern einer Stadt von feindlichen Agenten, erfüllt hast, kehrst Du zu Deinem Ausgangspunkt zurück.

(mg)

### comment

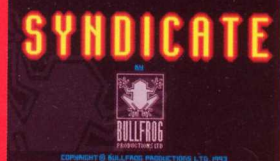
Bullfrog hat sich mit Syndicate mal wieder selbst übertroffen. Nachdem sie in Populous eine ganze Welt simulierten, in Powermonger ein Land, stellen sie in Syndicate eine Stadt mit allen Einzelheiten dar. Es fehlt an nichts. Diese Vollkommenheit und die freie Beweglichkeit der Charaktere vermittelt einem das Gefühl, mal nicht nach der Schnauze des Programmierers tanzen zu müssen, sondern den Spielablauf selbst in die Hand nehmen zu können, und dies aber mit sofortigem und ersichtlichem Einfluß auf die Umwelt. Meiner Meinung nach ein Spiel, das von der Spielidee und von der Grafik her so schnell nicht übertroffen werden kann! Bravo Bullfrog, weiter so!

Markus

### comment

Meine Erwartungshaltung war hoch. Konnte Bullfrog auf die beiden Vorgängerspiele tatsächlich noch etwas draufsetzen? Würde man es merken, daß es sich bei Syndicate um eine PC-Erstentwicklung handelt? Beide Fragen kann ich mit ja beantworten. Das Spielprinzip ist absolut innovativ und bislang einzigartig. Selten wurde ein Spiel mit soviel Details vollgepackt. Leider wurde die technische Seite etwas vernachlässigt, denn das Scrolling und die Farbramut wirken etwas mager. Nichtsdestotrotz der Tip für jeden Amiga-Freak.

Hans



**Hersteller:**  
**Bullfrog**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Action-Adventure**  
**Preis:**  
**ca. DM 120,-**  
**Erhältlich:**  
**ab Juli '93**

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

**Steuerung über:**  
**Maus**  
**Besonderheiten:**

- + **Detaillierte Animation, übersichtlich, guter Sound**
- **ruckelndes Scrolling**

**GAMEPLAY** 95%  
**GRAFIK** 95%  
**SOUND** 80%  
**MOTIVATION** 95%

**AMIGA GAMES**  
**92%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Freibeuter der Meere

# Traps 'n' Treasures

Das Jump & Run-Genre ist wohl eines der meistbeachteten und meistgeplagten der Computerindustrie. Der Markt wird mit einer Schwemme Spiele gefüttert, was es sehr schwer macht aus dieser Flut herauszustechen. Ab und zu gelingt dies aber immer noch!

## Die Story

Wo wir gerade bei Flut sind: Wir befinden uns auf hoher See. Es ist das Jahr 1641. Captain Jeremy Flynn und seine Mannschaft (37 Stück an der Zahl) segeln gemütlich dahin. Doch der Kompaß fällt auf mysteriöse Weise aus und die Navigation wird zumindest tagsüber schier unmöglich. Glücklicherweise scheint sich bald das Festland zu nähern, denn der Auszug entdeckt immer wieder Treibholz im Wasser. Daß das aber auch ein Zeichen für zerstörte und geenterte Schiffe sein kann, das hat keiner so recht

bedacht. Und als dann tappen sie auch direkt in die Falle des heimtückischen Redbeard. Einzig und allein Ihr als Captain Flynn könnt Euch gerade noch in der Kajüte verstecken, um der brutalen Übermacht der Piraten zu entkommen und einen Plan für die Befreiung Eurer Mannen zu stricken. Und schon haben wir eine Story parat, die sogar mal richtig "Sinn" macht. Nicht Mister X wurde nach Y gebeamt, und dort gegen die außerirdischen Z zu kämpfen. Das nervt auf die Dauer. So eine richtig gute Piratensstory läßt einen doch viel leichter in die Haut des Helden schlüpf-

**Starbyte zeigt auch in dem für sie neuen Genre, was sie zu leisten imstande sind.**



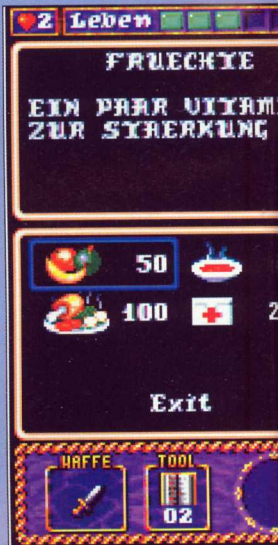
Ein zwei Schläge mit dem Schwert und die Karaffe gibt ihren kostbaren Inhalt für Euch frei.



fen, denn man kann sich darunter etwas vorstellen und hat schon öfter einmal einen solchen Spielfilm im Fernsehen angeschaut.

## Das Spiel

Auch bei diesem Spiel scheint die Diskette Nummer 1 nur das Intro zu enthalten, denn nach dieser wird erst mal gewechselt. Da wir mit unserem kleinen Ruderboot kentern, müssen wir im ersten Level von Klippe zu Klippe hüpfen und, was viel schlimmer ist, auch noch schwimmen. Zunächst sollen neun Besatzungsmitglieder befreit werden, alle in



## Plattform-Spiele im Vergleich



### BC Kid

Keines der beiden Spiele kann mit überragenden Grafiken aufwarten, vielmehr wurde hier Wert gelegt auf gutes Gameplay. Und das bieten beide!

Grafik = Gameplay + Gesamt =



### Zool

Gremlins Megahit muß sich auf alle Fälle vor Captain Flynn in acht nehmen. Dieser ist zwar nicht so flink und behend, jedoch keineswegs chancenlos.

Grafik + Gameplay - Gesamt =



### Flashback

Delphines neuestes Spiel paßt hier nicht so ganz herein, jedoch hat man es auch mit Plattformen zu tun. Wer einmal eine andere Variante sucht, sollte hier zugreifen.

Grafik + Gameplay = Gesamt =

# Traps 'n' Treasures



Ist man mit genügend Geld ausgestattet, ist es überhaupt kein Problem den Sprite-Tod aufzuhalten.



Denn bei Traps 'n' Treasures gibt es noch ein paar neue Features (ok, irgendwo gab es auch die schon einmal, aber sie sind in Vergessenheit geraten oder wurden nur schlecht eingesetzt), die das Spielgeschehen gekonnt beeinflussen. Das fängt gleich nach ein paar vorsichtigen Schritten damit an, daß man an Nahrung und Extras nur durch das Zerschlagen von Karaffen herankommt. Ist ja normal, oder wo liegt denn schon das Essen auf der



kleinen Bambuskäfigen gefangen und auf verschiedenen Plattformen verteilt.

Ist also springen und hüpfen in gewohnter Manier angesagt, und wie es in jedem anderen Jump & Run praktiziert wird? Nein!

Straße? Nächste Abwechslung bieten die Schwimmeinlagen, zu denen Captain Flynn gezwungen wird, da sein Boot ja zu Bruch ging. Der bunte und witzig gezeichnete Sprite hüpfet also behende ins Wasser und rudert in

# INTER SOFT

## Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 76314

Telefax: 0581 - 14461

### Top Ten

1. Eishockey Manager DV	74,50 DM
2. Lemmings 2 DA	65,50 DM
3. Bundesl. Manager Pro 2.0 DV	72,50 DM
4. History Line 1914/18 DV	81,50 DM
5. Streetfighter 2 DA	61,50 DM
6. Lionheart DA	60,50 DM
7. Der Patrizier DV	72,50 DM
8. Indiana Jones 4 DV	83,50 DM
9. Lotus III DA	55,50 DM
10. Civilization DV	75,50 DM

### Neuheiten Amiga

Armour Geddon 2 DA	67,50
ATAC DA	72,50
Combat Air Patrol DA	67,50
Daughter of Serpents DV	78,50
Dogfight DA	a.Anfr.
Dune II Battle for Arrakis DV	60,50
Goat DV	60,50
Hired Guns DA	67,50
Syndicate DA	67,50
Robocod (Amiga 1200/4000) DA	56,50

### Low Budget

Bard's Tale 3 DA	29,50
Battlehawks E	29,50
Battleships E	24,50
Berlin 1948 DV	28,50
Dragon Strike DA	29,50
Gemini Wing DA	22,50
Kick off 2 DA	29,50
Oil Imperium DV	26,50
Striker No.9 DA	34,50
Turrican I oder II DA	29,50

### Nice Price Amiga

Ashes of Empire E	35,50 DM
International Icehockey DA	29,50 DM
Lotus 2 DA	28,50 DM
Premiere DA	29,50 DM
Prince of Persia DA	29,50 DM
Steve Davis Snooker E	24,50 DM
Test Drive 2 Collection DA	33,50 DM
Football Crazy Collection DA	34,50 DM
Falcon Classic Collection E	34,50 DM
(Falcon, Falcon Mission 1+2)	

Jetzt auch Ladenlokal  
Gr. Liederer Str. 27  
29525 Uelzen

## PREISLISTEN - AUSZUG

Amiga			
1869 DV	71,50	Hannibal DV	83,50
4 D Sports Boxing DA	59,50	Indiana Jones 4 DV	83,50
A-Train DV	84,50	Jonathan DV	81,50
Airbus A 320 USA Ed. DA	89,50	KGB DV	57,50
Airbus A 320 Europa DA	89,50	Legend of Kyrandia DV	66,50
Arabic Nights DV	51,50	Leisure Suit Larry 5 DV	62,50
Archer Mac Leans Pool DA	51,50	M1 Tank Platoon DA	43,50
B 17 Flying Fortress DV	67,50	Maniac Mansion DV	59,50
Battle Team DV	69,50	Maniac Mansion 2 DV	78,50
Battle Isle Data 2 DA	52,50	Nigel Mansell DA	45,50
Body Blows DA	53,50	Pacific Island DA	60,50
Campaign DV	66,50	Pinball Dreams DA	55,50
Chaos Engine DA	55,50	Push Over DA	60,50
Curse of Enchantia DV	87,50	Railroad Tycoon DV	76,50
Das schwarze Auge DV	75,50	Reach for the Skies DA	60,50
Desert Strike DA	65,50	Red Zone DA	54,50
Dream Team DA	54,50	Secret of Monkey Island 2 DV	83,50
Dune II DV	60,50	Sensible Soccer 92/93 DA	54,50
F 16 Combat Pilot DA	28,50	Shadow of the Beast 3 DA	65,50
Fantastic Worlds DA	77,50	Space Crusade DA	59,50
Flashback DV	66,50	Super Sim Pack DA	69,50
Formula One Grand Prix DA	75,50	The Humans DA	60,50
Gobilins 2 DV	75,50	Thunderhawk E	32,50
Gunship 2000 DA	68,50	Walker DA	60,50
		Zak Mac Kracken DV	42,50

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

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

**NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!**

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,- DM, Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht

**AB 300,- DM VERSANDKOSTENFREI!**

# INTER SOFT

H. UND T. RUPP - POSTFACH 1932 - 29525 UELZEN



Ist gerade keine Karaffe zur Hand, so kann man auch einen generischen Piraten mit ein paar Säbelhieben kitzeln.



der Brustlage durch die See. Eine Idee, die von etwaigen Plattformen, die von einer unsichtbaren Kraft zwischen zwei Punkten hin- und hergezogen werden, abweicht. Sozusagen Realismus in der Phantasie-Welt des Computers. Wir befinden uns eigentlich

immer noch im ersten Screen des ersten Levels, und schon treffen wir auf eine Fähigkeit, die auch nicht jeder Sprite beherrscht: Tauchen! Flynn bleibt bei dieser Übung jedoch beim Brustschwimmen (kann man ja tatsächlich unter Wasser) und braucht nie

Luft holen. Dies läßt den Tauchvorgang leider vergleichsweise uninteressant werden und fördert auch nicht gerade den zuvor angesprochenen "Realismus". Eine Begrenzung der Tauchzeit wäre doch recht spannend gewesen.

Wieder einige Meter weiter stoßen wir auf das nächste Produkt aus den Köpfen der Starbyte-Programmierer: Ein Buch liegt völlig unscheinbar in der Gegend herum und birgt nützliche kleine Tips, die automatisch bei Berührung in einer Box eingeblendet werden. Immer noch im ersten Level, und die Neuerungen und die Features wollen kein Ende

nehmen. Denn auch ein Shop steht zur Verfügung, in dem für die eingesammelten Münzen verschiedene Dinge erworben werden können. Im Regelfall handelt es sich hierbei um Essen oder Arzneimittel, die einem die verbrauchte Energie zurückbringen. Ach ja, Energie. Fünf Felder am oberen Bildschirmrand stehen für diese. Bei jeder Feindberührung oder jedem Kontakt mit Gegenständen, die einen verwunden können, wird ein Punkt abgezogen. Erst nach dem letzten verliert man eines seiner drei Leben.

Ein Sammelsurium von unterschiedlichsten Ideen und Handlungen bietet sich also im vorliegenden Spiel. Nichts erinnert an ein langweiliges Jump & Run, das sich tatsächlich nur mit zwei Handbewegungen am Joystick spielen ließ. Endlich wird mal wieder die Geschicklichkeit des JR-Fans gefordert! Endlich kommt Abwechslung in den tristen Hüpf-Alltag! Und endlich wurden mal wieder gute Grafik, tolles Gameplay und witzige Ideen zu einem wirklich guten Spiel verknüpft.

Wer mit Fantasywelten (Lionheart) oder Science Fiction-Ninjas (Zool) so wie ich nichts anzufangen weiß, sondern ein Erol Flynn-Fan ist, der kann blindlings zuschlagen, denn da steckt eine Menge deutsche Wertarbeit in den zwei Disketten. Laßt uns Augenklappen tragen, Kanonen abfeuern und die Segel hissen - auf nach Tortuga, Kap Horn und Madagaskar (Hauptsache Salzwasser und steife Brise). (me)



**Hersteller:**  
**Starbyte**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Jump & Run**  
**Preis:**  
**ca. DM 90,-**  
**Erhältlich:**  
**seit 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:**  
**Joystick**  
**Besonderheiten:**  
**Komplett in Deutsch**

**+ Gutes Gameplay, nette Grafiken, Kombination von neuen und alten Ideen**  
**- Keine unerwünschten Neuerungen**

**GAMEPLAY 82%**  
**GRAFIK 75%**  
**SOUND 70%**  
**MOTIVATION 85%**

**AMIGA GAMES**

**82%**  
**GESAMT-WERTUNG**

**comment**

Snuckelig, was Starbyte hier auf die Beine gestellt hat. Sicherlich wird die Bochumer Softwarecompany damit keine neuen Begeisterungswellen in Sachen Innovationen hervorrufen können, doch heutzutage ist man einem Softwarehaus dankbar, wenn es solide Qualität abliefern, die ihr Geld wert ist. Wer BC Kid mochte, wird sich auch für Traps 'n' Treasures begeistern können.



Hans

**comment**

Ich liebe Spiele, die schnell erlernbar sind, ohne Anleitung verstanden werden und nicht zu schwer sind. All dies trifft auf Traps 'n' Treasures voll und ganz zu. Dabei wird jedoch in unserem Fall auch nicht auf ein sehr gutes Gameplay verzichtet. Daß die Wertungen im Bereich Sound und Grafik nicht so hoch ausgefallen sind, darf einen hier nicht stören. Es gibt nun einmal einige Spiele die opulenter Farben und Effekte bieten, dabei aber nie soviel Fun. Starbyte hat mehr Wert darauf gelegt ein Spiel das Spaß macht zu programmieren, als ins Guinness Buch der Rekorde zu kommen, weil man 400 Farben und 237 digitalisierte Sounds verwendet hat. Gameplay ist wichtiger als Sound und Grafik!!!



Michael

Das Fußball-Ereignis '93:

# Lothar Matthäus

## Die interaktive Fußballsimulation

Für  
PC und  
Amiga

© LIEDEL / KICKER-SPORTMAGAZIN



Erhältlich ab Ende August

Faszinierende Fußball-Action und atemberaubende Torszenen mit Lothar Matthäus. In einem Spiel, das nicht nur durch ein kinderleichtes Gameplay besticht, sondern auch in bezug auf eine noch nicht dagewesene Vielzahl an unterschiedlichsten Features keine Wünsche offen läßt:

-  Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit
-  Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig
-  18 Mannschaften nach dem Vorbild der Bundesligasaison 93/94 zur Auswahl
-  Frei wählbarer Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht
-  Verschieden vorgegebene und eigendefinierbare Spieltaktiken
-  Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Detailgenauigkeit
-  Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundkulisse
-  Ausspielung des Europapokals mit allen internationalen Mannschaften
-  10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade - vom blutigen Anfänger bis zum ausgebufften Profispieler
-  Zeitlupenfunktion und Wiederholmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamera



**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Die verzweifelte Flucht eines mutierten Jungen!

# MORPH

**Alle Welt wartet verzweifelt auf James Pond 3, doch zuvor präsentiert uns Millennium noch ein originelles Geschicklichkeitsspiel um einen leicht veränderten Jungen.**

## DIE STORY

Der Tatort: Ein verlassen aussehendes Haus mit einem verwilderten Vorgarten. Das Haus liegt auf einer kleinen Anhöhe und ist über verwucherte Stufen zu erreichen. Plötzlich fährt ein Bus vor und hält vor dem Anwesen. Du, ein kleiner Junge, steigst aus, schau dich kurz um und betrachtest die Gegend mit großen Kulleraugen. Dann bewegst Du dich etwas zögernd die endlos erscheinende Treppe zum Haus hinauf. Eine Person mit weißem Kittel und noch größeren Augen öffnet Dir die Tür und bittet Dich herein.

Nachdem der Professor das Licht anschaltet, bemerkst Du, daß Du Dich in einem großen Raum befindest. Eine riesige Maschine erstreckt sich über den gesamten Raum. Um Dir ein Experiment vorzuführen, stellt der Professor Dich auf eine Plattform, und bedient einen großen Hebel. Mit panischer Angst bemerkst Du, wie Du Dich langsam auflösen beginnst. In diesem Moment geschieht etwas Unerwartetes und für Dein Schicksal sehr entscheidendes: Plötzlich schlägt ein Blitz durch das Fenster in die Maschine ein und läßt diese in Rauch auf-



gehen. Während sich der Rauch langsam auflöst, siehst Du in das Gesicht des verzweifelten Professors, umgeben von seiner völlig zerstörten Maschine. Doch wo bist Du? Oder besser: Was bist Du? Du schaust an Dir herab und bemerkst, daß

Du Dich in eine Art Ball verwandelt hast! Ein kalter Schauer läuft Dir hinten den Ball hinunter, bei dem Gedanken, Dein restliches Leben so verbringen zu müssen! Doch Dir bleibt eine Chance: Roll in die Maschine, und bring dem Professor die benötigten Teile, um sie wieder reparieren zu können! Spote Dich, denn Dir bleibt nicht viel Zeit!

**Millennium kann mit Morph ein gelungenes Geschicklichkeitsspiel abliefern.**



## DAS GAMEPLAY

Du beginnst als eine rote Kugel in einem Gang. Du kannst Dich nach rechts oder links bewegen, wenn Du nach oben drückst, beginnt die Kugel zu springen. Und jetzt der Clou: Durch eine Art Metamorphose kannst Du Dich auch in andere Bälle verwandeln. Dies funktioniert folgendermaßen: Jede der vier Steuerrichtungen zusammen mit einem Knopfdruck bringt Dich in einen anderen Zustand. Doch Vorsicht: Die Anzahl an Verwandlungen ist durch Sterne beschränkt. Gehen Dir die Sterne aus und Du versuchst Dich zu verwandeln, wirst Du dematerialisiert, das heißt Du kannst wieder von vorne beginnen. So achte auf Deine Sterne! Zusätzlich ist auch jede Metamorphose begrenzt. Wenn Du aber versuchst Dich in eine 'ausgegangene' Kugel zu verwandeln, passiert nichts, sondern Du behältst lediglich Deinen Ausgangszustand. Zur Wahl stehen Dir vier verschiedene Bälle: Die schwarze Eisenkugel, der rote Gummiball, der Wassertropfen und das Wölkchen.

## Die vier Metamorphosen:



### Die schwarze Eisenkugel

Sie ist hart und kann von Ventilatoren und spitzen Gegenständen nicht getötet werden. Mauern werden von ihr bei genügend Anlauf zerschmettert. Ihr ist es aber unmöglich, Schrägen hinaufzukommen. In Schächten fällt sie unaufhaltsam in Wasserbecken und versinkt und vergeht.



### Der rote Gummiball

Er hüpf und überwindet somit kleine Steigungen. An Spitzen zerplatzt er. Aus einem Wasserbecken gibt es für ihn kein Entrinnen. Ventilatoren und Gullis läßt er links liegen. An Wänden prallt er ab.



### Der Wassertropfen

Er rollt wie die Eisenkugel nur nach unten. Spitzen und Ventilatoren können ihm nichts anhaben, dafür verschwindet er aber in Gullis und Wasserbecken.



### Die Wolke

Sie schwebt automatisch nach oben, kann aber im Ruhezustand horizontal bewegt werden. Über Spitzen und Gullis lacht sie, aber vor Ventilatoren hat sie großen Respekt!

Jeder dieser Zustände hat andere Eigenschaften, die man dazu benutzen sollte, die Hindernisse so gut wie möglich aus dem

Weg zu räumen oder sie zu umgehen. Auch die Gefahren die in den Gängen lauern, sind nicht für jede Kugel tödlich. Der Wassertropfen

würde zum Beispiel in einer Art Gullis versickern, wobei die Eisenkugel gemächlich darüberrollen würde.



Tel. (0 23 24) 5 53 31

FDS Software



Programm	Amiga	Programm	Amiga	Programm	Amiga	JOYSTICKS FÜR AMIGA	
1869	dv 79,95	<b>Harpoon 1.2.1</b>	da 39,95	<b>Nigel Mansell</b>	ml 49,95	Comp Pro mini clear	34,95
A - Train	dv 79,95	solange der Vorrat reicht		No. 1 Compilation	dv 69,95	" " " schwarz	29,90
A.T.A.C.	da vorb.	Harpoon B. Set 3 (1 MB)	49,95	Nova 9 (1 MB) +	dv 79,95	" " " spezial	34,90
<b>Abandoned Places 2</b>	ml 79,95	Harpoon Sen Editor	da 59,95	Parcific Island	dv 69,95	" " " star	39,95
Aces of the Pacific	dv vorb.	Head to Head	79,95			Zubehör	
Acids of the Great War	da 49,95	Hexuma	dv 79,95	Paragliding	ml 79,95	Disk Box (80) für 3,5"	14,95
Apidy	da 54,95	Human Race	65,95	PGA Golf +	dv 84,95	Maus pad	4,95
Airbus A 320 +	da 99,95	Ian Botham Cricket	74,95	PGA Golf Course	da 41,95	Maus transparent	39,95
B-17 Flying Fortress	da 79,95	Indiana Jones IV	dv 89,95	Pinball Dreams	ml 65,95	<b>Lösungshefte je</b>	<b>19,50</b>
Bane o. t. Cosmic Forge	dv 79,95	Indianapolis 500	69,95	Pirates	dv 89,95	Leisure Suit Larry 1-3	Ultima Underworld
Battle Isle	dv 45,95	Interneta. Sport Challenge	ml 74,95	Push Over	dv 79,95	Leisure Suit Larry 4	Ultima Quest Empire
Birds of Prey	da 79,95	Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml 65,95	Pools of Darkness	dv 69,95	Space Quest 1-5	Quest for Glory 1-3
Blues Brothers	da 65,95	<b>Jonathan</b>	dv 99,95	Populous / Sim City	dv 89,95	Police Quest 1-3	The Colonel's Bequest
<b>Budy Blows</b>	ml 69,95	Kick off 2	da 59,95	Ranger Rock	dv 89,95	King's Quest 1-6	Conquest for Camelot
Bumpy's Arcade Fant.	ml 74,95	Kick off 2 Gla. o. Eu +	da 59,95	Rebel Racers +	dv 69,95	The Conquest of the Longbow	Codename: Iocem
Bundest. Manager prof.	dv 79,95	<b>Kid Picks</b>	ml 65,95	Red Zone	dv 89,95	Manhunter 1+2	Gold Rush
Carl Lewis Challenge +	ml 65,95	Killerball	65,95	Rise of the Dragon	dv 89,95	Heart of China	Heart of China
Casino	ml 65,95	King's Bounty	74,95	Robin H. Longb.	dv 79,95	The Castle of Dr. Brain	Dungeon Master
Centerbase +	dv 74,95	Kingd. of Engl. 2 (1 MB)	89,95	<b>Sensible Soccer</b>	92/93	Das schwarze Auge	Das schwarze Auge
Champion of Kyrinn	da 74,95	Kings Quest 5	dv 79,95	solange der Vorrat reicht	ml 49,95	Die Kathedrale	Dune - Wüstenplanet
Championship Manager	da 75,95	Knight of the Sky	da 69,95	Shadowlands +	ml 69,95	Operation Stealth	T.I. files of Sherlock Holmes
<b>Chaos Engine</b>	49,95	Last Ninja 3	ml 65,95	Silent Service 2	ml 65,95	Tips and Tricks	
Chuck Rock II *	dv 54,95	Legend of Kyandia	dv 79,95	Simpsons	ml 65,95		
Centurion Def. of Rom	dv 89,95	Legend of Valour	dv 79,95	Space 1889	dv 69,95	<b>Händleranfragen erwünscht</b>	
Civilization	dv 89,95	Legend of Faingaur	dv 74,95	Space O. 3	dv 89,95	dv = deutsche Version	Bestellen könnt ihr telefo-
Codename Iocem	89,95	<b>Lemming 2</b>	69,95	Space O. 4	dv 79,95	da = deutsche Anleitung	nisch oder per Post:
Colonels Bequest	89,95	Leisure S. L. 2	dv 89,95	Special Forces	da 89,95	ml = mehrsprachig	Mo - Fr 14 - 20 Uhr
Conflict Korea (1 MB)	dv 79,95	Leisure S. L. 3	dv 89,95	Starb. Supersoccer	dv 69,95	*	geliefert wird per Nachnahme
Conquestador (1 MB) +	dv 79,95	Leisure S. L. 5	dv 79,95	Steve Mc Queen +	dv 65,95		+ 6. - DM oder portofrei per
Cool Cors TWinS +	ml 65,95	Lemmings	ml 65,95	<b>Street Fighter 2</b>	65,95		Vorkasse (Bar, Schack)
Crazy Cars 3	ml 65,95	Links	84,95	<b>Superfrog</b>	65,95		Ab 150. - DM portofrei.
D-Generation	ml 45,95	Links Adventure	49,95	Super Monaco G.P	ml 65,95		Ab 200. - DM 3% Skonto
Das schwarze Auge	dv 84,95	Links Firestone C.	49,95	Tennis Cup 1	ml 79,95		Bestell am besten noch
Dark Queen of Kyrinn	dv 74,95	Lionheart	69,95	Terminator 2	ml 49,95		heute bei
Der Patrizier (1 MB) +	dv 79,95	Liverpool	ml 65,95	There finest Hour	dv 79,95		
Die Kathedrale	dv 89,95	Locomotion	dv 89,95	Trools	dv 69,95		
Dr. Brain	dv 79,95	Lord of the Rings	dv 79,95	<b>Whale's Woyage</b>	dv 74,95		
Duck Tales	da 69,95	Lotus Esprit Tur. Cha. 2	da 65,95	Wing Commander	dv 49,95		
Dune (1 MB) +	dv 74,95	Megatraveller 1	dv 69,95	solange der Vorrat reicht			
Europ. Championship 92+	dv 65,95	Might + Magic 3 +	dv 79,95				
Eye o. t. Behold. II (1 MB)	dv 79,95	Monkey Island 2	dv 79,95				
<b>Eishockey Manager</b>	69,95	Monkey Island 2	dv 89,95				
Files Attack o. Earth	84,95	Muds	dv 69,95				
Fly Harder	dv 74,95						
Halls of Montezuma	65,95						

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



In manchen Gängen befinden sich auch Metamorphose-Schleusen, die Dich automatisch, ohne Sternverlust, in einen anderen Zustand versetzen. Bei diesen Durchgän-



gen überlegt man sich besser vorher, was man für einen Zustand gezwungenermaßen annimmt, um dann seine Konsequenzen für den weiteren Spielverlauf zu ziehen. All diese Hindernisse muß Du überwinden, um den Ausgang des Labyrinths zu finden. Auf dem Weg dorthin ist es aber vonnöten, daß Du das fehlende Ersatzteil für die Reparatur der Maschine einsammelst und dem Professor am Ausgang übergibst. Ansonsten wirst Du diese Maschine nie wieder verlassen können. Also: Konzentriere Dich, es geht um Dein Leben und Deine Zukunft!



## GRAFIK & SOUND

Die Grafik des Spiels ist ganz ansehnlich, jedoch nichts Überwältigendes, was aber bei dieser Art Spiel auch nicht notwendig ist. Das Scrolling des Bildschirms ist flüssig und ruckelfrei, was dem Spieler einen zusammenhängenden Eindruck vermittelt. Alle wissenswerten Einzelheiten erscheinen gut sichtbar am unteren Bildrand. Lediglich ein kleiner Levelübersichtsplan fehlte mir beim Bewältigen der verschiedenen Aufstellungen. Aus diesem Grund werden sogar die grauen Zellen gefordert, denn man muß sich die Levelaufbauten genauestens einprägen. Die Hintergrundmelodie läßt sich hören und paßt gut zum Gesamtbild des Spiels. Lediglich die Soundeffekte sind meiner Meinung nach etwas spärlich ausgefallen. Doch dies schmälert den Spielspaß letztendlich kaum.

(mg)

## DIE METAMORPHOSEN-TORE:



### DER GEFRIERER:

- Er verwandelt bei Berührung...
  - eine Wolke in einen Wassertropfen.
  - einen Wassertropfen in einen Gummiball.
  - einen Gummiball in eine Eisenkugel.
  - Die Eisenkugel behält ihren Zustand bei.



### DER VERDAMPFER:

- Er verwandelt bei Berührung...
  - eine Eisenkugel in einen Gummiball.
  - einen Gummiball in einen Wassertropfen.
  - einen Wassertropfen in eine Wolke.
  - Die Wolke behält ihren Zustand bei.



## comment

Millennium schaffte mit MORPH eine Art Arcade-Actionspiel, das sich von den gewöhnlichen Games etwas unterscheidet. Durch die verschiedenen Metamorphosen und den daraus folgenden wechselnden Eigenschaften muß man schon sehr bedacht und aufmerksam spielen, um alle Gefahren überwinden zu können. So muß man sich vorher für jeden Level eine Taktik oder ein spezielles System überlegen, um überhaupt ans Ziel gelangen zu können, da ja die Anzahl der Verwandlungen beschränkt ist. So ist mit diesem Spiel mal eine abwechslungsreiche Variante gelungen, die nicht nur die Reaktion, sondern auch den Grips eines Spielers auf den Probe stellt. Gut ist auch, daß man jeden Level so oft man will spielen kann, und man muß daher nicht immer nach mehreren Leichtsinnsfehlern ganz von vorne beginnen. Grafisch zwar nichts Besonderes, dafür aber von der Idee her ganz reizvoll.



Markus

**Hersteller:**  
Millennium  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Arcade-Action  
**Preis:**  
ca. DM 80,-  
**Erhältlich:**  
seit Juli '93

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

**+ Abwechslungsreiche Spielidee, gutes Scrolling**

**- Unübersichtliche Levels, langweiliger Sound**

**GAMEPLAY 80%**

**GRAFIK 60%**

**SOUND 65%**

**MOTIVATION 80%**

AMIGA GAMES

**75%**

GESAMT-WERTUNG



# AMIGO!

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

## Der Inhalt dieser Ausgabe:



Mit dem nervenaufreibenden Spiel **FREAK OUT**, bei dem kleine Wesen aus dem All versuchen, die Welt zu erobern, verspricht auch diese AMIGO!-Ausgabe richtig zum Ausflippen zu werden... Nur mit flinken Fingern und gut überlegten Zügen gelingt es die Invasion zu vereiteln.



Auch **COLORBUSTER** hat es in sich, denn es ist eine abgewandelte Version des beliebten Spiels "Soko Ban" mit unzähligen Level, Animationen, Musik und toller Grafik.



## außerdem:

Weitere Teile des C-Kurses, des PD-Workshops, zwei Anwenderprogramme und viele Spieltests...

Ab dem 6. August **NEU** im gut sortierten Zeitschriftenhandel erhältlich.

# AMIGO!

- der Freund für Deinen AMIGA!

für nur DM **19,80**

Jetzt **NEU** - in umweltfreundlicher Verpackung!

# TRANSARCTICA

Die strategische Herausforderung in düsterer Zukunft. Finden Sie den Zug "Transarctica" durch das Eis zur Sonne!

MS-DOS - AMIGA 500/600 - ATARI ST  
JETZT NEU: AMIGA 1200 - ATARI FALCON



# Silmarils

# AMIGO 2

## Messengers of Doom

## ISHAR 2

Das neue Abenteuer!

- Für RPG-Anfänger und Fortgeschrittene geeignet
- Gruppen-Mitglieder mit Persönlichkeit und "eigenem Willen"
- Hunderte von neuen Charakteren
- Detaillierte Karten des Inselreichs
- Spielareal dreimal größer als in Ishar
- Abenteuer-Szenarien mit dichten Handlungssträngen
- Phantastische Grafik-Atmosphäre
- Spielstände sichern und laden ohne Abzüge
- Verbessertes Kampfmodes
- Gruppen aus Teil 1 können übernommen werden
- Bildschirmtexte und Handbuch komplett in Deutsch!

Jetzt erhältlich für:

**MS-DOS**  
**AMIGA**  
**ATARI ST**



Sie erhalten diese Programme in jedem guten Fachhandelsgeschäft. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, sie zu erwerben, wenden Sie sich bitte an die Firma Selling Points GmbH, Postfach 2863, 33258 Gütersloh, Tel.: 05241 / 29843.

Football statt Soccer

# Tom Landry F

Immer wieder erscheinen sogenannte **Football Manager**, die sich allerdings nur aus deutscher Sicht mit Fußball befassen. Merit Software veröffentlicht den bisher einzigen echten **Football Manager**.

## Der Sport

Ihr habt noch kein Wort verstanden? Ihr wißt nicht, worum es geht? Dies kann nur einen Grund haben: Da die meisten Programme im englischsprachigen Ausland entwickelt werden, wird für das gute alte Fußballspiel das Wort "Soccer" oder verwirrender "Football" verwendet. Jeder, der sich jedoch auch nur halbwegs mit Sport auskennt, weiß, daß Football ein recht "grober" Sport ist bei dem sich eine Unmenge von gut gepolsterten Hühnen gegenseitig ein Lederei abnehmen wollen. Logische Schlußfolgerung: Football ist nicht Soccer oder Fußball sondern Football. Jawoll.

Aber zur Sache: Es dreht sich also um einen Sport, der im Vergleich zum Volkssport mit dem runden Ball ein recht stiefmütterliches Dasein fristet. Dabei ist diese augenscheinliche Prügelei eine Sache, die in Amerika Massen vor die Fernsehirme zieht, beim Großereignis "Super Bowl" (amerika-interne Weltmeisterschaft) die Straßen leert und in Schulen und Colleges als eine Art Statussymbol gilt.

All dies läßt darauf schließen, daß Football eine ernstzunehmende Sportart ist, die somit auch gehegt und gepflegt wird und von einem sogar recht komplizierten Regelwerk unter-

**Merit bietet eine gute Programmierleistung, die nach einer deutschen Version schreit.**



Der Kick Off beim Football bringt den Ball automatisch in die Hände der anderen Mannschaft.

legt ist. Und da sich komplexe Vorgänge fast für eine Managment-Simulation auf einem Computer anbieten, hat sich Merit Software aufgemacht, den Bundesliga Manager Pro, oder ähnliche Produkte aus den Charts zu heben (weil die Jungs in Texas sitzen und selbst nur American Football gelten lassen, halten sie dies wohl für leichtes Spiel).



## Das Spiel

Schon nach kurzer Ladezeit wird man von dem Namensgeber Tom Landry voll digitalisiert begrüßt. Der gute Tom ist für die Amerikaner wohl so etwas wie der Yoda der Football-Trainer und signalisiert dadurch die Professionalität, die diesem Programm zugrunde liegt. Leider war das dann auch schon der Auftritt für Disk 1 und Wechseln ist angesagt. Nach der übrigens ziemlich umständlichen Codewortabfrage bieten sich Euch detaillierte Menüs in Mengen dar. Leider ist alles in Englisch gehalten, was ein derart von Optionen abhängiges Spiel nicht unbedingt leichter macht. Mittels der Voreinstellungen können Sounds, Animationen und zum Beispiel Verletzungen ein- oder ausgeschaltet werden.

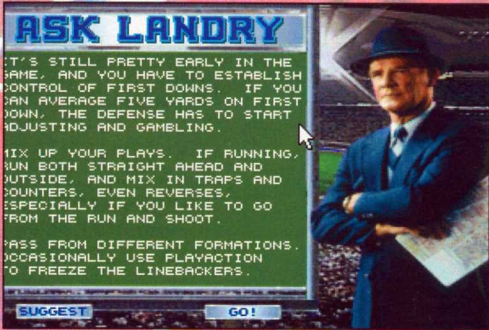
Nun kann man aus den vorgegebenen Mannschaften, deren Name sich an den Heimatorten orientiert, das Visiting-Team (Gast) und das Home-Team (Heim) auswählen und mit diesem ersten Spiel in die Saison starten.

## Regelkunde für Anfänger

American Football wird auf einem Spielfeld (Rasen, Kunstboden usw.) gespielt, welches ungefähr die Größe eines Fußballfeldes hat. Dieser Platz wird auf 100 Yards (1 Yard = ca. 84 cm) mit Linien alle zehn Yards durchgezogen. Der Orientierung halber wird die Mittellinie mit 50 beziffert und nach außen hin immer um 10 verringert. Hieraus ergibt sich auch schon fast die Aufgabe des Gerangels. Man muß versuchen, die gegnerische Null-Yard-Linie mit Mann und Ball zu erreichen (Touch-down) bzw. dies zu verhindern. Jeder Mannschaft stehen für die Überwindung von zehn Yards vier Versuche zur Verfügung. Sobald der Ball mit oder ohne Spieler den Boden berührt wird unterbrochen und das Spiel an dieser Stelle wieder aufgenommen. Die Parteien bauen sich erneut auf und ein weiterer Versuch steht an. Der zehn Yard entfernte Zielpunkt bleibt immer fest bestehen. Dies bedeutet, daß durch ein Zurückdrängen der Gegner die zu überwindende Strecke vergrößert oder andersherum verkleinert wird. Sind zehn oder mehr Yards geschafft, starten vier neue Versuche für die nächsten zehn Yards. Wenn nicht, ist die andere Mannschaft dran. Es können auch "Touchschüsse" durch eine seltsame "Stimmgabel" vorgenommen werden (weniger Punkte als Touchdown) und auf ein paar andere Möglichkeiten gibt es auch noch Punkte. Nicht jeder Spieler darf Pässe annehmen, Fouls sind vorhanden und ausgewechselt wird am laufenden Band. Alles nicht an einem Tag zu erlernen, aber vielleicht jetzt besser zu verstehen.

10	20	30	40	50	40	30	20	10
10	20	30	40	50	40	30	20	10

# Football II



IT'S STILL PRETTY EARLY IN THE GAME, AND YOU HAVE TO ESTABLISH CONTROL OF FIRST DOWNS. IF YOU CAN AVERAGE FIVE YARDS ON FIRST DOWN, THE DEFENSE HAS TO START ADJUSTING AND GAMBLING.

MIX UP YOUR PLAYS. IF RUNNING, RUN BOTH STRAIGHT AHEAD AND OUTSIDE, AND MIX IN TRAPS AND COUNTERS, EVEN REVERSES, ESPECIALLY IF YOU LIKE TO GO FROM THE RUN AND SHOOT.

PASS FROM DIFFERENT FORMATIONS, OCCASIONALLY USE PLAYACTION TO FREEZE THE LINEBACKERS.

Frag nach bei Landry! Ein paar Tips stehen jederzeit zur Verfügung, sie sind aber doch recht altgemessen gehalten.

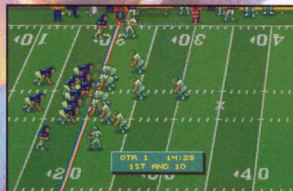


Die Spielfiguren haben durchaus die Qualität eines Arcade-Football-Spieles, sind jedoch ein wenig langsam animiert.

Schon im ersten Screen wird sehr klar deutlich, daß es sich um ein Spiel der Optionen und Klickbaren Buttons handelt. Auch wenn dies manch einen erschrecken mag, werden die Menüs jedoch komfortabel geöffnet und geschlossen, und die Nachladezeiten sind sehr gering. Der Computer sagt uns nun noch, daß wir milden Wind von Norden her haben und es ein

wenig regnet. Die Seitenwahl erfolgt durch Münzwurf.

Nach diesen recht bekannten und einfachen Punkten, geht es aber nun um die Wurst. Die Kicking Options wollen eingestellt werden und Ihr könnt zwingen das "Onside", "Squib" oder "Deep" wählen. Hat man sich ein Lexikon geschonnt und nachgeblättert, kommt man prompt auf die Lösung: Ein größeres Wörterbuch muß her, denn meines kannte die ersten beiden Begriffe gar nicht. "Squib" hörte sich am besten an und der Anstoß kann erfolgen. Nun zeigt sich, daß auch Action in einer Simulation vorkommen kann,



Softsale  
Schloßplatz 19 3070 Nienburg  
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr  
Telefax: 05021/62335  
05021/910416 und 910417

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869** 69,90 DM	Cytron** 59,90 DM	Jonathan** 79,90 DM	Poochis 2** 69,90 DM
3D Con-Kit 2 89,90 DM	Daemongate** A.A. 59,90 DM	KGB* 59,90 DM	Powermonger** 59,90 DM
Aband. Plac. 2 64,90 DM	Dark Queen o.K. 69,90 DM	Kid Gloves 2** 59,90 DM	-Dada 39,90 DM
Acas of gr. War** 39,90 DM	Darised** 69,90 DM	Kid Pix* 54,90 DM	Premiere** 54,90 DM
Adv. Collect. 59,90 DM	Das schw. Auge* 69,90 DM	Knights of 74,90 DM	Premier Man. 49,90 DM
Address Fam** 49,90 DM	Daily Girl Pix** 49,90 DM	Loews Ln. Ch. 49,90 DM	Prophecy** 69,90 DM
Air Land Sea** 74,90 DM	Daughter Sep.* 74,90 DM	Legend** 59,90 DM	Propth. o. Shad.* 69,90 DM
Air Support** 54,90 DM	Del. Paint 4.1* A.A. 49,90 DM	Legend Kyr.* 79,90 DM	Project X** 49,90 DM
Alienbr. Sp.E. 29,90 DM	Del. Paint.AGA* A.A. 59,90 DM	Legend of V.* 59,90 DM	Push over** 49,90 DM
Anc. Art of War** 69,90 DM	Deliverance** 69,90 DM	Lenmings 54,90 DM	Railroad Tyc.** 74,90 DM
Apocalypse** 49,90 DM	Der Partner** 69,90 DM	Lenmings Data* 49,90 DM	Rampart** 54,90 DM
Aquas Games** 54,90 DM	Desert Strike** 64,90 DM	Lenmings 200** 59,90 DM	Raving Mad** 49,90 DM
Arab. Nights 49,90 DM	Die Kathedrale* 79,90 DM	Lenmings 2** 64,90 DM	Reach I. Sides** 59,90 DM
Archer P. Bill** 49,90 DM	Do Jo Dan** 49,90 DM	Liberation** 59,90 DM	Red Baron** 64,90 DM
Arm. Geckd. 2** 59,90 DM	Double Drag. 3** 49,90 DM	Links** 74,90 DM	Red Zone** 49,90 DM

## A-Train\*\* 79,90 DM Combat Air Patrol\*\* 64,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Assasin** 49,90 DM	Drag. Lair 3** 54,90 DM	Lionheart** 59,90 DM	Risky Woods** 54,90 DM
Astar** A.A. 54,90 DM	Dragon Wars** 54,90 DM	Lili Divil** A.A. 49,90 DM	Road Rast** 54,90 DM
A-Train** 79,90 DM	Dream Team** 54,90 DM	Liverpool** 49,90 DM	Robotops 59,90 DM
A-Train Con.-set 49,90 DM	Dung, Mast./Csb. 59,90 DM	Locomotion** 59,90 DM	Rome** 64,90 DM
ATAC** 69,90 DM	Dune** 54,90 DM	Lord of Rings** 59,90 DM	Sabre Team** 49,90 DM
AV28 Harrier 59,90 DM	Dynasties** 54,90 DM	Lost Treas. 1** 54,90 DM	Scenario** 64,90 DM
B-7 Fly. F.** 69,90 DM	Dynastech** 59,90 DM	Lotus T. Ch. 2** 54,90 DM	Scrabble** 64,90 DM
Bards T. Con.** 64,90 DM	Elite** 64,90 DM	Lotus Comp.** 59,90 DM	Sensible Soccer** 49,90 DM
Barvys. World** A.A. 59,90 DM	Elvira 2** 59,90 DM	Lure of Tempt.* 54,90 DM	Shad. Best 3** 59,90 DM
Bas 2** 74,90 DM	Elysium** 59,90 DM	M1 Tank Plat.** 39,90 DM	Shi. Service 2** 74,90 DM
Battle Team** 69,90 DM	Epic** 59,90 DM	Mad T.V. 69,90 DM	Silly Putny** 49,90 DM
Battle I. Data 2** 54,90 DM	Eren d. Thrones* 69,90 DM	Magic Johnson 49,90 DM	Situations** 49,90 DM
Best of best** A.A. 54,90 DM	Euro Soccer** 54,90 DM	Manch. Un. Eur. 54,90 DM	Space Hulk** 54,90 DM
Big Box 2 59,90 DM	Eye of Beh. 2** 79,90 DM	Mc Donald Land** 49,90 DM	Space Crusade** 74,90 DM
Bills Tom. G.** 54,90 DM	Eye of Storm** A.A. 54,90 DM		

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

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Birds of Prey 69,90 DM	Part. Worlds* 74,90 DM	Mega Lu ManFS* 69,90 DM	Special Forc.** 74,90 DM
Bitmap 1** 49,90 DM	Fire & Ice** 54,90 DM	Mega Mechs** 49,90 DM	Spell. Dm. Dizzy** 54,90 DM
Bitmap Br. 2** A.A. 69,90 DM	Flashback** 69,90 DM	Mega Sports** 54,90 DM	Spirit Advent** 59,90 DM
Black Crypt** 54,90 DM	Flies** 64,90 DM	Mega Twins** 29,90 DM	St. Thomas** 69,90 DM
Blue Max** 39,90 DM	Fly Harder** 64,90 DM	Megatrav. 2** 59,90 DM	Starstr** 59,90 DM
Body Blows 2** 54,90 DM	Form. I.G.P** 74,90 DM	Midwinter 2** 59,90 DM	Strat. Masters** 69,90 DM
Buck Rogers 2* A.A. 69,90 DM	Gateway Sev.F. 69,90 DM	Might & Mag. 3 69,90 DM	Street F. 2** 59,90 DM
Budget** 64,90 DM	Global Eit.** 59,90 DM	Monkey Island* 69,90 DM	Super Hero** 64,90 DM
Bug Bomber** 59,90 DM	Goldletter** 54,90 DM	Monkey Isl. 2* 59,90 DM	Super Soccer** 59,90 DM
Bun. Man. Prof. 64,90 DM	Gran. Tayl. 54,90 DM	Myli** 54,90 DM	Tarsarctica** 59,90 DM
Caesar 59,90 DM	Grand Slam 59,90 DM	Nick Faldo Golf 64,90 DM	Twilight 2000** 59,90 DM
Cal. Games 2** 49,90 DM	Great Courts 2** 39,90 DM	Nick Faldo Golf* 79,90 DM	Ultima 6** 54,90 DM
Captain Plan** 59,90 DM	Guy Sp.* 59,90 DM	Nicky Boom A.A. A.A. 74,90 DM	Ultima 7** 74,90 DM
Captive 2** 59,90 DM	Hanra** 69,90 DM	Night Mansell** 54,90 DM	Univ. Monstr.** 49,90 DM
Carl Lewis** 54,90 DM	Harrier Ass. 59,90 DM	N. 2 Coll.* 69,90 DM	Utopia 54,90 DM

## Goal! \*\* 54,90 DM Gunship 2000\*\* 69,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Castles** 59,90 DM	Head to Head** 59,90 DM	No greater Gl. 59,90 DM	-New Worlds 39,90 DM
Castles Daga** 39,90 DM	Heart of China* 64,90 DM	No second Pt.** 59,90 DM	Virt. Real 2** 54,90 DM
Chaos Engine** 49,90 DM	Houma** 79,90 DM	Now 9** A.A. 54,90 DM	Walker** 64,90 DM
Chuck Rock 2** 54,90 DM	Hst. Line 14/18* 74,90 DM	Outlander** 59,90 DM	War. Rd** 54,90 DM
Civilization* 74,90 DM	Hook** 49,90 DM	Pac. Islands** 59,90 DM	Warlords 49,90 DM
Comb. Air Patr. 64,90 DM	Humans 54,90 DM	Paperboy 2** 39,90 DM	Waworks** 59,90 DM
Comb. Class** 54,90 DM	Hun. Race SA* 69,90 DM	Parosol Stars** 49,90 DM	Ween 54,90 DM
Conquistador* 69,90 DM	Indy 4** 79,90 DM	Penthouse Hinn* 39,90 DM	Writers Voy* 69,90 DM
-Dora** 39,90 DM	Int. Sp. Chall.** 54,90 DM	Pert. General** 74,90 DM	White Craft** 64,90 DM
Cool World** 49,90 DM	Isra** 54,90 DM	Cha 59,90 DM	Wizardry 7** 79,90 DM
Crazy Cars 3** 64,90 DM	Jaeger XJ 220** 49,90 DM	Chia 59,90 DM	Wizardry 8** 49,90 DM
Creepers** 54,90 DM	Jim. White S.** 59,90 DM	Pintall Dragons* 54,90 DM	Wiz. WF. 49,90 DM
Cruise F. Course 59,90 DM	Jim Power 59,90 DM	Piran. Fant.** 54,90 DM	Wiz. WF. 2** 49,90 DM
Course Enchanit 59,90 DM	Joe & Mac** 49,90 DM	Piracy high S. 59,90 DM	Wolf. Eur. Ram. 49,90 DM
Course azure B.** 49,90 DM	John Madden** 54,90 DM	Plan 9** 59,90 DM	ZOO** 49,90 DM
		Pools o. Drakn. 54,90 DM	Zyconic** 44,90 DM

## Syndicate\*\* 64,90 DM SUPER NES DT. SUPER NES DT. SUPER NES DT. SUPER NES DT.

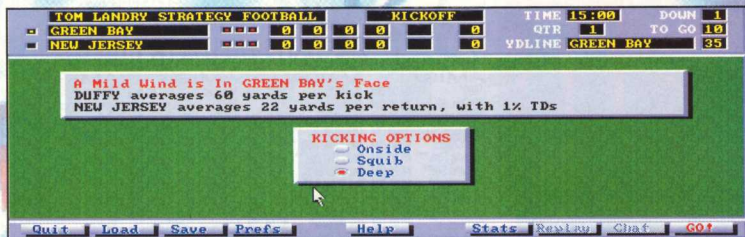
ACT RAISER	DT. SUPER NES DT.	COSMO GANG	139,90 DM	JOHN MCKIDEN	119,90 DM	PLAYER MANAGER	129,90 DM
Alien 3	129,90 DM	Cyberman	129,90 DM	Mickey Mouse	119,90 DM	Playboy	149,90 DM
Amn. Tennis	139,90 DM	Desert. Strike	114,90 DM	Mario Kart	94,90 DM	Sin City	94,90 DM
Batman returns	129,90 DM	Enrath Heat	129,90 DM	NEA All Star	119,90 DM	Star Wing	119,90 DM
Best of Best	134,90 DM	Fatal Fury	129,90 DM	NHLPA Hockey	129,90 DM	Strike Gunner	129,90 DM
Cal. Baseball	139,90 DM	First Samurai	129,90 DM	Super Mario W	119,90 DM	Tiny Toon	129,90 DM
Congo's Cape	119,90 DM	Jimmy Connors	129,90 DM	PGA Tour Golf	129,90 DM	WWF Toys	139,90 DM

## JOYSTICKS JOYSTICKS JOYSTICKS JOYSTICKS

CP Mini schw. 27,90 DM	CP Star Mini It. 32,90 DM	CP Stand Sp. E. 28,90 DM	KONIX Spk. D. 29,90 DM
CP Mini transp. 29,90 DM	CD Stand. schw. 26,90 DM	CP Star It. -blau 32,90 DM	KONIX Spk. D. 27,90 DM
CP Mini Sp. Ed. 29,90 DM	CP Stand. tr. 28,90 DM	CD Manik Deck 35,90 DM	

FÖRDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES+MEGADRIVE MIT ÜBER 1.300 TITELN AN

\*-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.



Während der Auswahlmenüs sind die Grundoptionen am unteren Bildschirmrand immer verfügbar. Die jeweiligen Buttons werden komfortabel angeklickt.

denn das Spielfeld wird zusammen mit großen Spielfiguren auf den Schirm gebracht und man kann dem ersten Spielzug folgen. Ein leichtes Ruckeln macht sich zwar bemerkbar, es sind dafür aber auch jede Menge Spieler auf dem Feld.

Nachdem ein Spieler samt Ball zu Fall gebracht wurde oder der Ball den Boden berührt hat, gibt es eine Spielunterbrechung und der Job des Trainers ist gefragt. Die Formation ist zu wählen. In der Fachsprache vielleicht bekannte Namen



wie "Run and Shoot", "Shotgun" oder "Brown" werden für uns Laien durch ein kleine Grafik erläutert. Die Kategorie der Formation sowie verschiedene Arten der "Runs" können ebenso eingestellt werden. Und wieder versagt das kleine Wörterbuch bei ein paar

Begriffen oder zumindest gibt es Interpretationsschwierigkeiten. Da helfen nur noch die rettenden (ebenfalls englischen) Tips von Meister Tom Landry. Ein Klick auf den entsprechenden Button und Tom geht verbal zur Hand. Alles gut gemeint, übersichtlich gestaltet, detailliert ausgearbeitet und komplex, aber leider, leider, leider in Englisch. Wenn man also nicht nur vor einem fremden Sport steht, sondern auch noch vor einer "fremden" Sprache, geht der Spielwitz selbst bei der besten Programmierleistung den Bach hinunter. Da hilft nur die Konsultierung eines Englischlehrers oder ein eigenes Englisch-Studium im Fachbereich Sport Untergruppe Football. Mit ein bißchen Probieren soll man es jedoch auch zu recht guten Ergebnissen bringen können. Nachdem das Spiel durch eine Modemoption, einen Zwei-Spieler-Modus und viele andere komfortable Optionen abgerundet wird, ist es eigentlich sogar zu empfehlen, wenn da nicht dieses fürchterliche "Fach-Chinesisch" gepaart mit "Englisch für (weit) Fortgeschrittene" wäre. Schade drum. (me)

## comment

Tom Landry Strategy Football ist ein Spiel, welches ich einem meiner amerikanischen Bekannten zu Weihnachten schenken würde. Damit würde ich ihm bestimmt das zur Zeit bestmögliche Geschenk in diesem Genre machen. Ich selbst ziehe da schon einen Bundesliga Manager vor, denn "Foul", "Elfmeter" und "Eckstoß" geben mir doch das sichere Gefühl etwas von Fußball zu verstehen und nicht wie besagter Ochs vorm Berg zu stehen.



Michael

Hersteller:  
**Merit Software**  
Muster von:  
**Hersteller**  
Genre:  
**Sportspiel**  
Preis:  
**ca. DM 100,-**  
Erhältlich:  
**ab Juni '93**

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

**+** sehr komplex, komfortabel spielbar, detailliert  
**-** ohne beste Englischkenntnisse wird es schwierig

**GAMEPLAY 60%**  
**GRAFIK 83%**  
**SOUND 74%**  
**MOTIVATION 60%**

AMIGA GAMES  
**71%**  
GESAMT-WERTUNG

# AMIGA FUN -

Das Diskettenmagazin  
für den anspruchsvollen  
Amiganer

# Let's have Fun...



CRAZY SUE 2

**CRAZY SUE 2** - Gerade hat sich Susi von Ihrem gefährlichen Abenteuer in Ereanor erholt, wird sie erneut um Hilfe gebeten, die Bewohner von einer bösen Hexe zu befreien. Stimmungsvolle Hintergrundgrafiken und dazu passende Musikstücke verleihen dem Spiel eine unheimliche Atmosphäre.

Die Kombination von Jump'n'Run-Elementen und Strategieelementen fördert nicht nur die Motivation, sondern trägt auch zu langanhaltendem Spielspaß bei. Witzige Animationen sämtlicher Spielfiguren sowie viele nützliche Extras und Effekte begeistern zudem.



LOGISTIK

**LOGISTIK** - In mehr als 35 Aufstellungen sollen Spielfiguren nach einem festen Reglement über das Spielfeld bewegt und zu einem Teleporter gebracht werden, wo sie dann verschwinden.

Verschiedene Spielflächen mit unterschiedlichen Eigenschaften und Figuren, die nur in bestimmte Richtungen und über bestimmte Strecken bewegt werden können, garantieren die nötige Motivation und Abwechslung.

2. Gold Edition ab 23. Juli **NEU**  
im gut sortierten Zeitschriftenhandel



# AMIGA Fun

für nur DM

## 19.80

Jetzt **NEU** - in  
umweltfreundlicher  
Verpackung!

Bittere Realität

# War in the Gulf

Vor zwei Jahren saß alle Welt vor dem Fernsehschirm und blickte auf Kuwaits brennende Ölfelder. Empire nahm diesen makaberen Hintergrund zum Anlaß, um einen Nachfolger von Team Yankee herauszubringen.

## Die Story

War In The Gulf ist keine Darstellung der tatsächlichen Ereignisse, sondern eine fiktive Konstruktion, die in die nahe Zukunft gelegt wurde. Wie bei Team Yankee steuert Ihr vier motorisierte, gepanzerte Einheiten, die sich aus M1 Panzern, M2 Infanteriepanzern, selbstfahrenden Raketenwerfern und gepanzerten Transportern zusammensetzen. Zu Beginn führt das Programm eine kleine, gut animierte Filmsequenz vor, die das Zusammenspiel von Fernaufklärer und Bodentruppen zeigt und Euch so richtig auf das Kommende einstimmt. Im Jahr

1995 droht die Situation am Golf zu eskalieren. Israels innenpolitische Spannungen wachsen und entladen sich in einem Massaker, bei dem über 200 Palästinenser und 20 israelische Soldaten den Tod finden. Die arabische Welt schreit nach Vergeltung, allen voran Iraks Präsident Saddam Hussein. Die Gewaltspirale dreht sich wieder und am 30. März 1995 marschieren Republikanische Garden wieder in Kuwait ein, überraschen die amerikanischen Bewacher und besetzen erneut Einrichtungen und Ölfelder. Der UN-Sicherheitsrat stimmt mit zwölf Stimmen einer US-Inter-

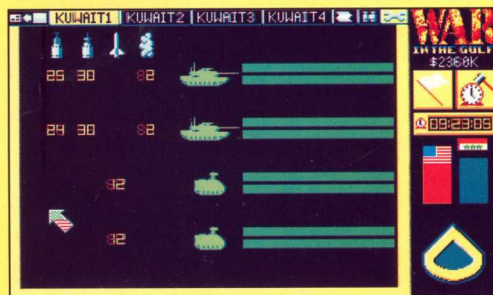


vention zu, nur Kuba und der Jemen sind dagegen. China enthält sich der Stimme. Der Spieler, als kommandierender Offizier von Team Kuwait, erhält den Auftrag, die besetzten Gebiete freizukämpfen und sich danach dem Gros der US-Streitkräfte in Nordkuwait anzuschließen.

Feldzug anzeigen lassen. Maximal acht solcher Ordner faßt dieser Schrank. Solltet Ihr siegreich sein, werden die Daten der gewonnenen Schlacht in die Akte aufgenommen, ansonsten fangt Ihr einfach wieder bei null an. Vier Regionen müssen freigekämpft werden, die einen steigenden Schwierigkeitsgrad aufweisen, aber bei Sieg auch

## Das Spiel

Der Start-Screen repräsentiert einen geöffneten Akten-schrank. Hier könnt Ihr neue Spielfiles anlegen, bereits erstellte laden oder Informationen über einen laufenden



## Das Waffenarsenal



**HEAT**  
Hohlladungsgeschosse



**TOW**  
Panzerabwehrraketen



**SMOKE**  
Rauchgranaten



**MG**  
Schweres Maschinengewehr



**SABOT**  
Stahlbolzen mit Unkranken



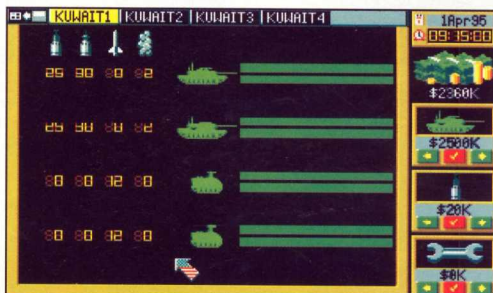
Beförderungen versprechen. Diese Gebiete unterscheiden sich durch Terrain, Feindstärke und taktisches Geschick des Gegners. Der "Golfkrieg" ist "gewonnen", wenn alle vier Regionen befreit sind. Wenn sich der Spieler für ein Kampfgebiet entschieden hat, geht es zur Einsatzbesprechung. Hier werden Euch alle Informationen angezeigt, die der Geheimdienst über diese Region bereithält.

Neben einer Karte, die alle topografischen Gegebenheiten enthält, kann man sich seine Befehle bzw. das Einsatzziel ansehen und darüber hinaus Trommelfeuer, Rauchbarrieren und Minenfelder durch die eigene Artillerie legen lassen. Während der Schlacht selbst ist dies nicht mehr möglich, deshalb muß der Beschuß zeitlich genau geplant werden. Der eigentliche Spielbildschirm enthält vier Fenster,

die den Zustand der vier Fahrzeugzüge darstellen. In jedem einzelnen Fenster kann man zwischen 3D-Ansicht, Karte und Statusanzeige umschalten und eine Iconleiste am unteren Fenster Rand steuert die jeweilige Einheit. Leider ist es nicht möglich, einzelne Fahrzeuge anzusprechen oder spontan "von Hand" die Richtung zu ändern. Nur die

Sichtrichtung, die gleichbedeutend mit der des Turms ist, kann von einem Icon eingestellt werden. Wenn allerdings vier Fenster auf einmal zuviel sind, der vergrößert einfach das gewünschte auf Bildschirmgröße. Neben den Einsatzfenster enthält der Bildschirm noch eine Balkengrafik, die das Kräfteverhältnis zwischen den US-Truppen und dem irakischen Gegner anzeigt.

**War in the Gulf besticht durch Komplexität und realistisches Gameplay.**



**comment**

Die 3D-Außenansicht besteht aus einer Mischung zweier Grafikenarten. Berge, Straßen, Bäume und Fahrzeuge werden in Bitmap-Grafik dargestellt, Bauwerke dagegen sind auf geometrischen Körpern in Vektorgrafik aufgebaut. Im Gegensatz zu vielen anderen Games, bestehen Wälder und Unterholz nicht nur aus eindimensionalen Silhouetten, sondern wurden dreidimensional angelegt. Wer also seine Panzer in einen Wald steuert, braucht sich nicht wundern, wenn er sich verfährt. Feindliche Einheiten kann man in der Außenansicht nur sehr schwer erkennen und die Fülle von Icons und Informationen ist manchmal schwer zu verarbeiten. Der Sound ist durchschnittlich und reißt einen nicht vom Hocker. Allerdings wird davon der Spielspaß nicht beeinträchtigt. Um die Maussteuerung zu beherrschen, müßt Ihr einiges an Einarbeitungszeit investieren, denn durch die vielen Icons und Bildschirme kann man leicht durcheinander kommen. Nach ca. zwei Stunden solltet Ihr gut damit zurechtkommen. War In The Gulf als Panzersimulation zu bezeichnen, wäre übertrieben. Dazu sind Steuerung und Ansichten zu stilisiert. Aber wie schon Team Yankee ist der Nachfolger ein gutes Strategiespiel mit viel Actioneinlagen, das den Fans dieser Sparte "todsicher" zusagt.

*Martin*

**Okay Soft** *headline news* 09674-8405

**Okay Soft** AM Graben 2 92557 Weiding, Tel. 09674 - 1279 FAX - 1294

1989	DV 81.90	History Line	DV 80.90	Strike Commander	DA 88.90
10 Int. Strategic Games	83.90	Humans	DV 82.90	Speech Pack	DA 41.90
A-Talk	DV 96.90	Race (80 Lav.)	DV 54.90	Start Island	DV 96.90
Acce of Pacific	DA 74.90	Race (alone)	DV 55.90	Syndicate	DV 81.90
- mit Mission Disk	DA 79.90	Race Jurassic	DV 56.90	Task Force 1942	DA 88.90
Acce over Europe	DV 63.90	Inca	DV 98.90	Terminator 2028	DA 87.90
Airbus A 320	DV 87.90	Incredible Machine	DV 68.90	The Greatest	DV 62.90
Airbus A 320 US Ed.	DA 87.90	Indiana Jones 4	DA 64.90	Tom Landry	DA 87.90
Air Bucks	DA 69.90	Island of Dr. Brain	DA 61.90	Tomato	DA 88.90
Alone in the Dark	DA 90.90	Jimmy White Snooker	DV 78.90	Transcendia	DA 83.90
Battle Chess 4000	DA 48.90	Kings Quest VI	DV 62.90	Twilight 2000	DA 89.90
Battle Isle II	DV 48.90	Land of Lore	DV 69.90	Unlign	DA 88.90
Battle Team	DV 73.90	Larry 5	DV 69.90	Ultima 7	DV 82.90
Beauty and the Beast	DV 78.90	Laura Bow 2	DV 69.90	Fort of Virtus	DA 82.90
Bertrayal at Kronrod	DV 69.90	Leather God o. Phobos	DV 57.90	Ultima 7 Teil 2	DA 76.90
Bundesliga Man.prof. II	DV 82.90	Legend of Kyrandia	DV 66.90	Ultima Underworld 2	DA 76.90
Burning Steel	DV 39.90	Legend of Myra	DV 72.90	V for Victory	DV 69.90
- Data Disk	DV 38.90	Legend of Valour	DV 78.90	Wall of Darkness	DA 88.90
Buzz Aldrin Race	DA 97.90	Lenmings 2	DA 79.90	War in the Gulf	DV 77.90
Carnes S. Deepo Space	DA 77.90	Links 386 Pro	DA 88.90	Waxworks	DV 64.90
Car + Drive	DA 74.90	- Course Mauna Kea	46.90	Wayne Gretzky 3	DV 82.90
Carrier + War Constr.	DV 87.90	- Course Penhurst	46.90	Wing Commander 2	DV 84.90
Championship Man.93	69.90	- Course Banff	46.90	Wizardry 7	DV 87.90
Chess Genius	DV 127.00	Line of Temptress	DA 74.90	Wizards	DV 82.90
Comanche	DV 87.90	Leo in Missing	DA 70.90	X-Wing	DA 87.90
Conquest	DV 51.90	Michael Jordan II Flight	DA 75.90	Xenobots	DA 76.90
Curse of Enchantia	DV 89.90	Might + Magic 5	DA 75.90	Zak Mc Kracken	DV 38.90
Day of Destruction	DV 81.90	Monkey Island 2	DV 75.90	Zool	DV 67.90
Day of Deatice	DV 87.90	NV 2 Collection	DV 89.90		
Das schwarze Auge	DA 81.90	Parasite Gold	DV 68.90		
Das Peridier	DV 85.90	Police Quest 3	DV 68.90		
Dogfight	DV 81.90	Police Quest 4	DA 76.90		
Eco Quest II - Lost	DV 59.90	Prince of Persia 2	DA 64.90		
- Secret of Rainforest	59.90	Push over	DA 64.90		
Elbowy Manager	DV 75.90	Pushover	DA 64.90		
Elfish	DA 61.90	Raid for Fun Pack	DV 68.90		
Empire Deluxe	DA 85.90	Reach for It - Sky	DV 82.90		
Eric the Unready	DA 87.90	Red Baron	DV 68.90		
Eye of the Beholder 3	DA 87.90	- Mission Disk	DV 46.90		
F-15 Strike 3	DA 87.90	Rainbird	DA 89.90		
Falcon 3.0	DA 87.90	Ran Nebular	DA 89.90		
- Mission Disk	DA 57.90	Sensible Soc. 8/283	DV 57.90		
Flashback	DV 66.90	Shadow of the Comet	DV 89.90		
Football Manager 3	DV 92.90	Shedlock Holmes	DA 62.90		
Form. One Grand Prix	DA 83.90	Siege	DA 33.90		
Freddy Phantas	DA 88.90	Sim Life	DV 99.90		
Front Page Football	DA 83.90	Space Invader	DV 77.90		
Gunship 2000	DA 56.90	Space Legends	DA 78.90		
- Mission Disk	DA 78.90	Space Hulk	DV 69.90		
Harpoon 1.21	DA 45.90	Space Quest 5	DA 83.90		
Harpoon Designer	DA 86.90	Space Quest Sage Pack	DV 67.90		
Harrier Jump Jet	DA 86.90	Star Trek	DV 67.90		

**Spiele auf CD Rom:**

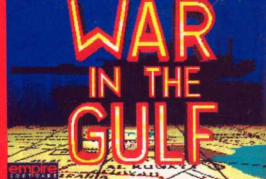
Battle Chess	DA 88.90
Battle Chess	DA 88.90
German World Deluxe	DA 131.90
Quest of Enchantia	DV 71.90
Swartfrier	DV 84.90
Eco Quest	DA 78.90
Empire Deluxe	DA 84.90
Indiana Jones IV	DA 80.90
Swartfrier	DA 84.90
Laura Bow II	DA 75.90
Legend of Kyrandia	DA 88.90
Legend of Myra	DA 90.90
Shedlock Holmes I	DA 102.90
Space Quest 4	DA 76.90
Ultima Underworld C.I.	DA 116.90
The 7th Quest	DA 125.90
Ultima Underworld Wing C.I.	DA 84.90
Willy Beamish	DA 75.90
Wing Commander/Ultima 6	DA 116.90
Wing Commander 2	DA 87.90
World Atlas	DA 41.90
Zork Trilogy	DA 88.90

**AUDIO BLASTER 2.5 169.-**  
**AUDIO BLASTER PRO 4.0 289.-**  
**MOVIE BLASTER 595.-**  
**TUNER BLASTER 550.-**  
**Allegro Pro 195.-**  
**Soundblaster 16 ASP 429.-**  
**Sound Galaxy NX Pro 16 439.-**  
**CD-ROM Intern Creativ L. 535.-**  
**CD-ROM Intern, Mitsumi 395.-**

**GRAVIS Ultra Sound 359.-**  
**Wave Blaster 389.-**  
**AdLib GOLD 359.-**  
**Roland SCC-I 799.-**

**JOYSTICKS:**  
**GRAVIS PRO 79.-**  
**GRAVIS Gamepad 53.-**  
**SUNCOM Analog Xtra 75.-**  
**COREL DRAW 3.0 295.-**

Nachnahme DM 7.90 Ausland DM 12.50 Vorauskassa / Stammkunden DM 4.90



## Wählbare Formationen



Schützenkette-  
Formation



Versetzte  
Reihe rechts



Schlange-  
Formation



Keil-  
Formation



Versetzte  
Reihe links



V-Formation



## Der Fuhrpark am Golf



## comment

Sicherlich könnte man Empire den Vorwurf machen, daß sie immer auf der gleichen Erfolgs-Welle mit ein und demselben Spielprinzip weiterreiten, doch welche Software tut das nicht? So gesehen werden diejenigen, die schon die Vorgänger gerne spielten, auch an War In The Gulf ihre Freude haben. Glücklicherweise wurde hier nicht die Realität genommen, sondern ein fiktives Szenario geschaffen, das jedoch nahe an der Realität liegt. Kleine Detailverbesserungen machen War In The Gulf zu einem soliden Strategiespiel mit Actiontouch.



Hans

Da Team Kuwait direkt dem Emir untersteht, müssen Nachschub und Ersatzfahrzeuge für teures Geld gekauft werden und der Spieler hat mit seinem Geldvorrat gut zu haushalten. Aber Vorsicht! Bei Einkäufen gibt es keine Undo-Funktion. Ihr müßt also genau wissen, was Ihr wollt. Der Spieler hat auch Einfluß auf die Formation seiner Platoons. Versetzte Reihen nach beiden Seiten, Keilform oder Schützenkette können ausgewählt werden, zusätzlich hat man die Möglichkeit, die Fahrzeuge seiner Züge in weitem oder in engem Abstand voneinander zu plazieren. Eine weite Formation schützt vor sofortiger Vernichtung des ganzen Zuges und läßt den Spieler schneller auf Gefahren reagieren. Eine Schlacht kann auf verschiedene Weise enden. Der Sieg ist Euer, wenn Ihr Eure gewünschte Position erreicht, eine defensive Stellung lange genug haltet oder die Mehrheit der feindlichen irakischen Streitkräfte zerstört. Auf der anderen Seite verliert der Spieler im Falle des Nichterreichens der Angriffsposition oder wenn für Team Kuwait zuviele Fahrzeuge verlorengehen. Es ist auch möglich, gleichzeitig zu gewinnen und zu verlieren. Dieser Fall tritt auf, wenn man zwar als Sieger hervorgeht, gleichzeitig aber soviele Fahrzeuge auf die Verlustliste setzen muß, daß die zur Verfügung stehende Geldmenge nicht mehr ausreicht, um genügend Nachschub einzukaufen. Ist das Schlachtende erreicht, zeigt das Programm einen De-Briefing-Screen, in dem das Resultat des Gefechts angezeigt wird.

(mk)



Hersteller:  
**Empire Software**

Muster von:  
**Hersteller**

Genre:  
**Strategie**

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

Erhältlich:  
**seit Juni '93**

Anzahl der Spieler: **1**

Anzahl Disketten: **2**

2 Spieler simultan: **Nein**

1 MByte benötigt: **Nein**

2.Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Ja**

Unterstützt:  
**2. Drive, Festplatte**

Steuerung über:

**Maus**

Besonderheiten:

**+** schönes Intro,  
 Tastenshortcuts für  
 schnelle Bedienung

**-** unübersichtliche  
 Steuerung nur von  
 ganzen Zügen

GAMEPLAY **78%**

GRAFIK **67%**

SOUND **50%**

MOTIVATION **74%**

AMIGA GAMES

**76%**  
 GESAMT-WERTUNG



# WAR IN THE GULF DIE COMPETITION

Hat Euch der Testbericht Appetit gemacht auf die gelungenen, actiongeladenen Strategiespiele mit Militär-Ambiente von Empire. Ja? Dann dürfte dieses Preisausschreiben gerade recht kommen. Spielekenntnisse ausgepackt, Bleistift gespitzt? Dann kann es losgehen.

Zunächst wollen wir natürlich noch dem edlen Preisspender ein paar Sätze widmen. Empire existiert mittlerweile schon seit drei Jahren. In dieser Zeit haben sie sich natürlich nicht nur mit dem Strategiegenre abgegeben. Das olympisch angehauchte International Sports Challenge oder der jüngste Strategiehitz Campaign dürften jedem Spielekenner ein Begriff sein. Schwieriger wird es allerdings bei unserer Preisfrage, die Euch zum Gewinnen der tollen Preise berechtigt, wobei allerdings auch noch Glücksfee Sylvia ein feines Händchen zu beweisen hat. Der erste Preis beinhaltet neben dem Spiele-Dreierpack noch ein T-Shirt und ein waschechtes Feldradio, wie es die tollkühnen Soldaten an der Front verwenden. Weiterhin gibt es jeweils noch neun Spiele-Dreierpacks und neun T-Shirts zu gewinnen. Viel Glück!



## Die Preisfrage:

Welches Tüftelspiel wurde zum ersten Hit von Empire?

- A  Tetris
- B  Loopz
- C  Lemmings

### 1. Preis

Feld Radio + Team Yankee + Pacific Islands + War In The Gulf + T-Shirt

### 2.-10. Preis

Je ein Spielepack mit Team Yankee, Pacific Islands, War In The Gulf

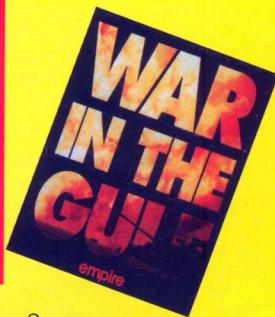
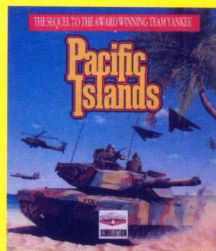
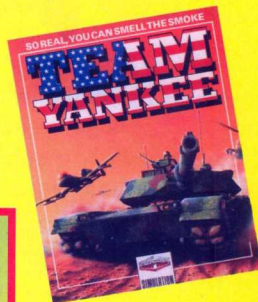
### 11.-19. Preis

Je ein Empire-T-Shirt

Schreibt den passenden Lösungsbuchstaben zusammen mit den anderen Daten auf untenstehenden Abschnitt und sendet diesen bis spätestens 20.8.93 an folgende Adresse.

Computec Verlag GmbH & Co. KG  
Redaktion AMIGA GAMES  
Kennwort: Empire!  
Isarstraße 32  
90451 Nürnberg

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



Der Lösungsbuchstabe: \_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_  
Straße, Hausnummer

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



Rollenspiel im Einheitslook

# ISHAR 2

Silmarils hat eigentlich selten Glück mit seinen Spielen. Lediglich im Rollenspielgenre können sie mit *Crystals Of Arborea* und *Ishar* auf zwei passable Spiele zurückblicken. Nun kehren sie in die Dungeons zurück!

## Die Story

Glückauf, o nobler Leser, der Du diesen Artikel zu lesen geneigt bist. Mit *ISHAR 2 - Messengers Of Doom* - schickt Silmarils eine gelungene Fortsetzung von *ISHAR - Legend Of The Fortress* auf den Markt der Abenteuerspiele. Nachdem im ersten Teil die Festung *ISHAR* aus den Klauen des mächtigen Krogh befreit wurde, herrscht nun ein weiser Krieger über die Festung. In der Personifizierung des edlen Zubarán wirst Du von Jon, dem Alchemisten von Arborea, durch seine sonderbare Nachricht über das Meer geschickt, um einen Oberfiesling an der Ausübung seiner Tätigkeiten zu hindern. Wenig später findest Du Dich mutterseelenallein auf *Irvans Island* wieder. Allein? In der düsteren Umgebung kannst Du einige finstere Gestalten ausmachen.....

## Das Spiel

Um jeglichem Ärger aus dem Weg zu gehen, beschließt Du erst einmal den Weg nach Westen einzuschlagen, denn nur mit einem Schwert bewaffnet, hättest Du gegen diese Horde keine Chance (glaub es mir, ich habe es ausprobiert). Hat man sich auf der Insel etwas verirrt, kann über ein Aktionsfeld eine Landkarte abgerufen werden. Anscheinend fehlen etliche Teile der Karte, denn man besitzt zu Anfang nur zwei zusammenhängende Fragmente. Ein blinkender Punkt zeigt die momentane Position der Party an. Aber eine Party muß man sich erst zusammenstellen. Wie in allen guten Abenteuerspielen findet man die verwegesten und besten Partymitglieder in einer Taverne. Im Dorf Landgut, dessen Herr-

scher auf den etwas seltsamen Namen *Gordbrnoef* hört, wirst Dir das Herumwuseln erlaubt, aber Ärger machen gilt nicht. Um nicht die Übersicht zu verlieren, sollte man trotz der Kartenfunktion ein Blatt Papier bereithalten, um sich in den Dörfern und Städten die Wege und Häuser aufzuzeichnen. Hat man eine Taverne erreicht, kann man mit der Funktion "Rekrutieren" sich vier weitere Kampfgenossen anheuern. Über Neuzugänge zu Deiner Party wird ganz demokratisch abgestimmt. Auf die Meinung seiner Gruppenmitglieder sollte man schon Wert



Jon, der Alchemist von Arborea, schickt Dich auf *Irvans Island*, wo Du düstere Abenteuer zu bestehen hast.

## comment

Sicherlich hat Silmarils mit *Ishar 2* keinen Meilenstein geschaffen, doch sogar Rollenspielmüffel wie ich konnten sich die eine oder andere Stunde an diesem humorvollen Spiel vergnügen. Insbesondere Rollenspielneinsteiger werden ihre Freude an diesem Spiel haben. Besondere Ansprüche an Grafik, Sound oder Innovationsgehalt darf man allerdings nicht stellen.



Hans

legen. Zum Beispiel vertragen sich manche Charaktere nicht miteinander und die Schlagkraft der Gruppe leidet dann darunter. Man kann zwar seine kampferprobte Party aus dem ersten Teil übernehmen, aber die erworbenen Fähigkeiten und Merkmale zeigen kleine Unterschiede auf. Die Sprache wurde als Fähigkeit weggelassen und die Orientierung zur Wahrnehmung umbenannt. Auch die Kondition wurde wegen der besseren Differenzierung in körperliche und geistige Stärke aufgeteilt. Unterhalb der Heldenbilder findet sich ein Lebensbalken, der die aktuelle Gesamtverfassung des Charakters anzeigt. Ein Mausklick darauf läßt ein großes Übersichtsbild des Helden erscheinen. Hier kann Geld transferiert werden, können Speisen zu sich genommen oder Dinge untersucht werden. Bei Magier und Zauberern ermöglicht ein zusätzliches Icon an dem Heldenportrait den Zugriff auf die Zaubersprüche. In einem Extrafeld wird die vorhandene magische Kraft und die nötige Zauberenergie für

## Dungeons Komparativ



### Amberstar

Grafisch zieht der *Thalion*-Vertreter eindeutig den kürzeren Halm, spielerisch jedoch zieht der *Klassiker* deutlich davon. Für Rollenspielfreaks besser geeignet!

Grafik - Gameplay + Gesamt +



### Abandoned Places 2

Das jüngste Rollenspiel von *Ice* bietet in etwa das gleiche Niveau wie *Ishar 2*. Solide Grafik und ausgefeiltes Gameplay dürften *RPG*-Fans durchaus ansprechen.

Grafik = Gameplay = Gesamt +

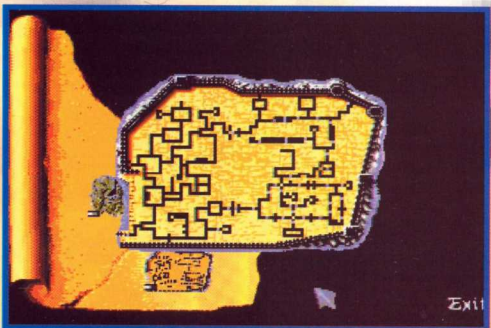


Das komplett in Deutsch gehaltene Spiel bietet einen wunderschönen, atmosphärischen Vorspann.

einen Spruch angezeigt. Seine Spielfiguren steuert man komplett mit der Maus durch das gelungene Szenario, das man über ein großes Fenster perspektivisch einsehen kann. Nun kann es eigentlich losgehen, doch Deine neuen Charaktere besitzen außer ihren bloßen Händen keinerlei Waffen. Manche bringen eine stattliche Barschaft mit und so steht einem Einkaufsbummel durch die ansässigen Geschäfte nichts mehr im Wege. Das adventyretypische Aufzählen der Kampf- und Rüstungswerte läßt aus einem einfachen Krieger eine Kampfmaschine werden. Bei der Auswahl der Waffen sollte man auf die Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder Rücksicht nehmen.

Auch der Ankauf von Zaubermitteln und diversen Fläschchen sollte bei genügend Geld in Betracht gezogen werden. Um nicht gänzlich vor unvollendeten Tatsachen zu stehen, empfehle ich es sich in den Tavernen auf die Gespräche der anderen Gäste zu hören. So erfährt man zum Beispiel von einem Magier, der sich im Osten an der Küste aufhalten soll und Tiere psychoanalysieren kann (was immer das sein soll). Ist es schon recht spät, solltest Du Deiner Gruppe etwas Ruhe gönnen. Nach einem erholsamen Schlaf (ein Wolf, zwei Wölfe, drei Wölfe...) und einer Stärkung mit Kommentaren wie 'Dwivilidong,

**Silmarils präsentiert eine empfehlenswerte Fortsetzung, die solide Unterhaltung bietet.**



- Die M-Tec Turbosysteme A500:  
 Test Kickstart: 1-  
 Test Amiga Magazin 2

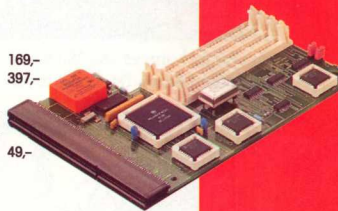
M-Tec 68020 ohne Ram:	199,-
M-Tec 68020 mit 1MB:	299,-
M-Tec 68020 mit 4MB:	499,-
M-Tec 68030, MMU, 1MB:	499,-
M-Tec 68030, MMU, 4MB:	699,-




**Achtung! Alle M-Tec A1200/4MB Speichererweiterungen sind jetzt serienmäßig mit Coprozessor ausgerüstet.**

- **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:	397,-

- **Neu!!!** M-Tec A1200/1MB: 199,-  
 M-Tec A1200/8MB: 689,-  
 Coprozessor ab: 49,-  
**Ab August:**  
 M-Tec A1200 Turbosystem!

- **A600/1200 Festplatten mit Software und Kabel**  
 bitte erfragen Sie unsere aktuellen Tagespreise!

# 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 mit Kickstartumschalter: 199,-



- **M-Tec Festplattensysteme** von 40-340 MB (mit Controller):  
 M-Tec AT500 extern, 120 MB: 599,-  
 210 MB: 699,-  
 M-Tec AT500 intern, 40 MB: 399,-  
 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, 46 236 Bottrop, Tel: 0 20 41/2 04 24



Ab und zu kann es von Vorteil sein, wenn man hinter einem mächtigen Baum Deckung sucht.



Hier sieht man gerade die Icons, über welche die Charaktere gesteuert werden können.

köstlicher Gehirnpudding' oder 'tolle Glupschaugensuppe', macht man sich nun auf, die Insel weiter zu erkunden. Auf dem weiteren Weg begegnet man freundlichen und weniger freundlichen Personen bzw. Kreaturen. So attackieren überdimensionale Wespen die Gruppe in den Sümpfen, die nordöstlich liegen und grimmige Froschwesen dreschen in der südlichen Moorgegend auf die Partymitglieder ein. Um die Mitglieder seiner Party optimal nutzen zu können, besteht die Möglichkeit die Anordnung der einzelnen Hel-

den zu verändern. So können alle fünf hintereinander oder auch nebeneinander durch die Lande ziehen. Helden in zweiter Reihe haben hierbei nicht die Möglichkeit eines Ausfalls, es sei denn, die Gruppe wird von hinten angegriffen. Zuerst solltest Du Deine Gruppe zu Deinem Ankunfts- punkt zurückführen. Dort angekommen, entledigt man sich den lauernden Bösewichtern, deren Obermütz gerade eine junge Frau kalblütig niedergeschlagen hat. Nachdem Du den Räuberchef mit vereinten Kräften

in die ewigen Jagdgründe geschickt hast, eilst Du mit Deinen Freunden zur Rettung des armen Opfers. Leider kommt ihr schon zu spät. Ihre letzten Worte handeln von einem Myrmidon, Shandar, einem entkommenen Opfer und der Bitte, Kendor zu retten. Kurz vor ihrem Ableben übergibt sie Dir einen Anhänger, der im weiteren Spielverlauf noch eine Rolle spielen wird.

## Das Gameplay

ISHAR 2 hält sich in der Komplexität hinter anderen Abenteuerspielen zurück. Charaktere werden nicht erschaffen, man hat sich mit dem Volk aus den Tavernen zufriedenzugeben. Unterhaltungen mit herumstehenden Personen sind sehr einseitig und über die vierzeilige Textanzeige kommt manchmal zuwenig Information rüber. Der Steuerungsbildschirm hat sich gegenüber der Vorgängerversion wenig geändert. Die Aktionsliste ist einer Icon-Leiste zum Opfer gefallen und die Titelleiste informiert den Spieler nun über den besuchten Ort, die bisher verbrachten Tage und die aktuelle Tageszeit, die meistens viel zu schnell vergeht. Das Diskettenicon und das Taktikicon haben ihre Plätze gewechselt, dafür stehen die Icons, die während eines Kampfes benötigt werden, genau unterhalb der sechs Steuerungssicons. Im Vergleich zum ersten Teil, hat die Qualität der Grafiken etwas nachgelassen, trotzdem sind sie als gelungen zu bezeichnen. Der Bildschirmaufbau ist schnell genug, um einen flüssigen Spielverlauf zu gewährleisten, nur der Diskettenzugriff bringt kurze Unterbrechungen. Zum Sound sei zu sagen, daß sich die Titelmusik hören lassen kann. Ansonsten besteht das Spiel durch einen Hintergrundtrack, der die düstere Stimmung des Spieles in das eigene Heim überträgt. Das auf drei Disketten vorhandene Programm ist leider wie der erste Teil nicht auf eine Festplatte installierbar, hier hat die PC-Version mehr Komfort. Auch der Umstand, daß manche Amiga-Besitzer ein zweites Laufwerk ihr Eigen nennen, hat sich anscheinend nicht bis zu Silmarils herumgesprochen. Für Freunde des Abenteuer- und Rollenspielgenres ist ISHAR 2 ein kurzweiliger Zeitvertreiber. (lm)

## comment

Mit ISHAR 2 hat die französische Software-schmiede Silmarils eine gelungene Fortsetzung vorgestellt. Negativ fand ich, daß die Spielzeit etwas zu schnell vorübergeht. Um zum Beispiel das Dorf zu durchqueren, kann man durchaus fünf Stunden brauchen, obwohl man nur wenige Schritte gehen muß. Die Grafiken sind wunderbar groß, jedoch die identischen Häuser verwirren etwas. Daß das Spiel sich nicht ganz bierernst nimmt, hat mir persönlich am besten gefallen. Nervend war das Starten von nur einem Diskettenlaufwerk und meine schöne Festplatte summt nutzlos vor sich hin. Ansonsten könnte ich stundenlang weiterspielen, aber meine Frau steht schon wieder hinter mir...



Lutz

Hersteller:  
**Silmarils**  
Muster von:  
**Hersteller**  
Genre:  
**Rollenspiel**  
Preis:  
**ca. DM 90,-**  
Erhältlich:  
**ab Juli '93**

Anzahl der Spieler: **1**  
Anzahl Disketten: **3**  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2.Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**  
-  
**Steuerung über:**  
**Maus**  
**Besonderheiten:**  
**Deutsche Bildschirmtexte**

**+ Anfänger werden sich schnell zurechtfinden, gelungenes Gameplay**  
**- Monotoner Sound, keine Innovationen**

**GAMEPLAY 85%**  
**GRAFIK 75%**  
**SOUND 53%**  
**MOTIVATION 78%**

AMIGA GAMES  
**73%**  
**GESAMT-WERTUNG**

# SPIELE... SPIELE... SPIELE...

## EYE OF THE BEHOLDER

Gerüchten zufolge soll sich eine gefährliche Verschwörung in der Kanalisation von Waterdeep verstecken? Ob das stimmt? Und wenn ja, wirst Du damit fertig?

DM **39,-**

## Might and Magic III

Der Zauberer Corak erwartet Dich. Lüfte das Geheimnis dieses exotischen Landes. Bizarre, hinterhältige Figuren werden Dich herausfordern. Bist Du bereit von Might und Magic verzaubert zu werden?

DM **39,-**

## ZAK MCKRACKEN

Zak McKracken ist rasender Revolverblatt-Geschichten Reporter - seine Leser lieben ihn dafür, denn nur bei ihm gibt es verhexte Toaster, vegetarische Vampire, fleischfressende Pfirsiche. Aber eines Tages gibt es eine Geschichte, die von vorne bis hinten wahr ist - aber keiner merkt's - außer Zak McKracken..

DM **39,-**

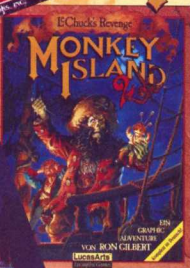
**unsere Bestellbedingungen:** Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann nur **per Vorkasse** (Bargeld/Scheck + 5,-DM Unkostenbeitrag) oder **per Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr) über:  
CP Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg .

**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.



## MONKEY ISLAND



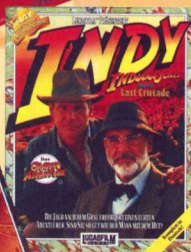
"Wenn LeChuck dich tot will, dann bist du tot" heißt es. Legenden sagen aber, daß der Schatz von "Big Whoop" geradezu magische Kräfte freisetzen soll ... Du mußt ihn finden bevor LeChuck dich findet...

DM **39,-**

## INDIANA JONES

Sie suchen das Wertvollste dieser Welt - den heiligen Gral. Können Indy und sein Vater den Gral finden, bevor er in falsche Hände gerät?

DM **39,-**



Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

### Ich will folgende(s) Spiel(e):

- ZakMcKracken, DM 39,-
  - Indiana Jones, DM 39,-
  - Might & Magic III, DM 39,-
  - Monkey Island 2, DM 39,-
  - Eye of the Beholder, DM 39,-
- 3 Spiele: DM 119,-**  
**5 Spiele: DM 189,-**

Bitte unbedingt System angeben:  AMIGA  PC  
meine Adresse  
(bitte in Druckschrift ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

...und auf einmal glaubst Du es ist Weihnachten!

Mindscapes nächstes Abenteuer

# WORLDS OF LEGEND

Auf den ersten Blick erinnert Legend an Cadaver. Die Frage ist nun, ob es auch dessen Qualität erreichen kann, oder der Spielspaß in der Iso-3D-Welt verlorengeht.

## Die Story

Mindscape entführt Dich in eine Abenteuerwelt, in der Du in die Rolle eines Königssohnes schlüpfst. Ein Bote mit einem Brief Deiner Tante Sushiana erreicht Dich im Dorf Brodfird, wo Du mit Deinen Kampfesgenossen gerade Rast machst. Irgend etwas ist faul im Staate Imperia. Dein Vater, immerhin



der Herrscher über dieses Land, ist gestorben, und anscheinend steckt ein gewisser Ti-Mann MoChun dahinter. Also machst Du Dich auf den Weg nach Hau-



## Die Qual der Wahl: Wen besucht man am besten?

se, schließlich willst Du aufklären, was dort vorgefallen ist. Doch zuvor gilt es, sich seine Partner etwas näher zu betrachten.

ser mystisch angehauchten Story auch schon anderes erwarten. Insgesamt stehen einem drei Helden zur Verfügung, was die Gesamtstärke auf vier Personen begrenzt. Man kann außer dem Geschlecht und dem Namen noch mit vier Element-Icons die Kampfwerte der Helden erhöhen oder erniedrigen. So kann zum Beispiel ein Berserker mit der Kombination

## Das Gameplay

Natürlich handelt es sich bei Legend um ein weiteres Adventure, denn was sollte man bei die-

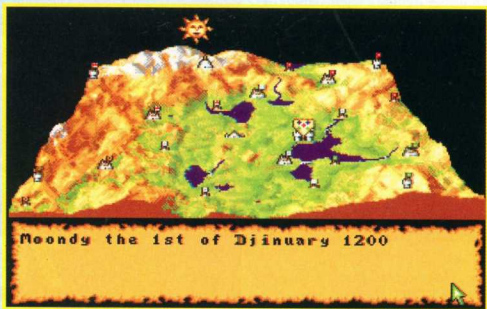
## DER BILDSCHIRMAUFBAU



Erde-Luft-Wasser ein richtiger Schlappschwanz werden, wohnen ein weiblicher Berserker mit dieser Möglichkeit an Fähigkeiten dazugewinnen. Hast Du Deine Partymitglieder richtig schön durchediert, findest Du Dich im Haus Deiner Tante wieder. Hier fällt auf, daß sich die Spieldesigner stark von der japanischen und chinesischen Kultur beeinflussen ließen. Tante Sushiana bietet Dir für 500 Goldstücke an, ein neues Bardenlied zu lernen. Leider bringt man zu Beginn nur 400 Goldstücke zusammen und somit hat sich das dann auch erledigt. Vier Icons stehen Dir in diesem Bildschirm zur Verfügung. Neben der Umgebungsgrafik werden Dir im unteren Bildschirmbereich die vorhandene Barschaft und die mitgetragenen Gegenstände eines ausgewählten Helden angezeigt. Nachdem Du Deine Ausrüstung durchgecheckt hast, besteht die Möglichkeit, sich Pferde anzuschaffen. Drei verschiedene Pferderassen kann man sich zulegen, die sich gehörig im Preis unterscheiden. Für ein Nags-Pferd bezahlt Du nur 40 Goldstücke, dagegen für die DeLuxe-Pferde Destriers gleich das Zehnfache. In

**Mindcape setzt mit Legend nicht gerade zu einem qualitativen Höhenflug an! Ganz passabel!**

diesem Spielbereich kann mit dem Exit-Icon über das Land gereist werden. Banner der verschiedensten Stämme zeigen deren augenblickliche Position. Man sollte den feindlich gesinnten Stämmen möglichst ausweichen, sonst kann es zu einer Konfrontation kommen. Durch einen Klick auf eine Stadt oder einen Tempel schiebt sich Dein eigenes Banner über das Land. In den verschiedenen Städten können zum Beispiel eine Waffenschmiede oder eine Art Apotheke besucht werden. Doch zuerst solltest Du in Deiner Heimatstadt aufräumen. Du begibst Dich also in die Höhle des Löwen und wirst schon von Ti-Mann MoChun erwartet. Mutig betrittst Du mit Deinen Freunden den Palast und bekommst die Grafik in



Die Welt der Legenden im Überblick.

**comment**

Andere Spiele haben gezeigt, daß selbst in dieser Spielfeldarstellung größere Grafiken möglich sind (siehe Cadaver). Das Mixen der Zauberrezepte ist sauber animiert und die möglichen Kombinationen der verschiedenen Inkredenzen lassen einen wirklich zu einem Runenmeister werden. Der Sound ist zwar eintönig, aber er hält sich gepflegt im Hintergrund und selbst nach längerem Spielen fällt er einem nicht auf die Nerven. Im Gesamtindruck ist das Spiel sehr komplex angelegt und läßt durchaus einen Vergleich mit anderen Abenteursspielen zu, obwohl man in seiner Heldenkennung stark eingeschränkt ist. Die verschiedenen Spielmodi lassen wenig Langeweile aufkommen und man ist für längere Zeit vor den Bildschirm gefesselt.



Lutz

**Telefonische Bestellannahme**  
 Tel.: 0 23 81/44 01 46  
 Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr  
 Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr  
 Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

**Super Preise**  
 +  
**Schnelle Lieferung**

**TURTLE-SOFT**  
 Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote		Tip des Monats	
Cover Girl Poker	29,- DH	Duette 2	54,- DV
Graham Taylor Soccer	25,- DH	Goal 1	50,- DH
Kings Quest 5	29,- DV	Gunship 2000	64,- DH
Larry 5	39,- DV	The Lost Viking	66,- DV
Manchester United	59,- DH	Morph	44,- DV
Space Quest 3	29,- DV	Syndicate	* 58,- DH

**AMIGA**

1869	63,- DV	Dragon Team Com.	61,- DH	Lotus 3	49,- DH	Sim Act	77,- DV
1990 95er Edition	* 35,- DV	Dungeons M/Chaos 5	59,- DH	Lotus Campaign(1-3)	49,- DH	Sim City Zusatz je	35,- DV
40 Sports Boxing	25,- DH	Dyna Blaster	40,- DH	Mac TV	63,- DV	Sim City Deluxe	79,- DV
A-Traze	72,- DV	Dynedee	54,- DV	Mania	25,- DH	Sim Earth	77,- DH
AA - War Lizards	59,- DH	Ecology Manager	71,- DV	McDonald Land	48,- DH	Stonewall	59,- DV
Abandoned Places 2	58,- DV	EHI	40,- DH	Mecca Collection	40,- DH	Strip Search	9,- DH
Acas of Great War	24,- DH	Elyrium	* 54,- DV	Megamania/Samar.	48,- DH	Super Crusade	29,- DH
Addams Family	29,- DH	Emerald Mine	24,- DH	Megans	59,- DV	Space Hulk	* 72,- DH
Agony	28,- DH	Emerald Mine 2	29,- DH	MicroMap Golf	39,- DH	Space Legends	63,- DV
Air Warrior	75,- DH	Emerald Mine 3 Pro	24,- DH	Might and Magic 3	64,- DV	Space Pilot 89	24,- DH
Airbus A 320	42,- DV	Emoy	41,- DH	Mini Magic Dragons	25,- DV	Space Quest 4	39,- DH
Airbus A 320 Amer.	80,- DH	Epic	61,- DH	Mixed Collection	* 40,- DH	Special Forces	39,- DH
Alien Breed SE 92	24,- DV	F-19 Stealth Fight	35,- DH	Monkey Island 2	75,- DV	Sports Collection	59,- DV
Ambermoon	* 69,- DV	España 92	54,- DH	Mosley	* 69,- DV	Star Trek	73,- DV
Amberstar	69,- DV	Euro.Championship	60,- DV	Morp Lemmings Data	26,- DH	Star Trek II	65,- DV
Apocalypse	* 47,- DH	Exodus 3810	54,- DV	Nick Wilds Golf	59,- DV	Starline N.2 Coll.	70,- DV
Aquarium	29,- DV	Eye of Beholder 1	47,- DV	Night Masters WC	39,- DV	Steel Empire	48,- DV
Arctic Nights	42,- DV	Eye of Beholder 2	47,- DV	Night Masters WC	39,- DV	Steinberg, Hoteln.	40,- DV
A.S.Leanon Pool Bl	41,- DV	F 15 St Eagle 2	77,- DV	No Second Price	15,- DH	Strategy Master	67,- DH
Armslay	24,- DH	F-19 Stealth Fight	35,- DH	North - South	25,- DH	Super Fighter 2	55,- DV
Armour Godden 2	* 60,- DH	Fallen Empire	82,- DV	On the Road	40,- DV	Super Fighter Deluxe	24,- DH
Assasin	48,- DH	Fantastic Worlds	69,- DH	On the Road	40,- DV	Super Hero	* 40,- DV
Austerlitz	15,- DV	Fire And Ice	47,- DH	Oranther	12,- DH	Super Hero	* 40,- DV
B 17 Flying Fortr.	41,- DH	Flackback	59,- DV	P.P.Hammer	49,- DV	Super Hero	* 40,- DV
B&Z 2	72,- DV	Fits Action Earth	49,- DV	Pacific Island	19,- DV	Super Hero	* 40,- DV
Bats to Future 3	26,- DV	Fly Fighter	9,- DH	Pacific Island	19,- DV	Super Hero	* 40,- DV
Base of Comic	66,- DV	Fly Hammer	59,- DV	Pacific Island	19,- DV	Super Hero	* 40,- DV
Bards Tale 3	24,- DH	F 15 St Eagle 1	77,- DV	Perfect General	70,- DV	Super Hero	* 40,- DV
Bards Tale Contr.	57,- DH	Gateway Force	15,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Battle Chess	25,- DV	Gateway Force	15,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Battle Chess 2	57,- DV	Global Effect	59,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Battle Team	42,- DV	Global Guardians	* 52,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Battleline Duca 2	45,- DV	Goldilocks	59,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
BC Kid	60,- DH	Goldilocks 2	65,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Bills Tomato Game	59,- DH	Goldminer 2	9,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Birds of Prey	64,- DH	Granity Force	24,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Biopap Brothers 1	34,- DH	Greatest Camp.	55,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Black Crypt	57,- DV	Hägar & Schredli	29,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Black Brothers	24,- DH	Hägar & Schredli	29,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Body Blasts	44,- DH	Harque	39,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Bodokan	24,- DH	Heart of China	39,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Box Bomber	54,- DH	Heimdal	35,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
BurdaMan.Prof 2.0	42,- DV	Hired Guns	* 40,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Campaign	49,- DV	Hook	60,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Carl Lewis Olympic	32,- DH	History Line 14-18	75,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Castle	59,- DV	Human Race Data	49,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
-Data Disk	29,- DV	Human Race Standst	59,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Centaurio Def.Borne	35,- DH	Humans	49,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Chess Engine	48,- DH	Imperium	29,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Cheat'Em Up 3	24,- DV	Indiana Jones 3	65,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
(Lizungen)		Indiana Jones 4	74,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Chuck Rock 2	49,- DH	Ishar	65,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Chuck Y. & R.L.2	25,- DV	Jäger XJ 228	49,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Civilization	74,- DV	John Barnes Soccer	40,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Combat Air Patrol	* 40,- DH	John Madden Football	57,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Companions	* 40,- DH	Jonathan	75,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Convent Action	39,- DV	jugg	9,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Creeper	* 59,- DH	RGB	57,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Cruze Ex.Corpse	59,- DV	Kings of Adventure	69,- DH	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Cure of Excalitria	62,- DV	Kings of the sky	39,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Du Boot	49,- DV	Legend	27,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
DuS	49,- DV	Legend of Valor	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Daughters of Serpe	* 74,- DV	Legend of Valour	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Dead King & Kym	67,- DV	Legend of Valour	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Deluxe P.A.S. AGA	189,- DV	Legend of Valour	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Der Prinzner	62,- DV	Legend of Valour	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Diener Solite	59,- DV	Legend of Valour	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Diener Solite	59,- DV	Legend of Valour	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Discovery	24,- DV	Legend of Valour	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Doglight	* 75,- DV	Legend of Valour	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Doodhead	35,- DV	Legend of Valour	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV
Double Dragon 3	39,- DV	Legend of Valour	79,- DV	PGA Tour Golf Plus	40,- DH	Super Hero	* 40,- DV

\* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich  
 DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)  
 DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch  
 EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei + Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)  
 Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten  
 Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf



Legend Worlds 1: This time its war

**Hersteller:**  
**Mindscape**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Adventure**  
**Preis:**  
**ca. DM 90,-**  
**Erhältlich:**  
**ab Juli '93**

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

**Unterstützt:**  
 -  
**Steuerung über:**  
**Maus**  
**Besonderheiten:**  
 -

**+ Insgesamt solide gelungene, witzige Animationen**

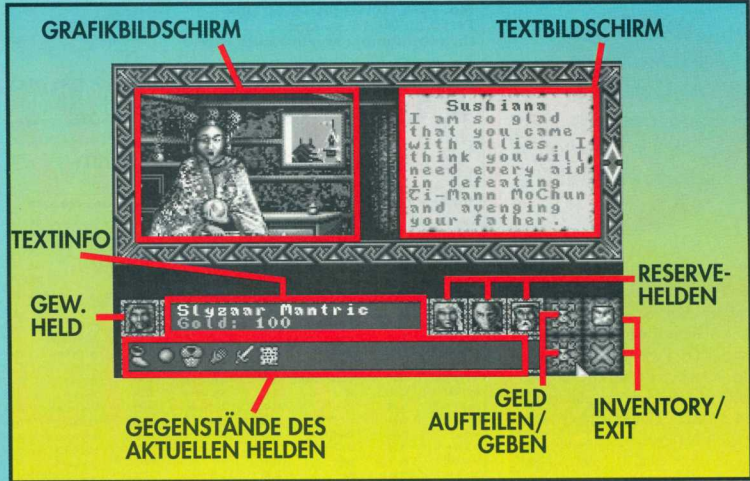
**- Winzige Sprites, langweilige Grafik, monotoner Sound**

**GAMEPLAY 70%**  
**GRAFIK 68%**  
**SOUND 52%**  
**MOTIVATION 78%**

**AMIGA GAMES**

**73%**

**GESAMT-WERTUNG**



kann man sich selber in dieser Schlüssel anrühren, schließlich hat man Fledermausflügel oder Drachenzähne immer bei sich. Eine Schriftrolle mit den nötigen Rezepten und Beschwörungsformeln wird gleich mitgeliefert. Dieser Icon-Ecke gegenüber sitzt ein Dämon, der für Dich das Kartenzeichnen übernimmt und die eingesammelten Gegenstände der Helden verwaltet. Zuletzt gibt es noch einen Richtungsanzeiger, der neben einem goldenen Huhn steht. Klickt man auf das Huhn, so versetzt das wilde Gegacker die Helden in helle Panik. Sie rennen wild durcheinander und versuchen den Ausgang zu erreichen. In der unteren Bildschirmzeile sind fünf Aktionen untergebracht, welche die üblichen Funktionen zum Erkunden der Umgebung enthalten. Ganz rechts findet sich noch eine spezielle Funktion, die bei jedem Helden verschieden ist. Damit kann sich der Ninja unsichtbar machen oder der Runenmeister einen Spruch aufsagen. So erkundet man also Raum für Raum, prügelt sich mit den darin unheimlichwährenden Monstern und sackt kräftig Schätze ein. Die exakte Platzierung der ruckelig animierten Heldenfigurchen geht mit etwas Übung schnell in die Maushand über. Ansonsten ist die Qualität der Grafik oberes Mittelmaß und teilweise witzig gezeichnet, aber die Winzigkeit der Sprites verdient ein paar Minuspunkte.

(/m)

**Mindscape wird mit diesem Spiel sicherlich nicht in die Geschichte eingehen, doch ein Platz in den Charts wäre verdient.**



einer isometrischen Ansicht präsentiert. In den vier Ecken des Bildschirms sind alle wichtigen Icons untergebracht. So findet sich die Anwahl der einzelnen Helden in der unteren, linken Ecke, in der ein Stapel Totenschädel die verbleibende Kraft

anzzeigt. Wählt man einen Helden durch einen Mausclick an, verändern sich die Icons in der rechten, unteren Ecke. Hier sind die Bewaffnung, das Kampfsymbol und bei Runenmeistern die Rührschlüssel untergebracht. Die Zauberkunststückchen

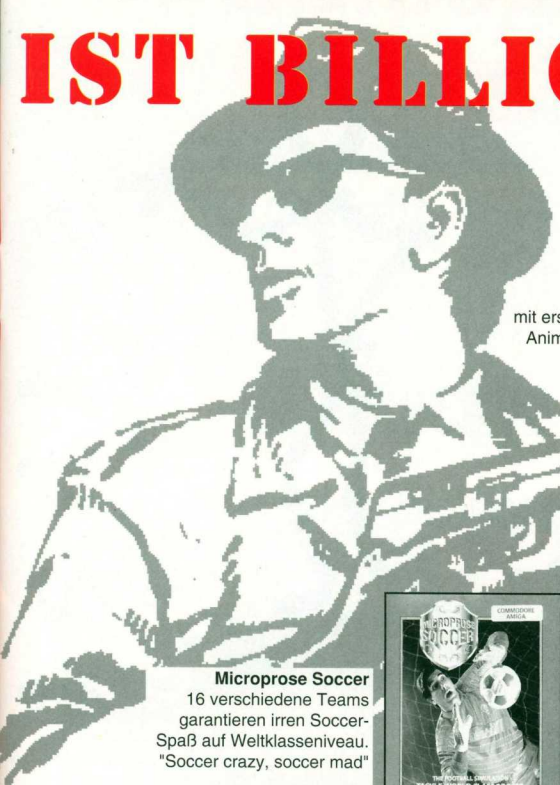
**comment**

Mein Urteil fällt nicht ganz so gutmütig aus. Die Programmierer von Mindscape hätten sich doch einmal Spiele wie Cadaver genauer ansehen sollen, dann wüßten sie, wie man solche Adventures gestalten kann. Wer unbedingt etwas Neues aus diesem Genre sucht, kann ein Probespielchen wagen.





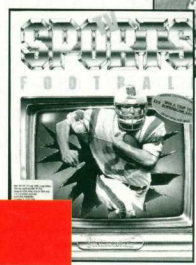
# NUR SCHMUGGELN IST BILLIGER!



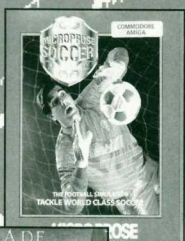
**LARRY - Looking for Love**  
 Wer Larry nicht kennt, dem ist sowieso nicht mehr zu helfen.  
 Ein Spiel, das in keiner Spiele-Sammlung fehlen sollte.



**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"

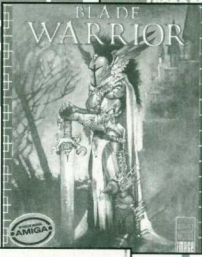


# 5

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

**Blade Warrior**

"Der Dämon war im Land. Auf Zinnen und Türmen erschalle 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. Bestellt werden kann nur **per Vorkasse** (Bargeld/Check + 5,-DM Unkostenbeitrag) oder **per Nachnahme** (+Nachnahmegebühr) über:  
**CP Verlag, Leserservice, Postfach, 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 !

# Nutz' den coolen Abo-Service!

Für alle diejenigen, die noch weiterhin  
AMIGA GAMES mit COVERDISK haben  
wollen: im Abonnement - kein Problem!  
AMIGA GAMES mit COVERDISK zum  
absoluten Vorzugspreis von nur DM 79,-.

Bitte bei Bestellung angeben: A1 0893

Für alle diejenigen, die die **neue** AMIGA  
GAMES mit mehreren Disketten zur  
Auswahl haben wollen, kostet die AMIGA  
GAMES nur noch schlappe DM 69,-.  
Das ist ja Wahnsinn!

Bitte bei Bestellung angeben: A2 0893

Einfach anrufen, Test-Abo bestellen und kostenlose  
AMIGA-Spiele-Sammlung abgreifen!

# 0 91 22 - 60 61

Bitte nur Werktags zwischen 14.00 - 20.00 Uhr

It's that simple!



# GAMES **G**uide

Auf vielfachen Wunsch hin haben wir nun den Tips & Tricks-Teil auf vier Seiten erweitert. Der Umfang hängt natürlich nach wie vor von Euren Einsendungen ab, die bei Veröffentlichung selbstverständlich honoriert werden.

## Tearaway Thomas

Bei seinen farbenfrohen Abenteuern steht der kleine Thomas enorm unter Zeitdruck. Um diesen unbarmherzigen Zustand zu ändern, müßt Ihr im Spiel "Timeflieslikeabanana" eingeben. Die Uhr steht still.

*Klaus Vill*

## Trolls

Wer alle 70 Levels gemächlich durchwandern möchte, muß normalerweise ein paar Wochen Sonderurlaub beantragen. Schneller geht es mit dem handlichen Level-Springer-Trick. Zunächst laßt Ihr den Troll im Auswahlbildschirm zur Tür für die Soda-Pop-Welt laufen. Dort bewegt Ihr den Joystick nach unten. Daraufhin erscheint die Meldung "Get Ready" auf dem Monitor und Ihr müßt nun den Steuerknüppel nach oben bewegen und die Taste "K" sowie den Feuerknopf gleichzeitig drücken. Mit Hilfe von "ESC" könnt Ihr den Helden jetzt in den nächsten Abschnitt teleportieren.

*Klaus Vill*

## Woody's World

Ohne die Levelcodes hat der kleine Elf Woody wenig Überlebenschancen. Helft ihm doch einmal auf die Sprünge.

Level.....Code  
 Steam Castle.....AHJBEEA  
 Fishy Castle.....MODNAAOG  
 Lava Castle.....OKDNFAPK  
 Checker Castle.....MPDNGAMF  
 Cog Castle.....MKDNCAIK  
 Conveyer Belts .....OIHMOACO

*Klaus Vill*

## Creatures

Um bei diesem Spiel unendlich viele Leben zu erhalten, schaltet Ihr in den Pausenmodus und gebt "A Fine Kettle Of Fish" ein. Jetzt stehen Euch beliebig viele Kreaturen zur Verfügung und - das ist der Clou - Ihr könnt mit Hilfe der Funktionstasten von Level zu Level springen.

F1 - Welt 1.1  
 F2 - Welt 1.2  
 F3 - Torture 1  
 F4 - Welt 2.1  
 F5 - Welt 2.2  
 F6 - Torture 2  
 F7 - Welt 3.1  
 F8 - Welt 3.2  
 F9 - Torture 3  
 F10 - teleportiert in den nächsten Abschnitt

Ihr solltet im Cheatmodus allerdings darauf achten, keine andere Taste zu drücken, sonst wird dieser wieder deaktiviert.

*Karsten Hainmüller*



## Body Blows

Bei diesem neuen Kampfsporthit bleibt kein Auge trocken. Um gegen die zahlreichen Gegner richtig gewappnet zu sein, sind hier einige hilfreiche Taktiken.

## Yit-U

Wenn der Shaolin-Kämpfer einen "Speed Of Light" ausführt, müßt Ihr immer hochspringen. Sollte er mit diesem Angriff nichts erreichen, setzt er zu einem gewaltigen Sprung an. Diese Chance dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen. Mit einem "Flying Kick" holt Ihr ihn auf den Boden der Tatsachen zurück, treibt ihn danach in eine Ecke und schlägt anschließend solange auf ihn ein, bis er K.O. geht.

## Dug

Am Anfang solltet Ihr die Fernwaffe einsetzen, allerdings nur solange, bis er zum Sprung für einen "Earth Tremor" ansetzt. Dann wieder mit einem "Flying Kick" kontern. Da ein Nahkampf ohnehin nicht ratsam ist, solltet Ihr ihn nur mit "Flying Kicks" bearbeiten.

## Ninja

Auch hier empfiehlt es sich, die Fernwaffe einzusetzen. Kommt der getarnte Strolch Euch allerdings zu nah, so solltet Ihr pausenlos auf ihn einschlagen, damit er den "Super Shadow" oder den "Ninja Death Roll" nicht ausführen kann. Um ihn zu besiegen, ist Schnelligkeit sehr wichtig. Wenn Ihr nur einen kurzen Augenblick locker laßt, so macht



sich der Ninja unsichtbar. Effektiv ist einzig und allein der Nahkampf.

## Maria

Da Maria sehr lange und vor allem schmerzhafte Beine hat, solltet Ihr auf einen kräfteaubenden Nahkampf völlig verzichten und zu einem reinen Luftgefecht übergehen. Wenn sie versucht, mit dem "Flamenco Fury" Punkte zu machen, solltet Ihr mit einem "Sliding Low Kick" antworten. Dagegen ist die temperamentvolle Spanierin machtlos.

## Kossak

Er ist wohl einer der gemeinsten und fiesesten Gegner überhaupt. Mit seinem "Driller Killer" kann er schnell verschwinden und mit seinem "Sledgehammer" kann er den Boden unter Strom setzen. Wenn er abtaucht, müßt Ihr Eure Chance ergreifen und ihn mit einem Hagel von "Low Kicks" eindecken. Außerdem ist er empfindlich gegen "Flying Kicks" und "The Blitz".

## Mike

Wenn sich der gute Mike in einen Tornado verwandelt, solltet Ihr ihn mit einem "Flying Kick", "Low Kick" oder der Fernwaffe bearbeiten. Gegen den "Whirlwind Kick" setzt Ihr am besten den "Sliding Low Kick" ein, auf einen "Whirlwind Punch" folgt wieder ein "Flying Kick".

## Loray

Loray ist sehr gefährlich, da er seine Fernwaffe "Flame Of Buddha" häufig spielen läßt. Der Nahkampf ist auch nicht das Ideale, hat er doch einige Tricks auf dem



**Dank unserer Tips sollten Kamperfolge bei Body Blows möglich werden.**

Kasten, die nicht nur verblüffen, sondern auch ziemlich schmerzen. Wie bei Maria geht Ihr am besten in den Luftkampf über, wenn Ihr gewinnen möchtet.

"The Blitz" und "Iron Uppercut" ist er bestens gerüstet. Gegen ihn solltet Ihr möglichst oft die Fernwaffe benutzen.

## Nik

Nik kann problemlos mit Dan verglichen werden. Ihr müßt also Euer gesamtes Können aufbieten, um ihn besiegen zu können.

*Andreas Wannemacher*

## Dan

Auch er ist mit Maria vergleichbar, nur daß er zur zusätzlichen Waffe noch über einen "Inner Energy Bolt" verfügt. Wenn er sich also unter Strom setzt, solltet Ihr dem Geschoß sofort ausweichen. Am leichtesten besiegt Ihr ihn mit der Fernwaffe "Speed Of Light" und dem gesamten Repertoire an "Kicks".

## Junior

Er ist einer der spielerisch stärksten und unberechenbarsten Kämpfer. Mit "Fist Of Fury",

25.....	PLNG
26.....	BRTY
27.....	JNKR
28.....	CBLT
29.....	TRDR
30.....	FNTM
31.....	HOPP
32.....	WRLR
33.....	TRPD
34.....	TRFF
35.....	FRGT
36.....	4RN4
37.....	MSTR

*Andrew Hanisch*

## The Lost Vikings

Level.....	Paßwort
1.....	STRT
2.....	GRBT
3.....	TLPT
4.....	GRND
5.....	LLMO
6.....	FLOT
7.....	TRSS
8.....	PRHS
9.....	CVRN
10.....	BBLS
11.....	VLCN
12.....	QCKS
13.....	PHRO
14.....	CIRO
15.....	SPKS
16.....	JMNN
17.....	SMRT
18.....	V8TR
19.....	NFL8
20.....	WKYY
21.....	CMBO
22.....	BBLL
23.....	TTRS
24.....	JLLY

## Der Preis ist heiß

Wenn Ihr beim Glücksrad ganz kurz die linke Maustaste drückt, dann bekommt Ihr immer 90 Punkte auf dem Rad und die anderen Mitspieler haben meistens das Nachsehen.

*Jens Büttel*

## Sensible Soccer

Kleiner Gag am Rande! In der Datei "Eigene Teams und Daten" befinden sich ja bekanntlich unter den Namen "England" und "West Germany" die Original-Mannschaften des WM-Endspiels 1966. Wenn Ihr jetzt ein Freundschaftsspiel zwischen den beiden Teams arrangiert, so wird das Spielgeschehen im nostalgischen Schwarzweiß-Look präsentiert.

*Siefan Holsten*

## The Ancient Art Of War In The Skies

- Bomber nie ohne Geleitschutz fliegen lassen.
- Im Gegenzug solltet Ihr immer unbewachte Bomber des Gegners angreifen.
- Angriffe am besten mit zahlenmäßig überlegenen und energiereichen Schwadronen fliegen.
- Auf dem Flugplatz sind selbst zahlreiche Gegner eine leichte Beute! Also sobald die feindlichen Piloten nach einem Angriff abdrehen, mit Bombern verfolgen und die gelandeten Maschinen am Boden zerstören.
- Erstrebenswert sind Angriffe auf dem Flugplatz des Gegners, aber auch Grenzbombardements sind überlebenswichtig.
- Bomber möglichst nahe an der Landebahn einsetzen, da sie dort nach dem Angriff vor den Abfangjägern sicher sind.
- Gegnerische Bomber sind nach den Abwürfen sehr leicht zu treffen und zu besiegen.
- Bei Bombenangriffen alle Maschinen so schnell wie möglich starten, da sie am Boden gute Ziel-scheiben darstellen.

Gero Wenderholm

## Eishockey Manager

Habt Ihr auch schon immer von einem voll ausgebauten Stadion geträumt? Hier ist ein etwas Zeit beanspruchender, aber genauso wirkungsvoller Weg, um dieses Ziel zu erreichen.

1. Ihr kauft Euch für das gesamte Kapital Aktien, damit sich das Konto richtig schön im Minus befindet.
2. Danach besorgt Ihr Euch die besten Ausbauten, die das Stadion hergibt.
3. Bei der Taktik laßt Ihr nun die ganze Saison den nicht vorhandenen vierten Block spielen, um den letzten Platz in der Tabelle zu belegen.
4. In der nächsten Spielzeit habt Ihr dann nur noch einen Bruchteil der veranschlagten Schulden.
5. Jetzt zurück zum Punkt drei und den Vorgang noch einmal wiederholen.

Nun könnt Ihr die restlichen Schulden mit den Aktien und dem Kredit tilgen. Ihr seid nun stolzer

Besitzer eines vollkommenen Standions und unglaubliche Zuschauereinnahmen verringern Euren Kredit langsam aber sicher.

Gero Wenderholm

## Hannibal

Gleich zu Beginn eines Spiels solltet Ihr ungefähr 75% bis 80% der Imperiumskasse in die Armeekasse transferieren. Dies hält nicht nur die Moral der Truppe hoch, sondern gibt Euch außerdem die Möglichkeit, eine schlagkräftige Einheit aufzubauen.

Auch solltet Ihr nicht vergessen, gleich möglichst viele kleine Armeen zu bilden, die Ihr in alle Himmelsrichtungen aussendet und die dann schneller zu einer größeren Anzahl von Soldaten bzw. Söldnern kommen können. Hat eine Armee dann eine Truppenstärke von 10.000 bis 12.000 Mann erreicht, so solltet Ihr diese Armee mit dem Hauptheer verknüpfen.

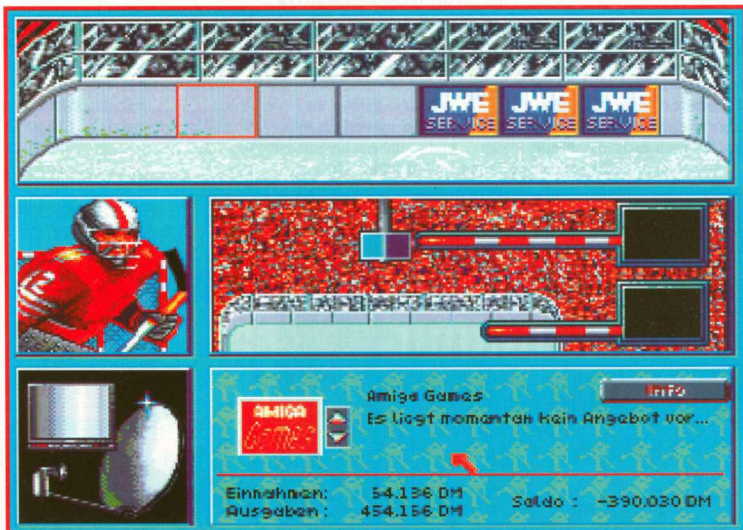
Um das eigene Reich zu vergrößern, bedarf es der Eroberung feindlicher oder neutraler Städte. Jedoch sollte vor jedem Angriff auf eine Stadt geprüft werden, zu welchem Lager die Stadt gehört oder ob sie neutral ist. Die Siegchancen für eine Eroberung einer Stadt sind natürlich besonders groß, wenn diese nur eine niedrige Einwohner- und Soldatenzahl aufweisen kann. Aber auch eine niedrige Stadtmauer und mög-



lich wenig Söldner können schneller zum Erfolg führen. Beim Erreichen einer neutralen Stadt gibt es zwei Möglichkeiten, diese Stadt für sich zu gewinnen:

- 1) Durch Verhandlungen: Solltet Ihr Verhandlungen, also den friedlichen Weg, vorziehen, so könnt Ihr eine kleine Reitertruppe zusammenstellen, die schneller als der Rest der Armee ist und so schon einmal die ersten Forderungen offenbaren kann. Wenn diese Verhandlungen scheitern, so steht immer noch der Rest der Armee zur Verfügung. Der Erfolg der Verhandlungen hängt aber besonders von unserem Geschick und unserer Stärke ab. Es hat sich aber nicht immer als vorteilhaft erwiesen, wenn man gleich mit seinem ganzen Heer antritt.

- 2) Sollten die Verhandlungen gescheitert sein, so bleibt uns nur noch die Eroberung der Stadt mittels Belagerung. Zuerst solltet Ihr aber, um die Verteidigungskraft der jeweiligen Stadt zu schwächen, auf den Markt der Stadt gehen, um dort dann möglichst viele Soldaten bzw. Söldner anzuwerben. Dann könnt Ihr mit der Belagerung beginnen - entscheidend für die Dauer einer Belagerung ist die Stärke der eigenen Armee, aber auch die Stärke der gegnerischen Armee und der gegnerischen Stadtmauer. Der große Nachteil einer Belagerung ist allerdings, daß mit zunehmender Dauer die Lebensmittelvorräte und die Armeestärke verringert wird. Ist eine Belagerung dann aber erfolgreich, so solltet Ihr die Stadt in Euer Reich eingliedern, da dies zu höheren Steuereinnahmen





führt. Darüber hinaus läßt Ihr noch einen Teil der Armee zurück, die für eine stabile Lage sorgt. Plünderungen sind weniger sinnvoll, da es dadurch längerfristig zu erheblichen Steuereinbußen kommt. Auch eine vollständige Zerstörung der besiegten Stadt macht wenig Sinn, da dies...

- 1) keinen wirtschaftlichen Gewinn bedeutet,
- 2) die Angst in befreundeten Städten vergrößert wird und
- 3) einige neutrale Städte sich mehr dem römischen Weltreich zuwenden.

Um gleich einen ganzen Stamm zu unterwerfen, erobert Ihr einfach nur die Hauptstadt. Jedoch muß eine wochenlange Belagerung in Kauf genommen werden. Deshalb solltet Ihr Hauptstädte nur mit der stärksten Armee angreifen.

Um den "Marsch nach Rom" erfolgreich zu bestehen, bedarf es einiger Feldzüge. Dabei sei gleich vorweg gesagt, daß Feldzüge im Winter eine Todsünde sind - alle Soldaten erfrieren oder verhungern. Deshalb geht man ab dem 1. November bis zum 1. April ins Winterlager, in dem sich die Moral und die Stärke der Truppe regenerieren können. Die Zeit im Lager könnt Ihr auch mit Verhandlungen verknüpfen. Häufig bekommt man sogar von einigen Städten Soldaten zur Verfügung gestellt.



Noch einige Tips zu Schlachten und Feldzügen:

- 1) Unbedingt genügend Schiffe für Eure Armee kaufen, damit auch Hafenstädte rasch erreicht werden können.
- 2) Um ein schnelles Verschieben der Armeeteile zu ermöglichen, solltet Ihr Gebirge möglichst umgehen.
- 3) Je mehr Pferde Ihr besitzt, um so besser.
- 4) Für Schlachten hat sich die sog. "Lock-Formation" bewährt. Gerade diese Taktik garantiert Verluste bei der eigenen Armee.
- 5) Ist ein Gegner zu stark, so solltet Ihr sofort die Flucht ergreifen und den Rückzug antreten.

Doch Hannibal ist nicht nur ein Strategiespiel, sondern auch eine Wirtschaftssimulation:

- Ihr solltet möglichst viele Städte wirtschaftlich fördern (= Subventionen), dadurch könnt Ihr auch die Bindungen der Stadt zu Eurem Reich stärken.
- Steuern solltet Ihr nie zu hoch ansetzen, da sonst Revolten ausbrechen können oder die Städte vom Reich abfallen. Darüber hinaus verursachen höhere Steuern ein geringeres Wirtschaftswachstum.

Zum Schluß jetzt noch ein paar Tips für den Weg zum Erfolg:

- Um die Verteidigungskraft der eigenen Städte zu erhöhen, sollte so schnell wie möglich die Stadtmauer erhöht werden.
- In jeder Stadt, die Ihr betretet, solltet Ihr nach Söldnern Ausschau halten, um die eigenen Armeen zu stärken.
- Sizilien erreicht Ihr am schnellsten mit dem Schiff. Aber Achtung! Die Truppenteile auf möglichst viele Schiffe verteilen.

- Rom greift Ihr am besten aus zwei Richtungen an: Von Sizilien aus zieht Ihr ca. 195.000 Mann gen Rom, um dann an die Tür des römischen Reiches zu klopfen. Hannibal ante Portas!

*Wolfram Sparka*

## Nick Faldo Golf

Wenn der Titelscreen mit den vielen Digi-Bildern von Nick Faldo auf den Bildschirm geworfen wird, "MajorTom" eingeben. Nun könnt Ihr einen Kurs auf dem Planeten Mars anwählen.

*Mathias Stern*

## Desert Strike

Wer bei "Desert Strike" unter Treibstoffmangel leidet, sollte alle zwei bis drei Sekunden die Karte einblenden. Wenn Ihr diesen Vorgang in richtigen Abständen wiederholt, so verliert Ihr keinen Tropfen des so kostbaren Treibstoffs. Diesen Cheat nur in brenzlichen Situationen anwenden, wenn z. B. die Leben knapp sind und der Weg zum nächsten Treibstofflager zu weit entfernt ist.

*Frank Schuhmann*

## Patrizier

- 1) Ihr solltet kleine Schiffe ersteigern oder bauen lassen, um sie dann gewinnbringend an den Mann zu bringen. Dabei solltet Ihr fogendermaßen vorgehen: Ihr bietet zunächst bis 100.000 Taler. Falls Ihr mehr bieten solltet, müßt Ihr damit rechnen, daß Ihr das Schiff später nur sehr schwer verkaufen könnt, denn den computer-gesteuerten Mitspielern steht auch nicht unbegrenztes Kapital zur Verfügung.
- 2) Wenn Ihr ca. 100.000 Taler auf einem Schiff angesammelt habt, so solltet Ihr in eine möglichst teure Gilde eintreten (Danzig). Danach schaut Ihr Euch gleich die Liste der Mitglieder an. Ein Blick auf die Geldsumme des Schiffs verrät, daß Ihr die Mitgliedschaft kostenlos bekommen habt, zusammen mit einem kleinen Startkapital von 20.000 Talern.
- 3) Damit bei Reparaturen keine Lasten verlorengehen, solltet Ihr so viele Seemänner wie möglich auf das Schiff packen und dann zur Werft gehen.
- 4) Um sich beim Volk beliebt zu machen, sind viele Kirchenbesuche nötig. Am besten ist es, wenn

Ihr die ganze Palette runterbetet, 500 bis 1.000 Taler pro Spende für Kirchenbau und armes Volk abdrückt und ab und zu einmal einen Abblät erwerbt.

5) Wenn Ihr ein gutes Heiratsangebot bekommt, sollte das Fest auf den letztmöglichen Termin gesetzt werden. Habt Ihr Glück, so bekommt Ihr während Ihr in naheliegenden Hafenstädten anlegt mehrere Heiratsangebote von denen Ihr aber nur das annehmen solltet, das ein Schiff als Mitgift anbietet.

Wenn dann das Hochzeitsfest gefeiert wird, so müßt Ihr zwar eine Geldstrafe für das Heirats-schwindeln zahlen, jedoch habt Ihr den Verlust leicht wieder eingespielt, da Ihr ein oder mehrere Schiffe durch Betrug gewonnen habt.

6) Es empfiehlt sich, die aktive Piratenabwehr einzuschalten, da Ihr eigenhändig vor den Piraten fliehen könnt, was bei der passiven Abwehr nicht der Fall ist

*Hartwig Nährung*

## Eishockey Manager

- 1) Bei einer Verletzung solltet Ihr den entsprechenden Spieler auf den Transfermarkt setzen, da er ohnehin nicht effektiv ist und meist für den Rest der Saison ausfällt.
- 2) Wenn Ihr ein Angebot für einen Spieler bekommt, der nicht auf der Transferliste steht, solltet Ihr unbedingt annehmen, da keine Ablösesumme verlangt wird.
- 3) Nach einem Monat solltet Ihr Euer angespartes Kapital auf die Bank bringen, denn damit werden die Finanzen sehr viel übersichtlicher und Ihr erhaltet 1% Zinsen. Das hört sich wenig an, kann aber eine ganze Menge sein.
- 4) Teure und sehr gute Spieler sollten unbedingt versichert werden.
- 5) Spieler ab 35 Jahren verkaufen und bis zum 34. Lebensjahr einkaufen, da diese alten Haudegen ohnehin bald die Kufen an den Nagel hängen.
- 6) Vom Trainingsplan solltet Ihr die Finger lassen, lediglich die Jungendarbeit sollte Eure Beachtung finden. Es dauert zwar lange, bis gute Jugendspieler hinzukommen, aber auf lange Sicht lohnt es sich ungemein.

*Dennis Eichwald*

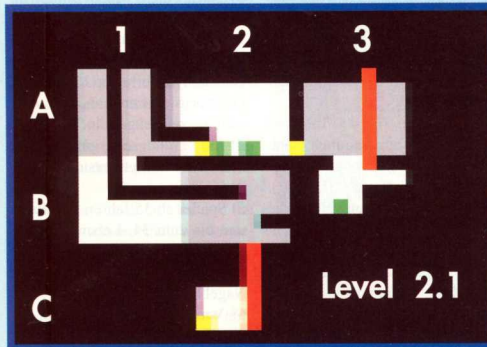
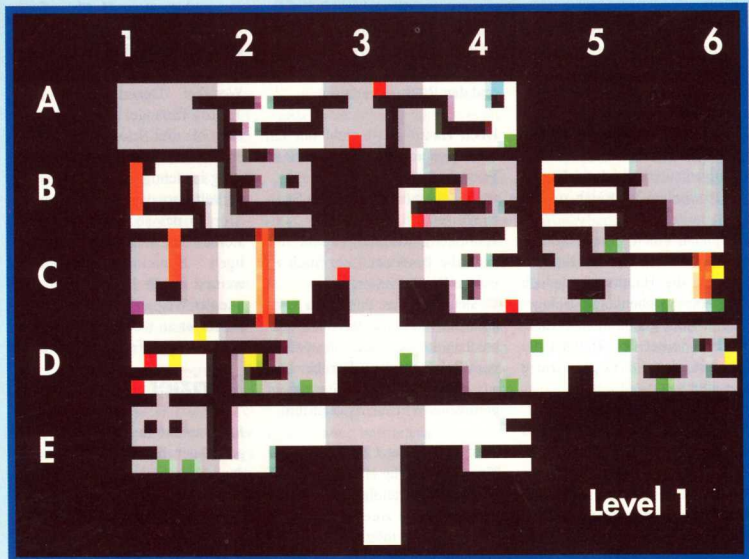
# Flashback

Eben erst konnte U.S. Gold mit Flashback einen grandiosen Einstieg in die media control-Charts verbuchen, und schon präsentieren wir Euch die ausführliche Komplettlösung.

Übrigens. Diese Komplettlösung kann für das Demo, das ganze Spiel und auch für alle Schwierigkeitsgrade verwendet werden. Auf den Karten sind die Monster, die ab einem bestimmten Grad auftreten, getrennt eingezeichnet. Das Demo gilt übrigens für den Schwierigkeitsgrad "normal". Allgemein gilt: Man sollte sooft wie möglich den Schild wieder aufladen und das Spiel sichern, auch wenn dies nicht im Text steht.

## Level 1

Sobald sich Conrad vom Sturz erholt hat, können wir loslegen. Als erstes klettern wir von A1 einen Screen hinter, um uns den Holowürfel zu schnappen. Dies ist wichtig, da er die Lichtschranke blockiert. Flugs bahnen wir uns schießenderweise den Weg nach B4, erschlagen die Wache und



**Legende:**  
 Gegner oder Falle ab leicht  
 Gegner oder Falle ab mittel  
 Gegner ab schwer  
 Generator  
 Station zum Sichern  
 Tür  
 Aufzug

heben die Cartridge auf. Diese laden wir beim Generator C6 auf. Auf dem Weg dorthin müssen wir in C5 das Feuer überklettern, die Fallen beim Generator können wir dagegen mit einem kleinen Sprung hinter uns bringen. Jetzt

machen wir kehrt und wenden uns dem Cartridgegeschöß in C3 zu. Nachdem wir die aufgeladene Cartridge eingeschoben haben, materialisiert eine Brücke. Hier verlassen wir unsere Freunde, die nur das Demo im Regal stehen

haben. Über den Fahrstuhl gelangen wir nach B2. Sogleich in den Screen nebenan gesprungen, erwartet uns ein Problem. Auf dem Lift liegt ein Teleporter (Fernsteuerung), den wir uns aneignen wollen. An diesen kommt man jedoch nur heran, wenn die Lichtschranke geschlossen und somit der Aufzug in der unteren Position ist. Als Lösung

blockieren wir die Schranke mit dem Stein neben dem Lift. Haben wir den Teleporter, nehmen wir den Stein wieder an uns, und der Fahrstuhl gibt den Weg nach unten frei. In C1 speichern wir gleich danach ab. Nun eilen wir nach B5 zurück. Um dort nach oben zu gelangen, muß man immer die rechten Lichtschranken unterbrechen, die linken über-



springen. In B6 wartet ein Verletzte auf den Teleporter, für den wir im Gegenzug seinen Personalausweis (Id-Karte) bekommen. Abermals beim Feld C1 angelangt, sichern wir wieder. Dann gehen wir auf die Suche nach Geld. In D3 ist eine Falle, die mit dem Schalter aus- und der Lichtschränke eingeschaltet wird. Auf dem Weg nach D6, und besonders dort, sammeln wir die herumliegenden Credits ein. Achtung, beim Rückweg ist die Selbstschußanlage in D5 aktiv! Über D1, wo wir unseren Ausweis als Türöffner benutzen, laufen wir nach E3. Ein alter Mann verkauft uns dort ein Anti-Schwerkraft-Gerät und wir springen in den Abgrund.

### Level 2.1

Unten angekommen eilen wir im Laufschrift zu Ian in A2, den wir vor zwei Polizisten retten. Nachdem wir von ihm wichtige Informationen erhalten haben betreten wir den nächsten Screen. Der Schalter dort muß erst mit der Sicherung aus B3 repariert werden, um den Lift rufen zu können. Beim Checkpoint besorgen wir uns eine Karte von New Washington. Jetzt fahren wir zur Bar und fragen nach Jack, den wir dann rechts antreffen. Bevor wir seiner Empfehlung, zum Arbeitsamt zu gehen, folgen, holen wir uns noch schnell eine Arbeiterlaubnis in der City Hall. An den Monitoren erhalten wir die Aufträge.

Auftrag 1: Wir schaffen das Paket von der netten Dame (Station Asia) zum Reisebüro, vor dem nun ein einziger feindlicher Polizist wartet.

Auftrag 2: Am vereinbarten Punkt (A1) holen wir den VIP ab. In den folgenden Bildschirmen klettern wir oben herum und machen den Weg für ihn frei. Die erste Tür in B3 öffnen wir mit dem Schlüssel, der beim Gegner liegt, indem wir das Schloß daneben benutzen. In B1 liegt ein weiterer Schlüssel auf der oberen Plattform. Er öffnet die zweite Tür und wir können den VIP nach unten begleiten.

Auftrag 3: In der Bar gibt uns ein Mann Auskunft. Er verweist uns zu einem Polizisten, der vor der Restricted Area 1 wartet. Dieser schickt uns wiederum zurück zum Mann, der nun links neben der Bar wartet. Achtung! Wenn wir diesen Screen betreten, werden wir von hinten angegriffen. Nach einem Gespräch müssen wir nun zum

Polizisten, um ihn seines Schlüssels zu berauben, mit dem wir den Weg (links neben der Bar) zum Untergrund A1 freimachen. Dort warten schon die Cy-Borgs. Auftrag 4: Hier kommt es auf Geschwindigkeit an. In A4 öffnen wir mit dem Schalter die Luke. In B3 klettern wir auf die Plattform, um den Lift zu holen. Die Computerkarte müssen wir dann am rechten Rand des Reaktors installieren.

Auftrag 5: Der Schlüssel aus B4 (untere Plattform) öffnet uns sogleich die Tür in C3. Mit dem Stein in C2 unterbrechen wir die Lichtschränke und halten uns somit den Weg nach oben frei. In C1 müssen wir nur kurz die Schranke (links oben) unterbrechen, dann gehen wir einen Screen tiefer. Hier rollen wir uns duckend (Selbstschußanlage!) nach D2, nehmen dort den Schlüssel und setzen ihn in E2 ein.

Todesturm (Schalter neben dem Arbeitsamt) ein.

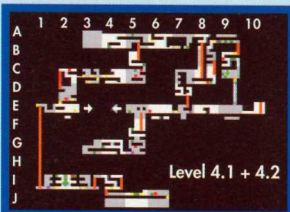
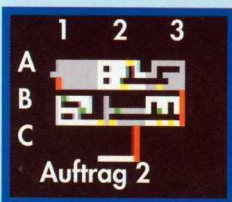
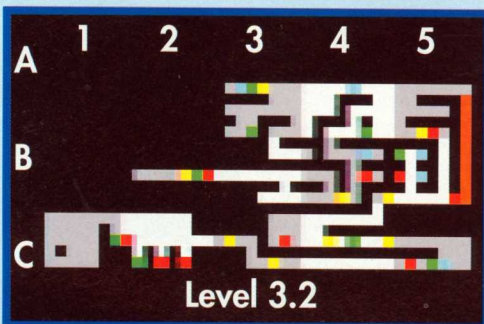
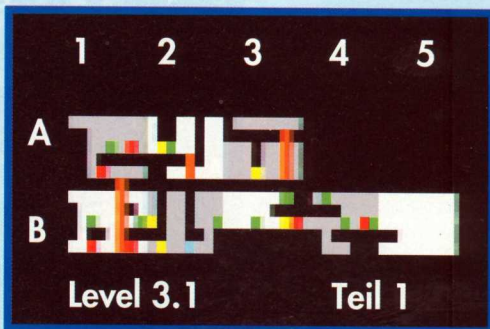
### Level 2.2:

Ebene H: Wir beginnen in H3 und erkämpfen uns den Weg nach H6. Haben wir den Schalter betätigt, laufen wir in die entgegengesetzte Richtung, bis wir, wieder bei H6, zur offenen Tür gelangen.

den Schalter in D5. In D7 unterbrechen wir die obere, dann die untere Lichtschränke.

Ebene C: Wir warten unten auf die Cy-Borgs und können sie so besser bekämpfen. Um die Türen in C6 zu öffnen, müssen wir dann alle Sonden erledigen.

Ebene B: Hier gibt es nur einen Schalter. Was man damit wohl



anstellt? Ebene A: Nur ein Wort: Schießen!

### Level 3.1:

Teil 1: Nachdem wir dem Mann am Schalter die Papiere gegeben haben, folgt eine Ballerorgie bis zum Taxistand in B5.

Teil 2: Erst sichern wir ab, dann klettern wir nach oben und gelangen nach zwei Riesensprüngen zur Glasscheibe in A2. Wir schlagen sie ein und betreten das Gebäude. In A4 betreten wir die Deckenbeleuchtung und verwandeln auch die hiesige Scheibe in Splitter. Der dahinter liegende Schlüssel öffnet uns sogleich die Tür A7. Um das Feuer auszuschalten, benutzen wir dann den Schalter rechts oben in A5. Auf dem Weg dorthin macht uns eine Selbstschußanlage zu schaffen, d. h. wir müssen rollen. Jetzt fahren wir mit dem Lift nach A7, sichern, und lösen auf der blauen Plattform einen Kontakt aus: Der Aufzug kommt. Für die nächste Tür in D8 ist der Schlüssel in C8 unten (Achtung: Sonden kommen von oben!) zuständig. Im gleichen Screen betätigen wir auch den Schalter. Das Feuer läßt sich mit dem Schalter über ihm (Selbstschußanlage) entschärfen. Bei D9 angekommen nähern wir uns den Klappen so gut wie möglich, ohne sie auszulösen. Dann machen wir eine flinke Rolle und befinden uns augenblicklich in der mittleren

Ende Level 2.1: Wir kaufen nun Jack für 1.500 Credits die Papiere ab und schreiben uns beim

Ebene G: Mit dem Schalter in G5 öffnen wir die Luke. In G7 sichern wir das Spiel.

Ebene F: Erst betätigen wir den Schalter in F7. Dann gehen wir nach links bis zum Aufzug.

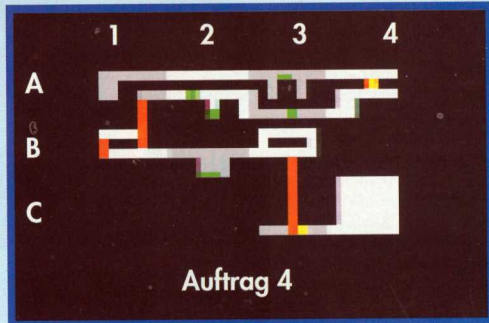
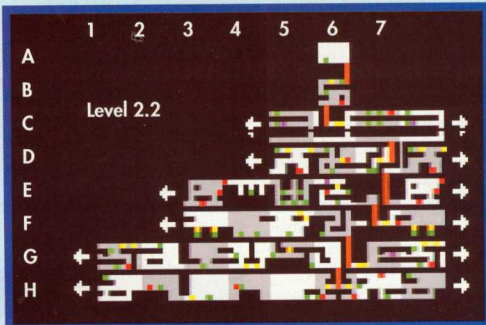
Ebene E: Wieder laufen wir nach links. Über der Selbstschußanlage (Achtung!) speichern wir wieder ab.

Ebene D: Diesmal müssen wir rechts herum. Erst betätigen wir

Etage, wo wir alle Geräte benutzen. Der Schalter in D7 öffnet nun die Tür daneben, wo auch der Schlüssel zur Tür in C10 liegt. Ab C12 ist Schnelligkeit gefragt, da man vor einem Feuer wegrennen muß. Die Tür in C14 öffnet sich erst, wenn man die Sonde dort zerstört hat. Dann geht es mit einer Rolle in den nächsten Level.

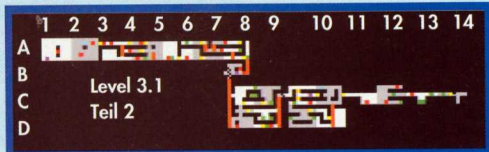
### Level 3.2:

Diesmal beginnen wir in B2, und zwar ohne Waffe. Zum Glück liegt diese nicht weit entfernt in B3, gleich neben dem Gerät zum Sichern. Haben wir die Gegner erst ins Jenseits befördert, können wir deren Schlüssel für die Tür in B4 benutzen. Dort ist auch ein Schalter, der betätigt werden sollte. In A4 haben wir es mit einem wandelnden Feuer zu tun. Wenn es gerade die Position unten rechts verlassen hat, klettern wir nach oben. Das Feuer in A3 umgehen wir dadurch, indem wir die Phase abwarten, wo es verschwunden ist. Dann erkämpfen wir uns Teleporter und Tele-Empfänger unten, sowie den Schlüssel auf der oberen Plattform. Zurück in A4 werfen wir oben den Tele-Empfänger nach rechts und teleportieren uns darauf nach unten. Nun sollte man keine Mühen scheuen und wieder in B3 abspeichern. Nachdem die Tür in A5 aufgeschlossen ist, teleportieren wir uns weiter nach unten. Ein paar Schüsse später speichern wir in C3 abermals ab, betreten den Screen C2 mit einem Riesensprung und hängen dann wohl oder übel in der mittleren Grube. Ist das Feuer fort, stehen wir auf und hechten uns mit Riesensätzen nach C1. Dort werden wir links durch die Galaxis teleportiert.



### Level 4.1:

Start ist in A3. Nachdem wir den Schalter in A5 benutzt haben, legen wir in A7 den Tele-Empfänger neben den Generator. Wenn in der folgenden Zeit unser Schild auf null sinkt, so teleportieren wir uns sofort zurück. Mit dem Stein in C5 unterbrechen wir die Lichtschranke unten im Screen daneben. Durch den Schalter in C3 öffnet sich die Luke, die Tür im Untergeschoß schießen wir auf. Mit dem Schalter dahinter öffnen wir nicht nur die dritte Tür, sondern treffen auch auf einen Gegner. Haben wir erst die Bombe und



das Tagebuch, legen wir auch den Schalter in D2 um. Nun besorgen wir uns den Tele-Empfänger wieder und werfen ihn in den Screen E2. Durch einen Sprung erreichen wir die Plattform in E5 und der Lift wird geholt. Wir fahren abwärts und sichern bei G5. In G4 unten erhalten wir den Schlüssel zu E7, dem Ende des Levels.

### Level 4.2:

Nun müssen wir nach oben, bis wir C7 erreicht haben. Dort machen wir einen großen Satz und kommen heil unten an. In C8 lassen wir vor dem Aufzug den Teleporter liegen, fahren nach oben und lassen den Fahrstuhl mit dem Schalter wieder nach unten brausen. In A7 betätigen wir ohne Rücksicht auf den Gegner den Schalter und teleportieren uns nach unten. Samt Tele-Empfänger schließen wir die Luke hier auf. Den Schlüssel hat der Gegner. Bei A8 angekommen, können wir wieder sichern. Die Feuer rechts daneben sind leicht überwunden

und die Tür darunter geht mit dem anderen Schlüssel auf. Die Minen zerstören wir, indem wir den Aufzug hochfahren. Dann teleportieren wir uns nach rechts unten. Wir zerschließen das Hilfs-Gehirn, und die Luke geht auf. Schon geht es mit dem Teleporter weiter nach unten, und wir landen in E9. Erst in E1 geht die Story weiter. Wir fahren unter die Planetenkruste und zerstören das Meisterhirn in I2, indem wir darauf einschließen (erst linke Seite, dann rechte, wieder linke...) bis die Tür in H3 sich öffnet. In I4 unterbrechen wir erst die obere Lichtschranke, worauf ein Morph mit dem Schlüssel für die Tür kommt. Haben wir die Morphs in J5 besiegt, öffnet sich dort die Tür. Über das Feuer im nächsten Screen müssen wir uns teleportieren. Die Bombe legen wir einfach rechts in den Screen. Bevor wir den Schalter betätigen, werfen wir den Tele-Empfänger über das Feuer. Sobald die Plattform nach unten gesaut ist, teleportieren wir uns und fangen an zu rennen. Endlich in Screen E10 angekommen, fahren wir mit dem

Lift nach oben und genießen das Ende.

### Gegner:

**Roboter:** Nur mit ausgefahrenem Arm kann man sie in der Hocke in die Luft sprengen.

**Wachposten:** Sie segnen schon nach einem Schuß das Zeitliche.

**Polizisten:** Gegen diese müssen wir das Armband einsetzen.

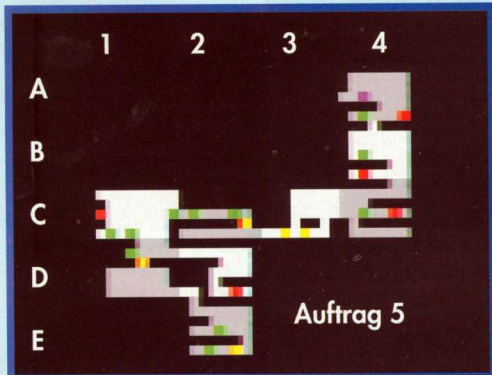
Immer abwechselnd Schirm aufbauen und dann schießen.

**Cy-Borgs:** Hier ziehen wir immer die Waffe und bleiben in der Hocke. Sobald der Cy-Borg losrennt, rollen wir uns in die entgegengesetzte Richtung. Dann ein Schuß und es geht von vorne los.

**Fliegende Sonden:** Im Stehen sind sie mit Dauerbeschuß zu erledigen. In der Hocke kann man ihnen gut ausweichen.

**Morphs:** Für sie gilt das gleiche wie für die Cy-Borgs. Leider sind sie nicht so gut berechenbar. Das war es...

Marcel Casasola



# It's PLAY TIME ....!

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

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

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

Aktuelle Ausgabe jetzt im  
Zeitschriftenhandel.

**Konsolen** und Handhelds

**Amiga**

**PC**



Heute wollen wir uns einmal fragen, warum ich derartige Schwierigkeiten habe, genug Leserbriefe zu bekommen. Es kann zwar sein, daß Ihr an dieser Frage ein höchst unterentwickeltes Interesse habt, aber für mich ist sie von geradezu existentieller Bedeutung. Sind die Spielregeln unklar? Ich denke nicht. Jeder (ja, auch Du Joe!) kann mitmachen. Die Teilnahmegebühr beträgt auch nur eine DM, welche in Form einer Briefmarke deutlich sichtbar auf einem Briefumschlag (Außen-seite!) angebracht wird. Der Inhalt des Briefes ist beliebiger Natur. Meckern, loben, anregen - wie es beliebt. Natürlich ist es auch möglich über seine Gedanken, Sorgen, Freuden oder Probleme zu korrespondieren. Eigentlich ist jeder Briefinhalt möglich, wobei ich allerdings gerne von Unappetitlichem und/oder Explodierendem Abstand nehmen würde.

Man kann mit der Hand schreiben, falls man es leserlich zustande bringt - seine (geistigen!) Ergüsse ausdrücken - auf Diskette verewigen - in Holz schnitzen - in Stein hämmern (das hat so etwas uriges) - oder ein kleines Rasenstück gezielt mit Buchstaben bepflanzen, was die ganz Umweltbewussten unter Euch sicher bevorzugen werden. Falls Euch keine der aufgezählten Möglichkeiten genehm ist, könnt Ihr Euch auch eine gänzlich neue ausdenken. Ist doch ganz einfach oder? Warum hast Du es noch nicht versucht? Liegt es vielleicht daran, daß man bei mir nichts gewinnen kann? Falsch - natürlich kann man etwas bei mir gewinnen. Meine Zuneigung! Ich gebe ja zu, daß das möglicherweise nicht besonders berauschend ist, aber dafür braucht Ihr hier bei mir auch nicht die Hosen herunterzulassen, um einen Länderpunkt zu machen.

RR

## BESCHLEUNIGER

Hallo Rossi!  
Mir ist schon klar, daß diese Einleitung nicht besonders originell ist, aber mir ist auf die Schnelle nichts Besseres eingefallen. Da Ihr echte Profis auf dem Amiga seid, würde ich mich gerne mit ein paar Fragen an Euch wenden. Ihr könnt ja mal die Köpfe zusammenstecken und mir einen Rat geben. Für einen Abo-Kunden macht Ihr das doch sicher gerne. Ich habe mir neulich einen A1200 zugelegt. Da ich damit nicht nur spielen möchte, wäre ich doch stark an einer Speichererweiterung und an einer Turbokarte interessiert. Leider

konnte man mir in den sog. "Fachgeschäften" auch nicht weiterhelfen. Ihr seid meine einzige Hoffnung. Auch wenn ich Deine lustigen Antworten sehr schätze, gib mir bitte eine ernsthafte Auskunft. Das sollte doch möglich sein - oder?

Viele Grüße von:  
Robert Klönnert

*Für Abonnenten tun wir (fast!) alles. Wir haben also für Dich unsere Köpfe zusammengesteckt, und nachdem die schlimmsten Kopfschmerzen vorüber waren, haben wir folgendes herausgefunden: Die Firma "MicroBotics" (Vorsicht - Firmensitz in Texas!) vertreibt über Fachgeschäfte eine Karte*

*mit dem ziemlich nichtssagenden Titel "MX1230 XA". Dahinter verbirgt sich eine Turbokarte mit einer 6830 CPU, die in den Versionen 33, 40 oder 50 MHZ (!) geliefert werden kann. Zusätzlich kann man sie noch mit SIMM-Modulen zu 1, 2, 4, 8, 16, 64 oder 128 MB bestücken, womit sich die Frage nach einer Speichererweiterung nicht mehr stellt. Die Grundversion mit 50 MHZ, ohne Ram, aber mit Coprozessorsteckplatz, Echtzeituhr und jeder Menge Software gibt es für DM 948,-. Angeblich soll das Teil bei "Compu-Store - Frankfurt" sogar schon in den Regalen liegen. Na - war die Antwort ernsthaft genug? Ich*

*habe mich brav beherrscht. Waahhh... ich halt's nicht mehr aus... schnell den nächsten Brief...*

## CDTV

Hi Rossi, da sich das Thema CDTV (stöhn) wieder breitmacht, habe ich beschlossen etwas zu dem Leserbrief CDTV aus der Ausgabe 6/93 zu sagen. Ich gebe ja selbst zu, daß dieses Ding ein glatter Fehlwurf von Commo war. Damit man aber nicht schwitzend vor dem Spieleregal steht und hofft, daß es mit dem betreffenden Spiel dann doch klappt, möchte ich hierzu einen Tip geben.

## DREIERLEI

Hi Rossi!

Das übliche Lob lasse ich einmal weg, weil Ihr ja sowieso wißt, daß Ihr die beste Amiga-Zeitschrift seid. Aber ich möchte noch sagen, daß man deutlich sieht wie sich Eure Zeitung verbessert hat. Jetzt habe ich noch einige Fragen:

1. Lohnt es sich ein Spiel wie "Leeds United Champions", das eine Wertung von 5% bekam, zu kaufen?
2. Wie kommt es, daß manche Spiele nur funktionieren, wenn man die Speichererweiterung abschaltet?
3. Macht Dir Dein Job eigentlich immer Spaß oder nervt er Dich auch manchmal?

*Dat waret auch schon.  
Tobias*

1. Wenn Du Cover-Sammler bist, könnte sich das schon lohnen, obwohl das Cover auch nicht so besonders ist. Wenn Dein Schreibstisch wackelt, findest Du bestimmt eine preiswerte Sache, um sie unter das Tischbein zu klemmen - als Untersteller für Gläser ist die Diskette bestens geeignet, aber auch hier gibt es ansprechendere Materialien - als Scherzartikel nur bedingt zu gebrauchen, da nicht besonders viele darüber lachen können. Falls Du auf die Idee kommen solltest, das Game zu spielen, würde ich allerdings davon abraten. Zudem halten das nur ganz Abgebrühte länger als fünf Minuten aus. Ich wage mir kein Urteil darüber zu bilden, ob sich die Anschaffung eines "5%-Spiels" lohnt. Das muß jeder für sich selber entscheiden. Schließlich soll es auch Leute geben, die dafür bezahlen, wenn sie ausgepeitscht werden. Ist ein freies Land hier!
2. Bei manchen älteren Spielen konnte sich der Programmierer nicht vorstellen, daß der Speicherbereich über 512KB jemals genutzt werden kann. Diese Spiele stolpern dann auch über Deine Speichererweiterung. Allerdings sollte es mittlerweile nicht mehr allzuviel davon geben (sowohl von den Spielen, als auch von den Programmierern!).
3. Jeder Spaß kann nervig werden, wenn er in Arbeit ausartet. Wenn mir der Job immer Spaß machen würde, bekäme ich auch kein Geld dafür, sondern müßte für die 50 Stunden Fun pro Woche bezahlen. Das könnte ich mir aber nicht leisten.

Beim booten der Workbench auf dem CDTV fällt einem doch sofort auf, daß im Vergleich zu einem normalen 500er mit 1MB glatte 100KB

fehlen. Dies ist auch der Grund, warum Eure Demos nicht auf dem CDTV laufen. Wenn man sich nun durchgerungen hat, die Kiste einmal

aufzuschrauben, kann man nach kurzem Suchen einen schwarzen Metallclip erkennen, der sich auf zwei von drei Metallstiften breitmacht. Wenn man den Clip nun abzieht, und an dessen Stelle einen Schalter (Speichererweiterung) aufsetzt, kann man zwischen der CD (wie üblich) und der Workbenchdiskette auf dem Screen umschalten! Allerdings sollte man nur während eines Resets schalten. Wirft man nun eine Demo-Disk hinein, so funktioniert diese auch! Dies ist doch ganz bestimmt im Sinne von AMIGA Games und jedem CDTV-User. So, das war's. Viel Glück den CDTV-Usern und alles Gute der Redaktion:

*Jörg Held*

*Das dürfte der ultimative Tip für alle CDTV'er gewesen sein. Endlich gucken sie bei unseren Coverdisks nicht mehr in die Röhre. Allerdings übernimmt der Verlag keine Haftung für Zimmerbrände u.d.Gl., falls etwas schiefläuft! Wir haben es jedoch ausprobiert - es funktioniert!!*

*Wo ich gerade beim CDTV bin: Mir wurde mitgeteilt, daß die Firma "Batavia" angeblich innerhalb von 14 Tagen 11.000 CDTV's verkauft hat! Da fehlen selbst mir die Worte! Liest mir einer zu, der ein CDTV sein Eigen nennt? Prima. Die Firma GTI (Telefon 06171-85934) bietet eine Doppel-CD an, auf der sich ein sattes GByte (!) mit Demos, Fonts, Utilities, Anima-*

*tionen und Spielen befindet. Der Preis von ca. DM 110,- ist eigentlich noch ganz erträglich. Die PD-Reihe "Kickstart" (Nr. 1 bis 550) wird dort auch als CD angeboten, für schlappe DM 120,-.*

*Sollte sich das müde Teil doch erholen und von den (Schein-) Toten auferstehen? Ein Eletronic-Zombie?*

## COVERDISK ERSTENS

Liebe AMIGA Games-Redaktion, ich hatte eigentlich nicht vor, Euch eine Kritik zu schreiben, doch wenn Ihr solche Horrorgeschichten verbreitet wie "PD-Spiel auf Coverdisk" kann ich mich nicht zurückhalten. Bisher war ich Leser eines Magazins von M&T, doch die ständige Madigmacherei und Vernachlässigung des Amigas in den letzten Monaten führten dazu, daß ich mich nach einer anderen Zeitschrift umseh. Nun ratet mal, was mich dazu gebracht hat die AG zu kaufen? Richtig - die Coverdisk. Nun stellt Euch einmal vor, Ihr hättet mit PD-Programmen geworben, ein gräßlicher Gedanke! Solltet Ihr nur ein PD-Programm auf der Coverdisk bringen, kündige ich Euch die Freundschaft.

*Viele Grüße:  
Ralf Wilgalis*

*Die Antwort spare ich mir erstmal - und komme gleich zum nächsten Brief.*

## DETONATION

Hallo Rainer!

Eigentlich habe ich ja nichts gegen Dich, aber wie Du immer auf uns Raubkopierern herumhackst ist nicht besonders nett von Dir. Du bringst es sogar fertig, die Kids zu erschrecken, indem Du ihnen etwas von implodierenden Laufwerken (beim Anfertigen einer Raubkopie) erzählst. Das hast Du doch hoffentlich nicht ernst gemeint - oder doch? Unterlasse wenigstens in Zukunft derartige Horrorgeschichten.

**Rob**

*Ich hacke weder auf Kopierern herum, noch auf anderen Gruppen. Aber seine Meinung wird man doch wohl noch sagen dürfen? Zudem habe ich Euch ja auch immer recht sanft angegangen. Wie kommst Du eigentlich darauf, daß ich Horrormeldungen verbreite? Das Bersten von Laufwerken ist eine in letzter Zeit immer öfter auftretende Tatsache, die sich zudem auch ganz logisch erklären läßt. Disketten sind nur für den Gebrauch als "normale" Datenträger*

*geeignet. Beim Erstellen einer unerlaubten Kopie tritt (durch den übermäßigen Anstrom von gepackten Daten) ein enormer Druck auf. Da man beim Beschreiben einer Diskette immer den Schreibschutz entfernen muß, legt man damit eine kleine Öffnung im oberen Bereich der Diskette frei. Der Druck kann nun durch diese Öffnung entweichen, dadurch entsteht im Computer ein Vakuum, das dazu neigt, alles anzusaugen, was in der Nähe der Diskette vorhanden ist, wodurch wir dann sehr schön eine sogenannte Implosion beobachten können. Besonders druckfeste Rechner können diesem Phänomen relativ lange widerstehen, aber da sich durch den Gebrauch mikroskopisch kleine Risse bilden, ist auch hier der "Floppy-Bums" abzusehen. Allerdings kann man dem auch vorbeugen. Dazu ist es nötig, dem Überdruck eine Möglichkeit zum Entweichen zu geben. Mit einem Bohrer ein Loch (3,6mm) mittig über der Floppy kann ein Überdruckventil aufnehmen, das immer öfter schon in bestimmten Kreisen angeboten wird.*

*Da an dieser Stelle die Phantasie mit mir durchgeht, werde ich diesen Brief beenden und erst einmal Kaffeepause machen. Bis gleich...*

## COVERDISK ZWEITENS

Hi Rossi!

Eigentlich habe ich ja fast nichts an der AG auszusetzen. Fast nichts! Ihr könntet eigentlich ab und an ein komplettes Spiel (PD) oder ein nützliches Utility auf der Coverdisk bringen. Immer nur Demos von Spielen wird auf die Dauer ganz schön langweilig. Berücksichtigt das, und dann seid Ihr wirklich die Besten.

**Thomas Freppert**

*Eigentlich dachte ich, daß wir mit unserer Coverdisk ganz richtig liegen. PD wollten wir darauf nicht veröffentlichen, da gibt es andere, die das viel besser können (schönen Gruß - Willi!). Wir werden noch eine Zeit darüber streiten, was nun auf die Coverdisk soll und was nicht. Wenn Ihr uns inzwischen mit Eurer Meinung bombardiert, kann das nicht schaden.*

## ZUKUNFTS- SORGEN

Hi Rossi!

Nach langem Hinunderüberlegen und schweren Gewissenskonflikten konnte ich mich nun doch überwinden, der zur Zeit besten Computerzeitschrift (natürlich Euch) einen Leserbrief zu schreiben. Und so fing alles an: Waren wir doch kürzlich in den USA auf Urlaubsreise, in Florida. Einer der Höhepunkte dieser Reise war natürlich auch der Besuch eines Softwareshops. Und so ging ich, mit der aktuellsten Ausgabe der AMIGA Games in der einen und einem prall gefüllten Geldbeutel in der anderen Hand, voller Erwartung und Einkaufslust in den nächsten Fachhandel. Nachdem ich mich bis zu den Regalen mit den Spielen vorgekämpft hatte, sah ich dort acht Regale. Davon waren drei mit Konsolen, vier von PC-Spielen und eines mit diversen Büchern belegt. Auf die Frage, wo ich denn hier bitteschön Software für meinen Amiga finde, führte mich die Verkäuferin zu einem kleinen Kästchen, auf

dem zwei Exemplare von DSA (1,5 MB Version) und noch drei andere Uralt-Spiele standen. Das war ein harter Dämpfer! Nachdem ich mich nach eventuellen anderen Läden, in denen man Amiga-Spiele findet, erkundigt hatte, bekam ich zur Antwort, daß es hier im Umkreis keine derartigen Läden gäbe. Na ja, Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser. Also auf in das nächste Geschäft. Auch hier die gleiche Suche, die gleiche Frage und fast die gleiche Antwort, nur mit dem Unterschied, daß es hier gar keine Spiele für den Amiga gab. Und da uns Amerika in den meisten Fällen um ein paar Jahre voraus ist, folgerte ich daraus, daß dies auch bei uns der Fall sein könnte.

Und nun meine Frage an Dich: Was soll ich tun? Meine geliebte Freundin verkaufen, eifrig beim Wettrüsten mitmachen, um wenigstens noch halbwegs mithalten zu können, oder lieber gleich auf

den PC umsteigen oder wie oder was?

**In der Hoffnung auf eine baldige Antwort:  
Ralf Mohrhauser**

*Wenn alle Trends aus USA zu uns überschwappen würden, wäre der Amiga nie bekannt geworden. Dort hat man noch nie besonders viel auf unsere Freundin gegeben. Deutsland war auch schon immer die Commodore-Hochburg. Den großen internationalen Durchbruch des Amigas können wir uns allerdings abschminken. Denke ich zumindest. Allerdings spricht nichts dagegen, daß er hier noch lange leben wird. Verkauft wird er ja zur Genüge. Die Jungs von Commo könnten dichtmachen, wenn Amiga-Kunden nicht ständig deren Gehälter sicherten. Wenn es sich für die Softwarehäuser lohnt, werden sie auch weiterhin Software für den Amiga entwickeln. Das ist eben das wundervolle der freien Marktwirtschaft - der Kunde bekommt das, wofür er bereit ist*

*Geld auszugeben. Aber erwarte jetzt bitte von mir nicht eine -womöglich wissenschaftlich fundierte - Prognose, über die Überlebenschance des Amigas in den nächsten 26 Jahren. Das ist nur meine ganz private Meinung.*

## ALLERLEI

Tagchen Rossi!

Was soll ich sagen? Die Zeitschrift ist echt spitze! Das Poster solltet Ihr unbedingt beibehalten. Viel Information und ein gutes Foto zu einem menschlichen Preis. Einige andere Zeitschriften könnten sich ein Beispiel an Euch nehmen (ich rede wieder zu viel!). Jetzt kommen meine Fragen:

1. Ich will endlich sehen, wie Euer Team aussieht, falls man von einem Team sprechen kann. Warum bringt Ihr kein Foto von Euch?
2. Welche Leserbriefe werden von Dir eigentlich ausgesucht? Die mit den besten Bildern oder Briefe mit sachlich objektivem Inhalt? Oder einfach kunterbunt?
3. Aus Deinen Antworten hört man, daß Du nach einem andern Boß verlangst. Ist diese Behauptung richtig?  
**Tschau! Adieu! So long! Servus! Holger Keller**

1. Mach mal Deine Augen ein bißchen weiter auf. Was findest Du in dieser Ausgabe? Richtig. Wir haben uns schweren Herzens dazu durchgerungen. Nun ist aber Schluß damit! Noch einmal mach ich diesen Zirkus nicht mehr mit.
2. Ich versuche immer Leserbriefe auszusuchen, welche auch andere Leser interessieren könnten. Meist mach ich das aber frei Schnauze - nach Lust und Laune. Paßt Dir das etwa nicht?
3. Um Gottes Willen - sag so was nach. Das hast Du alles falsch verstanden! So hab ich das nicht gemeint!  
Nein Chef - ich hab keine Ahnung wo das Arbeitsamt ist. Warum?

## SAUEREI

Habe die Ehre Rainman!  
Ich nenne Dich jetzt respektlo-

## FRAGEREI

Ich grüße Rossi & Co

Nach langem Überlegen und Nachdenken habe ich mich nun doch dazu gezwungen einen Brief an Euch zu schicken. Ihr habt wirklich eine gelungene und bil... äh... preiswerte Computerzeitschrift. Das Poster, die Leserbriefe und der Games Guide sind das Beste dieses Magazins. Was wollt' ich 'n jetzt? Ach so - die Fragen:

1. Darf man zwei Computer besitzen?
2. Darf man sich eine Sicherheitskopie von einem gekauften Spiel machen?
3. Wo bekommt man schnell DM 1000,- her?
4. Meine Mutter erlaubt mir kein Abo der AG. Könntest Du sie vielleicht überreden?
5. Warum druckt Ihr keine Witze und Rätsel in die AG?
6. Rossi, was hörst Du eigentlich für Musik?

Ich frage mich, ob ich nicht zu viele Fragen frage, denn ich frage mich, ob Ihr Euch fragt warum ich frage. Fragt... äh... druckt die Antwort bitte schnell aus.

**Tschüß bis zu den nächsten Fragen. Euer Fragensteller und treuer Leser: Marcel Gründling**

1. Nur wenn der zweite Computer keine Raubkopie des ersten ist.
2. Eigentlich schon.
3. Wenn ich das wüßte, hätte ich es nicht nötig hier herumzusitzen und dümmliche Briefe zu beantworten.
4. Natürlich könnte ich versuchen deine Mutter zu überreden. Wozu eigentlich? Wie alt ist Deine Mutter? Was würde Dein Vater dazu sagen?
5. Tun wir doch am laufenden Meter! Wir nennen es Leserbriefseiten. Ich mache meine Witze, und allen anderen ist es ein Rätsel was das soll.
6. Nur gute!

## LEISTUNG

Halli Hallo Rossi!

Ihr seid echt hypermäßig gut. Vorher habe ich immer die (nein - wir wollen hier doch keine Namen nennen. Anm. von RR) gelesen, aber jetzt hole ich mir immer die AMIGA Games. Nur eine kleine Frage: Ihr verkauft doch Spiele für DM 15,- obwohl die Spiele im Laden ca. DM 30,- kosten. Wie könnt Ihr Euch das leisten?

Mit freundlichem Gruß:  
Rene Jansen

An dieser Stelle will ich Euch ein Geheimnis verraten: Wir gehen nicht in den nächsten Laden und kaufen die Spiele einzeln ein. Wir haben da so unsere Beziehungen. Daraus folgern wir rasiernerscharf, daß wir auch nicht den vollen Verkaufspreis abdrücken können. Wir machen bei diesen Deals zwar auch keinen Gewinn, doch das wollen wir ja auch gar nicht (im Gegensatz zu einem Softwareladen) - wir wollen den Gewinn durch den Verkauf von Zeitschriften machen. Dazu gehört eben auch die enge Bindung des Lesers, an seine (hoffentlich) geliebte Zeitschrift. Diese Zuneigung wird mit der Hilfe von solchen "Zuckerstückchen" vertieft, worauf der Leser es nicht mehr fertigtbringt (moralische Bindung!) andere Periodika zu lesen.

barerweise einfach mal so, da mir erstens Twix und Raini nicht so gut gefallen haben, und zweitens Dich manche Leserbriefe ganz schön im Regen

stehen lassen. Auch bei mir - nix als Fragen:

1. Seid Ihr wirklich so häßlich, daß Ihr weder ein Poster, noch ein scharfes Foto von Euch

abdrucken lassen wollt?  
2. Gibt es eine Möglichkeit den Amiga mit PC-Teilen zu tunen, oder sind eine Turbo-karte und ein Coprozessor der einzige Weg zu mehr Power?  
3. Es tut mir wirklich leid was jetzt kommt, aber es muß sein. Sorry! Vergleiche einmal die Namen Raini und Twix mit Deiner AMIGA Games. Du wirst sie nicht finden. Der Grund kommt gleich: Da ich nicht auf den Kopf gefallen bin, habe ich Dein Geheimnis entdeckt! Ich gestehe, daß ich fremdgegangen bin - und zwar zur Konkurrenz. Ich schlug eine Ausgabe der Play Time auf und mußte Schreckliches entdecken! Da schrieb doch ein gewisser "Rossi" (warum kommt mir der Name so bekannt vor?) die Antworten zu den Leserbriefen. Seltsam! Ich wühlte und suchte, bis ich einen Fehler einer Leserin entdeckte - sie nannte ihn Rosshirt. Ich konnte es gar nicht glauben. Unser Rossi ein Rosshirt?

Ich suchte weiter und fand den Beweis: Der selbe Verlag; der selbe Rosshirt. Ein Doppel-agent! Sauerei!!!  
Zitternd entglitt das Heft meiner Hand und ich setzte mich an den Computer, um den ersten Leserbrief meines Lebens zu schreiben. Inzwischen sehe ich die Sache viel cooler. Ich kaufe mir einfach noch zusätzlich die PT und habe zweimal Rossi im Monat.  
Fredhawk

1. In dieser Ausgabe kannst Du Dir ja nun endlich selbst ein Urteil bilden.  
2. Da Amiga und PC einen total unterschiedlichen Prozessor haben, sind die Verwendungsmöglichkeiten von PC-Teilen im Amiga doch arg eingeschränkt, wenn man einmal von Festplatten absieht. Lasse es lieber.  
3. Deinen detektivischen Spürsinn in allen Ehren, aber Du hättest auch einfach im Impressum nachsehen können. Wir haben nie ein Geheimnis daraus gemacht, daß wir mehr als die

## Superbillig & viele Sonderangebote

# Tel.: 05 61 / 28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61 / 28 55 53 • Btx: Softdreams #  
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel

# SOFTDREAMS



1869	* 34,-	1990 93er Edition	4D Sports Boxing	A-Train	A.T.A.C.	A.A. - War 1's Lakes	Abandoned Places 2	Acres of Great War	Addams Family	Adventure Call	Agony	Air - Land Sea	Air Support	Air Warrior	Alibus A 320	Alibus A 320 Amer.	Alien Breed SE 92	Ambermoon	Amberstar	Apocalypse	Aquatic Games	Aquaventure	Archieven Nights	Armored Legion Po B	Armoies	Assassin	Astrotix	Auflitzer	B 17 Flying Fortress	B.A.T. 2	Back to Future 3	Bane of Cosmic	Bards Tale 3	Bards Tale Constr.	Battle Chess	Battle Chess 2	Battle Chess	BattleShip Data 2	BC Kid	Box 2						
	67,-	35,-	35,-	22,-	78,-	69,-	62,-	38,-	29,-	62,-	31,-	67,-	31,-	73,-	85,-	85,-	71,-	71,-	49,-	49,-	57,-	31,-	54,-	51,-	51,-	51,-	51,-	10,-	25,-	25,-	25,-	23,-	60,-	63,-	23,-	23,-	60,-	63,-	36,-	67,-	39,-	39,-	39,-	39,-	39,-	34,-

Elvira 2 Jaws of C	18,-	Jaguar XI 220	49,-	John Barnes Soccer	63,-	Jonathan	79,-	Jug	69,-	K88	59,-	King of Adventure	69,-	Knights of the sky	33,-	Last Ninja 3	29,-	Leander	67,-	Esanos 92	47,-	Euro Soccer	47,-	Excalibur	26,-	Exodus 3010	56,-	Eye of beholder 2	68,-	Eye of beholder 3	79,-	F 15 Str. Eagle 2	74,-	F 19 Stealth Fight	74,-	Fallen Empire	53,-	Fire and Ice	71,-	Flashback	60,-	Flies Ait on Earth	68,-	The Fighter	57,-	Flurry Harder	62,-	Formula One GP	76,-	Gauntlet 89	17,-	Galaxy Force	9,-	Gateway 1's 1st.Fron	60,-	Global Effect	60,-	Global Effect 2	54,-	Global Gladiators	11,-	Global Gladiators	62,-	Gobblin 2	69,-	Goblin 2	55,-	Greatest Quest	18,-	H.Nagar 4 Schwackl.	81,-	Hannibal	68,-	Harlequin	29,-	Heart of China	68,-	Heimdall	29,-	Hesum 2	79,-	Hired Guns	60,-	Hook	61,-	History Line 14-18	47,-	Human Race Data	50,-	Indiana Jones 3	60,-	Humans	56,-	Imperium	22,-	Indiana Jones 3	74,-	Indiana Jones 4	79,-	Inshar	65,-
--------------------	------	---------------	------	--------------------	------	----------	------	-----	------	-----	------	-------------------	------	--------------------	------	--------------	------	---------	------	-----------	------	-------------	------	-----------	------	-------------	------	-------------------	------	-------------------	------	-------------------	------	--------------------	------	---------------	------	--------------	------	-----------	------	--------------------	------	-------------	------	---------------	------	----------------	------	-------------	------	--------------	-----	----------------------	------	---------------	------	-----------------	------	-------------------	------	-------------------	------	-----------	------	----------	------	----------------	------	---------------------	------	----------	------	-----------	------	----------------	------	----------	------	---------	------	------------	------	------	------	--------------------	------	-----------------	------	-----------------	------	--------	------	----------	------	-----------------	------	-----------------	------	--------	------

Populus 2 Plus	67,-	Powermover	61,-	Project Terra	59,-	Prophecy of Shadow	68,-	Puffy	50,-	Quaiwei	70,-	Race Drivin	59,-	Ragnarok	29,-	Rainbow Tycoon	78,-	Rampart	27,-	Reich 11's Lakes	55,-	Rebel Racer	31,-	Red Zone	54,-	Rise of The Dragon	62,-	Risky Woods	56,-	Road Map	37,-	T.Ack of Robin H.	27,-	Robocop 3	61,-	Rokkators	67,-	Rome AD 92	40,-	Rules of Engagement	26,-	Secret Monkey Isd	69,-	Shadow of Beast 3	59,-	Shadows	72,-	Shenji Soccer 92/93	51,-	Shogun Warriors	9,-	Shuttle	53,-	Silent Service 2	76,-	Silwars	9,-	Sim North + South	25,-	Sim City Deluxe	9,-	Sim City/Populus	69,-	Sim Earth	28,-	Sleepwalker	60,-	Slip Stream	9,-	Space Crusade	73,-	Space Hulk	72,-	PGA Tour Golf Plus	30,-	Courses	30,-	Pinball Dreams	48,-	Pinball Fantasies	72,-	Pinball Wizard	18,-	Pinny's Darts	69,-	Pirates!	29,-	Pools of Darkness	67,-	Populus 2	61,-	Populus 2	61,-	Strategy Master	68,-
----------------	------	------------	------	---------------	------	--------------------	------	-------	------	---------	------	-------------	------	----------	------	----------------	------	---------	------	------------------	------	-------------	------	----------	------	--------------------	------	-------------	------	----------	------	-------------------	------	-----------	------	-----------	------	------------	------	---------------------	------	-------------------	------	-------------------	------	---------	------	---------------------	------	-----------------	-----	---------	------	------------------	------	---------	-----	-------------------	------	-----------------	-----	------------------	------	-----------	------	-------------	------	-------------	-----	---------------	------	------------	------	--------------------	------	---------	------	----------------	------	-------------------	------	----------------	------	---------------	------	----------	------	-------------------	------	-----------	------	-----------	------	-----------------	------

Versandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,- - Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr) ab 250,- DM frei - Ausland nur Vorkasse + DM 20,- - Express zusätzlich DM 8,- - Preistaxe nur gegen frankierten Rückumschlag  
Erläuterung: \* Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich • \* Solange der Vorrat reicht - DH = Deutsche Anleitung/Handbuch - DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch) - EV = Spiel - Handbuch auf Englisch

Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

AG herstellen. Ich finde es toll, daß Du Dich beruhigt hast und mir mein "Fremdschreiben" nicht übelnimmt. Daß Du nun wegen mir zwei Magazine unseres Verlags kaufst, geht mir natürlich runter wie Öl. Unser Chefred freut sich auch, wenn das eine oder andere Heft mehr über die Ladentische geht. Habe ich schon erwähnt, daß ich auch noch die Leserbriefe in der PC Games beantworte?

## STÜMPEREI

Hi Rossi!

Erst einmal ein Kompliment an Eure Zeitschrift. Ich habe wirklich nichts zu meckern gefunden. Allerdings habe ich neulich wieder die Ausgabe 3/93 durchgeblättert. Da ich ein absoluter Prügelspielfan bin, zog ich mir noch mal den Street Fighter II-Test rein. Es paßte einfach alles, der Preis, die Wertung usw. Da ich gerade etwas Geld hatte, fuhr ich zum nächsten Händler um es mir endlich zu beschaffen. Doch die Enttäuschung war groß. Da sagte mir der Mann an der Kasse, daß das Spiel 2 MB braucht, obwohl Ihr geschrieben habt, daß es 1 MB benötigt. War das ein Druckfehler oder etwas anderes?

**Trotzdem ein dickes Lob Eures treuen Lesers Björn Groß**

Der Typ kann möglicherweise eine Kasse bedienen, aber von dem was er verkauft hat er keine Ahnung. Natürlich funktioniert das Game mit einem MB. Woher dieser Flach... äh... Fachmann seine Informationen bezieht, ist mir ein Rätsel. Man sollte zwar auf Erwachsene hören, aber nicht, wenn diese offensichtlich betrunken sind.

## HELLSEHEREI

Moin Rossi, ich schreibe Dir jetzt schon zum zweiten Mal und muß sagen, daß Ihr Euch mit Eurem Magazin immer mehr verbessert. Und das, wo Ihr doch sowieso schon die Besten seid! Doch da wäre noch eine Sache:

Wieso dauert das immer so lange, bis mal ein so netter, kleiner Brief abgedruckt wird? Liegt's vielleicht am bösen Postboten?

Ich habe da aber auch noch eine andere Frage:

Ihr sagtet doch neulich, daß dieses tolle Game X-Wing nicht für den Amiga erscheinen wird. Tja, nun hör ich doch, daß mein Freund sich selbiges Game beim Kaufhaus "XYZ" für den Amiga bestellt hat. Spinnt der jetzt oder ist X-Wing nun doch für den Amiga herausgekommen?

**Noch viel Spaß beim Betrachten eines genervten Postmanns wünscht: Jan**

Aus verlagstechnischen Gründen (tolle Wortschöpfung - oder?) muß ich die Leserbriefe oft bis zu sechs Wochen vor Erscheinen der Ausgabe fertig haben. Da fällt es sehr schwer immer ganz aktuell zu sein. Aber ich versuche immer zu spät fertig zu werden, was zwar dem Chefred nicht paßt, aber ich kann schneller auf Eure Briefe reagieren, wenn ich nicht gefeuert werde. Schon denkbar, daß ein kompetenter (?) Verkäufer die Bestellung angenommen hat. Leider wird er nicht liefern können. X-Wing für den Amiga fällt momentan noch unter die Rubrik "tollkühne Wunschträume".

## VIELERLEI

Hallo AMIGA Games!

Zuerst einmal ein dickes Lob. Ihr seid die preiswerteste Zeitschrift, die es für den Amiga gibt. Nun muß ich Euch aber leider mit meinen Fragen nerven:

1. Wo kann ich das Programm Amos bekommen?
2. Wenn bei Euren Tests steht Festplatte empfohlen oder zweites Laufwerk empfohlen, muß ich dann eine Platte oder ein zweites Laufwerk haben?
3. Ist Deluxe Paint auf der Workbench 1.3 oder 1.2 enthalten?
4. Wenn man das Floppy 1541 an den Amiga anschließt,

kann man dann C64-Software benutzen?

**Bitte beantwortet mir meine Fragen: Hans Gebbert**

Auch wenn es diesmal besonders schwerfällt, werde ich versuchen Deine Fragen ernsthaft zu beantworten. AG hat eben ein Herz für seine jüngsten Leser.

1. Leider ist Amos aus den Fachgeschäften verschwunden. Ich würde Dir gerne weiterhelfen, aber ich habe auch keine Ahnung wo man es noch bekommen könnte.
2. Wir unterscheiden schon zwischen "empfohlen" und "benötigt". Allerdings würde ich schon sagen, daß ein Amiga mindestens ein zweites Laufwerk haben sollte, wenn man auch etwas "Vernünftiges" mit ihm machen will.
3. Weder noch. DPaint ist ein eigenständiges Programm, das auch separat verkauft wird.
4. Ganz so einfach ist es nicht. Man kann die 1541 nicht so ohne weiteres an den Amiga anschließen. Allerdings gibt es dazu schon Hardware und Emulatoren, die es ermöglichen, 64er-Software auf dem Amiga zu nutzen. Aber mach Dir nicht zu große Hoffnungen.

## SCHRIFTWERK

Hallo Rossi!

Tja, einmal ist es immer das erste Mal. Da ich die AMIGA Games schon seit der ersten Ausgabe seit der ersten Ausgabe lese, wird es langsam Zeit, Dir ein wenig Arbeit zu verschaffen. Dein Wunsch ist mir Befehl.

1. Zu Deiner Frage, was "die Szene" eigentlich sei, möchte ich folgendes sagen. Man sollte bei dieser Problematik differenziert vorgehen und nicht alle Amigianer in einen Topf werfen. Auf der einen Seite habe wir die Cracker, die mit ihrem Wirken allen ehrlichen Usern schaden. Andererseits gibt es auch jede Menge Coderparties, die mit ihren Demos für Fun auf dem Monitor sorgen und deutlich machen, was man - außer X-Copy zu benutzen - mit der Freundin noch alles anstellen kann. Außerdem die vielen

Amiga-User-Clubs. Diese Seite ist für mich die Amiga-Szene. Daß dieser Meinung auch andere AG-Mitarbeiter sind, kannst Du feststellen, wenn Du einen Blick in die Ausgabe 5/93 wirfst und den Artikel "Clubwork" durchliest.

2. In der nächsten Ausgabe hätte ich gern ein Poster von "Darkseed" oder "Abandoned Places II".
3. Also ich finde nicht, wie viele andere Leser, daß Rossi bissiger werden sollte. Er gehört jetzt schon an die Kette! Im Ernst: Du hast die richtige Mischung gefunden. Witzig, orginell, aber auch ernst, wenn es um ernste Themen geht, und völlig cool bei einigen saublöden Briefen (ich finde die Antwort auf Björns geistige Ergüsse war mit das Beste, was Rossi bisher fabriziert hat). Weiter so, Rossi - wir lieben Dich so wie Du bist!

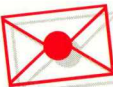
**Tschüüüüüß: Steffen**

P.S. Da Du des Tic-Tac-Toe-Spielens müde zu sein scheinst, wie wäre es mit einer Runde "Schiffversenken"??

1. Wir werfen die Amigianer weder in einen Topf, noch sonstwo hin. Ansonsten kann ich zu diesem Punkt nur sagen, daß ich Dir voll und ganz recht gebe! Hat mal einer Kalender und einen roten Stift?
  2. Natürlich. Da wir allerdings zwölf Leser haben, muß Du damit noch ca. ein Jahr warten.
  3. Ahhh - wie gut das tut! Warum hast Du so bald damit aufgehört? Ich hoffe aber, daß das mit dem "lieben" nur platonisch gemeint war!!!
- P.S. Auch das wird per Brief nicht besser.

Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

Computeer Verlag  
Redaktion „AMIGA Games“  
Kennwort: Rossi  
Isarstraße 32  
90451 Nürnberg





# 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!



# HELPLINE

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

## Deutschland

**BOMICO** 06107 - 62067

und damit folgende Hersteller:

**Audiogenic, Coktel Vision, Core Design, German Design Group, Grandslam, Infogrames, Interplay, 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  
**Mindscape** 0044 - 444 246 333  
**On-Line** 0044 - 815 586 114  
**Origin** 0044 - 444 831 761  
**Psygnosis** 0044 - 517 095 755  
**Rage** 0044 - 517 092 621  
**Sales Curve** 0044 - 715 853 308  
**Titus** 0044 - 712 780 751  
**U.S. Gold** 0044 - 839 654 123

## Atari Software

3 D Konstruktion Kid + Video DV	ANW	79,50	Manic Mansion DV	ADV	64,00
AH 73 M Thunderhawk DV	SIM	69,50	Mega M Mania sehr gut DV	STR	69,50
Airbus B20 DA	SIM	89,50	Megaparts-30 Sportspiele DA	SPO	50,00
Airmaster DV	ROL	74,00	Microspose Golf DA	SPO	74,00
B-17 Flying Fortress DA	SIM	69,50	Mig 29 Superlurker DA	SIM	87,00
Bar 2 gut DV	ROL	77,00	Monkey Island I sehr gut DV	ADV	69,50
Batal Command gut DA	SIM	58,00	Nam Vietnam DV	STR	67,00
Big Business DV	SIM	54,50	Narc DA	ACT	55,50
Black Gold gut-Berghout DV	SIM	62,50	On the Road DV	SIM	59,50
Bundesliga Manager Prof. 2.0 DV	SPO	69,50	Pazifik Island gut DV	SIM	69,50
Campaign DV	STR	65,00	Private sehr gut DA	STR	49,50
Captain Planet DA	ACT	59,50	Pflügler DA	ACT	59,00
Castles gut DA	STR	69,00	Popolous 1 DA	STR	47,00
Chuck Yeager Flight Simulator 2,0 DDA	SIM	49,50	Popolous 2 DA	STR	69,50
Civilization DV	STR	75,00	Powermanger DA	STR	69,50
Dunngang Master + Chaos Strike Back DV	ROL	65,00	Powermanger Data Disk 1. Weltkrieg DA	STR	59,50
Dynabooks + 4 Player Adapter DA	STR	62,50	Quest and Glory Sammlung DA	SAM	75,00
Elvira 1 gut DV	ADV	69,00	Rainart DA	SIM	76,00
Elvira 2 gut DV	ROL	74,00	Rings of Medusa + Invest + Transworld DV	STR	69,00
Epic gut DA	SIM	67,00	Robasp 3 DA	ACT	59,50
F-15 Strike Eagle 2 DA	SIM	74,00	Sensible Soccer 92/93 gut DA	SPO	62,50
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	75,00	Silent Service 2 DA	SIM	76,00
F-29 Retaliator DA	SIM	57,00	Sim City + Popolous DA	ACT	59,50
Face of Ice Hockey DA	SPO	62,50	Skull and Crossbones DA	ACT	59,00
Face Gates of down DV	ADV	69,50	Soccer Stars 4 Spiele DA	SPO	62,50
Final Fight DA	ACT	59,00	Sport 2-Emily Hughes Soccer-Gazza 2-Microspose Soccer Kick off of Adventure DV	ADV	59,50
Fire and Ice DA	ACT	75,00	Starline Supersoccer DV	SPO	59,50
Formal one Grand Prix DV	SIM	76,00	Stratego DA	STR	59,00
Galaxian DV	ACT	62,50	Team Sport - Soft und Hardware	SAM	129,00
Good: DA	ACT	58,00	Team Sport - Monats, United Europe + 4 Apache 1 Joystick+4 Player Adp	ADV	109,00
Great Courts 2 DA	SPO	64,00	Team Yankee DV	SIM	69,50
Hill Street Blues DV	ROL	59,50	Tennis Cup 2 DA	SIM	69,50
Hook DV	SPO	62,50	Terminator 2 DA	ACT	59,50
Kaiser DV	STR	92,50	Their Finest Hour (B.O.B.) gut DA	SIM	69,50
Kick of 2 + Player Manager + Final Wst DA	SPO	62,50	Top League 5 Spiele DA	SAM	72,00
Knights of the Sky DA	SIM	74,00	Turrican 2 DA	ACT	57,00
Legend of Fairghoul DV	ROL	69,50	Ultima 4 DA	ROL	64,50
Lemmings 1 + 100 Level oh no more DA	STR	69,50	Ultima 6 DA	ROL	69,50
Lemmings 2 Neu DA	STR	62,50	Utopia gut DV	STR	69,50
Lemmings 2 oh no more Data DA	STR	59,00	Winzar DV	SIM	62,50
Lin Wax Challenge A	ADV	52,00	Wrestle Mania DA	ACT	62,50
Loom DV	ADV	59,00	Zack MC Kracken	ADV	69,50
Lotus 2 DA	SPO	59,50			
Lotus 3 DA	SPO	55,00			
M-1 Tank Platoon DA	SIM	75,00			
Manchester United Europe DA	SPO	59,50			

## Atari Hardware

Joystick Gravis clear sehr gut	HW	64,50	Laufwerk Extern 3,5 abschaltbar DA	HW	189,00
Joystick Gravis schwarz sehr gut	HW	64,50	Maus Datatalex durchsichtig gut	HW	64,50

10 Spiele unseiner Wahl gut sortiert SAM 165,00

## Hardware Amiga

1 MB Speicher A-500 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	297,00
1 MB Speicher mit Uhr A-500 DA	HW	155,50	Handscanner Prof. 400 DPI Amiga DA	HW	357,00
1 MB Speicher ohne Uhr A-500 DA	HW	55,50	Joystick Competition pro schwarz oder clear	HW	32,00
1,3 Kickstart ROM DA	HW	65,00	Joystick Competition pro Deluxe schwarz oder clear oder Deluxe	HW	33,00
2,04 Kickstart + Festplatten	HW	189,00	Joystick Gravis clear-sehr gut	HW	64,50
2,04 Kickstart + Disketten + Buch DA	HW	130,00	Joystick Gravis schwarz-sehr gut	HW	59,50
2,04 Kickstart ROM DA	HW	93,00	Joystick Junior 5/11 DV	HW	15,00
2,5 MB Speicher + Disketten + Bücher E	HW	199,00	Joystick Quikkey II SV 122	HW	15,00
2,5 MB Speicher + Uhr Amiga 500 DA	HW	185,00	Kickstart Umschaltpläne DA	HW	29,50
2,5 MB Speicher + Uhr Amiga 500 DA	HW	155,00	Kickstart Umschaltpläne Aurora, DA	HW	45,00
2,5 MB Speicher ohne Uhr Amiga 500 DA	HW	24,50	Schottel per Mausklick zwischen verschiedenen Kickstart Versionen um		
4 Player Adapter Amiga	HW	175,00	Laufwerk extern 3,5 abschaltbar DA	HW	139,00
ACT! Controller Super 4 Profi DV	ANW	75,00	Laufwerk intern 3,5 Zoll DA	HW	135,00
BTX Set + Handbuch + Software DA	HW	34,50	Maus Amiga	HW	45,00
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	64,50	Maus Datatalex durchsichtig gut	HW	64,50
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	30,00	Maus Techno Zylde + Mauspad	HW	62,50
Diskettenbox 80er clear/schwarz	HW	24,00	Netfall Amiga 500	HW	97,00
Diskettenbox 80er clear/schwarz	HW	12,50	Turbokarte 82 zu 1 MB + 25 MHz CD DA	HW	495,00
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	799,00	Turbokarte 82 zu 1 MB + 25 MHz CD DA	HW	545,00
Festplatte 105 MB Komplet System DA	HW	899,00	Turbokarte 88020 + 4 MB + 25 MHz CD DA	HW	675,00
Festplatte bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einsetzbar			Turbokarte 88020 beschaltbar DA	HW	375,00
Festplatte 120 MB Komplet System DA	HW	950,00	Turbokarte 88020 + 25 MHz Coproz. DA	HW	325,00
Festplatte 120 MB Komplet System DA	HW	899,00	Turbokarte 88020 / 1 MB / 32 Bit Neu DA	HW	499,00
Festplatte 170 MB Komplet System DA	HW	1125,00	Turbokarte 88020 / 1 MB / 32 Bit Neu DA	HW	699,00
Festplatte 130 MB Komplet System DA	HW	1350,00	Turbokarte 88030 / 4 MB / 32 Bit Neu DA		
Festplatte 210 MB Komplet System DA	HW	1530,00			
Festplatte bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einsetzbar					
Festplatte 250 MB Komplet System DA	HW	2400,00			
Festplatte 540MB Legelt System DA	HW	2400,00			
Ausgerüstet mit 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 Weopon	HW	169,50
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	34,50	Maus Datatalex 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 2.0 Deluxe Edition DV	HW	179,00
Joystick Gravis Analog pro Super	HW	79,50	Enthält zusätzliche Lemmings und Indianapolis 500		
Joystick Gravis Clear sehr gut	HW	69,50	Soundblaster pro Deluxe + 2 Spiele DV	HW	299,00
Joystick Gravis schwarz sehr gut	HW	69,50	Enthält: Lemmings und Indianapolis 500		
			Soundkarte Adlib 1000 DA	HW	375,00



Und wieder lockt das (böse) Weib

# Nicky 2



**Microids präsentiert uns nun schon den Nachfolger für Nicky Boom. Nachdem Nicky Boom im ersten Teil seines Abenteurers seinen Großvater aus den Klauen einer bösen Hexe befreit hatte, schien einem Happy-End nichts mehr im Wege zu stehen....**

## Die Story

Doch nun zeigt sich, daß neue, unheimliche Kräfte am Werke sind. Im Wald herrscht eine unheilverkündende Aura und Gerüchte besagen, daß die besiegte Hexe eine Schwester hat, die ihr ebenbürtig sei. Unheimliche Wesen versetzen jeden Waldbewohner in Angst und Schrecken. So macht sich Nicky auf, das Böse zu vertreiben. Nebenbei kann er so auch seine verschwundenen Spielsachen im Wald wieder einsammeln. Diesmal steht ihm eine Zaubergans zur Seite, die er von seinem Großvater geschenkt bekommen hat.

## Das Spiel

Im Wald angelangt lauern bereits verwunschene Gestalten auf unseren Helden. So wandeln kleine Baumstämme mit entsprechender Krone wie Zombies durch die Gegend und schießen von Zeit zu Zeit auf Nicky. Riesenspinnen patrouillieren in der Luft und feuern auf unseren Helden. Eine übergroße Fliege fliegt auf Nicky zu, sobald sie ihn entdeckt hat. Nur durch Ausweichen und gezieltes Beschießen oder durch schnelle Flucht kann diese Art von Angriff abgewehrt werden. Braunbären streifen durch den

Wald. Das freundliche Gesicht der Bären sollte nicht über ihren üblen Charakter hinwegtäuschen. Widerwärtige Riesenspinnen versperren krabbelnd den Weg zum Ziel. All diesen Wesen ist gemeinsam, daß sie auf Nicky gezielt schießen, bis auf die Bären. Den Schüssen sollte man ausweichen, z e h r t d o c h



jeder Treffer an der Gesundheit von Boom junior. Ist sein Gesundheitslevel erst einmal auf Null, stürzt unser Held abwärts und verschwindet im unteren Bildschirmbereich. Daraufhin folgt, falls



noch ein weiteres Leben vorhanden ist, ein wiedererstarkter Nicky in der unmittelbaren Gegend, in der der alte sein Leben ließ. Um sich den üblen Zeitgenossen zu erwehren, ist Nicky in der Lage zurückzuschießen.

Doch jeder Gegner braucht mehrere Treffer,

aufgesammelt werden kann und Punkte bringt. Doch nicht jeder Feind wird so erfolgreich niedergestreckt. Da gibt es die wandelnden Riesenfliegenpilze, die durch einen Sprung auf ihren Schirm gefährlicher werden. So erscheint zwar der erwähnte Bonusgegenstand, doch gleichzeitig entstehen kleine Pilze, die ihren eigenen Weg gehen und wie gewohnt auf Nicky schießen. Auch diese Pilze können erschossen oder zertreten werden. Andere Erscheinungen sind durch Aufspringen nicht zu beeindrucken. So gibt es Wespenester, die bei jeglicher Art von Berührung dem Helden notwendige Lebenskraft entziehen. Auch manch anderer Gegner läßt sich durch Sprünge nicht plattmachen und schadet Nicky. Im Level selbst sind viele Spielsachen verstreut, die kräftig Punkte bringen, wenn sie aufgesammelt werden. Doch nicht nur nach solchen Sachen sollte man Ausschau halten, sondern auch nach Utensilien, die die Fähigkeiten von Boom junior steigern.

Schneller sind die meisten Gegner beseitigt, in dem Nicky auf sie springt. Nebenbei entspringt so aus jedem erlegten Kontrahenten ein Gegenstand, der

## Was hilft Nicky?

Es gibt Obst, das die Feuerkraft von Nicky wesentlich erhöht. Ein-

mal aufgesammelt, sind die Gegner für eine begrenzte Zeit schnell unschädlich gemacht. Des weiteren findet man in den Levels Rüstungen verstreut, die für einige Momente unverwundbar machen. Erste Hilfe-Taschen bringen die Kraft des Helden wieder auf Vordermann. Spiralen und Federn lassen ihn höher und weiter springen. Doch auch die vom Großvater geschenkte Gans erweist sich als sehr hilfreich. So kann Nicky damit in Regionen gelangen, die sonst für ihn unerreichbar wären. Die Gans über-



ten. Auch Felsbrocken können mit ihr bewegt werden. Mit Dynamitstangen werden Hindernisse und Kraftfelder aus dem Weg geräumt. Nicky findet auch immer wieder magische Spiegel vor, durch die er in abgeschiedene Regionen des Levels vordringen kann. In diesen Regionen können reichhaltige Schatzkammern verborgen sein oder, falls man Pech hat, eine Gegend voller widerstandsfähiger Bestien. Dann heißt es, möglichst schnell den richtigen Ausgang zu finden. Oft können Wände durchschossen werden, oder es sind verborgene Leitern vorhanden, die

gefunden werden müssen. Den eventuellen Ausgang aus dem Level zu finden, ist oft nicht so einfach. (wd)



fliegt Hindernisse und bringt ihn zu ungeahnten Höhen. Leider ist sie etwas groß geraten, so daß sie nicht mit in enge Gänge folgen kann. Kaum hat sie unser Held verlassen, schon ist sie verschwunden. Braucht man sie wieder, so muß sie erst gesucht werden. Sie ruht sich in einem gläsernen Ei aus und kann von dort wieder geholt werden. Auch sonst erweisen sich die Levels als sehr umfangreich und zum Teil sehr kompliziert. Zu den Gegenständen die Nicky auf sammeln kann, gehören unter anderem auch Ultraschallpfeifen, Dynamitstangen und Schlüssel. Die braucht er auch, um einen Level erfolgreich zu beenden. So sind zahlreiche Gänge mit Türen verschlossen, die sich nur mit Schlüsseln öffnen lassen. Jeder Schlüssel schließt nur einmal. Dafür bleibt die aufgesperrte Tür im Verlauf des Spieles offen stehen. Manche Türen müssen mit mehreren Schlüsseln geöffnet werden. Andere verfügen über Schalter, die im Level verteilt sind, oder über geheime Mechanismen, um sie zu öffnen. Andere Schalter lösen Felsbrocken aus, die von der Decke herabstürzen und den Weg versperren. So kann mancher Rückzugsweg durch solch einen Block versperrt werden. Die Ultraschallpfeife ist in der Lage, alle Gegner die im Bildschirm sichtbar sind zu vernich-



## comment

Das Spiel erweist sich als sehr umfangreich und manche Durchgänge müssen erst durch intensives Suchen gefunden werden. Insgesamt läßt sich Nicky 2

als gelungenes Jump & Run-Spiel bezeichnen. Die Grafik ist gut gelungen. Die Figur Nicky macht im zweiten Teil auch vom Outfit eine bessere Figur als im ersten und zeigt kein Hohlkreuz mehr. Die Musik spielt dezent im Hintergrund und sonstige Soundeffekte sind sparsam eingestreut worden, so daß eine Übersättigung an Effekten ausgeschlossen ist. Das fließende Scrolling rundet das Gesamtbild sehr positiv ab. Technisch gesehen ist also Nicky 2 gut gelungen. Auch von der Motivation bietet es viel. So ist es anfangs noch ziemlich leicht sich durch die Büsche des Waldes zu schlagen. Später nimmt das Spiel zusehends an Schwierigkeit zu. Das Spiel ist durchaus empfehlenswert und erweist sich als würdiger Nachfolger zu Nicky Boom.



Wolfgang

## comment

Schon nach kurzer Zeit präsentiert uns Microids den Nachfolger ihres soliden Jump & Run-Spiels Nicky Boom. Ich vermutete dahinter jedoch lediglich ein wenig aufgepepptes Spiel, mußte mich jedoch eines besseren belehren lassen, denn Nicky 2 ist tatsächlich eine ganze Klasse besser geworden. Die Grafiken machen nun einen deutlich besseren Eindruck und das Gameplay ist ausgefeilt. Gut gelungen!



Hans



**Hersteller:**  
Microids  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Jump & Run  
**Preis:**  
ca. DM 60,-  
**Erhältlich:**  
seit Juni '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:**  
Festplatte  
**Steuerung über:**  
Joystick, Tastatur  
**Besonderheiten:**  
Nachfolger von Nicky Boom

**+ Niedliche Grafik, gutes Gameplay, gute Steuerung**

**- Keine neuen Ideen, Sound nicht allzu spektakulär**

**GAMEPLAY 75%**  
**GRAFIK 75%**  
**SOUND 65%**  
**MOTIVATION 80%**

**AMIGA GAMES**  
**76%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Cold as ice and hard as steel

# Yo! Joe!

Bei diesem Jump and Run will Hudson Soft wieder, genauso wie mit BC Kid, einen Volltreffer landen. Yo! Joe! verspricht Euch pure Action mit den beiden coolen Typen, Joe und Nat.

## DIE STORY

Was Euch am Anfang vielleicht überraschen mag, ist, daß die Amiga-Version von Yo! Joe! früher zu haben ist, als eine Konsolenumsetzung, also schon mal etwas Gutes an sich hat. In einer spärlichen Vorgeschichte geht es um einen Drogenring, jedoch haben Drogen im diesem Spiel wirklich nichts zu suchen, denn Ihr werdet wohl eher mit Untoten, Zombies, Schwertkämpfern und Fledermäusen konfrontiert. Aber auch diese solltet Ihr keineswegs verachten,

denn manche Untote lassen sich nicht einmal kurzfristig ausschalten.

## DAS SPIEL

Am Anfang im Optionsmenü könnt Ihr auswählen, ob Ihr lieber ein Solospiel mit Joe beginnen wollt oder ob Euch Nat helfen soll, die lästigen Geister loszuwerden. Um dem Spiel ein bißchen mehr Pepp zu geben, wurden noch ein paar Bonusräume, sowie ein verstecktes Baller-

Yo! Joe! behauptet sich lediglich unter den soliden Plattformspielen.



spiel, das auch für reichlich Abwechslung sorgt, integriert Leider entwischt der kleine Kerl im Anzug und mit Sonnenbrille manchmal dem menschlichen Auge, weil die Hintergrundfarben und Joes Anzug sehr ähnliche Farben bieten. Im ersten Level dürft Ihr erst einmal im Horrorhaus nach Herzenslust abräumen, Ihr werdet Zombies begegnen, wilden Fledermäusen, geritzten Schwertkämpfern, sowie heim-

tückischen Piranhas und noch ein paar Gegnern mehr. Im zweiten Level habt Ihr das Vergnügen, in den verworrenen Gängen einer Pyramide kräftig aufzuräumen. Im Hongkongpalast des dritten Levels, wird es Euch sicherlich nicht leichter fallen, den Palast von seinen lästigen Mitbewohnern zu befreien. Auf dem Weg zur U-Bahn habt Ihr im vierten Level noch eine dunkle Straße vor Euch, die es gilt



## comment

Yo! Joe! bietet gutes Gameplay und gute Grafiken. Die Animationen sind ruckelfrei und das Scrolling ist sauber. Die Grafiken haben nur ein Manko, daß sich der kleine Joe und sein Freund Nat manchmal kaum vom Gemäuer unterscheiden und somit leicht die Sprites im Bild verlorengehen. Die Sounds, die schon im Preview aus Heft 6/93 bemängelt wurden, sind nicht sehr viel verbessert worden, und man hat immer noch eine monotone Geräuschkulisse. Aber die einigen wenigen Sounds, die Ihr zu Ohren bekommt, haben es in sich, denn es gibt immerhin eine gute Sounduntermalung zu Kicks, Punshes und Schmerzenschreien der Gegner. Ansonsten ist Yo! Joe! ein gelungener Streich von Hudson Soft, der Euch keinesfalls durch seine kleinen Mankos vom Kauf abhalten sollte.



Tobias

von dem gräßlichen Widerlingspack zu befreien. Endlich an dem U-Bahnschacht angekommen, geht es im fünften Level noch einmal ein letztes Mal richtig zur Sache. Joe kann sich am Anfang erst einmal mit Fußtritten und Faustschlägen wehren, später kann er aber schon mit Schwertern, Knüppeln, Motorsägen und Molotowcocktails die Gegner mehr beeindruckten. Dabei hat er das Vergnügen, nicht nur gegen die kleineren Monster, die ihm ja auch das Leben schwer machen, zu kämpfen, sondern auch gegen die großen, starken und fast unverwundbaren Riesenmonster, die Ihr mit einer Extrawaffe ausschalten könnt. Diese Extrawaffen müßt Ihr manchmal von weit weg herholen, denn sie können in bestimmten Räumen liegen, die Ihr erst einmal erkunden müßt. Außerdem kann es auch sein, daß ein Weg zweimal gelaufen werden muß, um an der richtigen Stelle mit der richtigen Waffe erscheinen zu können. Im Zwei-Spieler-Modus geht es dann richtig hart zur Sache, denn die beiden, können sich gegenseitig gut aushelfen, genau nach dem Motto 'Gemeinsam sind wir stark!'. Ihr werdet, wenn Ihr die drei vorhandenen Leben verbraucht habt, auch nicht gleich wieder ins Titelmü verfrachtet, sondern es kommt noch eine Continue-Abfrage, bei der Ihr entscheiden könnt, ob Ihr schon genug habt oder ob Ihr bereit seid für weitere Stunden Spannung ohne Ende. Die Spannung ist bei den gegebenen Überraschungen, wie plötzlich auftretende Gegner und Bonuslevels, schwer zu überbieten, und läßt auch auf Dauer kaum nach. Die Steuerung ist einfach und leicht zu bedienen und hat auch sonst überhaupt keine Macken und Mankos. Meiner Meinung nach hätte lediglich der kleine Joe von Hudson Soft ruhig noch ein paar Schläge und auch Sonderschläge bekommen sollen. Der Spieler wird sicherlich nicht durch die Vielfalt an Spielementen überfordert. Ähnlich läßt sich das ganze Spiel einordnen. Man hat immer irgendwie das Gefühl, alles schon einmal gesehen zu haben. Daß es auch an Soundeffekten mangelt, läßt die Wertung endgültig von „Sehr gut!“ auf „Gut“ abrutschen. Vielleicht lernt man ja für Teil 2 dazu. (tb)



**comment**



**Hans**

Da muß ich den guten Tobias doch etwas bremsen, denn sein Griff ins Wertungstöpfchen wäre sicherlich einige Prozentpunkte zu hoch ausgefallen. Programmierertechnisch wurde Yo! Joe! sicherlich solide inszeniert, doch an die Klasse von BC Kid kommt es bei weitem nicht heran. Hätte es den Zwei-Spieler-Modus nicht, würde es glatt unter der Durchschnittsware versinken. Das Programmiererteam Scipio kann sich beim nächsten Spiel sicherlich noch bedeutend steigern.

**Hoppelnder Vergleich**

	<b>BC Kid</b> Das Spiel aus dem gleichen Hause wurde von Factor 5 bedeutend besser ins Szene gesetzt. Insbesondere wurde an ein hervorragendes Gameplay gedacht.	
<b>Grafik =</b>	<b>Gameplay +</b>	<b>Gesamt +</b>
	<b>Arabian Nights</b> Das jüngste Spiel von Krisalis mit dem putzigen Helden Sinbad Junior ist dank besser Grafik und innovativeren Gameplays sicherlich um eine Klasse besser.	
<b>Grafik +</b>	<b>Gameplay +</b>	<b>Gesamt +</b>
	<b>Superfrog</b> Das bislang beste Jump & Run von Team 17 hüpf in Form des Superfrosches auch dem gutem Joe dank besserer Froschschenkel weit davon.	
<b>Grafik =</b>	<b>Gameplay +</b>	<b>Gesamt +</b>



**Hersteller:** Hudson Soft  
**Muster von:** Blue Byte  
**Genre:** Jump and Run  
**Preis:** ca. DM 80,-  
**Erhältlich:** ab August '93

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

**Steuerung über:** Joystick  
**Besonderheiten:** -

**+ guter Zwei-Spieler-Modus, abwechslungsreich, originell**

**- kaum Unterschiede zwischen Hintergrund und Vordergrund**

**GAMEPLAY 73%**  
**GRAFIK 74%**  
**SOUND 61%**  
**MOTIVATION 75%**

**AMIGA GAMES**  
**72%**  
**GESAMT-WERTUNG**

# The Animation Classics Pack

Ich traute meinen Augen kaum. Da waren doch tatsächlich 14 Disketten in der Schachtel. Das Ding wog auch weit mehr als jede andere Spiele-Packung. Daß die Anleitung des jeweiligen Spieles jedoch nur ca. zehn Seiten hatte, kam mir anfangs eigentlich gar nicht so seltsam vor.



Programme, die so viele Disketten benötigen, riechen förmlich nach Komplexität und sind somit oft Renner, die für viele Spielstunden sorgen. Gleich die ersten sechs Disks lassen Wehmut in mir aufkommen. Ich erinnere mich an die guten, alten Spielhallenzeiten, in denen ich voller Gier vor einem Automaten stand und in einen fantastischen Zeichentrickfilm eingreifen konnte. Dragon's Lair war das erste Bildplatten-Videospiel der Welt. Ein ehemaliger Disney-Mitarbeiter namens Don Bluth machte es möglich, einen Ritter in sensationeller Qualität durch verschiedene Abenteuer zu steuern. Allerdings war nur die Aufmachung sensationell. Der Spielwitz ging irgendwo zwischen CPU und Joystick verloren. Was sich auf dem Amiga im hier vorliegenden zweiten Teil darbietet, zeigt die gleichen Stärken und Schwächen auf. Die Grafik toll, der Sound fantastisch digitalisiert und das Gameplay so gut wie nicht vor-

**Gute Grafiken alleine machen noch kein gutes Spiel.**



handen. In jedem Screen (Level?) hat man nur die Möglichkeit ein einziges Mal einzugreifen. Nur für ein paar Zehntelsekunden muß der Joystick in eine bestimmte Richtung bewegt oder der Button gedrückt werden. Jede Fehlleistung wird mit dem (wiederum genial dargestellten) Ableben des Helden bestraft. Somit hat Ritter Dirk und der Spieler bald die Nase voll.

Space Ace, als zweites Spiel mit immerhin vier Disketten beige-packt, ist ebenfalls aus der Ideenschmiede von Don Bluth. Und schon zwingt sich förmlich der Gedanke auf, daß auch das Spielprinzip und das Gameplay übernommen wurden. Leider richtig. Alles funktioniert genauso. Grafiken vom Feinsten, Sounds par excellence und die gleichen Möglichkeiten ins Spiel einzugreifen. Wenigstens ist die Story hier ins Weltall verlegt worden und Raumschiffe und Laser machen einem das Leben schwer. Tolle Verpackung für ein unterdurchschnittliches Game. Der einzige Lichtblick, zumindest was

Schöne Verpackungen für drei fast unspielbare Games.



die Steuerung angeht, ist da schon Wrath of the Demon. Diesmal nicht von Don Bluth. Automatisch gestaltet sich auch der Aufbau etwas anders. Es werden nicht mehr Zeichentrick-Animationen verwendet, sondern ein richtig großer Sprite steht Euch zur Verfügung. Dieser, sowie zum Beispiel sein Pferd aus dem ersten Level, wurde aber wiederum sehr gut gezeichnet und animiert. Dabei besitzen die Sprites nicht mehr die bildschirmfüllende Größe der Figuren aus den anderen beiden Spielen. Trotzdem kommt auch hier nicht sehr viel Spaß auf, da man leider teils Hindernisse zu spät erkennt und der Kämpfer ein bißchen globig reagiert.

Alle Spiele sind also eigentlich vom gleichen Syndrom befallen: Grafikorgien mit Micker-gameplay. Wer also unbedingt drei Spiele haben will, die einen zum DJ werden lassen, immerhin schon drei Jahre alt sind und die vor Wut bald in der Ecke landen werden, der kann getrost zuschlagen. Alle anderen seien gewarnt. Laßt Euch nicht von den tollen Bildern auf der Packung (und im Spiel) täuschen.

(me)

**Hersteller:**  
Readysoft  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Action  
**Preis:**  
ca. DM 120,-  
**Erhältlich:**  
seit Juni '93

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 14  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Nein  
**2.Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**

**Steuerung über:**  
Joystick, Tastatur  
**Besonderheiten:**

**+ Wrath of the Demon**

**-**

**GAMEPLAY** 25%  
**GRAFIK** 88%  
**SOUND** 80%  
**MOTIVATION** 15%

**AMIGA GAMES**  
**48%**  
**GESAMT-WERTUNG**



Speziell für  
**A 1200**

Darf's ein bißchen mehr sein?

# TROLLS

Ist es wirklich nötig für ein Spiel, das schon auf dem Markt eingeführt ist, das A 1200-kompatibel ist und eigentlich so schon ganz gut aussieht eine neue Version für den etwas schnelleren Rechner herauszubringen? Flair Software hat es auf jeden Fall getan und die Trolls neu aufgelegt.



Trotz der fantastischen Grafik keine großen Verbesserungen.



allein der Aufkleber "Super Enhanced Amiga 1200" weist auf etwas Neues hin. Das wäre aber nun doch etwas zu wenig an Neuerungen, um eine A 1200-Version zu rechtfertigen. Man kauft sich doch keine bessere Maschine und hat dann nichts davon. Doch beim Anspielen des ersten Levels fiel es dann sofort auf: Parallax-Scrolling. Die Hintergrundgrafiken setzen sich vom eigentlichen Spielgeschehen wunderbar ab und verschieben sich sanft über den Screen. Lediglich die Plattformen, auf denen sich unser kleiner Troll

bewegt, sind wie im "Original" geblieben. Auch der Kleine bewegt sich ein wenig sanfter von Level zu Level und natürlich sieht alles kräftiger und weicher gezeichnet aus. Aber nur das "geübte" Auge empfindet dies so, denn in Wirklichkeit ist es das gleiche Spiel geblieben. Keine neuen Features werden geboten, keine neue Melodie und keine Neuerung im Leveldesign.

Im Intro hat sich zunächst einmal überhaupt nichts verändert. Die Farben sind gleich geblieben und auch an der Musik scheint sich nichts getan zu haben. Der Ladevorgang war zudem bei der "normalen" Version schon recht zügig und man brauchte nicht lange auf den Beginn des Spieles zu warten. Also was ist denn jetzt neu oder anders geworden? Was soll den Käufer zum Kaufen anreizen? Und womit haben sich die Programmierer denn die Zeit nun vertrieben?

Selbst die Anleitung ist dieselbe geblieben und einzig und allein die Verbesserungen halten sich arg in Grenzen.



Natürlich ist es nicht nötig, ein Programm neu zu programmieren, jedoch sieht man nirgends den eigentlichen Sinn dieser Version für den größeren Amiga. Geringfügig schnellere Ladezeiten (statt 20 nur 17 Sekunden) und ein flinkerer Sprite (und der war sowieso schon schnell genug) reißen es einfach nicht raus. Wenn da nicht das Parallax-Scrolling und die tollen Farben gewesen wären, hätte ich mich wie bei einem dieser "Suchen sie die sieben Fehler"-Rätsel gefühlt, vor dem man sitzt und einfach keinen Unterschied erkennen kann.

Fazit: Wer also einen A 1200 besitzt und keine Trolls-Version, der sollte kaufen. Wer einen A 1200 besitzt und die A 500-Version, der nicht. Und wer einen A 500 besitzt, der sowieso nicht (ha, ha, ha).

me



Hersteller:  
**Flair Software**  
Muster von:  
**Hersteller**  
Genre:  
**Jump & Run**  
Preis:  
**ca. DM 100,-**  
Erhältlich:  
**seit Mai '93**

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

Steuerung über:  
**Joystick, Tastatur**

**+ Parallaxscrolling**

**- keine wesentliche Verbesserung**



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



# SILLY

**System 3 konnte mit Silly Putty im letzten Weihnachtsgeschäft einen grandiosen Erfolg landen, der so manches Lizenzspiel vor Neid erzittern läßt. Wir präsentieren Euch nun erste Infos zum Nachfolger, exklusiv für den Amiga 1200.**

**Speziell für  
A1200**

Von Paul Rigby

## WIESO NUR A1200?

Philip Thornton, der eigentliche Vater von Silly Putty, ist soeben aus Indien zurückgekehrt, wo er sich Silly Putty 2 ausgedacht hat. Dieses Spiel ist nicht nur eine Fortsetzung von Silly Putty 1, besonders deswegen nicht, weil einige der Ideen in diesem neuen Spiel auf einem normalen Amiga gar nicht umsetzbar wären. Demzufolge werden dem Anwender ein paar wirklich faszinierende technische Besonderheiten auf dem Amiga 1200 wie vollständige Farbunterstützung (256 Farben), Unmengen an Animationen und ein nochmals verbessertes Gameplay geboten.

Allein aufgrund der Komplexität dieses Spiels ist ein normaler Amiga 500 bereits überfordert, denn jetzt kann man Putty auch im Zwei-Spieler-Modus spielen.

## DAS SPIEL

Als Spielfiguren treffen wir den üblichen blauen Putty und gleichzeitig einen neuen, roten Putty, die zusammen die vielen Aufgaben lösen, mit denen sie konfrontiert werden. Mehr Attribute für den Putty sind bereits implementiert. So kann man die beiden Putties miteinander zu einer großen Spielfigur kombinieren. Falls es die Situation erfordert, verwandelt sich diese in ein Volk von Putties, die über Fähigkeiten verfü-

gen, die weder der blaue noch der rote Putty besitzen. Der Haken bei der Verschmelzung der beiden Putties ist die mangelnde Biegsamkeit der roten Figur.

Ein neues und interessantes Feature ist die Möglichkeit, kleine Teile aus dem Putty "herauszubrechen", die man dann an Türen oder Fenstern anbringen kann. Diese Bruchstücke sind - wie Semtex - sehr explosiv in ihrer Wirkung. Der Haken an der Sache ist, daß die Spielfigur zunehmend schwächer wird, je mehr Bruchstücke von ihr abgetrennt werden. Mit jedem Mal gehen der Figur 25% ihrer Biegsamkeit verloren,

lax-Ebenen auf, und selbst die Spiellandschaft ist bis zu einem gewissen Grad animiert.

Die gesamte Spiellandschaft ist doppelt so groß wie bei Putty 1. Ziel des Spiels ist es, alle Räume zu durchqueren. Die Abfolge der Räume ist dabei nicht festgelegt, so daß verschiedene Routen möglich sind, auf denen man dem Ziel, dem Endkampf mit Scatterflash, näherkommt. Außerdem gibt es eine Vielzahl von geheimen Räumen, die den Spieler an verschiedene Plätze transportieren, z. B. zum "Käseplaneten", zum "großen Ding-Raum", zum "kleinen Ding-Raum", zum "geheimen



man muß also kein Mathematikgenie sein, um zu wissen, wie oft man den Putty als Sprengstoff mißbrauchen darf. Glücklicherweise läßt sich während des Spiels die verlorene Energie zurückgewinnen, indem man andere Spielfiguren verschlingt.

Die Interaktion zwischen den beiden Spielfiguren ist vielfältig gestaltet. Wenn z. B. ein Putty auf den anderen springt, kann er anschließend einen besonders hohen Sprung ausführen.

Während es sich bei Putty 1 noch um ein Spiel mit Vertikal-Scrolling gehandelt hat, wartet Putty 2 mit Achtfach-Scrolling und Paral-

Schrank" und zur "Nebelzone".

Putty 2 ist kein reines Arcade-Game. Aufgrund der vielen Routen und geheimen Räume ist ein gutes Stück Planung notwendig, was das Spiel eher zu einer Mischung aus Adventure und Arcade-Game macht.

Für die Darstellung der verschiedenen Spielorte kommt die ganze Palette von 256 Farben, aber auch ein neuer Grafikstil zum Einsatz. Beispiele hierfür sind der Hänsel-und-Gretel-ähnliche Raum mit seinem farbenprächtigen Hintergrund aus Süßigkeiten und die dunkle und bedrohliche Fledermaus-Höhle, in der sich sogar die

# PUTTY 2



Stimmung des Spiels ändert. Und in der Nebelzone sieht man schließlich nur noch die Augen seiner Feinde.

Bei Putty 1 ging es darum, Roboter zu retten. Und auch wenn in Putty 2 einige der zu erfüllenden Aufgaben gleich geblieben sind, beispielsweise das Erledigen von Gegnern, muß der Spieler jetzt schneller und subtiler reagieren. Das wichtigste Ziel ist die Zerstörung des Raums "Dweezil House of Horror". Dazu muß man Sprengstoff in jedem Raum platzieren, das größte Problem dabei aber ist, daß die Räume entweder von einem großen Bösewicht bewacht werden oder fest verschlossen sind.



Putty bietet zwei Möglichkeiten: Man kann einen oder sogar zwei der vier Roboter aus dem ersten Spiel benutzen. Mit ihren Lasern öffnen die Roboter die Türen, was den Vorteil hat, daß man keinen Sprengstoff benutzen muß. Wenn ein Roboter aber getötet wird, muß er zurück zum Start, um einen der übriggebliebenen Roboter zu aktivieren. Oder er kann sich langsam und listig einen Weg durch die Türen bahnen, von denen einige bereits mit ein paar Schlägen zu öffnen sind. Man

kann die Türen sogar mit Schlüsseln öffnen, die in der Spiellandschaft verstreut sind.

Glücklicherweise gibt es ein paar hilfreiche Wesen, die - wenn sie erst einmal befreit sind - zum eigenen Vorteil eingesetzt werden können. Weitere "Energielieferanten" stehen zur Verfügung, z. B. ein Wesen, das im Dunkeln leuchtet und das man in dunklen Korridoren benötigt, außerdem mehr als zehn weitere Wesen, deren Existenz sich erst im weiteren Spielverlauf zeigt.

Sich von Gefahr fernzuhalten ist eine weitere Fähigkeit, die Putty besitzen muß. Denn es könnten ja ein paar Zeitbomben in der Gegend herumliegen und der einzige Weg zu verhindern, daß sie ihre zerstörerische Wirkung entfalten, besteht darin, Wasser zu finden, in das man die Bomben werfen kann. Um das Spiel optisch aufzuwerten und die Komik nicht zu kurz kommen zu lassen, hat man bei System 3 versucht, Putty 2 ähnlich wie die Cartoons von Tex Avery mit einer

Vielzahl verschrobener und verrückter Animationssequenzen zu gestalten. Comic-Strip-Elemente und sogar Besonderheiten der Konsolen-Spiele, wie sie von Sonic und Tazmania her bekannt sind, sollen dem Spiel zusätzlichen Reiz verleihen.

Die verschiedenen Spielfiguren in Putty 2 werden über vielfältige Bewegungsmöglichkeiten und Fähigkeiten verfügen. Die vielen Gags und Überraschungen will man bei System 3 natürlich noch nicht verraten. Allerdings, so ließ man uns wissen, sollen die Einschränkungen der Amiga-Hardware, die bei der ersten Spielversion noch unumgänglich schienen, durch die Mitarbeit des neuen Programmierers Chris Butler kein Problem mehr darstellen. Freaks kennen ihn noch als Programmierer der C64-Versionen von Ghosts 'n' Goblins, Space Harrier oder Power Drift, wo er durch unglaubliche technische Tricks zu begeistern wußte. Da Silly Putty 2 als erstes Spiel speziell für den Amiga 1200 entwickelt wird, dürfen die Programmierer das AA-Chipset bis aufs Äußerste ausnutzen. Ob später eine 'gwöhnliche' A 500-Version erscheinen wird, ist derzeit noch fraglich.



# Graftgold

*Diary Vol. 1*

Graftgold zählt zu den bekanntesten Namen im Softwarebusiness. Seit mittlerweile fast zehn Jahren produzieren sie Hits am laufenden Band. Darunter fallen Programme wie Uridium, Paratrooid, Fire & Ice, Realms und nicht zuletzt Rainbow Island. Wir begleiten nun die Entwicklung des neuesten Hits. Von Hans Ippisch



## Ein Wort von Steve Turner, dem Geschäftsführer

Nachdem wir einige Monate lang hunderte von flehenden Programmierern interviewt haben, wurde der Programmierer Iain als Neuzugang von Graftgold ausgewählt. Er begann im März 1993 und folgt nun den Fußspuren von Legenden wie Andrew Braybrook und Jason Page. Iain arbeitete sich in den ersten Monaten in Graftgold's System ein und designte ein paar Strecken für Offroad Racer auf dem Master System, bevor er auf sein erstes Major Project losgelassen wurde. Wenn man Programmen wie Fire & Ice und Uridium 2 nahefeiern muß, ist der Druck natürlich sehr groß. Wird es

Iain in die Elite schaffen oder wird er unter einem Haufen von Coladosen und Computer-Listings verschwinden?

Das ist die Geschichte...

## Wie begann es?

Tanky, so wird das Spiel im Augenblick genannt, entsprang einer Idee von unserem Musiker und Programmierer Jason. Das Spiel bietet, wenn Ihr es nicht schon erraten habt, einen Panzer, der durch die Gegend fährt und auf alles schießt, was sich bewegt, auch wenn sich manche Sachen nicht bewegen. Jason begann mit der Entwicklung von Tanky auf dem Mega Drive, um dort ein paar Ideen, wie beispielsweise denn Sichtwinkel und das Control-

System auszuprobieren, jedoch mußte er die Arbeit einstellen, da er seine Musikaufgaben bei einigen anderen Projekten wahr-

nehmen mußte. Das spezielle Design muß nun noch einmal überarbeitet werden, um die Ausnutzung der sehr verschiedenen



Amiga-Hardware zu maximieren. Das einzige, was sicher zu sein scheint, ist, daß es sich um ein sehr schnelles Shoot 'Em Up handelt.

## Tanky auf dem Amiga

Ihr folgt mir von nun an, nachdem ich letzten Monat den Code von Jason auf den Amiga umgesetzt habe. Bislang habe ich einen Panzer, der auf einer Karte fahren kann und ausgesprochen empfindliche Kollisionsabfragen mit den Mauern bietet. Nachdem Jason eine Mixtur von Graphik-Perspektiven (Mauern, Standpunkt, Panzer, Vogelperspektive) hatte, mußte ich mich für eine Perspektive entscheiden. Es dauerte jedoch nicht allzulange, dies zu entscheiden, denn bis ich einen Grafiker bekomme, werde ich alles was ich brauche selber zeichnen müssen. Die Vogelperspektive ist für mich, der ich nun überhaupt kein Grafiker bin, nun einmal das Einfachste. Wenn ein Grafiker vor meine Füße geworfen wird, müssen wir vielleicht diese Entscheidung überarbeiten, aber im Augenblick werde ich mit

der Vogelperspektive weitermachen.

## Montag, 19. Mai

Heute will ich an ein paar Waffen für den Panzer arbeiten. Die erste Waffe ist das Maschinengewehr. Als nächstes lasse ich drei Maschinengewehre gleichzeitig in unterschiedliche Richtungen feuern, was einen Dreifachschuß ergibt. Ein bißchen einfacher war es, eine Mine zu kreieren, die nach einer bestimmten Zeit explodiert, oder dann, wenn ein Gegner darübermarschirt. Außerdem wollte ich den Flammenwerfer von Jasons Code auf den Amiga konvertieren, aber es funktionierte nicht gut, da ich Andrew Braybrooks Programmier-System und Jasons Mega Drive-Code verwendete, die beide sehr verschieden sind.

## Dienstag, 20. April

Ich mache den Flammenwerfer wohl an einem anderen Tag. Nachdem ich ja ohne Grafiker arbeite, mußte ich selbst versuchen, aus D-Paint einige Mauern-Grafiken herauszukitzeln. Das war aufgrund meiner mangelhaf-



**Jason, Iain und Colin (v.l.n.r.) haben noch eine Menge Arbeit vor sich. Wir werden die Entwicklung von Tanky II (Arbeitstitel), in den nächsten Monaten verfolgen. Wer ein Kenner der Szene werden will, darf sich dieses Tagebuch nicht entgehen lassen.**

ten Grafiktalente nicht gerade einfach, jedoch gelangen mir einige einfache Grafiken, die für den Moment ausreichen. Ich entwarf mit dem neuen Map-Editor, der es erlaubt, Grafiken mit dem Character-Satz zu entwerfen, eine Probe-map. Diese ist sehr gut, wenn es funktioniert, denn man kann für jede Map ein eigenes Format wählen. Daten wie Solid Bits oder zerbrechliche Bits können hinzugefügt werden, außerdem können die Karten geschrumpft werden, um einen Überblick zu bekommen.

Nachdem ich die Grafiken in das Programm eingebaut habe, fiel mir auf, daß die Kollisionsabfrage zu ungenau ist. Den Rest des Tages verbrachte ich damit, die Kollisionsroutinen von einer Acht-Pixel-Auflösung auf vier Pixel zu reduzieren.

## Mittwoch, 21. April

Heute baue ich meinen ersten Gegner in das Programm ein. Dies ist eine rotierende Kanone, die ständig auf den Spieler gerichtet ist und ihn verfolgt, und feuert, wenn er nahe genug ist. Ich habe noch immer ein paar Probleme mit den Gegnern. Wenn sie hinter einer Mauer sind und der Tank sich auf der anderen Seite befindet, dann zielen sie noch immer auf ihn und schießen über die Mauer hinweg. Ich werde dies ein anderes Mal erledigen.

## Donnerstag, 22. April

Ein weiterer Gegner soll heute hinzukommen. Diesmal ist es ein Soldat mit einer Bazooka. Diese Soldaten werden dieselbe Zielroutine wie die Kanonen bekommen, jedoch sind sie mobil und werden Panzer deshalb natürlich folgen. Ich versuchte, den Soldaten unterschiedlich starke Waffen und Energie zu geben, aber dies endete damit, daß Soldaten mit einer starken Waffe und wenig Energie leicht getötet werden konnten, denn außer sie zu erschießen, kann man sie auch überrollen! Jeder, der das Spiel testete, schlug vor, daß ein kleiner roter Fleck zurückbleiben soll, wenn man einen Soldaten überrollt. Bislang weigerte ich mich, diesem Plan zu folgen.

## Freitag, 23. April

Ich entwarf einen Test-Level, in dem ich Kanonen und Soldaten einbaute, um zu sehen, wie sie arbeiteten. Teilweise war es unmöglich, mit der vorgegebenen Energie, die ich dem Panzer gab, durchzukommen, deshalb schuf ich ein Health-Pick Up, um die Energie wiederherzustellen. Außerdem fügte ich noch einen Score-Pick Up hinzu.

## Montag, 26. April

Nachdem ich zu den Panzerwaffen zurückgekehrt bin, dachte ich mir, daß es sehr nett wäre, wenn man springende Bomben hat, die über Mauern geschossen werden könnten, um Feinde zu töten, die normalerweise außer Reichweite sind. Außerdem entschied ich, mehrere Waffen von Jason einzubauen. Die erste von denen waren sechs Raketen, von denen je drei von beiden Seiten des Panzers abgeschossen werden, die zweite war das Catherine Rad. Ein Fehler bei der Umsetzung schuf einen schönen Effekt, den ich zu einem Sechzehn-Wege-Schuß machte.

## Dienstag, 27. April

Wenn man unbegrenzt Waffen hat, ist es sehr einfach die Feinde zu eliminieren, deshalb schrieb ich eine Routine, die dem Panzer ein Temperatur-Limit verpaßte. Drückt man den Feuerknopf nun zu lange, dann hört der Panzer zu schießen auf. Läßt man den Feuerknopf dann los, wird dem Panzer die Möglichkeit zum



**Hier seht Ihr die ersten eingebauten Bodenelemente, wie zum Beispiel die sich selbst ausrichtende Kanone.**

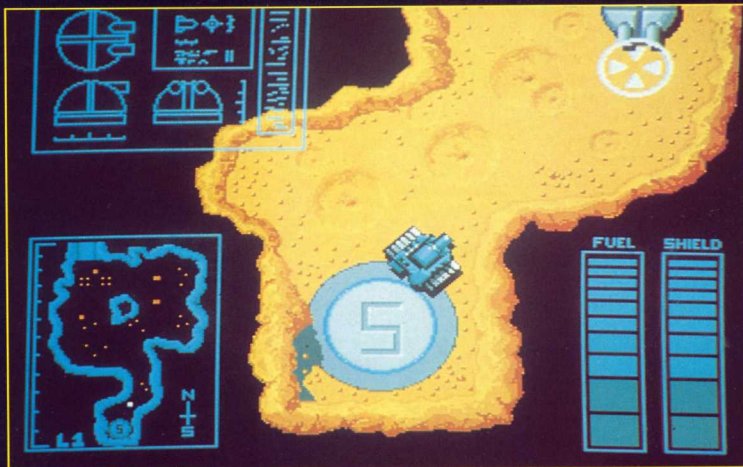
Abkühlen gegeben. Ich verbrachte eine Menge des Nachmittags damit, über die Darstellung der Score-, Health- und anderen Anzeigen zu diskutieren. Es wurden keine festen Entscheidungen getroffen, jedoch mag ich die Idee mit dem Overlay lieber als den Streifen am unteren Rand des Bildschirms.

## Mittwoch, 28. April

Bis jetzt waren alle Waffen für den Panzer durch das Drücken der Funktionstasten jederzeit verfügbar. Doch nun hat man keine Waffe, solange man nicht eine aufammelt. Nun, es funktioniert beinahe. Waffe 1 ist immer verfügbar. Der Höhepunkt des Tages war, als jemand vorschlug, daß Martin jedem einen Dose Cola kaufen soll, und er es zu unserer Überraschung auch tat.

## Donnerstag, 29. April

Die Waffen-Pick Ups arbeiten nun korrekt. Wenn ich nun ganz gemein bin, könnte ich einen Level machen, in dem Ihr keine Waffen bekommt. Während der Mittagspause tauchte Steve mit zwei neuen A500+ auf, einen für John und einen für mich. Da wurde ich ziemlich aufgeregt bei dem Gedanken, daß ich von einem alten 1.3 A500 ohne Eject-Knopf loskomme, aber ich hätte wissen sollen, daß die Dinger nicht so gut sein können. Als ich den neuen Amiga anschoß und einschaltete, gab es einen schönen Insert Disk-Screen!!! Aber ich habe dies nicht erwartet, es sollte vorher ein Snam-Option-Screen auftauchen (Snam ist das Interface, daß meinen PC mit dem Amiga verbindet), ohne den ich meinen Tanky



nicht vom PC in den Amiga laden kann. Nach mehreren Stunden, in denen ich verschiedene Kombinationen von Snasm, Andrews A500+, Johns A500+ und Andrews Snasm ausprobiert habe, stellten wir fest, daß Commodore aus unerfindlichen Gründen beim neuen A500+ etwas verändert hat, daß Snasm nicht mochte. Der Tag endete, wie er begann, mit meinem 1.3 A500 und einem Bleistift als Eject-Knopf. Grüße an Commodore!

verschwindet die eine Map und die andere kommt.

### Donnerstag, 6. Mai

Eben ist ein neuer Bug aufgetaucht, wahrscheinlich liegt es an einer meiner neuen Maps. Wenn der Panzer in einer engen Passage auf eine Mauer stößt, springt er weg und trifft die andere Mauer, von der er auch abspringt und wieder auf die erste Mauer trifft. Das Resultat ist, daß der Spieler völlig

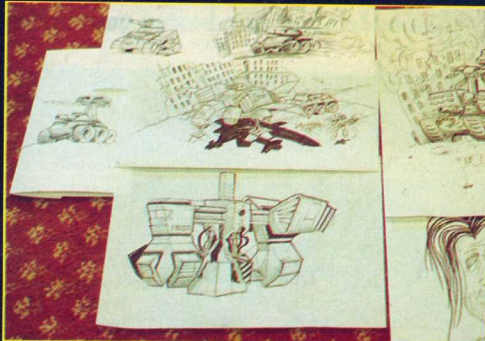
### Montag, 10. Mai

Nach dem Erfolg mit dem Helikopter, fügte ich heute ein einfaches Flugzeug hinzu. Dieses richtet sich, wenn es aktiviert wird, auf die Panzer-Position aus, und fliegt dann in einer geraden Linie auf ihn zu und passiert ihn, wobei es bei der richtigen Entfernung feuert. Ein kleines Danke an Colin, der einen Teil seiner Mittagspause dafür geopfert hat. Ich habe nun die Grafiken für den Helikopter und das Flugzeug, die wesentlich besser als mein Ver-

anderen Sachen zufrieden, jedoch reicht das für den Augenblick. Heute will ich die Intelligenz der Soldaten verbessern. Derzeit laufen sie direkt auf den Panzer zu. Wenn nichts ihren Weg versperrt, laufen sie unter den Tank und sterben (überhaupt nicht intelligent, oder?), wenn sie jedoch auf eine Mauer treffen, halten sie an. Nach vielen Stunden Arbeit scheinen sie nun ein bißchen intelligenter zu sein. Wenn sie nun gegen eine Mauer laufen, versuchen sie, einen Weg herum zu finden. Das mag nicht immer möglich sein, aber sie versuchen es (ich sagte, nur ein bißchen intelligenter!). Außerdem laufen sie nicht mehr sooft direkt unter den Panzer. Bei entsprechender Entfernung halten sie an und feuern auf Dich.

### Freitag, 30. April

Schließlich habe ich es geschafft, die feindlichen Waffen zu ändern, damit sie nicht länger durch Mauern zu schießen versuchen. Etwas anderes, das ich schon lange erledigen wollte, schaffte ich nun in einem Tag. Der Spieler hat nun Leben! Dies verursachte zeitweise ein Problem, denn nachdem man ein Leben verloren hatte, zielten die Feinde noch immer auf die Position, wo Dein Panzer explodiert ist. Nachdem ich nun diesen Bug entfernt habe, ist das Spiel schon deutlich spielbarer.



**Diese Skizzen sollen in den nächsten Wochen vom Grafiker zu farbenprächtigen Kunstwerken umgesetzt werden.**

### Montag, 3. Mai

Feiertag.

### Dienstag, 4. Mai

Ich suche noch immer verzweifelt nach einem Grafiker, aber sind hier welche übrig? Keine Chance! Deshalb ist es D-Paint, zu dem ich zurückkehre, diesmal um zusammenbrechende Mauern zu zeichnen. Ich war ganz erfreut von meinen grafischen Fähigkeiten, jedoch war es scheinbar kein anderer. Nachdem ich die Grafiken gemalt hatte, baute ich sie ins Spiel ein. Dies war schwieriger, als ich zunächst erwartete, denn wenn man nun auf bestimmte Mauern schießt, werden sie zusammenbrechen und den Eingang zu einer neuen Sektion der Map freigeben.

### Mittwoch, 5. Mai

Ich habe diesen Vormittag damit verbracht, zwei neue Maps zu kreieren, mit denen ich alle neuen Gegner und zerstörbaren Mauern ausprobieren kann. Der nächste Programmteil, den ich programmieren muß, ist ein Level-Ausgang. Hat man diesen erreicht,

die Kontrolle über den Panzer verliert. Um dieses Problem zu lösen, habe ich einen Test integriert, mit dem man überprüfen kann, ob der Spieler überhaupt Kontrolle hat. Wenn nicht, wird diese Kontrolle wieder hergestellt und das Springen hört auf.

### Freitag, 7. Mai

Bislang befanden sich alle Gegner auf dem Boden, was sie auf die Bewegung innerhalb der Mauern einschränkte, deshalb werde ich nun ein paar luftige Gegner hinzufügen. Ein Helikopter schien ideal für den Anfang zu sein. Mit einer sehr schnell gezeichneten Heli-Grafik begann ich seine Bewegung zu programmieren. Jeder, der dies schon einmal versucht hat, wird bald feststellen, daß die Helikopterbewegungen sehr komplex sind. Tatsächlich sah es realistischer aus, wenn der Helikopter beim Anflug auf den Panzer beschleunigt, über ihm dann langsamer wird und sich zurück zum Panzer dreht.

sich aussehen. Er lieferte mir außerdem noch einen Buggy mit einer Kanone auf dem Dach, den ich, wenn es nach ihm geht, schnellstmöglich einbauen soll. Das wird wohl erst morgen passieren.

### Dienstag, 11. Mai

Ich versprach es zu tun, deswegen beschäftigte ich mich heute mit der Arbeit an Colins Buggy. Den Buggy zu bewegen und ihn schießen zu lassen, war einfach, ihn jedoch mit allen anderen Sachen korrespondieren zu lassen, erwies sich als wesentlich schwieriger. Zuerst mußte man ihn einmal vom Durchbrechen der Mauern abhalten. Dann mußten die Kollision mit dem Panzer und anderen Gemeinheiten überprüft werden. Wenn es zu einer Kollision gekommen, sollen beide Objekte in entgegengesetzte Richtung wegspringen.

### Mittwoch, 12. Mai

Ich bin noch immer nicht mit den Kollisionen vom Buggy mit den

### Donnerstag, 13. Mai

Heute kehre ich wieder zum Buggy zurück. Dieses Mal versuche ich dem Buggy abzugewöhnen, das er den Panzer durch Mauern und aus der Karte wirft. Sobald ich einen Bug aussortiert habe, scheint ein anderer aufzutauhen.

### Freitag, 14. Mai

Ich denke, daß der Buggy nun korrekt funktioniert (Wunschdenken), deshalb lasse ich es einmal so und wende mich anderen Dingen zu. In Jasons Version gab es Brücken, unter die man fahren konnte und die sehr schön aussahen, doch diese Sache ist auf dem Mega Drive aufgrund von Hardwarevorteilen sehr einfach zu machen. Der Weg, wie ich es auf dem Amiga machen muß, ist Sprites für die Brücken zu verwenden, was den Panzer unter ihnen verschwinden läßt. Dies klappte ganz gut, und ermöglicht es, daß Brücken von Helikoptern und Flugzeugen zerstört werden können.

---

Versäumt auf keinen Fall die nächste Folge, die folgende Fragen klärt:

Wird Iain einen Grafiker bekommen?

Was wird Renegade von dem Spiel halten?

Eine dramatische Änderung des Designs wird stattfinden!

# AMIGA GAMES **Pop Tops.**

## GAMES IM BLICKPUNKT

### Wer ist Rudi Stember?

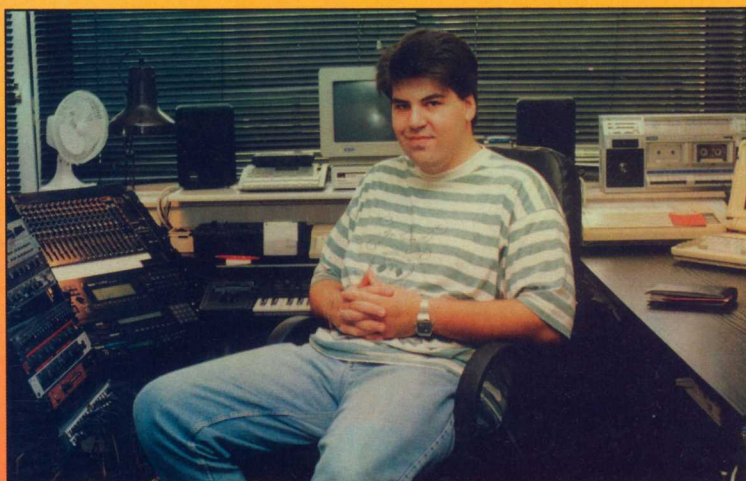
Lediglich Brancheninsider können mit seinem Namen etwas mehr anfangen, jedoch hat wahrscheinlich schon jeder Freak einmal ein von ihm vertontes Spiel gespielt. Weitere werden ihn auch von zwei CD-Projekten kennen. Auf Chris Hülsbecks Debüt-CD *Shades* war er mit dem Track *Tales Of Glory* vertreten, den manche sogar für den besten Song der ganzen CD hielten. Mittlerweile hat er mit dem D.S.A.-Soundtrack sogar eine eigene, hervorragend gelungene CD auf die Beine gestellt. Er beschränkt sich jedoch nicht nur auf die Computermusik, sondern versucht auch in die Dancefloor-Szene Einzug zu halten. Eine Coverversion von Madonnas *Holiday* befindet sich gerade in der Produktion. Unterstützt wird er dabei von Andreas Hoffmann, der gerade mit Mr. Vain von Culture Beat eine Nummer 1-Produktion geremixed hat.

Außerdem arbeitet er gerade an Mr. Nuts auf dem Amiga und Funsoft für Amiga und PC. Anhand der Soundproduktion von Mr. Nuts werden wir übrigens in einer der kommenden AMIGA Games einmal eine Soundentwicklung Revue passieren lassen.

### RUDI STEMBER AUDIOGRAPHIE

*The Curse Of RA* (Rainbow Arts), *Z-Out* (Rainbow Arts), *Monkey Island I* (Lucas Arts), *Logical* (Rainbow Arts), *MAD TV* (Rainbow Arts), *The Oath* (Attic), *Dungeons Of Avalon I & II* (Cyberstyle), *Ugh!* (Play Byte), *Flies* (Rainbow Arts), *BC Kid* (Factor 5), *Dynablasters* (Hudson), *Karamalz Eishockey*, *BiFi Snackzone*.

**Auf Euren Wunsch hin haben wir diese Rubrik ein bißchen aufgestockt. Weiterhin werden populäre Branchengrößen die Topspiele aus den Charts beurteilen. Diese Ausgabe darf Rudi Stember, der Kölner Soundspezialist, seine Meinung zum besten geben. Von Hans Ippisch**



### DUNE II

Strategie-Freaks aufgepaßt! Mit *Dune II* bringt Virgin ein Spiel der Extraklasse auf den Markt. Da der erste Teil von *Dune* nicht so recht überzeugen konnte, wurden für die Fortsetzung die Westwood Studios engagiert. Wer *Battle Isle* liebt, sollte sich *Dune II* auf alle Fälle einmal ansehen. Im Gegensatz zu *Battle Isle* spielt man bei *Dune II* alles 'online', es gibt also keine Kunden. Dieser Unterschied gibt dem Spiel dieses fesselnde Tempo, daß einen nicht mehr aufhören läßt. Schade ist nur, daß es keinen Zwei-Spieler-Modus gibt. Bei diesem Spielkonzept hätte sich ein Zwei-Spieler-Modem-Modus geradezu angeboten.

### BODY BLOWS

Da ich noch nie ein großer Fan von solchen Spielen war, hatte *Body Blows* von Team 17 eine recht schlechte Ausgangsposition, um meinen Gefallen zu finden. Da die Steuerung mittels Joystick dank der zahlreichen Schlagkombinationen nicht gerade einfach ist, schwand meine Motivation dahin. Dies hatte aber mehr mit meiner Unfähigkeit zu tun, was Joystick-Akrobatik angeht, denn mein kleiner Bruder hatte mit dem Spiel keine Probleme. Die Atmosphäre des Spiels mit den vielen Grafikanimationen und dem guten Sound hatte bei mir allerdings einen bleibenden, guten Eindruck hinterlassen. Wer es also versteht, mit dem Joystick umzugehen und Prügelspiele liebt, dem kann ich *Body Blows* nur ans Herz legen. Ha-druff!





## LEMMINGS 2

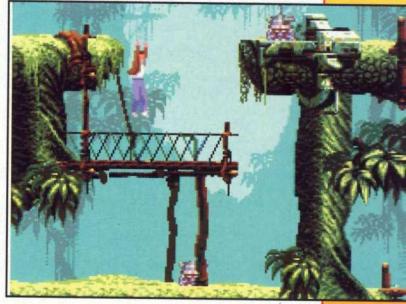
Da Lemmings meiner Meinung nach eine der innovativsten Spielideen der letzten Jahre beinhaltet, konnte die Fortsetzung nur eine Frage der Zeit sein. Schlaflose Nächte, unmenschlicher Kaffeekonsum und eine Wanderung am Rande des Wahnsinns



gehören seit Lemmings 2 zur Tagesordnung. Man kann sich gar nicht vorstellen, was diese kleinen Wesen mit dem Verstand eines Menschen alles anstellen können, wenn man es nicht selber erlebt hat. Die verzwickten Levelkonstruktionen und die Beharrlichkeit, mit der Lemmings ihren Weg gehen, lassen einem von Spiel zu Spiel die Haare grauer werden. Aber wer einmal angefangen hat, die armen Wesen vor dem Tod zu retten, kann damit nicht so schnell wieder aufhören. Ich warne also jeden, der viel Arbeit zu erledigen hat oder in der Schule vor einer wichtigen Prüfung steht, sich auf dieses Spiel einzulassen. Es macht süchtig!

## FLASHBACK

Das erste, was mir an Flashback aufgefallen ist, waren die schönen flüssigen Animationen, die mich doch stark an Prince Of Persia erinnerten. Wie auch bei Prince Of Persia behindert dies aber doch mehrmals den Spielfluss. Die Möglichkeiten, die uns die Spielfigur bietet, heben dieses Manko jedoch wieder auf. Es macht einfach Spaß, sich durch das Spielfeld zu bewegen und zuzusehen, wie die Spielfigur einen Felsvorsprung hochklettert. Wer aber denkt, Flashback biete fetzige Actionunterhaltung, wird wohl enttäuscht sein.



## LIONHEART

Das Actionspiel aus dem Hause Thalion zeigt allen Ungläubigen, wozu ein Amiga in Sachen Grafik fähig ist. Die herrlichen Farbverläufe und das Parallax-Scrolling nutzen den Amiga bis aufs Äußerste. Aber so schön es auch aussieht, als Spiel konnte es mich nicht so recht überzeugen. Die Steuerung ist meiner Meinung nach recht schwammig. Man kann eine schmale Plattform kaum so präzise anspringen, daß man nicht auf der anderen Seite gleich wieder hinunterfällt. Allerdings habe ich auch schon Leute gesehen, die damit prima zurechtkommen. Extrawaffen, die man wirklich als Aufrüstung bezeichnen könnte, gibt es auch nicht. Man läuft fast die ganze Zeit mit dem dummen Schwert rum. Der Sound klingt recht nett,



aber das erste Gebot (du darfst nicht nerven!) wurde des öfteren mißachtet. Dennoch gibt es auf dem Amiga in diesem Genre momentan nichts Besseres.



## THE CHAOS ENGINE

An Actionspielen wird meiner Meinung nach eine ganze Menge Müll auf dem Amiga angeboten, auf Beispiele möchte ich fairerweise verzichten. Ab und zu erscheinen auch einige recht gute Games. Dazu zähle ich auch die Chaos Engine. Die Bitmap Bros verstehen es, mit ihrem Design die Leute zu begeistern. Grafik und Sound passen immer perfekt zusammen. Da wundert es kaum, daß The Chaos Engine keine Ausnahme darstellt. Spielerisch läßt das

Spiel kaum noch Wünsche offen. Der gelungene Zwei-Spieler-Modus setzt dem Ganzen auch noch die Krone auf. Einzig und allein die langen Wartezeiten zwischen den Levels haben mich hin und wieder nervös am Joystick knabbern lassen. Für Actionfreaks, und solche, die es werden wollen, ist The Chaos Engine ein absolutes Muß!

## PINBALL FANTASIES

Gute Computerverflieger gibt es so gut wie gar nicht. Der einzige, an den ich mich erinnern kann, ist David's Midnight Magic auf dem guten alten C64. Einzig und alleine das Gameplay ist wichtig bei einem Flipper. Gute Grafik und fetziger Sound nutzen alles nichts, wenn die Kugel nicht so rollt wie eine richtige Kugel. Als Pinball Dreams von 21st Century kam, gab es endlich auch einen richtig guten Flipper für den Amiga. Das Gameplay war dem eines echten Flippers sehr ähnlich, Grafik und Sound taten das Übrige, um die Illusion eines echten Flippers perfekt zu machen. Pinball Fantasies unterscheidet sich von seinem Vorgänger dadurch, daß die verschiedenen Flippertische komplexer geworden sind. Es gibt mehr Möglichkeiten, um Punkte zu machen. Die Grafik ist detailreicher ausgefallen und an der Spielbarkeit hat sich nichts geändert. Insgesamt konnte mich Pinball Fantasies sogar noch einen Hauch mehr überzeugen als der Vorgänger!



# Der Schatz

Sei vielen Jahren begeistern nun schon die Erzählungen Karl Mays. Allen voran Winnetou ist natürlich jedermann ein Begriff, nicht zuletzt durch die diversen, farbenprächtigen Filme mit Pierre Brice und Lex Barker in den Hauptrollen. Sogar Spielpuppen und Senfgläser mit den Konterfeis der Helden existieren, und nun halten sie Einzug in das Medium Computer Unterhaltung. Wir berichten direkt aus den Entwicklungsbüros von Linel. Von Hans Ippisch

## VOM PC AUF AMIGA

Die diversen Ankündigen von Linel, der Schweizer-Firma, die hinter dem Projekt steckt, sind teilweise schon über ein Jahr zurück. Wenn man erfährt, daß es sich bei dem Spiel "Der Schatz im Silbersee" um ein komplexes Adventure handelt, wie wir es von Lucas Arts und Sierra gewohnt sind, ist es leichter zu verstehen, warum daran schon eineinhalb Jahre gearbeitet wird. Obwohl das Spiel auch auf dem Amiga erscheinen wird, müssen wir etwas ausholen, denn die Entwicklung begann auf dem PC. Keine Angst, die Amiga-Version soll nahezu identisch werden. Es werden sogar einige neue Techniken entwickelt, um die Handhabung auf dem Amiga noch zu vereinfachen. Beispielsweise wird jetzt ein neues Disketten-

format gewählt, das es erlaubt, HD-Disketten für den Amiga zu verwenden, was das Diskettenwechseln erheblich reduzieren soll. Dank spezieller Tools wird übrigens auch die Amiga-Version 256 Farben bieten können!

## WIE ES BEGANN...

Als vor eineinhalb Jahren der Programmierer Arnold Haseh mit der Erstellung des MACS (Modular Adventure Control System) begann, sollte damit ein Adventure zur Unendlichen Geschichte II erstellt werden. Da sich aber die Verhandlungen mit der Filmgesellschaft lange hinzogen, mußte für Ersatz gesorgt werden. Auf der Nürnberger Buchmesse vor einem Jahr traf Linel auf den Karl May-Verlag. Beide Firmen erkannten wohl, daß sich daraus für beide eine inter-



essante Verbindung ergeben würde. Die Verhandlungen wurden praktisch an Ort und Stelle zwischen den Geschäftsführern durchgeführt, und man einigte sich auf ein langfristiges Abkommen. Zur Vertragsunterzeichnung kam es erst etwas später, da Herr Schmid vom

Verlag auch als Schlichtrichter für die Schachweltmeisterschaften fungierte. Anschließend standen Verhandlungen mit russischen Interessenten für Karl May an, und so verzögerte sich alles noch weiter. Doch die Entscheidung gab auch ohne Vertrag die gleiche Laune, und man



# im Silbersee

entschloß sich, inzwischen einen Drehbuchautoren zu engagieren, der das erste Buch in eine spielkonforme Verfassung bringen sollte.

In Carsten Kisslat fand man auch schon bald den richtigen Mann. Aus der Zusammenarbeit mit der 'Weltenschmiede' (Hexuma) hatte er die nötige Erfahrung und als Karl May-Fan fehlte es ihm auch nicht an der Begeisterung. Bereits nach zwei Monaten lag das Drehbuch in seiner ersten Fassung vor, mit über 200 Seiten! Diese mußten nun erst einmal vom Karl May-Verlag auf den Inhalt hin überprüft werden. Inzwischen war

auch ein Vertrag geschlossen worden und das OK zum Drehbuch ließ nicht allzulange auf sich warten. Nun galt es, die geschriebenen Worte zum Teil in Bilder umzuwandeln. Die Knochenarbeit für den Drehbuch-Autoren begann, denn nun mußte er nach Strichmännchen-Manier die Szenenskizzen erstellen, nach denen der Grafiker wiederum die Szenen für die Hintergrundbilder erstellen mußte. Markus Muckenschnabl, bekannt als Grafiker der Haip Software-Spiele Banger Freak und Kangaruts, übernahm diesen Job. Neben den Szeneskizzen galt es nun auch

noch eine Liste aller Objekte, die im Spiel vorkommen, zu erstellen, damit der Computergrafiker, der alle Animationen und Sprites malt, diese erstellen kann. Er benötigt auch eine Beschreibung der im Spiel vorkommenden Charaktere, die etwa folgendermaßen aussehen.

## OLD FIREHAND DIE ORIGINALBE- SCHREIBUNG

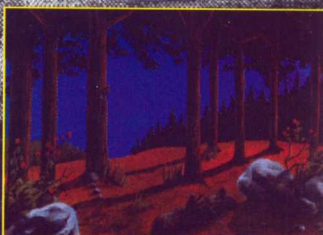
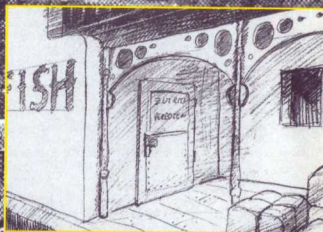
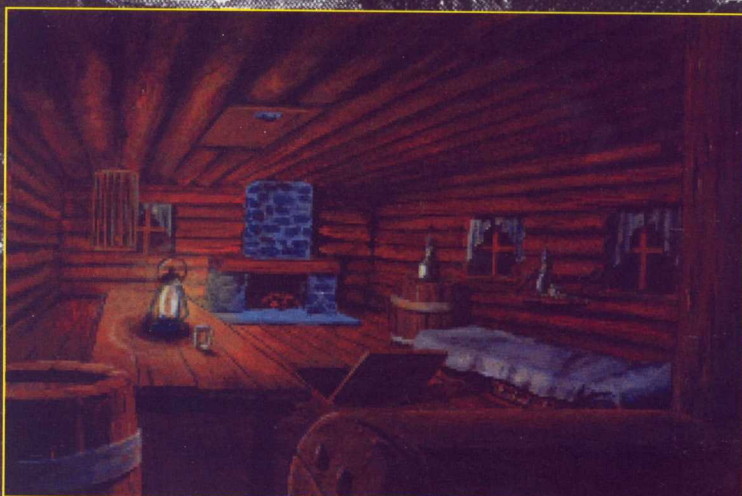
Er trug ausgefranste, nur bis unter die Knie reichende und an den beiden Seiten reich bestickte Leggings, deren Säume in weit aufgezogenen Aufschlagsstiefeln steckten, eine Weste von weichem, weiß gegerbtem Rehleder, eine kurze lehrschleuderne Jagdjacke und darüber einen starken Rucksack von Büffelbauch. Um die kräftigen Hüften hatte er einen Ledergürtel geschnallt, worin die kurzen Waffen steckten. Auf dem Kopf saß ein Biberhut mit

**Die verschiedenen Szenarien wurden von Markus Muckenschnabl in sehr detaillierte 256-Farben-Grafiken umgesetzt.**

breiter Krempe und nach hinten herabhängendem Biber-schwanz. Um seinen Hals war eine lange Kette geschlungen, die aus den Zähnen des grauen Bären bestand, und an ihr war eine Friedenspfeife mit einem meisterhaft aus dem heiligen Rib geschnittenen Kopf befestigt. Die Nähte des Rucksacks waren mit Geizhalsknochen verbrämt.

## WAS KOMMT?

Aus dieser Beschreibung mußte dann der Grafiker die Sprites möglichst treffend malen und natürlich auch animieren. Dazu braucht der Grafiker dann auch die sogenannte Animationsliste. Man erkennt deutlich, wie kompliziert ein solches Adventure zusammengesetzt ist. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch noch einmal aus der Entwicklung vom Silbersee berichten. Dann werdet Ihr auch erfahren, warum das ganze MACS neu geschrieben werden mußte, obwohl es schon komplett fertiggestellt war.



Team 17 hat sich innerhalb kürzester Zeit zu einem der bekanntesten Softwarehäuser auf dem Amiga-Markt gemauert. Spiele wie Project X, Alien Breed, Assassin, Body Blows oder Superfrog konnten ausnahmslos gefallen. Wir werden nun die Entwicklung von Alien Breed 2 verfolgen, einem Spiel, das zuerst für den A1200 entwickelt wird!

Von Hans Ippisch

**Das Team:**

Rico ist für die Grafik zuständig. Derzeit macht er eine Menge Skizzen und probiert die verschiedensten Farbpaletten aus, denn das Spiel soll auf dem A500 möglichst ähnlich aussehen, soweit das möglich ist. Dies erweist sich als einfacher, als wir dachten, und das nur aufgrund der behutsamen Farbauswahl. Seht Euch die Screenshots an, wenn Ihr es nicht glauben wollt. Als einfachste Art des Arbeitens hat es

**ALIEN BREED 2  
 Diary...**

**Vol. 1**

gewöhnlicher A500 und eineinhalb Mal so schnell wie ein A3000. Ich habe Andreas gebeten, mir ein Foto seines tollen neuen Editors zu senden, aber das war so langweilig, das wir es lieber nicht zeigen. Sobald der Editor fertig ist, wird mit dem Kartenzichnen angefangen und Andreas wird an seiner Sprite Playfield-Idee auf dem A1200 arbeiten, nachdem der meiste Teil der A500-Version schon vorhanden ist und nicht allzulange bearbeitet werden muß. Er wird außerdem mit den Zoom-Ideen herumspielen, und feststellen, wie weit sie funktionieren, bevor wir sie einbauen.

auszuarbeiten, die wir im Spiel verwenden könnten. Ich arbeite noch immer an diesem Text, doch sobald ich diesen fertig habe, werde ich an einer Art Kurzgeschichte arbeiten, welche die ganze Geschichte vom Anfang bis zum Ende erzählt. Anschließend ähnelt dies einer Filmumsetzung auf den Amiga, wo man die Story im Spiel

**Short Report-Monat 1**

Dieser Monat war äußerst unangenehm, denn das ganze Projekt liegt etwa vier bis fünf Wochen hinter dem Zeitplan, nachdem sich Superfrog solange hingezogen hat und es somit keine großartigen Fortschritte zu sehen gibt. Wir arbeiten nun seit etwa vier Wochen an dem Titel, hauptsächlich haben wir auf der ECTS Anfang April das Storyboard festgelegt und die ersten (ziemlich langweiligen) Teile des Spiels weiterentwickelt.

sich erwiesen, die alten Grafiken zu nehmen, sie zu übermalen, schrittweise zu verbessern und ihnen einen futuristischen Look zu verpassen. Vor einiger Zeit hatten wir schon entschieden, daß AB 2 das Aussehen und das Spielgefühl des alten Spiels beibehalten soll, denn wir waren der Ansicht, daß dies die beste Art

war, die Action zu präsentieren. Außerdem, wenn die Leute den ersten Teil so mochten, wäre es verrückt, drastische Änderungen vorzunehmen.

Andreas programmiert das Spiel. Neben seinem kontinuierlichen Alkoholmißbrauch arbeitet er derzeit an dem neuen Mapping-Programm, mit dem die neuen Karten kreiert werden sollen (überrascht?). Er mußte es komplett neu machen, denn der Editor sollte auf dem A1200 auch die neuen AA-Grafik-Modi unterstützen. Dies ist für die Karten der A1200 Version übrigens sehr wichtig. Dies ging langsamer voran, als geplant, denn seine tolle 5 MB-A1230-Turbokarte wollte nicht mehr funktionieren. Die A1230 Turbokarte beschleunigt den A1200 übrigens auf fantastische 7 mips (Millionen Instruktionen pro Sekunde), und das ist immerhin zwölfmal schneller als ein

Allister ist für den Sound zuständig, doch in so einem frühen Entwicklungsstadium hat er nicht allzuviel zu tun, außer seinen brandneuen Porsche 924 auszufahren. An diesem Punkt wundern sich Rico, Andreas und ich, wie zum Teufel der Soundman mit dem tollsten Auto herumfahren darf, und wir noch immer den Bus benutzen müssen.

Martyr ist als Project Coordinator tätig. Ich hatte die Aufgaben das Storyboard festzulegen und einige Script- und Missions-Ideen





unter anderem auch Rico kennen, wobei Dave sichtlich von Ricos Gestalt enttäuscht war. "Ich dachte, er hätte schwarzes Haar und wäre bedeutend größer" meinte ein desillusionierter Dave Uprich. Es war ein schlechter Tag. Dieser Tag wurde als "Mutter aller P..." bezeichnet (was ich nicht übersetzen möchte! D.Red.), und am nächsten Morgen freuten wir uns auf die Fortsetzung "Mutter aller Kater". Wir haben immer geplant, das Programmiererteam Digital Illusions zu besuchen, als wir in Schweden waren, aber zu meiner Überraschung trafen wir sie im Steam Engine Pub in Islington. Der Rest der Nacht ist Geschichte und Olaf (DIs Soundmann) blieb bei uns, und half uns das Hotel trocken zu trinken, beinahe rausgeworfen zu werden und allgemein als Hooligans aufzufallen - oh, unsere Mütter würden sich schämen, wenn sie nur wüßten...

**Dienstag, 6. April**

Wir verbrachten den größten Teil des Tages damit, unsere Köpfe zu halten und zu schwören, daß wir nie wieder trinken werden. Wir erinnern uns, daß dies das erste Mal war, daß alle Mitglieder der Team 17-Development Crew zusammen waren.

**Mittwoch, 7. April**

Die schwedische Abteilung kommt zu Hause an und es wird weiterentwickelt, mehr kriechend als gehend. Andreas baut seine neue A1230-Turbokarte in den A1200 ein. Wow! Welche Geschwindigkeit!

**Donnerstag, 8. April**

Ricos Opal Vision für seinen A4000 kommt an. Das bedeutet, daß er nun absolut fantastische 24 Bit-Grafiken malen kann, die man nicht auf dem A500 verwenden kann. Das sollte die Entwicklung der 256-Farben-Grafiken stark beschleunigen, außerdem kann er nun einige unwahrscheinliche EHAM-Screens malen. Andreas A1230-Karte fängt zu spinnen an, und meldet nach einer Stunde lauter Gurus. Wiederholte Anrufe des frustrierten Schweden bei GVP ergeben, daß die Turbokarte fehlerhaft ist und zurückgeschickt werden muß.

**Freitag, 9. April**

Nach einigen Experimenten ist Rico der Ansicht, daß es am

besten ist, die Grafiken im 32 Farben-Modus zu entwerfen, weil so garantiert ist, daß die A500-Version exzellent aussehen wird. Anschließend werden die Grafiken für den A1200 überarbeitet, wobei man Opal Vision für das Shading und Smoothing einsetzt.

**Samstag, 10. April**

Ricos A4000 fängt an, langsamer zu arbeiten und ist am Schluß gar nicht mehr zu gebrauchen. Einige Anrufe bei Commodore Schweden später findet er heraus, daß es sich dabei um einen Design-Fehler auf einem der Batches des A4000 handelt. Nun ist Rico Amiga-los. Donner und Blitz ziehen über das Land

**Sonntag, 11. April**

Rico und Andreas müssen alte Maschinen verwenden und benutzen die einzige verfügbare AA-Maschine hier, ein A1200 mit 2 MB und ohne Turbokarte, im Abwechslungsverfahren. Dies ist weit von einer perfekten Lösung entfernt.

**Die Zeit dazwischen...**

Aufgrund der Maschinen-Probleme passiert eine ganze Weile nichts, weiterhin wird nach dem Abwechslungsverfahren gearbeitet und Andreas arbeitete an dem Map-Editor weiter, der in einigen Wochen fertig sein soll.

**Montag, 19. April**

Wir beschlossen "Genug ist genug!", und wir sollen doch endlich die offiziellen AA-Daten von Commodore bekommen. Die Daten enthalten die ganzen Änderungen an den neuen Chip-Sätzen und, was wesentlich wichtiger ist, die neuen Grafik- und Sprite-Modi.

**Dienstag, 20. April**

Nachdem ich eine ganze Weile bei Commodore nachgebohrt habe, spreche ich schließlich mit dem Entwicklungschef von Commodore Amerika, und (hurra!) die Unterlagen sind bereits unterwegs. Dies ist eine große Erleichterung, da Commodore nicht beabsichtigt, irgendwelche Hardware-Referenz-Bücher zu produzieren. Trotzdem ist es lächerlich, daß es so lange gedauert hat, bis wir sie bekommen haben.

**Freitag, 23. April**

Welche Freude! Die ganzen AA-Chipset-Daten kommen via

Luftpost an und erzeugen große Begeisterung - hauptsächlich bei unseren Programmierern! Schwindelgefühle werden erzeugt durch die Tatsache, daß das Scrolling auf dem Amiga 1200 viermal sanfter sein kann, weil die Scroll-Pixel viermal kleiner sind. Das ganze Wochenende wird mit dem Durchforschen der A1200-Daten-

**Dienstag, 27. April**

Andreas arbeitet noch immer an seinem neuen Reißer-Map-Editor, wobei er sagt, daß der Editor alle möglichen Features haben wird. Lest für "Sagen" bitte "Behaupten", denn es gibt da einen Unterschied im schwedischen Äquivalent für "Sagen" und es bedeutet eigentlich "Behaupten". Rico fängt an, die alten Grafiken in modernere zu verwandeln. Dies ist wesentlich einfacher, da die Grafiken so im Map-Clipscreen verwendet werden können, und mit dem alten Map-Editor ein paar Test-Maps entworfen werden können. Rico findet



**Animationen fallen nicht vom Himmel. Nein, sie werden Stück für Stück einzeln gezeichnet.**



**Hier sieht man eine erste Grafik aus dem Landlevel, während sich andere Levels im Untergrund abspielen.**

Unterlagen und dem Implementieren in AB 2 verbracht.

**Montag, 26. April**

Rico schafft es, alle 32-Farben-Arbeiten zu verlieren, nachdem die Festplatte ausfällt, bevor sie von Commodore repariert wird. Die 128 Farben-AA-Hintergründe existierten noch, weshalb er sie noch einmal überarbeiten und zu 32-Farben-Grafiken machen mußte. Das ist ein sehr langweiliger Job und Rico langweilt jeden anderen, indem er pausenlos jeden daran erinnert, wie langweilig dieser Job ist.

heraus, daß das Überarbeiten der alten Grafiken wesentlich schwieriger ist, als er gedacht hat. Er stellt sich vor, daß es alleine 14 Tage dauern wird, um nur die verschiedenen Mauerstücke für die inneren Gebäude zu entwerfen.

**Mittwoch, 28. April**

Rico ist schon ganz krank vom Designen der Plastik-Metall-Strukturen, die viel zu viel Platz auf dem Clipscreen brauchen, womit einige Kompromisse gemacht werden müssen. Man muß sich immer vor Augen halten, daß man nur einen bestimm-

ten Speicher-Platz für Hintergrund-Grafik-Blöcke zur Verfügung hat, und da diese alle 32 Farben haben, ist dieser Platz bald weg. Rico ärgert sich über die Gegner, und bald gehen ihm bei der 32-Farben-Version die Farben aus. Auch hier müssen Kompromisse gefunden werden. Die A1200-Version macht da nicht so viele Probleme.

**Donnerstag, 29. April**

Ich designe die ersten Stages, die bei drei Gebäuden in der Haupt-Kolonie angesiedelt sind. Teile der Gebäude (zivil,

wöhnlich ist. Das nächste Problem entsteht aus der Tatsache, daß es in Schweden sehr sonnig ist, und Rico zwischen 11 und 15 Uhr seinen Monitor nicht sehen kann. Die Suche nach Rollos beginnt... und ist erfolgreich, womit Rico nun den ganzen Tag arbeiten kann. Im Pub werden immer noch kurze Geschäfte abgehalten, obwohl Rico keine 11-15-Ausrede mehr hat

**Freitag, 30. April**

Rico skizziert einige Ideen für das Äußere des Komplexes, während Andreas weiter an sei-



**Auch wenn das Ganze ein bißchen konfus aussieht, aus solchen Blöcken werden die Maps zusammengesetzt.**

nem tollen unauffälligen Map-Editor arbeitet und Marty eine tolle Idee hat. Ja, das ist nicht oft der Fall, aber ein neues Rezept für die In Game-Terminals ist geboren worden. Füge tolle Grafiken, eine Dosis Vektorgrafiken, fruchtige Soundeffekte und ein bißchen aufregenden Text hinzu, und schon haben wir eine tolle Verbesserung des Intex-Systems.

militärisch, Forschung) werden unter der Erde sein und können nur über Life erreicht werden. Ich will nicht allzuviel vom Plot verraten, deswegen werde ich jetzt meinen Mund halten. Nichts ist jedoch endgültig, und viele Dinge unterliegen unvermeidlichen Änderungen, wenn wir später andere Ideen haben.

Ricos Opal Vision-Ersatz ist angekommen und funktioniert prächtig. Das einzige Pub in Olofstrom eignet sich nur für kurze Geschäfte, was bei vier Pfund (knapp DM 10,-) pro Bier nicht unge-

**Vorschau auf Folge 2**  
Marty und Mick von Team 17 wollen für vier Tage nach Schweden fahren, um das neue wie es uns auf diesem Trip erging, und was wir bei den Goldenen Joystick-Awards erleben. Andreas hat eben angerufen und irgendwelche paranoiden Geräusche von sich gegeben. Der arme Junge hat sich immer noch nicht davon erholt, daß er auf der ECES sein Kindheitsidol Andrew Braybrook getroffen hat. Erholt er sich?



Quicksoft GmbH Bärenstr. 8 78054 Schwenningen Telefon: 07720/1042 & 31068 & 32083 Fax: 07720/33069  
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr Preisänderungen vorbehalten Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Einzelstück 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

**Auf die unverbildlich empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller !!!**



Programm	Amiga	IBM/PC	Programm	Amiga	IBM/PC	?
1899	DA	68.37 82.05	Strike Commander'S	DA	.....	3417
A.T.A.C.	DA	62.17 95.73	Spine Hill	DA	.....	62.08
A-Train	DV	82.05 95.73	Special Forces	DA	82.05	95.86
Abolomb's Places 2	DA	61.53 82.05	Superling	DA	54.68	.....
Alone in the Dark	DV	.....	Super Hero	DA	81.52	Verb.
Allen Breed 1993	DA	20.49	Syndicate	DA	Verb.	82.05
Alpha Ulms	DA	61.86 88.89	The Humans	DV	68.37	82.05
Amibush at Sonner	DA	.....	The Legacy	DA	.....	88.86
Arabian Nights	DA	.....	The Seal	DA	.....	68.37
Battle Team	DA	54.69 82.05	The Lord Vikings	DA	61.53	Verb.
B-17 Flying Fortress	DA	75.21 102.56	Turkicun	DA	17.06	.....
B.C. Kid	DA	47.85	Turkicun 2	DA	13.64	Verb.
Battle Team	DA	54.69 82.05	Turicun 3	DA	47.85	.....
Battle Isle Data 2	DA	41.01 41.01	Thranatica	DV	61.52	79.21
Blip Boys	DA	.....	Ultima 7	DV	.....	75.21
Bundesliga Man Pro 2.0 DV	DA	68.37 82.05	Ultima 7 Teil 2	DA	.....	75.21
Civilization	DV	82.05 95.73	Ultima Underworld 2	DA	.....	75.21
Car and Driver	DA	.....	Vells of the Darkness	DA	47.85	88.86
Comanche VHS 1.0	DA	.....	Vings Fields of Cond	DV	68.37	82.05
Comanche Data Disc	DA	.....	Walk	DA	61.52	Verb.
Combat Air Patrol	DA	61.53 82.05	War's Voyage	DA	13.64	Verb.
Conquest of the Long	DA	68.37 82.05	Warlord 7	DV	.....	95.73
Curse of Enchantia	DV	82.05 82.05	Warlord 7	DV	.....	95.73
Cybernaut	DA	.....	Wing Commander	DV	82.05	82.05
D-Generation	DA	27.33 68.37	X-Wing	DA	.....	88.86
Dagger of Amon Ra	DV	Anf. 82.05	Xenonoids	DA	18.21	75.21
Daughter's Serpents	DA	75.21 82.05	Zool	DA	47.85	68.37
Dark Quest of Hymn	DA	75.21 82.05				
Das Schwarze Auge	DV	Verb.				
Das Schwarze Auge 2	DV	Verb.				
Desert Storm	DA	.....				
Dune 2	DV	Verb.				
Dynasties (mit Adap)	DA	61.53 95.73				
Eco Quest	DV	Verb.				
Eco Quest 2	DV	Verb.				
Eishockey Manager	DV	75.21 82.05				
Elvira 2	DV	68.37 82.05				
Elite 2	DA	Verb.				
Eye of the Beholder 2	DV	82.05 82.05				
Eye of the Beholder 3	DV	82.05 82.05				
Fallen Empire	DV	82.05 82.05				
Falcon 3.0	DA	47.85 82.05				
Fire and Ice	DA	47.85 82.05				
F-15 Strike Eagle 3	DV	61.53 95.73				
Flightback	DV	68.37 82.05				
Freddy Pharkas	DV	Verb.				
Formula 1 GP Prix	DV	Verb.				
Goblins 2	DV	68.37 88.89				
Global Conquest	DA	Verb.				
Quarling 2000	DA	68.37 82.05				
Harter Jump Jet	DA	.....				
Heureka	DA	82.05 82.05				
Hired Guns	DA	61.53 82.05				
History Line	DA	82.05 82.05				
Human Race	DV	68.37 82.05				
Indiana Jones 3 Adv	DA	34.17 47.85				
Indiana Jones 4	DV	82.05 95.73				
Incredible Machine	DA	.....				
Iron	DA	.....				
John Madden Football 2 DV	DA	.....				
Jonathan	DV	82.05 82.05				
Loch Ness	DA	61.53 95.73				
Kaiser	DV	95.73 95.73				
King's Quest 1	DV	82.05 82.05				
King's Quest 6	DV	.....				
King's Quest 7	DV	.....				
King's Quest 8	DV	.....				
King's Quest 9	DV	.....				
King's Quest 10	DV	.....				
King's Quest 11	DV	.....				
King's Quest 12	DV	.....				
King's Quest 13	DV	.....				
King's Quest 14	DV	.....				
King's Quest 15	DV	.....				
King's Quest 16	DV	.....				
King's Quest 17	DV	.....				
King's Quest 18	DV	.....				
King's Quest 19	DV	.....				
King's Quest 20	DV	.....				
King's Quest 21	DV	.....				
King's Quest 22	DV	.....				
King's Quest 23	DV	.....				
King's Quest 24	DV	.....				
King's Quest 25	DV	.....				
King's Quest 26	DV	.....				
King's Quest 27	DV	.....				
King's Quest 28	DV	.....				
King's Quest 29	DV	.....				
King's Quest 30	DV	.....				
King's Quest 31	DV	.....				
King's Quest 32	DV	.....				
King's Quest 33	DV	.....				
King's Quest 34	DV	.....				
King's Quest 35	DV	.....				
King's Quest 36	DV	.....				
King's Quest 37	DV	.....				
King's Quest 38	DV	.....				
King's Quest 39	DV	.....				
King's Quest 40	DV	.....				
King's Quest 41	DV	.....				
King's Quest 42	DV	.....				
King's Quest 43	DV	.....				
King's Quest 44	DV	.....				
King's Quest 45	DV	.....				
King's Quest 46	DV	.....				
King's Quest 47	DV	.....				
King's Quest 48	DV	.....				
King's Quest 49	DV	.....				
King's Quest 50	DV	.....				
King's Quest 51	DV	.....				
King's Quest 52	DV	.....				
King's Quest 53	DV	.....				
King's Quest 54	DV	.....				
King's Quest 55	DV	.....				
King's Quest 56	DV	.....				
King's Quest 57	DV	.....				
King's Quest 58	DV	.....				
King's Quest 59	DV	.....				
King's Quest 60	DV	.....				
King's Quest 61	DV	.....				
King's Quest 62	DV	.....				
King's Quest 63	DV	.....				
King's Quest 64	DV	.....				
King's Quest 65	DV	.....				
King's Quest 66	DV	.....				
King's Quest 67	DV	.....				
King's Quest 68	DV	.....				
King's Quest 69	DV	.....				
King's Quest 70	DV	.....				
King's Quest 71	DV	.....				
King's Quest 72	DV	.....				
King's Quest 73	DV	.....				
King's Quest 74	DV	.....				
King's Quest 75	DV	.....				
King's Quest 76	DV	.....				
King's Quest 77	DV	.....				
King's Quest 78	DV	.....				
King's Quest 79	DV	.....				
King's Quest 80	DV	.....				
King's Quest 81	DV	.....				
King's Quest 82	DV	.....				
King's Quest 83	DV	.....				
King's Quest 84	DV	.....				
King's Quest 85	DV	.....				
King's Quest 86	DV	.....				
King's Quest 87	DV	.....				
King's Quest 88	DV	.....				
King's Quest 89	DV	.....				
King's Quest 90	DV	.....				
King's Quest 91	DV	.....				
King's Quest 92	DV	.....				
King's Quest 93	DV	.....				
King's Quest 94	DV	.....				
King's Quest 95	DV	.....				
King's Quest 96	DV	.....				
King's Quest 97	DV	.....				
King's Quest 98	DV	.....				
King's Quest 99	DV	.....				
King's Quest 100	DV	.....				
King's Quest 101	DV	.....				
King's Quest 102	DV	.....				
King's Quest 103	DV	.....				
King's Quest 104	DV	.....				
King's Quest 105	DV	.....				
King's Quest 106	DV	.....				
King's Quest 107	DV	.....				
King's Quest 108	DV	.....				
King's Quest 109	DV	.....				
King's Quest 110	DV	.....				
King's Quest 111	DV	.....				
King's Quest 112	DV	.....				
King's Quest 113	DV	.....				
King's Quest 114	DV	.....				
King's Quest 115	DV	.....				
King's Quest 116	DV	.....				
King's Quest 117	DV	.....				
King's Quest 118	DV	.....				
King's Quest 119	DV	.....				
King's Quest 120	DV	.....				
King's Quest 121	DV	.....				
King's Quest 122	DV	.....				
King's Quest 123	DV	.....				
King's Quest 124	DV	.....				
King's Quest 125	DV	.....				
King's Quest 126	DV	.....				
King's Quest 127	DV	.....				
King's Quest 128	DV	.....				
King's Quest 129	DV	.....				
King's Quest 130	DV	.....				
King's Quest 131	DV	.....				
King's Quest 132	DV	.....				
King's Quest 133	DV	.....				

Nur noch Klasse-Spiele können sich in den Charts platzieren! Spiele, die länger als ein Jahr in den Charts-Gründen verweilen, werden aussortiert.

# 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
2	Gunship 2000	12/92	81%	Microprose
3	Megafortress	10/92	73%	Mindscape
4	B-17 Flying Fortress	5/93	69%	Microprose

## SIMULATIONEN (allgemein)

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

## JUMP' N' RUN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	BC Kid	11/92	92%	Factor 5
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
6	Sleepwalker	4/93	82%	Ocean
7	Traps'n'Treasures	8/93	82%	Starbyte
8	Nicky 2	8/93	76%	Microids

## ADVENTURES & ROLLEN-SPIELE

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

## ARCADE-ACTION

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





Das strategieangehauchte Syndicate von Bullfrog plaziert sich in den Action-Charts auf Platz 2.



Wer sich fragt, woher das Poster-Motiv stammt, findet hier eine Antwort. Es gehört zu Traps 'n' Treasures von Starbyte!



Trotz prominenter Konkurrenz konnte sich der Team Yankee-Nachfolger War In The Gulf plazieren.



Microids präsentiert den Nachfolger zu Nicky Boom schneller, als man Jump & Run sagen kann.

## 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	Tom Landry Football	8/93	71%	Merit
7	WWF Eur. Rampage	2/93	69%	Ocean
8	Liverpool	12/92	65%	Grand Slam
9	Int. Sports Chall.	10/92	64%	Empire
10	The C. Lewis Chall.	10/92	63%	Psygnosis

## RENNSIMULATIONEN

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

## WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Der Patrizier	10/92	96%	Ascon
2	Eishockey Manager	6/93	84%	Software 2000
	1869	10/92	84%	Max Design
4	Dynatech	11/92	77%	Magic Bytes
5	Centerbase	11/92	76%	Softgold
6	Premier Manager	4/93	75%	Gremlin

## STRATEGIE-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lemmings 2	4/93	93%	Psygnosis
2	Historyline	1/93	89%	Blue Byte
3	Dune II	6/93	88%	Virgin
4	Ashes of Empire	10/92	83%	Mirage
5	A-Train	6/93	82%	Maxis
	The Humans	1/93	82%	Mirage
7	Subtrade	5/93	81%	Century
	Rome AD 92	11/92	81%	Millennium
9	Ancient Art Of War	7/93	78%	Microprose
	War In The Gulf	8/93	78%	Empire

## Software für wenig Geld

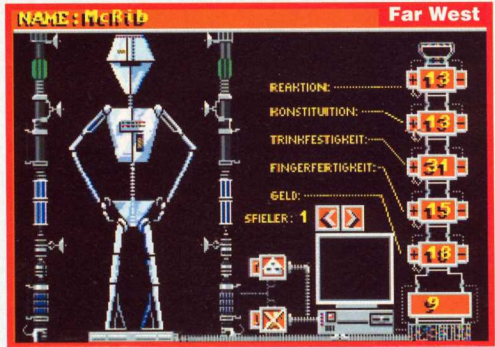
Die schlechte Nachricht einmal vorweg: Diese Spiele werden sich weigern, mit einem Amiga 600 oder 1200 zu funktionieren. Sie verlangen nach einem ganz normalen 500er - wenn möglich mit 1 MB und zweitem Laufwerk. Ich habe lange überlegt, ob ich die Spiele vorstellen soll, aber ich fand sie einfach zu schade, um sie der Vergessenheit anheim fallen zu lassen. Zudem versicherte mir Willi Hillenbrand das B\*E\*R\*L\*I\*N\* schon bald eine Diskette für den A1200 liefern kann, die eine Kickstart 1.3 emulieren wird. Womit dieser Test dann auch für die 1200er-User wieder interessant wird. Wenn das Programm zu haben ist, werde ich es natürlich testen und Euch darüber informieren.

### SPIELEKISTE Nr. 273a und Nr. 273b

#### "Quelle von Narroth"

Ihr mögt Spiele wie "Dungeon Master"? Ihr habt momentan kein Geld dafür? Dann ist dieses Game das Richtige für Euch. Ein klassisches Rollenspiel, das sich hinter seinen kommerziellen Vorbildern nicht verstecken braucht. Die Grafik ist gut, die Musik nicht schlecht und die Soundeffekte stimmungsvoll. Also fangen wir an, indem wir unsere Charaktere erst einmal "erschaffen". Dabei können wir aus einer begrenzten Auswahl von Punkten unseren Hauptdarstellern verschiedene Wertigkeiten von Stärke, Intelligenz, Geschick, Mut usw. verpassen. Natürlich sind der Name, die Rasse und der Beruf noch festzulegen. Das Ganze hat viermal zu geschehen. Dann können wir uns mit unserer "Party" auf den gefährlichen Weg machen. Die Benutzerführung ist sehr gut gestaltet. Positiv fällt auch eine Übersichtskarte auf, die unnötiges Herumirren verhindert. Der Aus-

schnitt des eigentlichen Geschehens ist zwar - für meinen Geschmack - etwas zu klein gewählt, aber ausreichend. Die Anwendung von Waffen und Zaubersprüchen ist gewöhnungsbe-



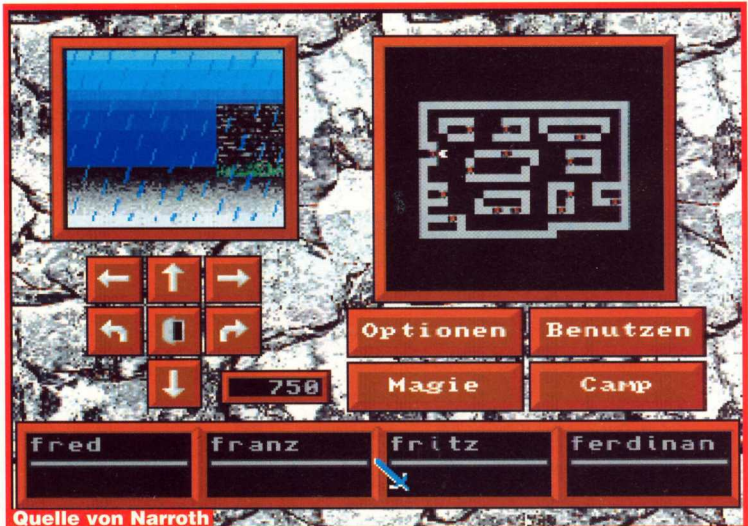
dürftig, geht aber - nach kurzer Eingewöhnung - recht ordentlich. Natürlich kann man den Spielstand jederzeit abspeichern. Zu Meckern habe ich eigentlich nichts gefunden. Rollenspieler und Leute die gerne knifflige Rätsel lösen, kommen hier voll auf ihre Kosten.

### SPIELEKISTE Nr.276a, b und c

#### "Far West"

Dieses Spiel erstreckt sich über drei Disketten. Festplattenbesitzer werden es auch zu würdigen wissen, daß eine Option zur Installation des Games auf selbiger vorhanden ist. Ein Service, den man selbst bei "Profi-Spielen" leider oft vergeblich sucht. Auch das oft benötigte Programmteile ins RAM verlagert werden können,

verdient ein gesondertes Lob. Den sehenswerten Vorspann erwähne ich nur nebenbei. Also legen wir erst einmal die Anzahl der Spieler fest. Zwischen einem und drei sind alle Kombinationen möglich (mir ist selber klar, daß dieser Satz etwas dümmlich ist, aber mir ist kein besserer eingefallen). Auch hier kann man seinem Helden (nennen wir ihn einmal McRib) eine bestimmte Anzahl an Punkten für Reaktion, Fingerfertigkeit, Trinkfestigkeit usw. geben. Man sollte sich genau überlegen, wie man die 99 Punkte verteilt. Danach befindest Du Dich um 1860 in New York. Du bist unbekannt - ein echter Niemand. So auffällig wie ein Ei in einem Hühnerstall. Allerdings hat ein Unbekannter auch keine Feinde - aber das nur nebenbei. Also machst Du Dich auf den Weg, um Dir einen Namen im wilden, wilden Westen



zu machen. Allerdings ist das keine leichte Übung! Zumal Du (zumindest im Spiel) erst 17 Jahre jung bist und Deinen 30. Geburtstag ganz gerne erleben möchtest. In einem wunderschön gezeichneten Western-Szenario, das etwas an die "Lucky Luke"-Comics erinnert, versucht Du Dein Bestes, um berühmt zu werden. Alle Möglichkeiten aufzuzählen führt hier zu weit. Ich kann Euch aber verraten, daß man es als Revolverheld gar nicht so leicht hat.

Ich kann das Spiel eigentlich jedem ans Herz legen. Da es so liebevoll gemacht wurde, kann ich mir nicht vorstellen, daß man es nicht mögen wird. Zumal sich der Preis bei drei PD-Disketten auch in Grenzen hält.

## SPIELEKISTE Nr. 282 a und b

### "Picture it"

Hier haben wir ein Game für Freunde des Puzzles, die aber eine besondere Herausforderung suchen. Ein ziemlich nichtssagenendes Muster mit Zahlen wird in verschiedene Einzelteile zerlegt, die anfangen sanft, aber schwer einschätzbar über den Bildschirm zu scrollen. Nun sollte man versuchen, mit dem Pointer ein Segment einzufangen und an die richtige Stelle zu plazieren. Daß dabei die Zeit drängt, macht es nicht gerade einfacher.

**Per Zug nach CHICAGO? Far West**





**VERKAUF:**

**PREIS 245\$**

 8

**Distanz (Meilen):** 737

**Reisedauer (Tage):** 12

**Reisekosten(\$):** 74

**KAUF:**

**PREIS 265\$**

 8

**GEWICHT: 12kg**

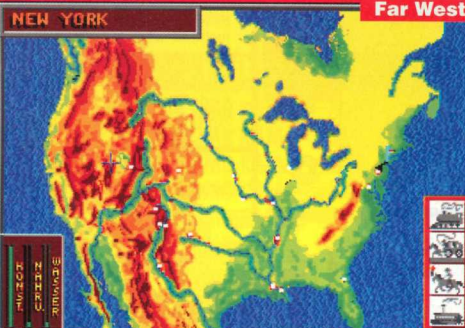
**Hinweis: Nahrung?!**

**CASH: 26\$**

**PREIS 694\$**

 8

**NEW YORK Far West**

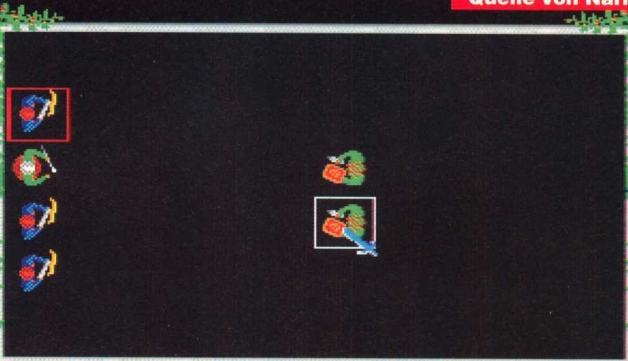


WILDER  
WEST

NEW  
YORK

**Für wenig Geld könnt Ihr vom Wilden Westen ins Fantasyreich nach Narroth fahren und habt dabei jede Menge Spielspaß.**

**Quelle von Narroth**



Bewegen

Angriff

Benutzen

Block

**Troll / 68 Schlagpunkte**

**LOW COST-PD-SOFTWARE  
AMIGA 500-4000**

**MEGAPACK  
100 !!**

**50-SPIELE:**  
Schach, Tetris, China Memory, Boogammon, Hollywood, 4-Gewinnt, Afrika Copper, Sub Attack, Downhill, Defender, Mission X, Star Wars, usw. aus allen Bereichen !!  
Baller - Jump & Run, usw.

**50 UTILITIES:**  
Textverarbeitung, Mathetest, Musik, Chemie, Geografie, Edkletternachuk, Vinskiler, Videoverwaltung, Biorythmus, Mailprogramm, Sternkarten u.v.m. !!

**100 Programme !! NUR:79,90**

**GAMEPACK  
50 !!**

50 Ausgesuchte Spiele z.B. Xenon-Demo, Pythagoras, Battle Ship, Asteroids, Luckey-Loozer, Glücksspiel, Risk, Billard, Zerg, Senso, Dornen-König u.v.m.

**50 PD-SPIELE !! NUR:59,90**

**102 PD SPIELE-BOX !!**  
Über 100 !! Spiele mit SUPERGRAFIK in einer Diskettenbox ! nur :  
Spiele aus allen Bereichen **199,90**

**AMIGA 600 - 1 MB 599,-**

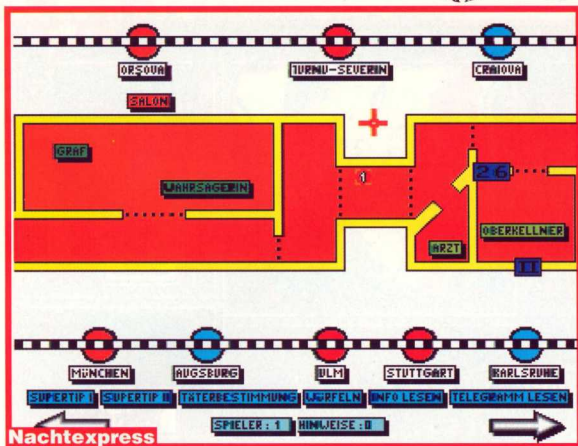
Wb 2.0 zum Anschluß an den Fernseher geeignet!  
**ANCHLÜßLICHE**

**INCL. 10 SPIELE !! SONDERPREIS !!!**

EXTERNES LAUWERK AS500/1200 (METALL) : 150,-  
INTERNES LAUWERK AS500/600/1200 : 150,-  
AMIGA MAUS (3 Microschalter) : 20,-  
42 MB CONNER-FESTPLATTE INTERN AS500 : 499,-  
20 MB CONNER-FESTPLATTE INTERN AS600/1200 : 549,-

Kataloge erfordern 1 frankiertes Rückumschlag mit 3,- in Briefmarken, Diskette mit Spiel + Visukiller

**M & S COMP-GURU X-SOFTWARE**  
Eckernzarten Z  
Es 1 2 Lübecke  
05741-297183

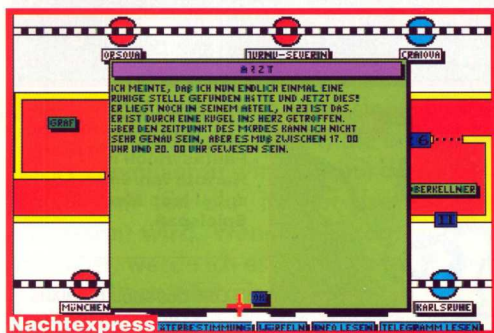


erste und zweite Klasse), und ein Waggon mit Salon, Küche, Restaurant und Bibliothek. Selbstverständlich wird bald eine Leiche entdeckt und Du sollst den Fall lösen. Du hast das schon einmal in einem Film gesehen? Sehr gut möglich.

Also durchsuchst Du nun den ganzen Zug nach Hinweisen und befragst jeden, der Dir unter die Augen kommt - und das sind nicht gerade wenige! Insgesamt wurden 30 wichtige Hinweise versteckt und es werden

sich acht Verdächtige herauskristallisieren. Warum auch immer scheiden die sieben Bediensteten als Täter aus, aber sie können doch wertvolle Tips liefern, auch wenn es anfangs nicht so scheint. Falls man (was sehr bald der Fall sein wird) auf einen Holzweg geraten ist, kann man einen der zwei Supertips in Anspruch nehmen. Allerdings

(RR)



den sich acht Verdächtige herauskristallisieren. Warum auch immer scheiden die sieben Bediensteten als Täter aus, aber sie können doch wertvolle Tips liefern, auch wenn es anfangs nicht so scheint. Falls man (was sehr bald der Fall sein wird) auf einen Holzweg geraten ist, kann man einen der zwei Supertips in Anspruch nehmen. Allerdings

**Muster von:**  
**B\*E\*R\*L\*I\*N PD**  
**Willi Hillenbrand**  
**Tel.: 0 30/33 33 54 25**

Das mag sich nun alles ganz einfach anhören, aber das Gegenteil ist der Fall. Man braucht schon ein recht gutes Reaktionsvermögen, um die herumschwindenden Teile an der richtigen Stelle zu erwischen. Zumal sie sich oft aufeinander schieben - was ein Mitdenken und Vorausplanen unumgänglich macht.

Hier haben wir wieder einmal ein sehr schönes Beispiel für die Rubrik "Lausige Grafik, aber ein prima Spiel"! Wehe man versucht es einmal ernsthaft. Saftige Flüche und graue Haare werden garantiert. Auch langfristig kann das Game gefallen, zumal man seine Highscores abspeichern kann und das Spiel auch vor mehreren Mitspielern nicht zurückerschreckt.

der leider auf vier Bildschirmen verteilt wurde, was dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch tut. Du bist hier ein berühmter Detektiv. In Paris steigst Du in den ebenso berühmten Orientexpress, der nach Istanbul fährt. Zwei Eisenbahnwagen stehen zur Verfügung. Ein Schlafwagen (unterteilt in



## SPIELEKISTE Nr. 287

### "Tatort: Nachtexpress"

Hier wurde wieder einmal ein Brettspiel "versoftet" - ein klassisches Detektivspiel. Das Vorbild hat einen recht großen Fallplan,



**Unter der Telefonnummer 09 11/43 67 47**

sind wir von Montag bis Freitag für Euch ansprechbar. Das Telefon ist zwischen 13 und 16 Uhr besetzt. Unser FAX - mit der Nummer 09 11-457279 - steht 24 Stunden täglich, sieben Tage pro Woche bereit.

10 551 Berlin  
Oldenburger Str. 44  
Ecke Waldenserstr. 7  
Tel.: 030/3962821  
12 207 Berlin  
Osadorfer Str. 13  
Tel.: 030/7126932  
10 245 Berlin  
Buschwegener Str. 23  
Tel.: 030/5892067  
10 439 Berlin  
Rodenberger Str. 6  
Tel.: 030/44910  
16 303 Schwedt/Oder  
Kingsstr. 8  
Tel.: 03332/31620  
22 083 Hamburg  
Beethovenstr. 57  
Tel.: 040/79246  
20 144 Hamburg  
Beim Schlämp 21  
Tel.: 040/458115  
24 116 Kiel  
Sternstr. 18  
Tel.: 0431/970046  
23 564 Lübeck  
Wakenitz Str. 7  
Tel.: 0451/794345  
26 131 Oldenburg  
Eckwechter Land Str. 47  
Tel.: 0441/501445  
39 112 Magdeburg  
Braunschweiger Str. 104  
Tel.: auf Anfrage  
38 440 Wolfsburg  
Eichelkamp 5  
Tel.: 05361/41818  
38 118 Braunschweig  
Hohwedder Str. 10  
Tel.: 0531/508231  
39 218 Schönebeck  
Alhornstr. 11  
Tel.: 0391/5615821  
38 300 Wolfenbüttel  
Heimstättenweg 23  
Tel.: 05331/61820  
37 085 Göttingen  
David-Hilbert-Str. 2  
Tel.: 0551/46563  
34 131 Kassel  
Lange Str. 81  
Tel.: 0561/39463  
40 477 Düsseldorf  
Gneisenoustr. 1  
Tel.: 0211/4910187  
41 460 Neuss  
Hamtorstr. 20  
Tel.: 02131/278967  
41 065 Mönchengladbach  
Neusser Str. 210  
Tel.: 02161/601556  
47 051 Duisburg  
Ulrichstr. 2-4  
Tel.: 0203/21084  
47 807 Krefeld  
Kölner Str. 485  
Tel.: 02151/300409  
46 535 Dinslaken  
Friedrich-Ebert-Str. 33  
Tel.: 02064/592634  
45 468 Mülheim  
Delle 47  
Tel.: 0208/390370  
48 147 Münster  
Ferdinand Str. 8  
Tel.: 0251/278515  
48 433 Rheine  
Auf dem Thie 8  
Tel.: 05971/2219  
49 074 Osnabrück  
Petersburger Wall 17  
Tel.: 0541/586809  
06 844 Dessau  
Kavalleriestr. 9  
Tel.: 0340/213109  
44 227 Dortmund  
Stockumer Str. 420  
Tel.: 0231/759786  
44 807 Bochum  
Homer Str. 383  
Tel.: 0234/531018  
33 615 Bielefeld  
Schloßholstr. 1  
Tel.: 0521/138033  
50 670 Köln  
Van-Verth-Str. 20-22  
Tel.: 0221/121806  
50 939 Köln  
Gottesweg 149  
Tel.: 0221/446499

**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 249,00

mit 4MB

nur 399,00/\*28,-- mtl.

## A1200 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 100,--**

**versandkostenfrei!**

**Bi-Turbo System 68020, 32-Bit ohne RAM**

169,--

**Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 1MB**

499,--/\*29,-- mtl.

**Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM m. 4MB**

699,--/\*31,-- mtl.

**Speichererweiterung auf 1MB mit Uhr**

49,--

**Speichererweiterung auf 2MB mit Uhr**

189,--

**Gravis Game Pad**

36,--

## Festplattenfestival für Amiga 500

**130MB OMB RAM**

699,--/\*31,-- mtl.

**130MB 2MB RAM**

849,--/\*33,-- mtl.

**130MB 4MB RAM**

999,--/\*34,-- mtl.

**130MB 6MB RAM**

1149,--/\*36,-- mtl.

**130MB 8MB RAM**

1299,--/\*37,-- mtl.

**210MB OMB RAM**

799,--/\*32,-- mtl.

**210MB 2MB RAM**

949,--/\*34,-- mtl.

**210MB 4MB RAM**

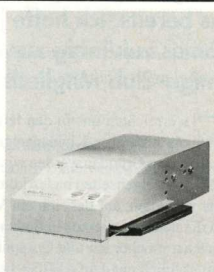
1099,--/\*35,-- mtl.

**210MB 6MB RAM**

1249,--/\*37,-- mtl.

**210MB 8MB RAM**

1399,--/\*38,-- mtl.



**Wenn auch Sie ein**

**SOFT & SOUND**

**Geschäft eröffnen**

**wollen,**

**rufen Sie uns an!**

**Telefon: 0211 / 63 30 06**

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

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

53 123 Bonn

Schieffelsweg 24

Tel.: 0228/625076

56 068 Koblenz

Markenbildchen Weg 24

Tel.: 0261/31848

54 290 Trier

Zuckerbergstr. 21

Tel.: 0651/40532

42 485 Wuppertal

Friedrich-Engels-Allee 296

Tel.: 0202/81118

59 755 Arnsberg-Heheim

Lange Wende 30

Tel.: 02932/1094

88 095 Hagen

Bergischer Ring 5

Tel.: 0234/531018

33 615 Bielefeld

Schloßholstr. 1

Tel.: 0521/138033

50 670 Köln

Van-Verth-Str. 20-22

Tel.: 0221/121806

50 939 Köln

Gottesweg 149

Tel.: 0221/446499

35 390 Gießen

Bahnhofstr. 6

Tel.: 0641/71967

35 576 Wetzlar

Altenberger Str.30

Tel.: 06441/88159

67 547 Worms

Luisenstr. 10

Tel.: 06241/88444

66 121 Saarbrücken

Mainzerstr.78

Tel.: 0681/638629

66 740 Saarlouis-

Fraulautern

Saarbrücker Str. 22

Tel.: 06831/88159

66 427 Homburg

Karlsbergstr. 16/7

Empfang La Baule Platz

Tel.: 06841/15142

66 386 St. Ingbert

Ludwig Str. 14

Tel.: 06894/382850

66 538 Neunkirchen

Bahnhofstr. 13

Tel.: 06821/26797

67 346 Speyer

Wormser Landstr.24

Tel.: 06232/49107

67 655 Kaiserslautern

Fabrikstr. 32

Tel.: 0631/67411

66 953 Pirmasens

Allerst. 3

Tel.: 06331/75150

68 159 Mannheim

Jungbusch Str. 3 /

Ecke Luisenring

Tel.: 0621/01203

70 435 Stuttgart-

Zuffenhausen

Straßburger Str. 45

Tel.: 0711/874087

04 177 Leipzig

Drüllindstr. 17

Tel.: 0341/4787781

76 153 Karlsruhe

Lessingstr. 5

Tel.: 0721/853360

79 106 Freiburg

Lehener Str. 24

Tel.: 0761/287112

79 540 Lürach

Kreuzstr. 104

Tel.: 07621/49690

91 054 Erlangen

Luftpolstr. 15

Tel.: 09131/26658

87 435 Kempten

Kronenstr. 33

Tel.: 0831/17762

09 130 Chemnitz

Uhländstr.20

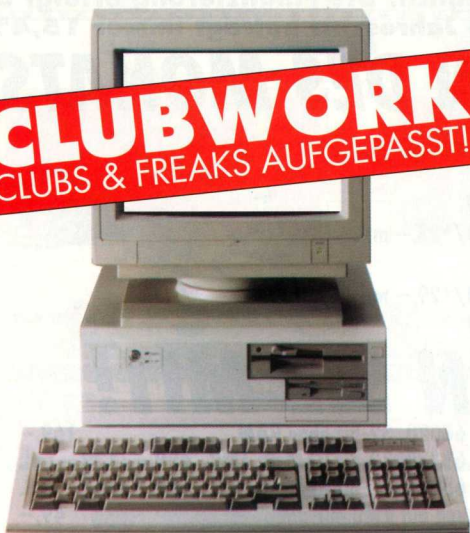
Tel.: 0371/424735

**SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, 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 Teamwork

**CLUBWORK**  
CLUBS & FREAKS AUFGEPASST!



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

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

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

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

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

**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 müßt nur eine Lobhudelei verfassen, um an das Spiel zu kommen, seid Ihr komplett falsch gewickelt. Wir werden denjenigen zum Gewinner des Spiels machen, der uns am konstruktivsten seine Meinung zur AMIGA Games vermittelt.

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

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

## AMIGA COMPUTER CLUB

Wer sich als blutjunger Anfänger in Sachen Amiga sieht, sollte sich einmal an den 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 Stieh  
Dieselerstr. 105-107  
47803 Krefeld

## AMIGA KREATIV CLUB

Der AKC-Klub liegt unter der gleichen Leitung wie der nach folgende 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 Nordbach 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 Hoechstädt hat sich ein sehr bescheidenes Ziel gesetzt. Sie wollen ihre 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 Hoechstädt a.d.Donau

### INPUT HUNTER CREW

Freaks aus den neuen Bundesländern sollen sich unbedingt an diese Crew halten, denn sie erstellen ein hervorragendes Fanzine, das wir auf diesen Seite kurz vorstellen.

- Mitglieder:** unbekannt  
**Clubbeitrag:** halbjährliche Clubkarte DM 2,50  
**Leistungen:** 40-seitiges Fanzine The Guru, für Mitarbeiter kostenlos, sonst DM 2,50, PD & Demo-Pool, Hard- & Softwarehilfe.

**Anschrift:** IHC  
 c/o Nico Hauke  
 Karl Liebknecht  
 06774 Pouch

### AMIGA PD CLUB

Wer in den neuen Bundesländern wohnt, findet in Vollmershain 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 Vollmershain

### APC & TCP & CCM

Durch Spiele wie 1990-93 Edition hat dieser Computerclub schon einen respektablen Bekanntheitsgrad erreicht und gilt als einer der größten Computerclubs.

- Mitglieder:** mehr als 100  
**Clubbeitrag:** kostenlose Mitgliedschaft, Rückporto beilegen!  
**Leistungen:** Händlerrabatte, PD-Pool, Verbraucherschutz, Amiga Fire Magazin

**Anschrift:** APC&TCP&CCM Computerclub  
 Dorfstraße 17  
 83236 Übersee

### 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

### HEADLONG

Interessant dürfte dieser Club für alle Leser aus der Schweiz sein. Die Headlong Clubdisk machte einen sehr professionellen Eindruck. Freaks in der Schweiz können nicht anders.

- Mitglieder:** 32  
**Clubbeitrag:** SFr. 5,-  
**Leistungen:** monatlich zwei Clubdisks mit Spielen & Previews, Softwaretausch u.a.

**Anschrift:** HEADLONG  
 Postfach 152  
 CH-4922 Bützberg

### COMPUTER CLUB DÖRNIGHEIM

Vor kurzem gründete Dirk Heinemann diesen Computerclub. Er hofft, daß sich aufgrund dieser Anzeige noch mehrere Mitglieder finden.

- Mitglieder:** 4  
**Clubbeitrag:** Aufnahmegebühr DM 4,-  
**Leistungen:** Urkunde, Mitgliedskarte, Visitenkarten, Plakat,

**Anschrift:** Computer Club,  
 c/o Dirk Heinemann  
 Siemensallee 38  
 63477 Maintal

# Vielen Dank!

Folgende Personen haben sich im Juni am Teamwork beteiligt:

**Sven Fischer**, Bovenden, **Björn Koch**, Aachen, **Michael Ramthun**, Delmenhorst, **Rene Jansen**, Erkelenz, **Mark Gal-laun**, Voitsberg (Österreich), **Wolf Blecher**, NDK Mondorf, **Achim Dörner**, unbekannt, **Volker Schlecht**, Fellbach, **Andreas Huber**, Clausen, **Gerd Lucht**, Wittenberg, **Florian Schulz**, Nürnberg, **Markus Ranzinger**, unbekannt, **Heiko Schulz**, Magdeburg, **Michal Disimalka**, Tschechische Repu-blik (Gewinner des Spiels!), **Udo Adam**, Berlin, **Christian Bruns**, Münster, **Niko Hauke**, Pouch, **Thorsten Petrick**, unbekannt, **Marko Sauer**, unbekannt, **Eschan (?)**, unbe-kannt, **Unser Leser Michael** (Euer Chef ist...), **Andreas Rindt**, Baden-Baden, **Marc Balzig**, Köln, **Wolf Michael Gerlach**, Göppingen, **Phillipp Kandal**, Tettmang, **Der starke Fan Andreas**, Neubrandenburg, **Gero Wenderholm**

# READER'S CORNER

Hoppla! Da scheint doch in Halle tatsächlich Konkurrenz für uns heranzuwachsen. Selten habe ich ein professioneller aufgemachtes **Fanzine** gesehen. Messeberichte, Tips & Tricks, Hardwaretests und Virenratschläge bietet das 40-seitige Magazin vom IHC-Club aus Halle. Respekt, meine Herren. Ich hoffe, daß Ihr mir auch in Zukunft Euer Magazin senden werdet!

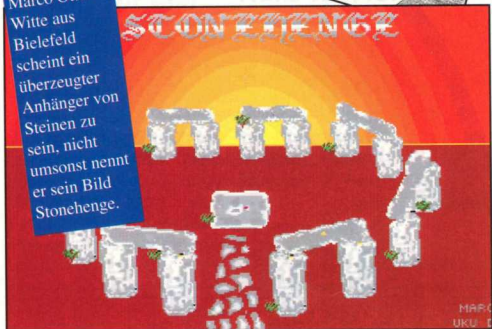


Vorhang auf für die ersten Einsendungen unserer Leser! Ich bin überwältigt von Euch! Es ist einfach toll, was Ihr so in Eurer Freizeit auf die Beine stellt. Wir stellen hier zukünftig die besten Einsendungen vor! Schließlich solltet Ihr in Eurem Magazin die Stars sein!

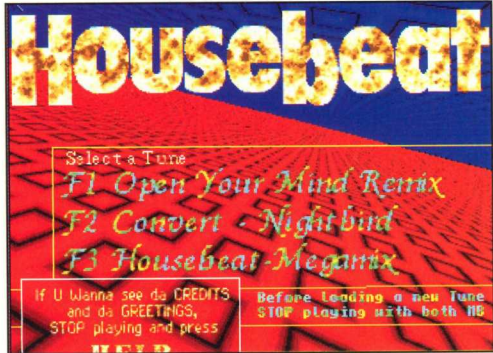
Das **Phantom** schickte uns diese schönen Grafiken. Wie ich dem Brief entnehmen konnte, würde eine Bilder-Rubrik der einzige Grund sein, wieso er sich manches Magazin kauft, den Rest findet er ziemlich bescheiden. Tja, hier wollen wir natürlich nicht nachstehen!



Marco Otto-Witte aus Bielefeld scheint ein überzeugter Anhänger von Steinen zu sein, nicht umsonst nennt er sein Bild Stonechenge.



The beat goes on! Wer auf der Suche nach einem wahrhaft genialen Musiker ist, der sollte sich an KPMC wenden. Sein Bereich geht von House bis zu Techno. Die Adresse: Th. Kibelka, Achener Str.232, 52499 Baesweiler.



**Und sonst?**  
MC Rindt can touch this! Ein wahres Musikalent scheint in MC Andreas Rindt aus Baden Baden zu stecken. Die acht Stücke hören sich durchweg hervorragend an. Wer seine Dienste braucht, der sollte die Nummer 07221-54971 wählen.

Die Adresse lautet:  
**Ortenaustr.15  
76532 Baden-Baden**

Ein nettes Spiel das stark an Shanghai erinnert, bekamen wir von Gerd Augustin zugeschickt. Wer dieses Spiel in seine PD-Box aufnehmen will, sollte sich an folgende Adresse wenden:

Gerd Augustin,  
Breslauerstr.17  
85053 Ingolstadt

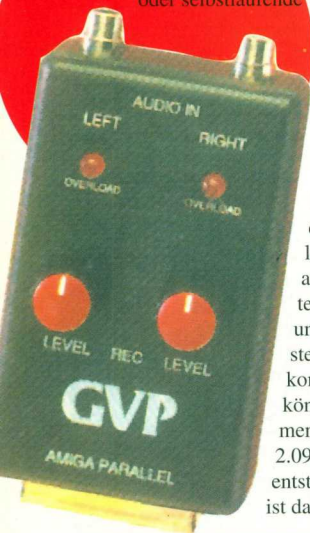
Sendet Eure Magazine, Grafiken, Musikstücke und Spiele bitte an folgende Adresse:  
**Computec Verlag  
Redaktion AMIGA Games  
Reader's Corner  
Isarstraße 32  
90451 Nürnberg**





# DSS- DIGITAL SOUND STUDIO

Egal ob man Musiker ist,  
ob man Multimedia-  
Anwendungen mit Sprache  
und Musik unterlegen  
oder selbstlaufende



# HARDWARE Corner.

**Nun ist es soweit! Von nun an werden wir regelmäßig auf mindestens zwei Seiten die Hardwarefreaks bedienen. Die Auswertung der Leserumfrage aus der letzten Ausgabe erfolgt erst in den nächsten Wochen, deshalb starten wir diesmal mit einem Rundumblick auf dem Hardwaresektor mit Produkten der Firma DTM Computersysteme. Manche Spiele werden dank Hardware zum absoluten Hochgenuß!**

Von Hans Ippisch

Demonstrationen ertönen oder seinem Amiga einfach nur das Hören beibringen will, mit dem DSS werden diese Wünsche erfüllt. Analoge Eingangssignale von Radio, Plattenspieler, CD-Player oder Video-Recorder werden vom DSS digital aufgezeichnet und können anschließend weiterbearbeitet werden. Diese Sequenzen können in Echtzeit weiterverarbeitet werden. Effekte wie Echo, Mischen, Resamplen, Rückwärtslaufen oder das Ausschneiden und Einfügen lassen genügend Freiraum für Kreativität. Mittels der DSS 4-Spur-Ablaufsteuerung kann man per Amiga oder einem über MIDI-Anschluß angestöpselten Keyboard komponieren, wobei bis zu 31 Klangmuster gleichzeitig verwaltet werden. Die Wellenformen können grafisch bearbeitet werden, womit Nebengeräusche oder das Knacken älterer Aufnahmen eliminiert werden können. Das komplett in Assembler geschriebene Programm ist DOS 2.09 kompatibel und multitaskingfähig. Außerdem werden auch 68020/30/40 unterstützt. Die entstandenen Werke können im IFF-, SONIX- oder RAW-Format gesichert werden. Kompatibel ist das Programm zu SoundTracker, Noise Tracker und Sound FX-Modulen.

## CINEMORPH

Nicht zuletzt durch Terminator II und dem Black & White Video von Michael Jackson wurde der Begriff Morphing zum absoluten Trendsetter. Raffinierte Überblendtechniken ermöglichen den fließenden Übergang von einem Objekt zum anderen. Die Verwandlung vom Frauenkopf in einen Männerkopf scheint somit kein Problem zu sein (siehe Foto). Dank Cinemorph könnt Ihr nun auch zu Hause mit dem Morphen loslegen. Es benutzt das Standard Amiga-User Interface, wobei die Ausgabe im Amiga-, DCTV-, HAM E -oder 24 Bit-Format möglich ist, womit beispielsweise die Videokarte GVP IV 24 unterstützt werden kann. Es lassen sich auch Animfiles erstellen, die mit Playern wie Elan-Performer, Movieplayer oder Showanim abgespielt werden können.



## A500HD+8 HARDDRIVESYSTEM

Hast Du Dich nach dem Erscheinen von Spielen wie Indiana Jones IV oder Kyrandia entschlossen, Deinen Amiga 500 mit einer Festplatte auszustatten? Ja? Dann haben wir hier vielleicht das Richtige für Dich. Die flotten Quantumplatten mit Kapazitäten von 52 bis 240 Megabytes machen das Spielen dieser Speicherfresser zur wahren Freude. Bis zu 280 Disketten lassen sich auf einer 240 MByte Festplatten ablegen. Per Spieleschalter läßt sich die Festplatte abschalten, während interne RAM-Erweiterungen den Ausbau auf 8 MByte zulassen. Ein eingebauter Lüfter sorgt für die optimale Kühlung, außerdem läßt sich im intergrierten Minislot eine PC286/16-AT Karte einstecken, was den Amiga zum vollwertigen PC macht.



## GVP A530 TURBODRIVE

Ein Amiga 500 soll schneller sein können als ein Amiga 3000? Nicht möglich, meinst Du! Falsch geraten. Dank der Turbokarte von GVP wird der A500 zum wahren Geschwindigkeitswunder. Die 68030 Karte arbeitet mit unglaublichen 40 MHz, womit das Raytracing zum Kinderspiel wird. Außerdem entwickeln sich dann Spiele wie Wing Commander zum wahren Vergnügen, denn was gibt es Schöneres, als wenn die Grafik ruckelfrei über den Bildschirm rauscht?



## A 2000 HC8+ HARDCARD-SYSTEM

Wer eine Harddisk für seinen Amiga 2000 sucht, sollte sich einmal die HC8+ von GVP näher ansehen, denn sie befindet sich sowohl preislich als auch qualitativ im oberen Drittel. Wer seine Zeit bislang damit verschwendete, einen SCSI+RAM Controller zu nutzen, findet in der GVP HC8+ eine interessante Alternative. Die A2000 HC8+ wartet mit dem neuesten und schnellsten SCSI Driver auf, nämlich Faaastrom 4.5 plus, außerdem wurde auch noch die Taktrate des Western Digitals SCSI-Controllers auf 14 MHz verdoppelt. Auf der Karte finden bis zu 8 MB FASTRAM und bis zu 240 MB HARDDISK-Speicher Platz. Außerdem muß man nicht einen Schacht für ein Diskdrive verschenken, denn es befindet sich ein 3,5 Zoll Laufwerk auf der Karte. Unterstützt wird jegliches SCSI-Device.



Informationen zu den vorgestellten Geräten erhält man bei:

**DTM Computer Systeme**  
 Dreierrenstein 6A  
 65 207 Wiesbaden-Auringen  
 Tel: 06127-4064

Commodore vs. Sega

# AMIGA CD 32

**Brandheiße Neuigkeiten können wir Euch auf dieser Seite präsentieren. In letzter Sekunde rief Commodore zu einer Präsentation in München, und fast alle kamen, die in der Amiga-Welt was zu sagen haben.**

Von Hans Ippisch



einen Kauf rechtfertigen. Das Design des CD<sup>32</sup> macht einen guten Eindruck, lediglich das Joypad, von Commodore eigentümlicherweise Steuerpult genannt, kann aufgrund glatter Plastikknöpfe und eines konturlosen Steuerkreuzes nicht so recht überzeugen. Sechs Knöpfe ermöglichen eine komplexe Steuerung. Die Hardware ist über alle Zweifel erhaben. Dank des 32-Bit Prozessors 68EC020, der mit 14

MHz getaktet ist, sind technisch herausragende Spiele möglich. Eine Demonstration im aktuellen Jurassic Park-Design konnte wirklich begeistern. Die gezeigten Spiele Pinball und Zool nutzen jedoch die CD-Technologie noch in keinsten Weise, vielmehr nutzen sie lediglich das AA-Chipset des Amiga 1200. Zum Start sind 17 Titel angekündigt, während bis Ende des Jahres weitere 33 Titel folgen sollen. Genau hier muß Commodore ansetzen. Nur wenn man ein Spiel hat, das wirklich die CD-Technik ausnutzt, sehe ich persönlich auch eine Chance für das Gerät. Ebenso muß eine Werbekampagne gestartet werden, die der von Sega ebenbürtig ist. Mit den altertümlichen, viel zu trockenen Anzeigen, die derzeit geschaltet werden, sehe ich keine Zukunft. Der Preis von DM 699,- läßt sich sehen. Zusammengefaßt komme ich zu folgendem Ergebnis: Die technischen Voraussetzungen sind hervorragend, nun müssen die Spiele und die Werbekampagne dieses Niveau erreichen. Nachdem Motto von Sega: The Better One Wins!

Erst zwei Tage zuvor, am 28.6.93, kündigte Commodore ein spektakuläres Ereignis an, daß die Amiga-Reihe in den Kampf gegen die Konsolen führen sollte. AMIGA Games war wieder einmal als einziges Spielmagazin vertreten. Karola Bode, die Pressesprecherin, schaffte es einmal mehr, die Fachwelt zu überraschen. Natürlich waren schon oft Gerüchte über eine Amiga-Konsole zu vernehmen, doch niemand wußte, wie so eine Konsole aussehen sollte, was sie zu leisten vermag und wie sie auf dem umkämpften Markt positioniert werden könnte. Commodore löste nun am 30.6.93 im Münchner Conti Hotel das Geheimnis.

Man präsentierte das AMIGA CD<sup>32</sup>, mit dem sich Commodore auf dem Konsolenmarkt etablieren will. Als Haupttrivale auf dem Markt wird das Mega CD von Sega angesehen, das Ende August erscheinen wird und für das schon eine ganze Menge exzellenter Spiele vorgestellt wurden, die

## S P E C S AMIGA CD 32

### HARDWARE:

CPU Motorola 68EC020, 32 Bit, 14 MHz,  
2 MB RAM, 1 MB System ROM, CD-ROM mit Top-Lader,  
doppelte Geschwindigkeit

### GRAFIK:

AA Chipset, 256.000 Farben (aus 16,8 Mio)  
Auflösung bis 800 x 600 Pixel  
zwei Grafik-Coprozessoren zur Grafikbeschleunigung

### SOUND:

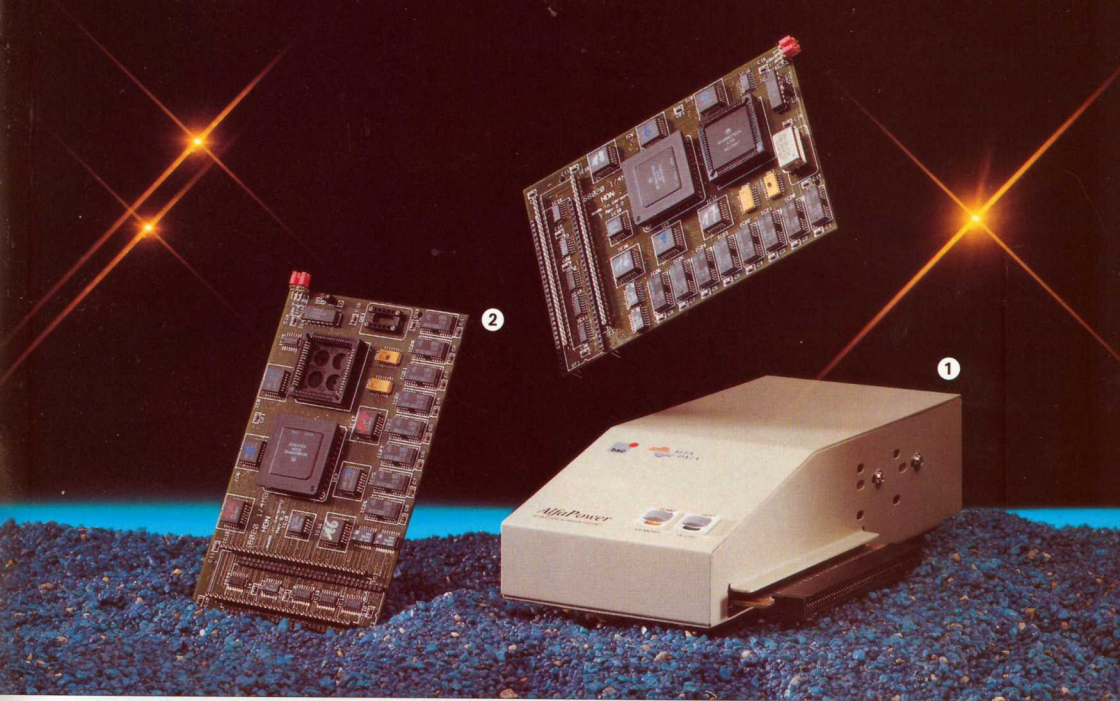
Vierkanal-Stereosound, vier 8-Bit-Digital/Analog Wandler  
16 Bit Audio CD-Stereo mit 44 KHz

### VERBINDUNG:

S-Video für Fernseher, PAL, NTSC SECAM Composite Video  
oder HF-Modulator, zwei Joypad-/Joystick-/Mausanschlüsse  
Aux-Anschluß für eine Tastatur, Datenhandschuh  
Erweiterungsanschluß CD<sup>32</sup>-Full Motion-Video modul

### PREIS:

unverbindliche Preisempfehlung: DM 699,-



# Die Sternstunde für Ihren Computer!

## Das CT-Verlag Leserservice-Angebot des Monats

### ❶ Festplatten Aktion:

105 MB 0 MB RAM	DM 699,-/31,- mtl.
105 MB 2 MB RAM	DM 849,-/33,- mtl.
105 MB 4 MB RAM	DM 999,-/34,- mtl.
105 MB 6 MB RAM	DM 1.149,-/36,- mtl.
105 MB 8 MB RAM	DM 1.299,-/37,- mtl.
210 MB 0 MB RAM	DM 799,-/32,- mtl.
210 MB 2 MB RAM	DM 999,-/34,- mtl.
210 MB 4 MB RAM	DM 1.099,-/35,- mtl.
210 MB 6 MB RAM	DM 1.249,-/37,- mtl.
210 MB 8 MB RAM	DM 1.399,-/38,- mtl.

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

### ❷ Turbokarten Aktion

68020 Turbokarte	
1MB 32 Bit Fastram	DM 299,-
68020 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	DM 499,-/29,- mtl.
68030 Turbokarte	
1 Mb 32 Bit Fastram	DM 499,-/29,- mtl.
68030 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	DM 699,-/31,- mtl.

Alle Karten sind sofort anschließbar.

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

## Der Hawkeye-Schöpfer kehrt zurück!

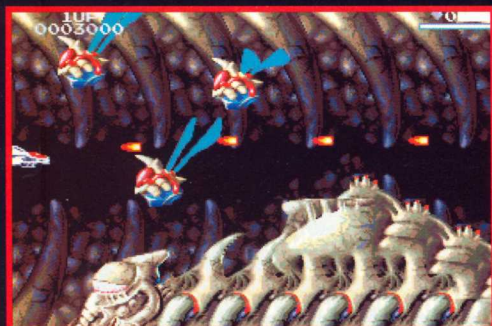


Lange Zeit war es ruhig um Mario van Zeist, der mit den Boys without Brains vor etlichen Jahren einen absoluten Megahit ablieferte. Hawkeye hieß der C64-Hit damals, worauf noch Flimbo's Quest folgte. Nun kehrt er mit einem neuen Action-Programm zurück, und wir haben einmal probegespielt.

Nenne doch einmal ein paar nette, horizontal scrollende Shoot'Em Ups. Project X, R-Type, Apidya? Richtig. Und nun darfst Du gleich ein weiteres Programm in diese Klassikerreihe hinzufügen. Es heißt Disposable Hero und dürfte wohl noch im Sommer erscheinen. Mittlerweile nennt sich das Team von Mario Euphoria Software. Programmiert hat es Lauren van der Donk, und er ist ganz begeistert von seinem Spiel. Sicherlich kann man mit diesem Spielprinzip keine schlafenden Hunde mehr

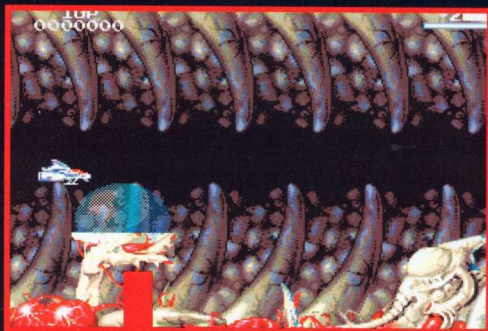
wecken, jedoch läßt uns der erste Eindruck doch erschütternd erschauern. Glücklicherweise nicht, weil das Scrolling ruckelt oder der Sound nervt, sondern weil die Grafiken derart hervorragend im Grusel-Stil gezeichnet wurden, daß sie sogar Hans Rudi Giger zur Ehre gereichen würden.

Man will jedoch nicht nur in dem grafischen Bereich neue Maßstäbe aufstellen, sondern sorgt mit innovativem Gameplay für eine weitere Qualitätssteigerung. Wer denkt, man könnte in diesem Genre keine neuen Maßstäbe aufstellen, muß sich auf einen neuen Hit gefaßt machen, der oben genannte Spiele in den Schatten stellen wird. Ein strategisches Element gab es bislang in dieser Form in noch keinem Shoot'Em Up zu bewundern. Von Zeit zu Zeit wird man in den großen Levels auf einen Hangar treffen, wo man seine Waffenausstattung verändern kann. Jeder der Gegner kann mit einer speziellen Waffe besser erledigt werden als mit einer anderen. Das Raumschiff läßt sich mit unterschiedlichen Kombinationen an Waffen ausstatten. Bodenraketen kombiniert mit gewöhnlichem Laser sorgen für ausreichenden Schutz vor hinterhältigen Bodenstationen. Wenig kann man übr-



Mutierte Fliegen haben sich als besonders lästig gezeigt.

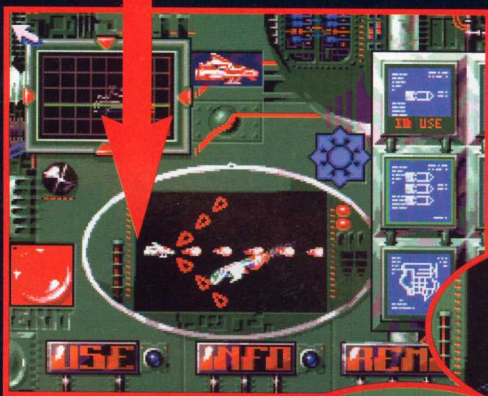
In den schönsten Formationen kommen Gegner angefliegen.



Fliegt man in die Kuppel, kommt man in das Waffenmenü.



Hier gilt es, den richtigen Zeitpunkt für eine Durchquerung abzuwarten.

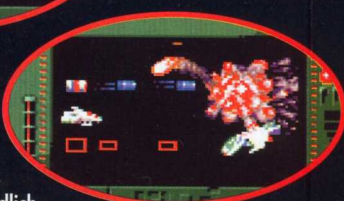
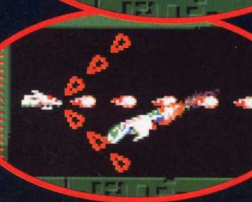


perfekt aufeinander abgestimmt. Daß die technische Seite des Programms nur perfekt sein kann, ist eigentlich logisch. Blitzsauberes Scrolling, ruckelfreie Animation und Dutzende von herumfliegenden Sprites machen den Bildschirm zur wahren Leinwand

die weiteren Levels mit genau dieser Sorgfalt designt werden, denn dann steht einem AMIGA Games Award nichts mehr im Wege.

Hoffentlich können wir das auch noch wie versprochen in den nächsten Wochen erleben, denn eigentlich war ein Review dieses Spiels schon für diese Ausgabe geplant. Außerdem fiel mir auf, daß meine Holländisch-Kenntnisse, kaum zu einer einzigen Bestellung in einem Wirtshaus reichen. Erst nach diversen Versuchen schaffte ich es, Lauren van der Donk an das andere Ende

gens gegen ab und zu heranrutschende Zähne tun. Hier hilft nur das altbekannte Auswendiglernen der Levels, wie man es bei den meisten Shoot'Em Up-Klassikern gewohnt ist. So weit, so gut. Shoot'Em Up-Anfänger werden wahrscheinlich schon Probleme haben, den ersten Endgegner zu sehen, doch man sollte es auf alle Fälle immer und immer wieder versuchen, denn was hier manchmal den Bildschirm unsicher macht, ist wirklich bemerkenswert. Gegner in allerlei Größen und den unterschiedlichsten Ekel-Stufen jagen dem Spieler Angst ein, insbesondere, wenn man in einem abgedunkelten Raum spielt, wie ich es bei Actionspielen eigentlich am liebsten tue. Daß sie auch beim Soundtrack keine Mühen und Bytes gescheut haben, versteht



Fünf verschiedene Waffensysteme der unterschiedlichsten Varianten stehen zur Verfügung.

**Disposable Hero könnte sich zum absoluten Megastar unter den Shoot'Em Ups entwickeln.**

sich fast von selbst. Die Soundtracks fallen am ehesten noch unter das Trance-Genre. Wummern-de Bässe, klirrende Melodien und furchteinflößende Effekte fordern den Adrenalin-Ausstoß bis ans Äußerste. Grafik und Sound sind atmosphärisch

eines Action-Streifens. Was wir bislang spielen konnten, macht einen ausgesprochen durchdachten Eindruck. Die Hangars wurden genau an der richtigen Stelle platziert, und die Gegner stören genau zum richtigen Zeitpunkt. Unfaire Situationen treten überhaupt nicht auf, alleine das Geschick und nicht das Glück des Spielers entscheidet über seinen Erfolg! Genauso, wie ich es liebe. Ich möchte nur hoffen, daß auch

der Leitung zu bekommen. Oh, das hat ja eigentlich nichts mehr mit dem Spiel zu tun. Dann will ich den letzten Absatz unter der Rubrik 'Das Leben eines Leit. Red.' eingeordnet wissen. Lest dazu am besten auch die Inside News auf den Seiten 10 und 11. Sollte die Amiga-Version einigermaßen erfolgreich sein, dürfen wir sogar mit Konsolenversionen rechnen. Ich glaube, dies ist unter der Rubrik 'Wenn ich einmal eine Million auf der Straße finde' einzuordnen. Hepp! Das war's.

(hi)

Euphoria ■ Ab Juli ■ Preis noch unbekannt

# MICROPRO

Raus aus den Pullis und rein in die Badehose!  
 Passend zur Ferienzeit haben wir einen  
 Wettbewerb voller Überraschungen für Euch  
 in Zusammenarbeit mit MicroProse, dem  
 Simulationsexperten, organisiert. Übrigens,  
 Ihr findet in jeder Verpackung von jedem  
 MicroProse-Spiel, das ihr derzeit käuflich  
 erwerbt, die Teilnahmekarte für eine Mega-  
 Competition! Wir wollten natürlich dem  
 nicht nachstehen und präsentieren etwas  
 bescheidenere, jedoch nichtsdestoweniger  
 begehrenswerte Preise!

- 1. Preis:**  
 Ein glanzvoller Amiga 1200!  
 Das Prunkstück der Amiga-Reihe!
- 2. + 3. Preis:**  
 Formula 1 Grand Prix +  
 Gunship 2000 + B 17
- 4. + 5. Preis:**  
 Ein Jahresabo der AMIGA Games
- 6. - 10. Preis:**  
 Megaschicke Sonnenbrillen
- 11. - 25. Preis:**  
 "She's fresh"-Packs



SE

+

**AMIGA Games** Discs & Mag

Eine Belohnung setzt natürlich etwas Arbeit voraus. Welche MicroProse-Spiele bieten die Teilnahme an der Summer Surprise-Aktion? Ein kleiner Tip: Huscht doch einfach in den nächsten Softwareshop und prüft die aktuellen Spiele auf Aufkleber! Nennt mindestens vier der Spiele, notiert diese auf einer Postkarte und schickt sie bis spätestens 17. August 1993 an folgende Adresse:

Comptec Verlag  
 Redaktion AMIGA Games  
 Kennwort: Badchose  
 Isarstraße 32  
 90451 Nürnberg



Habt Ihr den Schock schon vergessen? Dies war doch eine prächtige Ausgabe, oder nicht! Noch besser geht es in der nächsten Ausgabe weiter, für die wir sogar unseren Urlaub sausen lassen!



CHC FREIBURG - MANNHEIMER ERC  
TODD ZUSCHUECK 2. PERIODE

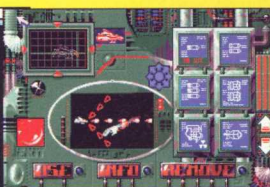
Freunde von Spielen wie Patrizier oder Eishockey Manager sollten keinesfalls die nächste Ausgabe verpassen. Wir stellen in einem vierseitigem Special die besten Spiele aus diesem Genre vor. Von Bundesliga Manager über Subtrade bis zu 1869. Wir küren die echten Klassiker!



## WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



## DISPOSABLE HERO



Das Preview in dieser Ausgabe dürfte Euch schon nervös zucken lassen. Steht uns mit dem neuen Spiel der Hawkeye-Schöpfer ein weiterer Ballermeilenstein ins Haus oder erwartet uns eine rezeptfreie Schlaftablette? Auflösung demnächst!

## LIVE AUS DER ENTWICKLUNG



Wer sich wirklich für einen Spielekenner hält, wird wohl kaum die nächste Ausgabe abwarten können. Wird der Grafgoldprogrammierer einen Grafiker bekommen, laufen die Aliens nun flotter? Die Fortsetzungen der Grafgold & Team 17-Tagebücher in der Nummer 9

## THE LOST VIKINGS

Pünktlich einen Tag nach Redaktionsschluß trudelte endlich die fertige Version von dem knuddeligen Jump & Run-Spiel The Lost Vikings ein. Der erste Eindruck ist sehr gut, mehr Infos folgen in der nächsten Ausgabe.



Wer weiterhin eine monatliche Coverdisk wünscht, sollte abonnieren, denn da bleibt alles beim alten! Unter uns gesagt! Ansonsten gibt es die nächste Ausgabe wieder für DM 5,90 ab

dem **18.8.93**

*On final approach to  
the United States*

# A320<sup>®</sup>

## AIRBUS<sup>®</sup>



Edition  
USA



entwickelt in Zusammenarbeit mit

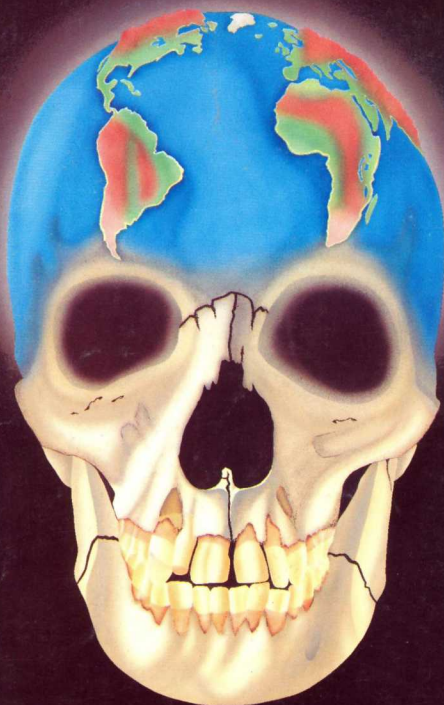


**Lufthansa** und Deutsche Aerospace Airbus

Benutzen Sie unsere neue HOTLINE-Nummer täglich von 11-18 Uhr Telefon 05241 / 98 60 20

© Airbus Industrie 1992

# 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!**



Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab August 1993!  
MAX DESIGN, Salzburger Straße 106, A-8970 Schladming, Tel. 0043-3687-24147