

AMIGA *Games* Discs & Mag

9/93

DM 5,90

DAS AMIGA SPIELMAGAZIN



The Lost Vikings

Die Wikinger von Interplay

Money!

Die besten Wirtschaftssimulationen

Demo
Disks

10 Disks zum Bestellen

Games
Guide

10 Seiten Tips & Tricks

JETZT ABHEBEN! DER NEUE AIRBUS A 320

BLOOMER

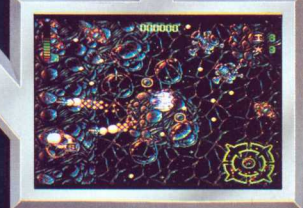
- 12 unterschiedliche Ebenen
- Hunderte intelligente Hybriden
- Multidirektionales Scrolling
- Voll animierte Hintergründe
- 800 KB Hardcore Techno Trance-Musik
- 200 KB Soundeffekte
- Parallax-Scrolling
- 3 MB Grafiken
- Mehr als 400 Bildschirme Spielfläche
- Alien-Steuerung nach dem neusten Stand der Technik

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
865: 06195-930 222



Verfügbar für Commodore Amiga (1 MB erforderlich)

Bildschirmfotos von der Amiga Version



CORE
DESIGN LIMITED

Spiele von BOMICO sind überall dort erhältlich, wo es Spieleshops zu kaufen gibt.



SUMMERTIME

Die Straßen sind wie leer-gefegt, die Swimming-pools ähneln Sardinen-dosen und die Eiscafes machen an einem Tag mehr Umsatz als sonst in einem ganzen Monat. Nur in der Isarstraße in Nürn-berg steht ein großes Gebäude, wo fast zwanzig Leute eifrig werkeln. Sie werkeln in abgedunkelten Büros, die jedoch dennoch die klimatischen Bedin-gungen einer Sauna bie-ten. Lange Rede, kurzer Sinn: Ihr haltet die Som-merausgabe der AMIGA Games in den Händen, die unter schwierigsten Bedingungen entstanden ist, jedoch dennoch die gewohnte Qualität bietet. Daß nicht nur bei uns gearbeitet wurde während der heißen Som-merzeit, bestätigen die Entwicklungstagebücher von Team 17 und Graft-gold. Die Resonanz auf die beiden neuen Tagebücher war übrigens unglaublich positiv, weshalb wir uns entschlossen haben, auch beide weiterzuführen. Es ist natürlich äußerst inter-essant zu verfolgen, wie ein Computerspiel ent-steht, deshalb solltet Ihr auch keine Folge verpas-sen. Ebenso begeistert dürftet Ihr von zwei weiteren Neuerungen sein, die wir aufgrund vieler Nachfra-gen gemacht haben. Zum einen haben wir nun end-lich den Games Guide-Teil deutlich aufgestockt, er jetzt ansehnliche zehn

Seiten umfaßt. Außerdem gab ich mir einen Ruck und spendierte dem fle-henden Rainer Rosshirt eine weitere Seite für seine Mailbox. Die Reader's Corner wurden ebenfalls um eine Seite erweitert, womit wir nun insgesamt vier Seiten für Clubs, Freaks und Fans eingerichtet haben. Das Heft so zu erweitern, bereitet mir keine großen Probleme, jedoch hatte ich die schlimmsten Befürch-tungen, was den Umfang des Review-Teils in dieser Ausgabe betrifft. Diese haben sich jedoch glückli-cherweise als nicht berechtigt erwiesen. Drei-zehn Spiele trudelten in unseren heißen Büros ein und wurden schließlich auch ausgiebig getestet. Besonders beeindruckend war *The Lost Vikings*, das sich mit einem ungläubi-chen Vorsprung den Titel 'Spiel des Monats' sichern konnte. Mit weitem Abstand folgt dann erst einmal Hannibal von Star-byte, das uns in die Geschichte des Alten Roms einführt.

Das wichtigste Thema in diesem Monat war jedoch sicherlich der Füllstand des verlageigenen Getränkeautomaten, der sich schneller entleerte als der Getränkemann die Flas-chen einsortieren konnte. Zu allem Überfluß streikte der Automat natürlich am heißesten Tag des Jahres, schluckte Geld und spuckte nichts. Ich hoffe, daß Ihr mit weniger kapitalen Problemen zu kämpfen hattet während dieser Zeit und diese Ausgabe richtig einzuschätzen wißt.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Euch

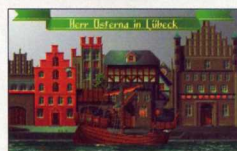
Hans Ippisch

Hans Ippisch
 Leitender Redakteur

The Lost Vikings stapfen durch ein futuristisches Alien-Raumschiff und kämpfen sich mit List und Tücke bis zum Titel 'Spiel des Monats' durch. Folgt im großen Testbericht.



Der **Airbus A 320** wurde zu einem der meistverkauften Programme aller Zeiten. Nun schickt Thalion die America Edition auf die Startbahn und wir beobachteten die Bruchlandung.



Die besten **Wirt-schaftsimulationen** haben wir für Euch aus dem Kapitalis-ten-Teich gefischt und auf vier Seiten ausführlich vorge-stellt. Für angehende Betriebswirte!

Jan Jöckel ist gerade auf dem besten Wege, zum bekann-ten Programmierer Deutsch-lands zu wer- den. Zum einen werkelt er an **Mr. Nutz** für Ocean und zum anderen ist er in den PopTops zu Gast.



Impressum

Verlag:

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

Anschrift der Redaktion:

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

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur:

Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:

Hans Ippisch (hi)
 (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
 und Anzeigenteil)

Textkorrektur:

Herbert Aichinger (ha)

Werbung:

Stefanie Geltenpoth

Redaktion Deutschland:

Bildredaktion und Games Guide:
 Michael Erlwein (me), Oliver Menne (om),
 Leserbriefe, PD: Rainer Rosshirt (rr)

Internationale News:

Timothy Wilkins (tw)

Layout:

Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim,
 Dieter Steinhauer, Sylvia Stenglein,
 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 Szameilat (ts)
 Tel: 09 11/6 42 62 63
 Tel: 01 71/6 21 31 46
 Fax: 09 11/6 42 63 34
 VECTOR Medienmarketing GmbH
 Falkstraße 45-47
 47058 Duisburg
 Telefon 02 03/3 05 11 11
 Fax 02 03/3 05 11 34

Druck:

Cooper Clegg Ltd
 Tewkesbury, U. K.

Abonnement:

AMIGA Games kostet im Abonnement 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 CTW für die
 freundliche Unterstützung.

AMIGA GAMES **Inhalt.**

AUSGABE 9/93

RUBRIKEN

Infotorial	3
Inserentenverzeichnis	60
Impressum	4
Helpline	60
Teamwork	88
Vorschau 10/93	98

NEWS

Mixed News	8
-------------------	----------

DEMO SERVICE

Demoersionen zum Bestellen	6
-----------------------------------	----------

CHARTS

AMIGA Games-Charts	82
media control-Charts	41

LESERBRIEFE

Uncle Rossis Mailbox	54
-----------------------------	-----------

PD & SHAREWARE

Spiele & Utilities	84
-------------------------------	-----------

POP TOPS

Jan Jöckel zu Gast	78
---------------------------	-----------

IN PROGRESS

Alien Breed 2-Diary	76
Grafigold-Diary	72
Simulmondo	80

SPECIAL

Die besten Wi-Sims	68
---------------------------	-----------

GAMES GUIDE

Cheats, Tips & Tricks	44
----------------------------------	-----------

SPIEL DES MONATS

The Lost Vikings	14
-------------------------	-----------

REVIEW

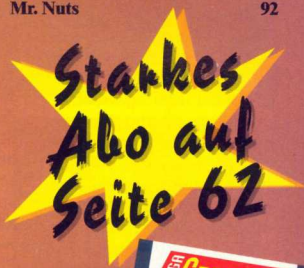
1990-93'er Edition	32
Airbus America	20
Ballistic Diplomacy	34
Brain Challenge	36
Global Gladiators	18
Hannibal	24
Super Cauldron	30
Super Sport Challenge	30
Tautrix	29

BUDGET & FREEWARE

BiFi	65
Campaign Szenario Disk	66
Karamalz Cup	29
Victor Loomes	64

PREVIEWS

Cyber Race	94
Mr. Nuts	92



Cover-
 disk
 Help-
 line
 für
 Abonnenten
 auf Seite 60





The Lost Vikings

Interplay schaffte es tatsächlich, ein geniales Amiga-Spiel auf die Disketten zu quetschen. Die verlorenen Wikinger wurden nicht zu Unrecht die Stars des Monats!

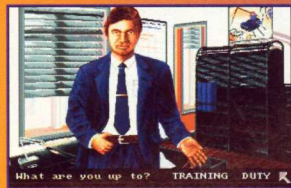
14



Global Gladiators

Die Fast Food-Giganten von McDonald's haben zusammen mit dem Software-Riesen Virgin bereits das zweite Computerspiel entwickelt. Wir testen es!

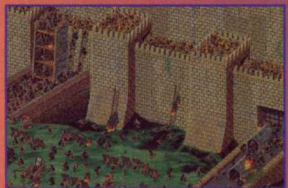
18



Airbus America

Die Europa-Edition von Airbus entwickelte sich mit über einhunderttausend verkauften Einheiten zum Monstertitel - Was wird nun aus Teil 2?

20



Hannibal

Genug von den realistischen Simulationen mit futuristischen Waffen und räuberischen Gegnern? Ja? Dann dürfte Hannibal das Richtige für Euch sein!

24



Money! Money!

Wir haben für Euch die besten Wirtschaftssimulationen ausgegraben und noch einmal getestet. Für angehende Finanzjongleure also genau das richtige Special.

68



Graftgold Diary

Ganz frisch aus England ist der zweite Teil des Entwicklungstagebuchs vom neuesten Graftgoldspiel eingetroffen. Dramatische Änderungen im Spieldesign stehen an!

72

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 Demoverisionen der aktuellen Hits und alter Klassiker laben.

- | | | | |
|----|---|---|--|
| 1. |  | <p>Eishockey Manager</p> <p>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.</p> | <p>Unsere Wertung:
 84%</p> |
| 2. |  | <p>Ho! Joe!</p> <p>von Blue Byte/Hudson Soft wird wohl erst im August veröffentlicht. Ihr könnt jedoch jetzt schon einmal ein Probespielchen wagen. Wählt Nummer 2!</p> | <p>Unsere Wertung:
 72%</p> |
| 3. |  | <p>Lemmings 2</p> <p>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.</p> | <p>Unsere Wertung:
 93%</p> |
| 4. |  | <p>Sink or Swim</p> <p>Habt Ihr Interesse an einer Drei-Level-Demo von Zeppelins erstem Vollpreisspiel? Dann schlagt einfach bei dieser Nummer zu! Sink Or Swim ist toll!</p> | <p>Unsere Wertung:
 70%</p> |
| 5. |  | <p>Gunship 2000</p> <p>Erst in diesen Tagen erschien der Vorzeige-Helikopter von MicroProse! Nun ist es Zeit, sich noch einmal näher mit dem Flugsimulations-Hit zu befassen.</p> | <p>Unsere Wertung:
 81%</p> |
| 6. |  | <p>Bill's Tomato Game</p> <p>Bill's Tomato Game konnte leider nie den rechten Durchbruch in die Charts-Listen schaffen. Überzeugt Euch davon, daß Ihr einen Megahit verpassen würdet.</p> | <p>Unsere Wertung:
 83%</p> |

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.



Karamalz Cup

Ihr habt keine Lust auf kleine Demos, die Ihr schon nach dreißig Minuten in- und auswendig kennt? Dann haben wir hier für Euch einen besonderen Leckerbissen. Ein komplettes Eishockey-Spiel auf einer Disk!

Unsere Wertung:

61%

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 besicherten.

Unsere Wertung:

78%

10.



Bi-Fi Snackzone

Ein nettes Action-Adventure, das Euch zumindest einige Tage beschäftigen dürfte, ist die Bi-Fi-Snackzone von Art Department. Ein komplettes Spiel für DM 3, wo gibt's das schon?

Unsere Wertung:

62%



Hotline

für
 Bestellungen
 und
 Reklamationen
 Telefon:

0911 - 30 15 00

AMIGA GAMES
Demoservice.

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. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

- | | |
|---|---|
| 1. <input type="checkbox"/> Eishockey Manager | 6. <input type="checkbox"/> Bill's Tomato Game |
| 2. <input type="checkbox"/> Yet Joel | 7. <input type="checkbox"/> Traps 'n' Treasures |
| 3. <input type="checkbox"/> Lemmings 2 | 8. <input type="checkbox"/> Karamalz Cup |
| 4. <input type="checkbox"/> Slink Or Swim | 9. <input type="checkbox"/> Flashback |
| 5. <input type="checkbox"/> Gunship 2000 | 10. <input type="checkbox"/> Bi-Fi Snackzone |

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.....**

● Pünktlich zum Start von Jurassic Park am 2. September wird von Ocean Software das passende Spiel veröffentlicht. Womöglich dürfen in der nächsten AMIGA Games schon die Saurier losstapfen.

● Vom 5. bis 7. September wird im Business Design Centre in London wieder die European Computer Trading Show stattfinden. Wir packen unsere Sachen und düsen los, immer auf der Suche nach Amiga Games.

● Turrigan 3 wird nun definitiv ab 11. Oktober ausgeliefert werden. Wir erhalten die Testversion wohl noch so rechtzeitig, daß wir Euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test präsentieren können.

● Zum ersten Mal haben wir nun ein Spiel erhalten, das speziell für den Amiga 1200 entwickelt wurde. Es handelt sich dabei um Sim Life von Maxis. Ob das AA-Chipset wohl ausgenutzt wird?

● Es wird wohl auch in Zukunft alle Lucas Arts-Spiele für den Amiga geben. U.S Gold verhandelt gerade mit dem Geschäftsführer über eventuelle Lizenzen. Hoffentlich stimmt dann auch die Qualität!?!

MIXED News.

Es ist schnell! Es ist furios! Und es ist so hart! Das kann nur Mortal Kombat sein. So kündigt Virgin den neuesten Beat'em Up-Knaller an, der im November erscheinen soll. Dieses Spiel sorgte bereits in den Spielhallen für Furore, denn selten waren die Figuren realistischer dargestellt worden. Jeder Charakter hat zwei Dutzend verschiedener Bewegungen in seinem Motorik-Repertoire. Damit das auch besonders schön aussieht, hat man Schauspieler, die einschlägige Kampferfahrung besitzen, gefilmt. Auf der Arcade-Maschine sieht dies natürlich sehr eindrucksvoll aus, für den Amiga muß man diese Vorlagen nun natürlich noch ein wenig abspecken. Goro, der vierarmige Fettkloß, konnte natürlich nicht real gefilmt werden, vielmehr wurde hier ein zwölf Inch großes Modell gemacht, das Bild für Bild geändert und fotografiert wurde. Mit der Umsetzung wurden die konversionserfahrenen Programmierer von Probe Software beauftragt. Damit der Automat anständig übertragen wird, verwenden die Programmierer spezielle Routinen zum Übertragen der Originaldaten.



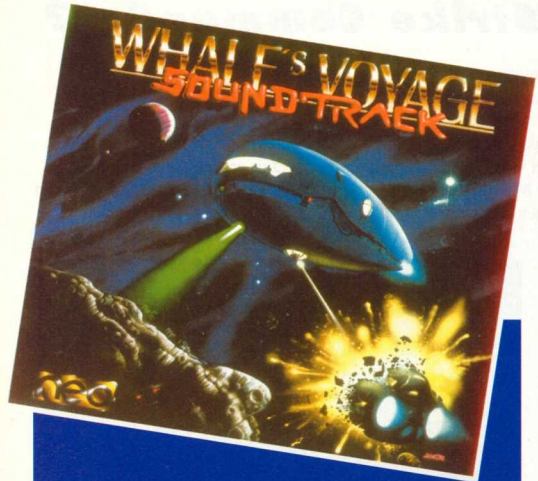
MORTAL KOMBAT

- 1 A SOFT -

Dieter Hühnel Langener 9
38295 (4933) Blomberg
Tel. 05235 / 7192 Fax. 05235 / 2794

Jede 1 A SOFT DISK 4,00 DM

Fordern Sie unser Info-
Bestellannahme-Rund um die Uhr
Katalogsketten 5,00 DM incl. Spiel und Viruskiller
Versand per NN 8,00 DM Vorkasse 3,00 DM



- | | | | |
|--|--|--|--|
| 01 WZY'S QUEST
gutes Spiel (1 MB) | 16 DATENBANK
denk verwirren | 44 CHINA CHALLENGE II
denk klassik | 73 ZEIG
sehr gutes Rollenspiel |
| 02 TEXT
text verknüpfen | 18 HAUSHALTSTBUCH
verwalten können | 45 MISSILE COMMAND
denk klassik | 74 DRAGON CAVE
sehr schön (14 1 MB) |
| 03 SYS
Spiel mit 50 Leveln | 19 RISK
Strategie | 47 C&E EMULATOR
simuliert den C&E | 75 WERNER
simuliert den C&E |
| 04 DISK SORT II
disketten verwirren | 20 GALACTIC WORM
Strategie | 49 BUNDESLIGA
Fußballspiel | 77 TUMBLER STREET
sehr schön Spiel (1 MB) |
| 05 VIDEOARTIST
Anleitung für Video | 21 MECHFIGHT
Kampf der Roboter | 50 MOONBASE
Weltraum Spiel | 81 SKAT
Spiel |
| 06 DRUCKER TOOLS
treibt man | 22 BLACK JACK
verwalten simulation | 51 SCHACH
sehr sportlich | 87 ASTRO
Blick in die Sterne |
| 07 STAR TREK
super Spiel 2 disk | 23 DONNERHEI
als simulation | 52 ANFEL
gutes umgebung | 91 ERDUMLE
super gemacht |
| 08 BILLARD
simulation | 25 DMP
geschicklichkeitsspiel | 54 SCHREIBERS
schreibmaschinen kunst | 97 MÜHLE
starkes mühle programm |
| 09 GAG DISK
wunder programm | 26 LABEL PANT
elektronik nutzen & drucken | 56 ROAD ROUTE
entfernung zu reisen | 98 DAMI
bestes spiel umgebung |
| 10 PLATTER II CD
umwandeln | 27 THE DEATH
im space | 57 COSMOS
schon | 101 AMIGA POKER
beliebter pokerspiel |
| 11 MANDEL MOUNTAINS
handelt gut | 33 WIZZARD OF SOUND
im space | 58 GÄLGEVOGEL
Koffer Spiel | 102 RECHENTRAINER
für schüler |
| 12 GELDSPIELAUTOMAT
handelt gut | 34 DE LUXE HAMBURGER
wettbewerb | 60 MASTER VIBRUS KILLER
erfordert 2 vertrieb vertrieb | 110 IRRISCH
wirden sie irrisch vertrieb |
| 13 VIRUS DISK
ohne koffer | 35 IBERIUM
strategie | 63 TEXTMIL
erfordert 2 vertrieb vertrieb | 116 AMIGA POKER
beliebter pokerspiel |
| 14 COPY DISK
verschleiße copy's | 37 ATLANTIS
sehr gutes rollenspiel | 65 FACHWORT
neue beibringung | 120 EVEL TOWER
aktion identiart |
| 15 RETURN TO EARTH
strategie | 41 MEGACALL
verschleiße musik spiel | 68 DENKSPIELE
schüler spiel | 124 DISK REPARIER
schüler reparer |

AMIGA Public Domain Praxis Erhöhen am besten Wert das Top-Informationen über die AMIGA Software Welt. Auch für Fortgeschrittene ist dieses Buch ein unentbehrliches Nachschlagewerk. Preis: 49,00 DM	AMIGA DER ERSTIEG Jetzt erfahren Sie alles, was für einen optimalen Einstieg notwendig ist. Erleben ein Werk des schätzbaren Erfinders der AMIGA, Sound oder Animierung. Zwei Übungsblätter und fünf nützlichen Programmen. 200 Seiten, Top-Informationen. Der HBI für Einsteiger nur 49,00 DM	Speichererweiterungen 912 kb für 4000 intern 69,00 DM 2 MB für 4000 intern 79,00 DM 1 MB für A500 intern 97,00 DM 1 MB für A500 extern 99,00 DM Netzteil für A500 u. A500 98,00 DM
---	--	--

LEERDISKETTEN: 3,5" * 2 DD 10 Stück 8,90 DM 50 Stück 40,00 DM 100 Stück 77,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN AMIGA 11-80 ANIMAT 11-240 FONTS 11-4 FREEBIE 11-80 FRANZ 11-200 KICKSTART 11-200 TIME 11-200 TIME SPECIAL 11-3 TAYLOR 11-200 ANTARES 11-80 CACTUS 11-80 GAAR 11-80 FRAG 11-240 Jede Pk 1,80 DM ab 100 Stück 1,70 DM	LAUFWERKE 3,5 extern nur 1.300,00 DM 3,5 intern 2.000 1.240,00 DM 3,5 intern A 50 1.020,00 DM 3,5 extern nur 1.600,00 DM Disketten C&E AMIGA 1541 floppy am Amiga anpassen nur 30,00 DM nur 36,00 DM Neu überzett II Neu Überzetz Englische Anleitungen zu Originalen (Deutsch) Handbuch nur 30,00 DM	1 A SOFT PAKETE DER SPITZENKLASSE SONIC SOUNDZ SPELLE PAKET 50 gute Spiele 8 Disk. 99,00 DM anpassen paket 12 Disk. 49,00 DM SCHULPAKET paket mit 8 Disk. 29,00 DM MUSIK PAKET 1 A SOFT PAKET paket mit 100 3.000.000 79,00 DM
--	--	--

1 A STEUERSP: neu neu Steuerprogramm
Mit diesem Programm können Sie auf einfache Weise eine komplette Lohn- und Einkommenssteuererklärung 1992 erstellen. Mit Druckfunktion. Einführung nur nur 49,00 DM

1 A WÖRKBREICH mit dem Programm
zu Textverarbeitung, virensicher, intro, Macro, Kofferprogramme und vieles mehr nur 19,90 DM



Global Gladiator Abend.Places 2t 29,90 Alienbreed 92 24,90 Bene o.C.Forge dt. 23,90 Battlehawk 1942 29,90 Carl Lewis Challenge 29,90 Course o.Azur Bonds** 29,90 Demons Winter** 19,90 Dragonstrike** 19,90 Euro Soccer** 24,90 F 15 2** 39,90 F 19 Stealth Fighter** 39,90 Future Wars** 29,90 Heart of China dt 39,90 Humans 39,90 Indy 3 dt 39,90 KGB dt 39,90 Legend o.Kyrand dt 39,90 Loom 34,90 M1 Tank Platoon** 29,90 Man. Mansion only** 29,90 Megalomania 19,90 Megatraveller** 29,90 Microprose Golf** 39,90 Might&Magic 2 29,90 Nicky Boom** 34,90 Paragliding** 19,90 Piracy a.High Seas 39,90 Pirates** 29,90	Lost Vikings Pools o.Darkness 29,90 Prince of Persia 24,90 Project X 29,90 Railroad Tycoon 39,90 Rise o.t.Dragon dt 39,90 Silent Service 2 39,90 Space Quest I** 29,90 Space Quest 4 dt 29,90 Striker Manager** 29,90 Summerdation** 29,90 Team Yankee** 24,90 Testdrive 2 Collect. 29,90 Traders** 29,90 Treasures o.t.S.Front 29,90 Ultima 6 29,90 Ultima 5 29,90 Utopia** 29,90 Visio** 29,90 Wing Commander 29,90 Wonderland 19,90 Zak Mc Kraken** 39,90 Zool** 39,90 Nur solange Vorrat reicht Frei wir haben immer wieder neue Angebote auf Lager HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT
--	--

VERSAND: DÜRENER STR. 394 50935 KÖLN 41 0221/4301047-49 FAX 0221/4302157
50939 Köln 41, Gottesweg 157 0221/425566 50976 Köln 1, Maltaisstr. 24-26 0221/239526
53111 Bonn, Münster Str. 11 0228/659726 40211 Drossl 1, Pempelfortstr. 47 021/1284445
60311 Frankfurt 1, Fahrgasse 67,069/280170, 52062 Aachen, Blondel Str. 10 Tel.Nr. bitte nachfragen
Sicherheitssperrepackung 2,50 DM *Vorkaufprüfung, 70% Anleihe, Fortfalls Preisänderungen bleiben aus, Vorbestellen

WHALE'S VOYAGE

Jetzt ist sie endlich da, und schon in den Charts! Neo stattete uns mit ihrer Maxi CD "Whale's Voyage Soundtrack" aus, die zumindest in den Industrie-Charts schon auf Platz 10 vorgestoßen ist. Wenn sie in Österreich weiterhin so erfolgreich ist, wird sie von Ariola auch in Deutschland veröffentlicht werden. Da steppst das Byte!

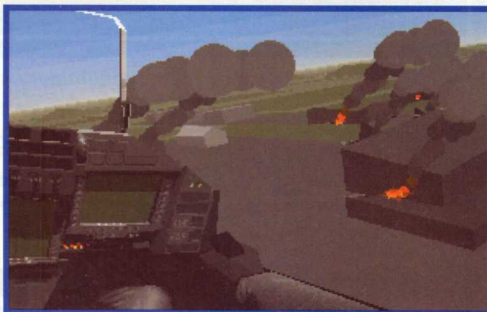
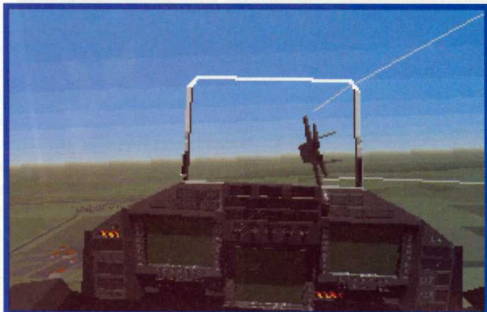
SPACE JOB BEI KARSTADT

Weihnachten nähert sich und die Aktienkurse sämtlicher Kaufhausketten beginnen wieder langsam zu steigen. Besonders hoch steigt in der Regel der Kurs von Karstadt. Es scheint jedoch nichts hoch genug gehen zu können, denn nun darf man bei Karstadt glatt einen Job im Weltraum annehmen. Space Job nennt sich das Amiga-Spiel, das Karstadt in Zusammenarbeit mit dem Bochumer Softwarehaus Starbyte veröffentlicht. Spielerisch wird das ganze leider keine Weltraumsimulation werden, sondern wohl eher zur konventionellen Wirtschaftssimulation, bei der man seine Fähigkeiten als Kaufmann unter Beweis stellen darf. Daß man im Spiel hauptsächlich mit Karstadt-Waren handeln wird, dürfte auch klar sein. Das Ziel des Spiels liegt darin, möglichst viel Geld zu scheffeln, und das als Karstadt-Angestellter. Karstadt erhofft sich übrigens einen ganz Schwung talentierter Lehrlinge zu ergattern, nachdem sie einmal im Spiel den Chef-Posten übernommen haben. Zum Preis von DM 25,- muß der Griff in den Geldbeutel nicht allzu tief ausfallen, was nicht zuletzt daran liegt, weil man eine relativ junge Zielgruppe zum Kauf bewegen will. Am 2. Oktober wird in der Dortmunder Karstadt-Filiale Space Job präsentiert, woran sich übrigens auch unser Schwestermagazin PC Games beteiligen wird.

T.F.X - Der Amiga Strike Commander?

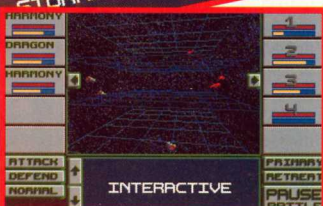
Ocean darf wirklich froh sein, ein so exzellentes Programmerteam wie das von Digital Image Design unter Vertrag zu haben. Mit Retaliator und Epic lieferten sie bereits sehr gute 3D-Spiele ab, doch was sie nun auf die Disketten kopieren, ist einfach unglaublich.

Als erstes wird wohl gegen Ende des Jahres T.F.X erscheinen, das zumindest in der PC-Version so aussieht, wie Strike Commander hätte werden sollen. Auf dem Amiga 1200 wird sich wohl ein ähnlich gutes Spielergebnis ergeben, denn nie zuvor habe ich dermaßen schnelle und fließende 3D-Grafiken gesehen. Man düst per Jet über den Himmel und holt blecherne Vögel von selbigem, so läßt sich das Spielprinzip wohl am besten beschreiben. Wir warten auf alle Fälle gespannt auf die erste spielbare Version für den Amiga.



SYD MEAD'S MAELSTROM

Einer der wichtigsten Grafik- und Design-Gurus der 80'er Jahre konzentriert sich mehr und mehr auf den Computerspielemarkt. Syd Mead erlangte insbesondere durch die Gestaltung des Kultfilms Blade Runner Weltruhm. Während wir auf den Seiten 96 und 98 schon ein Preview zu seiner jüngsten Schöpfung CyberRace präsentieren, können wir Euch hier erste Bilder zu Maelstrom zeigen, dem ultimativen Planeten-Kriegsspiel, in dem sich echtes Leben widerspiegelt. Was sich spielerisch hinter diesem groß angekündigten Spektakel versteckt, können wir Euch in einer der nächsten Ausgaben verraten.





FDS Software

Tel. 0 23 24 / 5 53 31

TOP SPIELE



Programm Amiga

1869 dv 79,95
A - Train dv 79,95
Abandoned Places 2 ml 79,95
Aces of the Great War dv 49,95
Ardya da 54,95
Arabian Nights da ml 59,95

Airbus A 320 US + da **89,95**

B-17 Flying Fortress dv 79,95
Bone o. t. Cosmic Forge dv 79,95
Battle Isle + Data Disk dv 79,95
Battle Isle + Data Disk II dv 45,95
Birds of Prey dv 79,95
Blues Brothers da dv 65,95

Body Blows ml **59,95**

Bumpy's Arcade Fant. + Bundesl. Manager prof. 2.0 ml 74,95
dv 79,95

Carl Lewis Challenge + da **39,95**

solange der Vorrat reicht

Casino ml 65,95
Centerbase + dv 74,95
Champion of Krynn da 65,95
Championship Manager dv 49,95
Chaos Engine

Chuck Rock II **40,00**

solange der Vorrat reicht

Centurion Def. of Rom dv 79,95
Civilization dv 89,95
Codename Icaran dv 89,95
Conflict Korea (I MB) dv 79,95
Conquestador (I MB) + dv 79,95
Cool Croa Twins + ml 65,95
Crazy Cars 3 ml 65,95
D-Generation ml 45,95
Das schwarze Auge dv 84,95
Dark Queen of Krynn dv 74,95
Der Patrizier (I MB) + dv 79,95
Die Kathedrale dv 89,95
Dr. Brain dv 79,95
Duck Tales da dv 69,95
Dune (I MB) + dv 74,95

Dune II dv **79,95**

Europ. Championsh. 92 + dv 65,95
Eye o. t. Behold. III (I MB) dv 89,95
Eishockey Manager dv 69,95
Flies Attack o. Earth dv 84,95
Fly Harder dv 74,95

Programm Amiga

Goal da **55,00**

Halls of Montezuma dv 65,95

Harpoon 1.2.1 da **39,95**

solange der Vorrat reicht

Head to Head dv 79,95
Hexuma dv 79,95
History Line 1914-1918 dv 89,95
Human Race dv 65,95
Ian Botham Cricket dv 74,95
Indiana Jones IV dv 89,95
Indianapolis 500 dv 69,95
Internat. Sport Challenge ml 74,95

Ishar 2 dv **69,95**

Jaguar XJ 220 (I MB) ml 65,95
Jonathan dv 99,95
Kick off 2 da 59,95
Kick off 2 Gra. o. Eu + dv 24,95

Kid Picks ml **65,95**

Killerball dv 65,95
King's Bounty dv 74,95
Kind. of Engl. (I MB) dv 89,95
Kings Quest 3 dv 79,95
Knight of the Sky dv 89,95
Last Ninja 3 ml 65,95
Legend of Kyrandia dv 79,95
Legend of Valour dv 79,95
Legend of Fairgaleth dv 74,95

Lemming 2 **69,95**

Leisure S. L. 2 dv 89,95
Leisure S. L. 3 dv 89,95
Leisure S. L. 5 dv 79,95
Lemmings dv 79,95
Links dv 84,95
Links Beautiful dv 49,95
Links Fireslope C. dv 49,95
Lionheart dv 69,95
Liverpool ml 65,95
Loomalopolon dv 65,95
Loom dv 79,95
Lord of the Rings dv 79,95

Lost Vikings dv **79,95**

Megatraveller 1 dv 69,95
Might + Magic 3 + dv 79,95
Monkey Island dv 79,95
Monkey Island 2 dv 89,95

Programm Muds

Nigel Mansell ml **49,95**

solange der Vorrat reicht

No. 1 Compilation dv 69,95
Nova 9 (I MB) + dv 79,95
Pacific Island dv 69,95
Paragliding ml 79,95
Perfect General + dv 84,95
PGA Golf + dv 79,95
PGA Golf Course da 41,95
Pinball Dreams ml 65,95
Pirates dv 69,95
Plan 9 from o. Space dv 89,95
Police Quest 3 dv 79,95
Pools of Darkness dv 69,95
Populous / Sim City dv 69,95
Power Hits + da ml 65,95
Push Over dv 89,95
Railroad Tycoon dv 89,95
Ranger Rock dv 69,95
Rebel Racers + dv 39,95
Red Zone dv 89,95
Rise of the Dragon ml 49,95
Shadow of the Beast III dv 49,95
Sensible Soccer 92/93 ml 59,95
Shadowlands + dv 69,95
Solange der Vorrat reicht ml 69,95
Shadowlands + ml 69,95
Silent Service 2 da ml 89,95
Simpsons dv 65,95
Space 1889 dv 69,95
Space Q. 3 dv 89,95
Space Q. 4 dv 79,95
Special Forces dv 79,95
Starts, Super Soccer dv 69,95
Steel Empire + dv 79,95
Steve McQueen + ml 65,95
Street Fighter 2 + dv 65,95

Superfrog **65,95**

Super Monaco G. P. da 65,95

Syndicate dv **59,95**

Termins Cup 2 ml 39,95
Terminator 2 ml 65,95
Tetris da 49,95
There finest Hour dv 79,95
Tropolis ml 69,95

Wing Commander dv **69,95**

solange der Vorrat reicht

T-Shirts mit Euren Stars je 39,-

z.B. Streetfighter 2 James Pond 2 Chuck Rock Toyjam + Earl

Lammings 2 Dream Dog Zool Größen M / L / XL

Lösungshefte je 19,50

Chaos strikes back
Codename: Icaran
Conquest for Camelot
Das schwarze Auge
Die Kathedrale
Dune - Wüstenplanet
Dungoon Master
Eco Quest 1
Elvira I, 2
Eye of the Beholder 1, 2
Gold Rush
Heart of China
Indiana Jones 3, 4
King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
Laura Bow 2
Leisure Suit Larry 1, 2, 3
Leisure Suit Larry 5
Loom
Manhunter 1, 2

Maniac Mansion
Maniac Mansion 2
(Day of the Tentacle)
Monkey Island 1, 2
Operation Stealth
Police Quest 1, 2, 3
Quest for Glory 1, 2, 3
Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
T.I. files of Sherlock Holmes
The Castle of Dr. Brain
The Colonel's Bequest
The Conquest of the Longbow
Tips and Tricks
Ultima 6, 7
Ultima Savage Empire
Ultima Underworld
Willy Beamish
Zak McKracken

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

dk = deutsche Version
da = deutsche Anklung
ml = mehrsprachig
* = bei Erscheinung dieser Ausgabe noch nicht lieferbar
vab. = vorbestellen

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



Karamalz Cup

DIE HERAUSFORDERUNG HOL ES DIR!

KARAMALZ

Offizieller Ausrüster der deutschen Eishockey-Nationalmannschaft, verlost anlässlich der Eishockey WM '93 in Deutschland
20.000 Eishockey-Computerspiele

Das Action-Spiel ist eine Herausforderung für alle Computer-Freaks. Die Disketten gibt es für **Amiga und C-64-Systeme**

Also, den Coupon ausfüllen und an **Karamalz Eishockey-Game** Postfach 100 6000 Frankfurt/M.

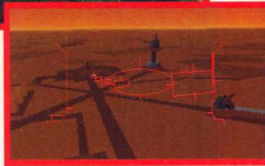
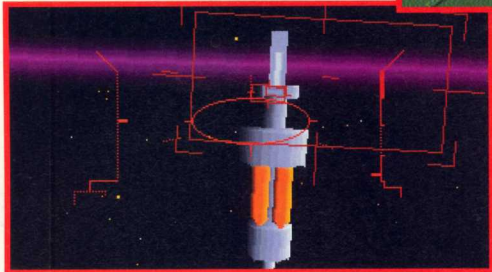
schicken und die WM für sich entscheiden!!

Einsendeschluß ist der 31. Juni 1993

Name _____
Vorname _____
Straße _____
PLZ, Ort _____
geb. am _____
System Amiga C 64

INFERNO

Digital Image Design, das schon an T.F.X arbeitet, zeigt sich sehr fleißig und kündigt für das Frühjahr 94 bereits das nächste Projekt an, das als inoffizieller Nachfolger für EPIC gilt. Wie könnte es anders sein, es handelt sich natürlich wieder um ein verflucht schnelles 3D-Actionspiel, das irgendwo im Weltraum stattfindet. Auf dem Amiga 1200 soll wiederum die gleiche Qualität wie auf den PCs erreicht werden. Langsam scheint man an einem Amiga 1200 nicht mehr vorbeizukommen, wenn ich mir die neuen Programme von DID so betrachte.



COSMIC SPACEHEAD

Nun ist es endlich soweit: Die Erde wurde von Außerirdischen endlich als Ferienparadies entdeckt, und als einer der ersten trifft der Cosmic Space Head ein. Er kommt vom Planeten Linoleum angefliegen und will seinen Landsmännern beweisen, daß es die Erde gibt.

Dazu zückt er die Kamera und macht ein paar Fotos.

Bei Cosmic Spacehead greift die Firma Codemasters auf den Cartoonstil der fünfziger Jahre zurück, was das Spiel besonders sehenswert machen soll. 32 verschiedene Actionspielchen dürfen während des Adventures erlebt werden, worunter so beliebte Beschäftigungen wie Astro-Autorennen, Roboter-Angriffe oder Asteroidenfelderflüge fallen. Wir betrachten derzeit den Himmel abends ein bißchen genauer und warten bis zum Erscheinen des Außerirdischen im Oktober.

NEU

Das SEGAMAGAZIN zeigt Euch die ganze Welt der Sega-Spiele.

In einem großen Sonderteil werden das Mega-CD II und alle Spiele vorgestellt. Dazu gibt es noch brandaktuelle Tests zu 33 Spielen für MEGA DRIVE (F1, Ottifants, Landstalker, James Pond 3), MASTER SYSTEM und GAME GEAR. Außerdem aufregende Berichte zur Videomeisterschaft und Virgin's neuestem Projekt.

für nur DM 5,-



IM HEFT:
GROSSE LESERUMFRAGE
 mit Gewinnen im Gesamtwert von DM 10.000,-
 (1. Preis: Eine MEGA-CD)

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32, 90 451 Nürnberg**, und abschickt, der nimmt an der Verlosung von **10 BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Ort

Ab 1. September im Handel erhältlich!



Drei Wikinger und ein Raumschiff

THE LOST VIKINGS

Wenn ein paar Wikinger verloren gehen, sollte das heutzutage doch eigentlich keinen mehr aus der Fassung bringen. Wenn diese Jungs aber nahtlos an die Spitze der besten Spiele der letzten Jahre fliegen und den Amiga mit ihren witzigen Einlagen und ihren Gröbelaufgaben beleben, dann ist es an der Zeit, sich an den Stuhl zu schnallen und ein paar Joysticks auf Vorrat zu kaufen.

Wir präsentieren: Die drei lustigsten Wikinger, die Ihr seit "Erik der Wikinger" von Monty Python gesehen habt. Drei Typen, die sich wohl in den Herzen der Spielergemeinde fest einnisten werden und die schon jetzt Kultstatus in der Redaktion haben.

DIE STORY

Erst einmal zur Geschichte des Ganzen: Das auch uns bekannte Erntedankfest stand an, und nach all den Feierlichkeiten und dem wikingertüblichen

alljährliche Festjagd. Neues Wild mußte für den nächsten Feiertag herbeigeschafft werden. Alle waren schon unterwegs, nur unsere drei Jungs waren wie immer zu spät. Nicht nur die Wikinger waren auf der Jagd, nein, auch der gefürchtete inter-



Together we're strong: Olaf stellt doch immer wieder seine Kraft unter Beweis.



Saufen und Fressen ging es auf die galaktische Zoobesitzer Tomator (Terminator??) war auf der Suche nach neuen "Tierchen" für seinen Tierpark. Noch waren die drei Kerle nur Vikings, aber nachdem

DIE DARSTELLER

Die Helden sehen nicht nur absolut unterschiedlich aus, auch haben sie alle drei ihre Eigenarten, Vor- und Nachteile.



Olaf der Dicke sticht durch seine enorme Körperfülle klar hervor. Er hat zwar keine Waffen dabei, kann jedoch durch sein Schild und seine Stärke die restlichen Teammitglieder beschützen. Außerdem ist es ihm möglich, mit seinem Schild längere Strecken zu fliegen, wenn er es über seinen Kopf hält. Er ist der einzige, der verheiratet ist, und so ist sein Drang, nach Hause zu kommen auch am größten.

P.S. Olafs größter Wunsch ist laut der Anleitung, daß er Sumo-Ringer werden will, was mich unweigerlich an unseren Oliver erinnert.

Baleog der Grimmige ist mehr der, der fürs Grobe zuständig ist. Er ist mit Pfeil und Bogen sowie einem Schwert ausgerüstet und Fan von Heavy Metal-Musik (gab's die schon?). Nicht jeder kommt mit ihm aus oder ohne gebrochene Knochen davon, aber gerade dies macht ihn oft so unentbehrlich. Er braucht mitunter auch den Schutz seiner Kollegen, ist sich aber nicht zu schade, mit aller Gewalt gegen die gefährlichsten Feinde vorzugehen. Durch seine Bewaffnung ist er auf jeden Fall fürs Team von größter Wichtigkeit.

P.S. Aufgrund seiner Hobbys - wie Schlagen und Zerlegen - kann man ihn wohl getrost mit unserem Thorsten gleichsetzen.

Erik der Flinke ist der Jüngste und Kleinste im Team. Dafür ist er aber auch der Schnellste (sagt ja schon der Name) und mit einem ziemlichen "Dickkopf" ausgerüstet, der ihm die Möglichkeit gibt, dünnere Mauern einzurennen. Nicht umsonst ist als Beruf für ihn unter anderem Stuntman angegeben. Seine Vorliebe für die Literatur von Nietzsche deutet ganz klar auf seinen Intellekt hin. Somit hat er sich auch sofort bereiterklärt, den Anführer zu spielen und die taktische Konzeption jedes Einsatzes zu übernehmen. Leider hat er keine Waffe dabei und ist daher auf den Schutz der anderen beiden sehr angewiesen.

P.S. In seinem ganzen Wesen wird er wohl am ehesten unserem LR Hans gerecht.

Tomator bemerkte, daß sie Sieger der Jagd waren und somit wohl würdige Exemplare für seine Sammlung darstellten, würde sich dies wohl bald ändern. Tomator beauftragte die drei kurzhändig zu sich in sein Sammlerraumschiff. Wegen eines Kurzschlusses landeten die heldenhaften Wikinger jedoch nicht im Labor, sondern auf einem der Gänge des riesigen Gleiters. Hier beginnt auch das eigentliche Spiel, denn die Jungs nutzen ihre kleine Chance zu entkommen, bevor Tomator Schritte gegen sie einleiten kann.

Wer diese Wikinger erst mal losschickt, kommt nicht mehr zu Ruhe

DIE AUFGABEN

Die weitverzweigten Gänge des Raumschiffs sind nun für 37 Levels das neue Zuhause der "Lost Vikings". Jeder Gang sieht anders aus und birgt neue Gefahren. Seltsamste außerirdische Wesen tummeln sich in ihnen und jede Situation verlangt nach dem ganzen Erfindungsgeist der drei, beziehungsweise nach Eurem. Die Levels sind in der Regel mehrere Bildschirme groß und müssen auch komplett erkundet werden. Doch wie? Es kann jeweils nur einer der drei Wikinger bewegt werden, die Umschal-



Deutsch ist eben doch eine Weltsprache. Sogar der grüne Fleischklops beherrscht es, mm, fast perfekt.

tung von Baleog zu Erik oder Olaf erfolgt dabei über Tastatur. Die Tastatur wird sowieso bei diesem Spiel oft benötigt. Jeder muß nun eine bestimmte Teilaufgabe lösen, die den anderen zum Beispiel den Weg freimacht, einen Feind vom Leib hält oder Türen öffnet. Baleog muß ab und zu einmal einen Feind erledigen, so daß Erik an eine bestimmte Stelle springen kann. Oder Olaf blockt die Schüsse eines fremden Wesens, so daß die anderen zwei ungestört hantieren können. Jeder ist von jedem abhängig. Segnet einer das Zeitliche, ist dies zwar nicht das Ende des Spieles, aber der jeweilige Level kann nicht beendet werden. Nur wenn alle drei den Ausgang erreichen, eröffnet sich die nächste, noch schwerere Aufgabe. Ein wenig Lemmings und eine



DIE GRAFIK UND DER SOUND

The Lost Vikings wird höchsten Ansprüchen gerecht. Die Hornhelmträger sind herrlich animiert. Viele der heutigen Jump & Runs könnten sich hier ein

Links eine Erdbeere und ein Schlüssel, rechts ein Problem, das es zu lösen gilt. Da hilft auch der grimmige Blick nicht, nur ein kluges Köpfchen.



Hoppia! Ob geplättet oder durchlöchert, gegrillt oder geröstet: Allerlei verschiedene Schicksale drohen den drei wackeren Nordlandhelden.



gehörige Portion Humans läßt also grüßen. Die Aufgaben sind aber weitaus interessanter, da man auch herumliegende Utensilien wie Bomben aufnehmen kann. Eine Luftpumpe gibt dem schweren Olaf sogar die Möglichkeit, durch die Luft zu fliegen, indem er einfach einen kräftigen Schluck Luft nimmt. Man ist also nicht an die zwei, drei Fähigkeiten wie bei den Humans

comment



Hans

Fabelhaft, was sich Interplay mit den Verlorenen Wikingern hat einfallen lassen. Insbesondere die Grafik versetzte mich immer wieder in Schmunzeln, denn selten hat man so detaillierte, niedliche Wikingier über den Monitor eines Amiga hetzen sehen. Noch dazu macht die Spielidee so viel Spaß, daß man an diesem Spiel eigentlich nicht vorbeikommt. Ich gebe ihm sogar gegenüber Lemmings 2 den Vorzug, denn es spielt sich deutlich schöner als der komplexe Mega-Seller.

gebunden. Auch muß man nicht unbedingt kontinuierlich hintereinander durch die Gegend stie-

feln. Baleog kann sich gerade in der Nähe des Levelendes aufhalten, während Erik vielleicht noch an dessen Anfang herumkramt.

comment



Michael

Zwar wird es ein paar Unkenrufe geben, die behaupten, es war doch irgendwo alles schon einmal da. Ein paar Leuchten ans Levelende bringen, verschiedene knifflige Situationen lösen, Jump & Run-Elemente oder das Weltraumzenario. Was es aber ausmacht, und was man in letzter Zeit immer wieder beobachten kann, ist diese geniale Verquickung von den unterschiedlichsten Genres. Auch wenn das Jump & Run-Gebiet wohl so ziemlich abgegrast ist, spielt man doch gerne mal wieder ein solches Game. Auch wenn die Größelspiele fast schon ausgereizt sind, sucht man immer mal eines aus seinem Regal. Und das ist es auch, wo Interplay angesetzt hat und was Euch alle faszinieren wird. Diese geniale Verknüpfung wird Euch wirklich einiges an Zeit vor dem Monitor kosten. Ich sehe Anrufe bei Freunden und Verwandten vor mir, die alle die gleichen Fragen beinhalten: Wie weit bist denn Du? Kannst Du mir mal in Level 23 hinten rechts einen Tip geben? Parties werden sich bilden und die Gäste werden helmtragend ihre prunkvollen Joysticks mitbringen. Jeder in der Schule wird Spitznamen wie Olaf tragen und der Spachgebrauch wird sich ändern. Keiner heißt mehr nur noch Hans - ab jetzt heißt man Hans der Flinker oder Michael der Müde. Schnallt Euch an und macht Euch auf etwas wirklich Gutes gefaßt. Laßt Euch nicht von der anfangs etwas umständlichen Steuerung schocken, sondern macht Euch auf in den Kampf der Kämpfe. Besiegt den fiesen Tomator und geht in die Geschichte des stolzen Wikingervolkes ein.



Das ist doch eine Partnerschaft: Zwei Jungs warten, der andere erforscht die Flammen, erprobt den freien Fall, überprüft die Haltbarkeit der Hängebrücke und löst die Rätsel. Die anderen sehen zu und amüsieren sich.



Scheiben abscheiden. Jeder hat seine eigene Mimik, die sich einwandfrei von der des anderen unterscheidet. Rennt Erik mal gegen eine Wand, so prallt er witzig animiert ab und die Sternchen kreisen um seinen Kopf. Wenn Olaf, wie angesprochen, ein bißchen Luft zu sich nimmt, so bläst sich sein sowieso schon dicker Bauch auf und erinnert einen an die guten alten Cartoons

im Fernsehen. Jede Bewegung ist durch die Größe der Sprites klar zu erkennen. Außerdem haben die Wikinger nicht nur verschiedene Fähigkeiten, nein, sie wissen auch immer wieder irgendetwas von sich zu geben. Oftmals erscheint unvermittelt eine Sprechblase über dem Haupt eines der Helden. Sind es anfangs noch kleine Tips für den Spieler, wird daraus recht schnell mal eine witzige Unterhaltung mit einem Außerirdischen und mal ein kleiner dummer Spruch. Wenn eines der herumstreunenden außerirdischen Wesen fragt, ob Balueg hier wohl der Hausmeister wäre, lockert dies das Geschehen doch zusehends auf. Alles wurde wiederum bis auf kleine Holperer einwandfrei ins Deutsche übersetzt. Bei soviel Spielwitz, Grafikschauma und Denkarbeit fällt es dann schon fast nicht mehr auf, daß der Sound mit der Qualität der anderen Features nicht so ganz mithalten kann. Er bleibt aber absolut zweckdienlich und ist trotzdem gut gemacht. Die bereits erwähnten, ebenfalls sehr guten Programme Lemmings und Humans hatten in diesem Punkt aber auch nicht allzuviel zu bieten.

(me)

Strategie & Sprünge



Lemmings 2
Ordnet man The Lost Vikings unter dem Strategiegenre ein, dann findet sich wohl unweigerlich Lemmings 2 unter den Vergleichlichen. Das Ergebnis ist Gleichstand.

Grafik + Gameplay - Gesamt =



Chuck Rock 2
Ohne Simulationsanspruch fährt Lotus III aus dem Hause Gremlin dank Zweispieleroption, fließender Grafik und Kurs-Construction-Kit RECS dem Nigel auf und davon.

Grafik = Gameplay - Gesamt -



The Humans-Jurassic Levels
Mit The Humans findet sich ein Spiel mit äußerst ähnlicher Spielidee, und The Humans findet in The Lost Vikings ganz eindeutig seinen Meister.

Grafik - Gameplay - Gesamt -

Hersteller:
Interplay
Muster von:
Hersteller
Genre:
Jump & Run
Preis:
ca. DM 80,-
Erfhältlich:
seit Juli

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

Unterstützt:
gute Laune
Steuerung über:
Joystick + Tastatur, Tastatur
Besonderheiten:
Ladezeiten ein wenig zu lang

+ toll charakterisierte Helden, geniale Verknüpfung mehrerer Genres

- Leider "schon" nach 37 Levels am Ende

GAMEPLAY 88%
GRAFIK 91%
SOUND 78%
MOTIVATION 93%

AMIGA GAMES
92%
GESAMT-WERTUNG

Eine schleimige Angelegenheit

Global Gladiators

Virgin scheut sich nicht, mit Global Gladiators, dessen Vorgänger bekanntlich McDonaldland war, wieder einmal Werbung für die Fast Food-Fabrik zu machen.



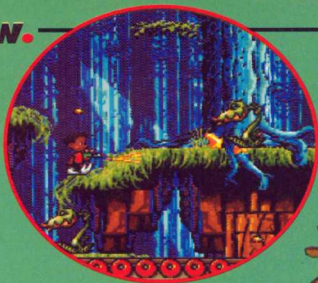
Fire & Ice: Mit dem Flammenwerfer schmelzen die letzten Hemmungen in der Schneelandschaft.

Ganz im Gegensatz zu McDonaldland, bei dem Ihr möglichst viele Karten sammeln müßt, ist Global Gladiators ein Jump & Run, bei dem Ihr in den verschiedenen Levels möglichst viele Punkte einheimen müßt. Dies geschieht durch das Einsammeln von den ganzen Elementen, die über den Boden und in der Luft verstreut sind. Die "M"s aus McDonaldland sind hier ebenfalls wieder vorhanden, diese müssen bevorzugt eingesammelt werden. Damit Euch dies nicht zu leichtfällt, hat Virgin noch ein paar extra schleimige Gegner eingepflanzt. Allerdings kann man diese fiesen Monster auch nach Herzenslust abknallen, so daß eigentlich die Schluchten und

Schleimbäche ein größeres Problem darstellen. Die Hauptpersonen sind wie bei McDonaldland Mick und Mack, wobei Ihr bei diesem Jump & Run nur alleine spielen könnt. Das ganze wäre natürlich immer noch viel zu einfach, und so hat Virgin auch noch eine Zeituhr eingepplant, bei der Euch

für jeden Level nur ein begrenztes Maß an Zeit zusteht. Unter den Bonussteinen könnt Ihr Punkte, Zeit, Energie und andere Dinge entdecken, die auf jeden Fall sehr nützlich sind. Um Euch ein bißchen mit dem Gameplay vertraut zu machen, würde ich mir am Anfang den Demo-Modus zu Gemüte führen, in dem Ihr auch etwas über die Story erfahren könnt. Die beiden Mick Macker wollen unbedingt Global Gladiators werden, da diese für die beiden die größten Helden sind. Wunder geschehen immer wieder (ganz besonders in Computerspielen!), denn Ronald McDonald höchstpersönlich erfüllt mit seinem Zauberstock den großen Traum der beiden. Die

Options-Screen beinhaltet viele übersichtliche Optionen - unter anderem auch einen Bonuslevel - bei denen es meist recht heiß hergeht, da Euch die Zeit sozusagen davonrennt. Die Auswahl der Schwierigkeitsgrade, welche von leicht bis schwer reichen, erfolgt ebenfalls im Options-Menü. Wie bei McDonaldland könnt Ihr zwischen den Figuren Mick und Mack auswählen und mit diesen Euer Abenteuer angehen. Für eine sehr gute Idee halte ich den Sound-Test, bei dem Ihr alle möglichen Sounds und Melodien, die im Laufe des Spiels auftreten, anhören könnt.



Nichts Außergewöhnliches, jedoch genießbar. Wie ein Big Mac, so die Global Gladiators.

Big Mac vs. Whopper



Chuck Rock 2

Der Windeln tragende Sohn von Chuck läßt die beiden Fast Food-Helden alt aussehen. Die Grafik ist deutlich besser und spektakulärer, während das Gameplay innovativer ist.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Arabian Nights

Der Charme, der von Krisalis' Arabischen Nächten ausgeht, schlägt das Commercial-Game deutlich. Lieber doch ein kleiner Prinz als ein Global Gladiator.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Superfrog

Team 17 zeigte mit seinen jüngsten Streich, daß man exzellente Programmierertechnik und gutes Gameplay zu einem tollen Spiel machen kann.

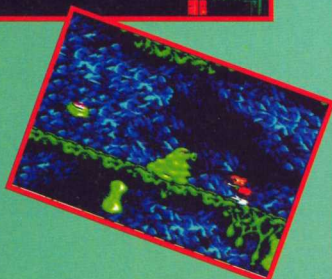
Grafik +

Gameplay -

Gesamt =



ren ein Stückchen kürzer und kann nur durch die am Boden oder in der Luft herumliegenden Powerherzen aufgefrischt werden. Diese herumliegenden Gegenstände sollten Ihr auf keinen Fall außer Acht lassen, aber trotzdem müßt Ihr immer bedenken, daß die Zeit mïdläuft. Virgin hätte sich auf jeden Fall mehr von den schleimigen Monstern einfallen lassen sollen, denn das hätte die Motivation enorm angehoben, da es auf die Dauer langweilig wird, immer den selben Gegnern zu begegnen. Meiner Meinung nach ist Global Gladiators ein gutes Jump & Run, das zwar etwas schlechter als



Die Abenteuer der Global Gladiators lassen einen kaum an Big Macs und Hamburger denken.

McDonaldland ist. Aufgrund der schönen Zwischengrafiken fällt mein Griff ins Prozentöpfchen doch noch etwas energischer aus. (tb)

Quick Tips

1. Werft immer zuerst einen Blick nach unten um festzustellen, ob Ihr festen Untergrund habt, wenn Ihr an einem Abgrund steht.
2. Achtet vor allem darauf, die schießenden Gegner zuerst auszuschalten.
3. Ein liegengelassenes Powerherz kann Euch das Leben kosten.
4. Die Schleimbrunnen lassen Euch blitzschnell sehr hoch springen, womit Ihr auch nicht erreichbare Sachen holen könnt.
5. Jeder hohe Sturz in einen Abgrund zehrt an dem Energiebalken.
6. Wenn die Zeit knapp wird, vereinzelte Ms liegen lassen, und sich zum Ende bewegen.

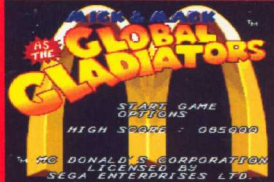
Ihr habt vier Leben zur Verfügung, auf die Ihr mit Sicherheit angewiesen seid. Bei jedem Leben, das Mick oder Mack verliert, werden die beiden an eine in der Nähe liegende Position zurückgebracht und müssen somit nicht von vorne anfangen. Der Energiebalken wird bei jeder Kollision von einer der beiden Figu-

comment

Virgin präsentiert uns mit dem zweiten McDonald's-Spiel solide Unterhaltung mit wenigen Schwachpunkten. Die detaillierten Grafiken sind zwar gut gelungen, auch die Animationen sind nicht zu verachten, jedoch ist die Steuerung noch verbesserungsbedürftig, denn bei manchen Sprüngen und Bewegungen muß man den Joystick zweimal in die gewünschte Richtung bewegen, um den richtigen Bewegungsablauf zu erzielen. Die Bonuslevel, die gar nicht allzuschwer zu erreichen sind, sind ebenfalls sehr motivierend. Somit läßt sich Global Gladiators letztendlich als passables Jump & Run bewerten.



Tobias



Hersteller:
Virgin Games

Muster von:

Hersteller

Genre:

Jump & Run

Preis:

ca. DM 60,-

Erhältlich:

seit Juli '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

Besonderheiten:

Fast Food-Games, die Zweite

+ Gute Grafiken und Animationen, gute Soundeffekte

- ab und zu ruckelndes Scrolling, keine Zweispieleroption

GAMEPLAY 61%

GRAFIK 76%

SOUND 68%

MOTIVATION 71%

AMIGA GAMES

72%

GESAMT-WERTUNG

Der Megaseller in neuer Ausführung

Airbus A320 America Edition

Up, up and away! Kein anderer Slogan paßt besser auf die A320 - Simulation von Thalion als dieser. Wir testeten die verbesserte USA-Edition.

Airbus-Fakten

Viereinhalb Jahre dauerte die Entwicklung von Airbus A320, bei der Thalion mit der Deutschen Lufthansa, der Deutschen Aerospace Airbus und dem Flugkartenverlag Jeppesen zusammenarbeitete. Technischer Leiter des Programmier-teams war Reiner Bopf, der - da selbst Pilot und Luftwaffenoffizier a.D. - kein Unbekannter in Fliegerkreisen ist. Besonders ins Auge gefaßt hat man hierbei die Bereiche Flugphysik und Navigation. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Airbus-

Captains, zu dessen Aufgaben neben dem Fliegen noch Flugplanung, Treibstoffberechnung und Einschätzung der Wetter- und Sichtbedingungen gehören. Im Trainingsmodus könnt Ihr Start- und Zielflughafen, Abflugzeit, Passagier- und Treibstoffmengen frei wählen, während "Duty" mindestens den Startterminal vorgibt. Nach der Landung erhält der Spieler eine Wertung, die, abhängig von der Art des Fluges, verschiedenen Kriterien unterliegt. Die Pflichtflüge und der Standardiza-

Extrem realitätsnahe und deshalb unglaublich trockene Simulation.

tion Check sind erfolgreich, wenn die Landung auf dem gewählten Zielflughafen erfolgt, kein Crash "gebaut" wird und die Durchschnittsbewertung im Logbuch nicht unter 66 Prozent fällt. Das Gesamtergebnis wird Null, wenn Ihr nicht am gewünschten Zielfort landet* oder ein Einzelparameter beim Post-Flight-Check einen bestimmten Wert unterschreitet. Beurteilt werden Bank, Pitch, die Sinkgeschwindigkeit, der Zustand des Fahrwerks, der Aufsetzpunkt, die Rollgeschwindigkeit und der verbleibende Treibstoff. Aufgrund dieser Kriterien trägt jeder Flug zur Neufestlegung des Dienstgrades bei. Der Rang entscheidet wiederum über den Schwierigkeitsgrad. So einfach ist das!

Unterschiede zu Airbus Europe

Gegenüber der Europe-Ausgabe hat man die USA-Edition in einigen Punkten verbessert. Das

Ansprechverhalten der Steuerung ist weicher, da die flugphysikalischen Rechenroutinen bearbeitet wurden. Außerdem hat man bei Thalion anscheinend bemerkt, daß 80 Flughäfen leider nicht ausreichen. Das neue "Gebiet" beinhaltet nun die dreifache Anzahl an Landeplätzen und stellt über 700 Funkfeuer zur Verfügung.

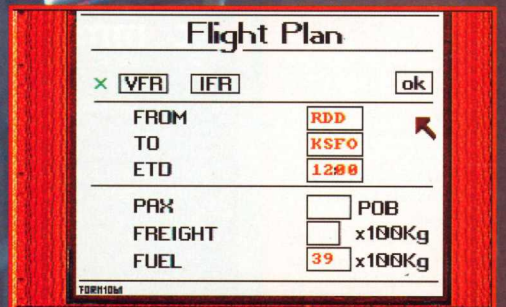
Das Spiel

Bei den Flughäfen handelt es sich nun zum Teil um solche, die nur unter Sichtflugbedingungen (VFR) angefliegen werden dürfen. Fliegen auf Sicht ist mit dem Airbus-Simulator ein zweifelhaftes Vergnügen. Die Plätze sind zwar mit ihren Rollwegen detailgetreu dargestellt, aber das war's auch schon. Wer Bauwerke in der Landschaft sucht, wird schwer enttäuscht, nicht einmal die Golden Gate Bridge findet sich in San Franciscos Bucht und am Hudson River sucht man vergebens nach der Freiheitsstatue oder der Skyli-

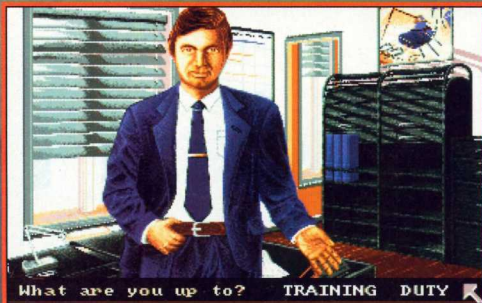
Der Blick zur Seite: Wie gehabt, grüne Fläche mit braunen Streifen.



Vor dem Start muß man noch die Route und die Startzeit festlegen. Spielerische Änderungen ergeben sich dadurch allerdings kaum.



Simulation



What are you up to? TRAINING DUTY

Die schönste Grafik des ganzen Spiels, gezeichnet von Grafiker Thorsten Mutschall.

ne von Manhattan. Ähnlich komplexe Flugsimulationen, wie beispielsweise Sublogics Flight Simulator V bieten hier mehr. Auch bei der Darstellung der Wetterbedingungen ging man bei Thalion etwas sparsam vor, denn eine einzige Wolkenschicht, die auch

Luftraum-Zusammenfassung



Gunship 2000

MicroProse zeigt, wie man die Realitätsnähe und den Actiongehalt perfekt zu einer grandiosen Flugsimulation vereint. Schöner Grafik, interessanteres Gameplay.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Combat Air Pilot

Psygnosis driftete mit seiner Flugsimulation vollkommen in das Action-Genre ab, was jedoch den meisten unter Euch auch viel besser zusagen dürfte.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



B-17 Flying Fortress

B-17 ist zwar schon sehr realistisch, im Vergleich zu Airbus A320 jedoch das reinste Actionspiel. Insgesamt gesehen ist auch die fliegende Festung noch empfehlenswerter.

Grafik + Gameplay - Gesamt =

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

Top Ten

1. Eishockey Manager	DV	74,50 DM
2. Lemmings 2	DA	65,50 DM
3. Desert Strike	DA	65,50 DM
4. Flashback	DV	66,50 DM
5. Bundesl. Manager Pro 2.0	DV	72,50 DM
6. A - Train	DV	84,50 DM
7. Battle Isle Data Disk 2	DA	52,50 DM
8. Lionheart	DA	60,50 DM
9. Streetfighter 2	DA	61,50 DM
10. History Line 1914/18	DV	81,50 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
Dorffight	DA	78,50
Hired Guns	DA	67,50
Prophecy of the Shadow	DV	74,50
Space Hulk	DA	67,50
St. Thomas	DV	74,50
Super Hero	DA	69,50

Low Budget

Battleships	E	24,50
Carrier Command	E	24,50
Dragons of Flame	E	24,50
F 1 Tornado	DA	29,50
F 16 Combat Pilot	DA	29,50
Gemini Wing	DA	24,50
Grand Prix Master	DA	29,50
International Icehockey	DA	29,50
Prince of Persia	DA	29,50
Striker	DA	24,50

Nice Price Amiga

Aquaventura	DA	38,50
Bards Tale 3	DA	32,50
Battlehawks 1942	E	34,50
Captain Planet	DA	32,50
Football Crazy Collection	DA	34,50
Jaguar XJ 220	DA	38,50
Linnaker Collection	DA	34,50
M1 Tank Platoon	DA	43,50
Nigel Mansell Racing	DA	38,50
Oil Imperium	DV	32,50
Shadow of the Beast 3	DA	52,50
Zool	DA	39,50

PREISLISTEN - AUSZUG

Amiga					
1869	DV	71,50	Jonathan	DV	81,50
4 D Sports Driving	DA	41,50	KGB	DV	57,50
688 Attack Submarine	DA	35,50	Locomotion	DA	70,50
Abandoned Places 2	DA	65,50	Lord of the Rings	DV	65,50
Airbus A 320 Europe	DA	89,50	Maniac Mansion 1	DA	77,50
Airbus A 320 USA Ed.	DA	89,50	No second Price	DA	60,50
Amberstar	DV	76,50	On the Road	DV	73,50
Another World	DA	65,50	Pacific Island	DV	60,50
Arabian Nights	DV	51,50	Panza Gold Edition	DA	77,50
Archer Mac Leans Pool	DA	61,50	Pinball Dreams	DA	55,50
B 17 Flying Fortress	DA	67,50	Pinball Magic	DA	30,50
Big Kid	E	55,50	Pirates	DA	45,50
Battle Team	DA	89,50	Project X	DA	59,50
Body Blows	DA	53,50	Railroad Tycoon	DV	76,50
California Games 2	E	65,50	Reach for the Skies	DA	60,50
Campaign	DV	66,50	Red Zone	DA	54,50
Castle of Dr. Brain	DV	62,50	Sabre Team	DA	65,50
Chaos Engine	DA	55,50	Secret of Monkey Island 2	DV	83,50
Chuck Rock 2	DA	58,50	Sensible Soccer	DA	54,50
Civilization	DV	75,50	Sim City & Populous	DV	72,50
Creepers	DA	85,50	Space Crusade	DA	60,50
Das schwarze Auge	DV	75,50	Space Crusade & Voyage Beyond	DA	77,50
Der Patrizier	DV	72,50	Special Forces	E	55,50
Dream Team	DA	54,50	Super Sim Pack	DA	69,50
Dune II	DV	60,50	Superfrog	DA	55,50
Erben des Throns	DV	72,50	Syndicate	DV	67,50
Fire and Forget 2	DA	59,50	Thunderhawk	E	32,50
Formula One Grand Prix	DA	75,50	Transarcata	DV	55,50
Goal	DA	60,50	Troddlers	DA	57,50
Goblins 2	DV	75,50	Turrican 1 oder 2	DA	32,50
Gunship 2000	DA	68,50	WWF 2 European Rampage	E	55,50
Hannibal	DV	83,50	Walker	DA	60,50
Harpoon 1, 2, 1	DA	70,50	War in the Gulf	DV	72,50
Heart of China	DV	82,50	Whales Voyage	DA	65,50
Indiana Jones 4	DV	83,50	Zak Mack Kracken	DV	43,50
Ishar 2	DA	65,50			
John Madden Football	DA	59,50			

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

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

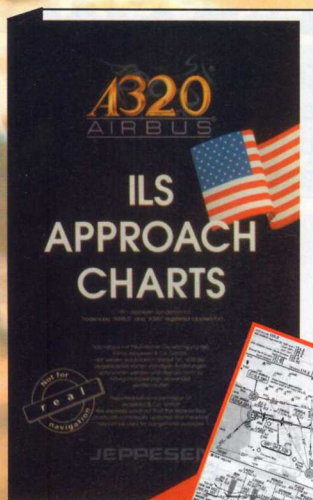
NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

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

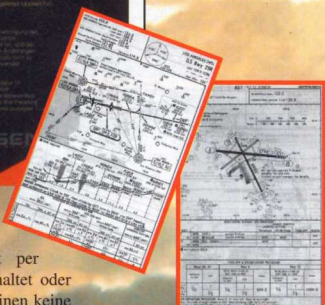
Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

INTER SOFT GmbH

H. UND T. RUPP - POSTFACH 1932 - 29509 UELZEN



Wer mit dem Spiel nichts anfangen kann, hat zumindest noch etwas zu Lesen. Zu achtzig Flughäfen erhält man ausführliche Karten mit allen Details.



noch vor dem Start definiert werden muß und sich nicht per Zufallsgenerator einschaltet oder ändert, ruft im allgemeinen keine Beifallsstürme hervor. Hinzu kommt, daß das Programmiererteam Winde überhaupt nicht berücksichtigt hat. Das vereinfacht zwar Navigation und Treibstoffberechnung, ist aber nicht gerade realistisch. Die Cockpit-Instrumentierung entspricht der des echten A320. Allerdings wurde vieles vereinfacht. Die Mehr-

zweckbildschirme lassen sich nicht auf eine andere Funktion umstellen und die Anzeigen der Triebwerke sind stark stilisiert dargestellt. Der Spieler sitzt auf der linken Seite (der des Captains) mit Blick auf zwei Bildschirme. Das linke Display zeigt den künstlichen Horizont mit Pitcheinteil-



Das spektakulärste Bild des ganzen Tests: Nach stundenlangen Flügen gibt es endlich etwas zu sehen: Zwei Seen in Blau

lung, die "angezeigte Eigengeschwindigkeit" (IAS), den Angriffswinkel (AoA), den Höhenmesser (ALT), das Variometer (V.V.) und die Machzahl. Neu dazugekommen ist die automatische Berechnung der "wahren Eigengeschwindigkeit" (TAS) durch den Bordcomputer. Der rechte Bildschirm zeigt die beiden

"course difference indicators" (CDI), die direkt mit den Radionavigationsempfängern NAV1 und NAV2 verbunden sind. Außerdem findet sich hier ein Radiokompass (ADF) und eine Statusanzeige des Autopiloten. Man merkt sofort, daß der "AKF" (Abkürzungsfimmel) die Verkehrsflegerei beherrscht. Ein

comment

Die Stärken des Programms liegen in der physikalischen Genauigkeit und der Fülle des beigelegten Kartenmaterials. Flugplanung, Treibstoffberechnungen und Anflug des Zielplatzes können authentisch durchgeführt werden und vermitteln das Flair eines echten Airliners. Wer sich allerdings als "Quax, der Bruchpilot" versucht, wird feststellen, daß AIRBUS keine Kunstflugmanöver zuläßt. Die grafische Darstellung des Cockpits kann nicht ganz überzeugen, denn sie vermittelt den Eindruck, der A320 wäre ein einsitziges Flugzeug. Kontrastarme Landschaft ohne Bauwerke und das Fehlen von Dämmerungseffekten verstärken zudem den etwas langweiligen Eindruck. Welchen Zweck die nachts über den Boden gelegte Gitterstruktur haben soll, bleibt unklar, denn sie stört eigentlich nur und in Wirklichkeit ist der Pilot sowieso auf seine Instrumente angewiesen, um eine Vorstellung von seiner Geschwindigkeit zu haben. Wer auf eine schöne Außenansicht seiner Maschine hofft, der wird enttäuscht und ist auf seine Phantasie angewiesen. Der Sound dagegen wurde ordentlich umgesetzt. Das Aufheulen der Triebwerke wirkt sehr echt und vermittelt Realismus. Allerdings treten ab und zu Phasenverschiebungen auf, die sich störend auswirken können. Sammler von Flugsimulationsprogrammen werden mit diesem Programm eine Lücke füllen können, aber nur die Freunde von Checklisten und Papierkrieg können hier wirklich voll auf ihre Kosten.



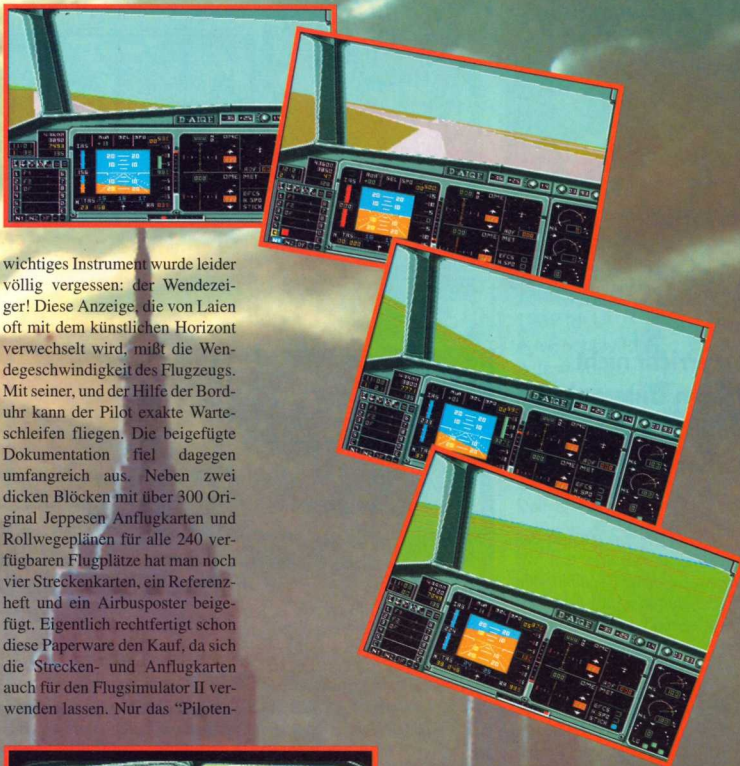
Martin

Performance	Reasons
Bank _____ : 74	PITCH GEAR SINK RATE OFF RWY
Vert. Speed _____ : 8	
Heading _____ : 8	
Nr. of Touchdowns : 1	
Final T/D Point : 8	
Fuel Calculation : 64	
Overall Rating _____ : 8 (in percent)	

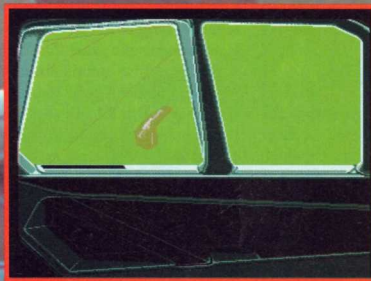
Der Airbus A320



Hohe Ölpreise und die Lärmbelastung durch den Flugverkehr verlangten in den frühen Achtziger die Entwicklung eines neuen Verkehrsflugzeuges. Europäische Zusammenarbeit war vonnöten, um dies in Form der Airbus-Reihe zu realisieren. Der Airbus A320 ist das dritte Muster dieser Baureihe. Den Schub erzeugen zwei leise und sparsame Mantelstromtriebwerke der Firma General Electric und computerberechnete Tragflächenprofile sorgen für besseres Truderverhalten. Computergestützte Steuerung ("Flight by Wire"), die schon länger in Kampfflugzeugen eingesetzt wird, und digitale Avionik-Displays erleichtern nicht nur der Besatzung das Handling, sondern auch die Umsetzung in ein Simulationsprogramm für Tischrechner.



wichtiges Instrument wurde leider völlig vergessen: der Wendezeiger! Diese Anzeige, die von Laien oft mit dem künstlichen Horizont verwechselt wird, mißt die Wendegeschwindigkeit des Flugzeugs. Mit seiner, und der Hilfe der Borduhr kann der Pilot exakte Warteschleifen fliegen. Die beigelegte Dokumentation fiel dagegen umfangreich aus. Neben zwei dicken Blöcken mit über 300 Original Jeppesen Anflugkarten und Rollwegeplänen für alle 240 verfügbaren Flugplätze hat man noch vier Streckenkarten, ein Referenzheft und ein Airbusposter beigelegt. Eigentlich rechtfertigt schon diese Paperware den Kauf, da sich die Strecken- und Anflugkarten auch für den Flugsimulator II verwenden lassen. Nur das "Piloten-



Handbuch", das Basiswissen vermitteln sollte, wurde vernachlässigt. Wichtige Informationen, wie z.B. die Tatsache, daß von 0-179 Grad ungerade und von 180- 359 Grad gerade Flughöhen verwendet werden, fehlen. Aber hier könnt Ihr Euch im Buchhandel behelfen. Es ist nicht möglich, eine einfache Rolle zu fliegen, da die Steuerung Bankings über 25 Grad nicht annimmt. Auch Loopings sind nicht realisierbar. Sicherlich fliegt in Wirklichkeit niemand eine Linienmaschine auf diese Weise, aber die Realitätsnähe leidet unter der Tatsache, daß keine Anstellwinkel geflogen werden können, die zu einer

Wendig wie altes Dampfbugelisen, so ist das Flugverhalten eines Airbus. Schnittige Loopings gehören nicht zum Repertoire.

Materialermüdung oder gar einem Flügelabriß führen können. Anders als in ähnlichen Simulationen ist es nicht möglich, das Flugzeug an eine bestimmte Position und Höhe zu setzen, um beispielsweise nur den

Endanflug durchzuführen oder um eine bestimmte Verfahrenskurve immer wieder zu üben. Die Wetterbedingungen zu verschiedenen Jahreszeiten wurden, ebenso wie Wind, nicht berücksichtigt und anders als bei den Simulationen von Sublogic haben die Entwickler nur eine einzige Wolken-schicht eingebaut.

(mk)

comment

Der Vorgänger wurde mit Verkaufszahlen weit über Hunderttausend zu einem der meistverkauften Programme. Wie dieser Erfolg zustande kam, kann man sich übrigens noch nicht einmal bei Thalio selbst so recht erklären. Betriebswirtschaftlich gesehen ist es natürlich nicht dumm, einen ziemlich ähnlichen Nachfolger zu veröffentlichen. Doch leider macht der Nachfolger kaum mehr Spaß und das Geschehen ist immer noch so interessant wie das stundenlange Beobachten eines Mäuselochs. Wer wirklich Interesse an Airbus-Fakten hat, wird wohl mit der Bedienungsanleitung des Airbus mehr Spaß haben.



Hans

A320
AIRBUS
GISSI BY T.H.A.L.I.O.N

Hersteller:

Muster von:

Hersteller

Genre:

Flugsimulation

Preis:

ca. DM 100,-

Erhältlich:

seit August

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

1

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Nein

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Maus, Tastatur, Joystick

Besonderheiten:

Deutsche Bildschirmtexte

+ Nachdrucke echter Flugkarten, gut umgesetzte Flugphysik

- keine Bauwerke, keine Außenansicht

GAMEPLAY 60%

GRAFIK 55%

SOUND 65%

MOTIVATION 55%

AMIGA GAMES

61%

GESAMT-WERTUNG

Lego expedita

Hannibal

Wer hat im Geschichtsunterricht nicht schon von dem waghalsigen Unternehmen des Feldherren Hannibal gehört, der mit Elefanten die Alpen überquert hat?

Die Geschichte

Damals war das nicht eine verrückte Aktion eines Performance-Künstlers oder der Versuch eines Eintrags im Guinness-Buch der Weltrekorde, sondern ein strategisch wichtiger Zug des karthagischen Reiches gegen die Römer. Dieses Kapitel der Menschheitsgeschichte kann man nun mit Starbytes Strategie-Game Hannibal nachvollziehen. Der aus Karthago stammende Hannibal wuchs mehr oder weniger in Kriegszeiten auf und seine Jugend war geprägt durch Schlachten und Kämpfe. So lernte Hannibal

schon früh die hohe Kunst des Kriegsführens. Im Jahr 221 vor Christus erhielt Hannibal den Oberbefehl über das karthagische Heer und das im Alter von nur 29 Jahren. In dieser Zeit begannen die Römer ihren Zug über Europa und bauten ihr mächtiges Reich auf. Hannibal zog inzwischen über die spanische Halbinsel, mit deren Eroberung bereits sein Vater im Jahre 237 vor Christus begonnen hatte. Durch den Bruch des sogenannten Ebrovertrages durch Karthago kam es zum unausweichlichen Krieg mit dem Römischen Reich. Mehr oder



weniger zu diesem Zeitpunkt greifst Du als Führer über die großen drei Armeen Karthagos in das Geschehen ein.

Das Spiel

Im Kartenausschnitt kann man den Mittelmeerraum gut übersehen, für nähere Betrachtungen läßt sich jeder beliebige

Punkt der Karte um eine Stufe vergrößern und durch eine Windrose in allen Himmelsrichtungen scrollen. Neben der Hauptarmee, die zur Zeit in Karthago Nova stationiert ist, befindet sich die Arme, die von Hannibals Bruder Hasdrubal befehligt wird, in Tarraco (Spanien), und eine Armee in Karthago





selbst, die von dem jüngeren Bruder Mago kommandiert wird. Der schwächste Punkt Karthagos ist die Nähe zur Halbinsel Sizilien und dadurch auch die Nähe zum Römischen Reich. Deshalb sollte man aus Magos Armee zwei kleine und schnelle Truppen abkommandieren, die dann durch Nordafrika ziehen und Söldner anwerben. Zu vor muß aber die Kriegskasse kräftig geschmiert werden und mindestens 50 Prozent der Staatskasse sollten für die Armeen zur Verfügung gestellt werden. Daneben kannst Du noch einzelne oder für das gesamte Reich geltende Steuern oder Wirtschaftszuschüsse verteilen. Da die karthagische Armee nur zu einem geringen Teil aus eigenen Soldaten bestand, sind die Söldner ein wichtiger Faktor. Neben Numidern und Spaniern befanden sich noch die wilden Kelten in den karthagischen Truppen

Mit Elefanten über die Alpen? Hannibal von Starbyte machts möglich.

(alle bekannt aus einschlägigen Asterix-Heften). In einem separaten Fenster werden bei laufendem Spiel die aktuellen Bewegungen und organisatorischen Umstrukturierungen der gesamten Armeen angezeigt. Man sollte es den Römern gleichtun und seine Armeen in viele kleinere Truppen spalten. Maximal zehn verschiedene Armeen lassen sich so erstellen. Um nicht den Überblick zu verlieren, wird jede Armee im Kartenausschnitt und im Nachrichtenfenster mit

comment

Mit Hannibal präsentiert sich ein Strategiespiel, das Dich Stunden an den Monitor fesseln kann. Der Sound paßt voll und ganz zu dem Spiel und scheint aus irgendeinem Monumentalfilm entnommen zu sein, aber er wiederholt sich laufend. Zwar läßt er sich abstellen, aber ich finde er unterstreicht die Handlung des Spiels. Die Bedienung des Programms läßt sich leicht und ohne langes Anleitungslesen erlernen und man hat die notwendigen Schritte schnell intus. Aber ganz ohne Anleitung geht es dann doch nicht. Die Schlachtformationen und Hintergründe des Spieles sollte man sich doch einmal durchlesen. Das Spiel läßt sich problemlos auf eine vorhandene Festplatte installieren, obwohl sich die Ladezeiten bei einer Spielsitzung von Diskette noch in Grenzen halten. Die Grafik ist angenehm und passend gestaltet, ohne viel Brimborium und Schnörkel, sodaß selbst stundenlange Sitzungen ohne Augenschmerzen vollzogen werden können. Trauriges Zwischenspiel: Nur ein Elefant überlebte die Alpenüberquerung und den folgenden schweren Winter. Vae Victis (Wehe den Besiegten!)



Lutz

ARKTIS **Eiskalt!**
 ARKTIS-Software GmbH
 Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
 Telefon 02547/1283 - FAX 1353
 Versandkosten: Nachn. DM 8.- oder Vorkasse DM 4.-
JURASSIC PARK
 deutsch
65,-
 Software GmbH

AMIGA

1869 (dt.)	DM 72,-
A Monopoly (dt.)	DM 39,-
A-Train (dt.)	DM 86,-
Backgammon (dt.)	DM 39,-
Ballistic Diplomacy (dt.)	DM 49,-
Bundesliga Man. 2.0 (dt.)	DM 72,-
Burntime (dt.)	DM 72,-
Civilization (dt.)	DM 82,-
Delivery Agent (dt.)	DM 49,-
Der Patrizier (dt.)	DM 72,-
Desert Strike (dt.)	DM 57,-
Disposal Hero (dt.)	auf Anfrage
Dune (dt.)	DM 57,-
Dune II (dt.)	DM 57,-
Eishockey Manager (dt.)	DM 79,-
Eye of the Beholder II (dt.)	DM 86,-
Flashback (dt.)	DM 65,-
Gunship 2000 (dt.)	DM 72,-
Goal! (dt.)	DM 65,-
Historyline 1914-1918 (dt.)	DM 86,-
Indiana Jones IV (dt.)	DM 86,-
Ishar 2 (dt.)	DM 57,-
Jaguar XJ220 (dt.)	DM 50,-
Jonathan (dt.)	DM 86,-
Jurassic Park (dt.)	DM 65,-
Legend of Kyrandia (dt.)	DM 79,-
Lemmings II (dt.)	DM 65,-
Lionheart (dt.)	DM 57,-
Lotto V2.3 (dt.)	DM 49,-
MauMau / Rommé (dt.)	DM 49,-
Monkey Island II (dt.)	DM 86,-
Pinball Dreams (dt.)	DM 50,-
Pinball Fantasies (dt.)	DM 57,-
Reach for the Skies (dt.)	DM 57,-
SKAT deluxe (dt.)	DM 49,-
Sensible Soccer (dt.)	DM 50,-
Syndicate (dt.)	DM 65,-
Transarcica (dt.)	DM 57,-
Traps 'n Treasures (dt.)	DM 57,-
Walker (dt.)	DM 86,-
War in the Gulf (dt.)	DM 72,-
Wing Commander (dt.)	DM 65,-
Wolfen (dt.)	DM 59,-
Zool (dt.)	DM 50,-

Sollte gerade ein Programm was Sie suchen nicht in dieser Liste stehen fragen Sie uns. Wir haben (fast) immer alle Programme für AMIGA und PC auf Lager...natürlich zum eiskalten ARKTIS Preis. Wenn erhältlich immer dt. Version!

(dt. = DEUTSCHE VERSION)

Hotline: 02547-1283



TRUPPEN BEI HANNIBAL



leichte Infanterie = LI



schwere Infanterie = SI



leichte Kavallerie = LK



schwere Kavallerie



Elefanten



Historisch exakt, grafisch vorbildlich, spielerisch sehr komplex, so läßt sich Hannibal beschreiben. Wo positioniert man seine Armeen, um Rom besiegen zu können?

den Spieler über die Verteidigungsstärke und die politische Gesimung. In der Truppenliste wird dabei vermerkt, welche Armee sich in welcher Stadt befindet, oder ob sie momentan unterwegs ist. Auf jedem freien Markt, also in nicht vom Römischen Reich kontrollierten Städten, kann sich die karthagische Armee mit Söldnern, Pferden, Elefanten und Verpflegung eindecken. Nur in Städten mit einem Hafen lassen sich zusätzlich noch Schiffe besorgen. Will man eine freie Stadt in das karthagische Reich eingliedern, so versucht man dies erst einmal mittels Verhandlungen zu erreichen. Lehnt eine Stadt jegliche Mitarbeit ab, kann sie durch Deine Armee belagert werden. Entweder überzeugt man sie dann so, oder man muß die Belagerung von sich aus abbrechen, weil die Verpflegung nicht mehr ausreicht. War die Zermürbungstaktik erfolgreich, kannst Du die Stadt ohne jeglichen

einem geometrischen Zeichen gekennzeichnet, wobei dies im Kartenteil in einem Dreiecksbanner untergebracht ist. Da sich die Römer bald der Schwäche der in Karthago stationierten Armee bewußt sind und die angeworbenen Söldner nicht ausreichen werden empfiehlt es

sich, eine kleinere Armee aus Karthago Nova abzutrennen und mit Schiffen zur afrikanischen Küste zu senden. Von dort aus bewegt sich diese Armee auf dem Landweg in Richtung Karthago und rüstet sich bei diesem Marsch noch mal kräftig auf. Armeen, die aus viel Infanterie

bestehen und wenig Pferde besitzen, sind bei Landmärschen langsamer als eine Truppe mit einer gegensätzlichen Verteilung (logisch, oder?). Dies sollte man bei Umorganisationen der Armeen beachten. Auch die Geländebedingungen, in denen sich die Armeen bewegen, sind entscheidend für die Marschgeschwindigkeiten der Truppen. Trifft eine Armee in einer Stadt ein, informiert das Programm


Die Lage in Mittelmeerraum:

	Rom	Karthago
Städte	28	28
Besetzte:	15	29
Häfen:	11	7
Zinn:	7.325 Mio	5.24 Mio
Magneten:	2777	2777

	Minen
Eisen	0
Zinn	0
Wasser	0
Silber	0
Gold	0
Bismut	0
Zink	0

	Armeen
Anzahl:	3
Soldaten:	115000
Pferde:	12600
Elefant:	0

comment

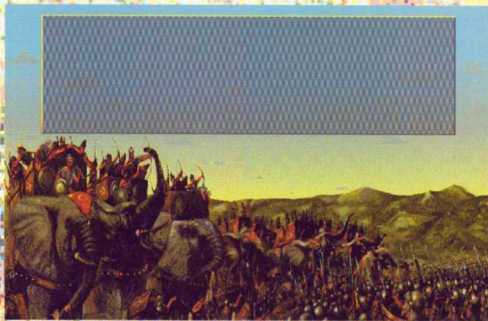


Hans

Mir wurde das Strategiespiel-Genre schon viel zu langweilig, da sich die meisten Spiele wie ein Ei dem anderen gleichen. Die gleichen Panzer und die gleichen Waffen gab es zu sehen, lediglich grafisch. Unterschiede waren zu verzeichnen. Starbyte hat nun glücklicherweise eine wirklich interessante Idee aufgegriffen. Ich wollte schon immer einmal das Römische Reich herausfordern. Mit Hannibal kann ich dies nun endlich tun!



Wer soll das alles im Gedächtnis behalten können außer Hannibal selbst?

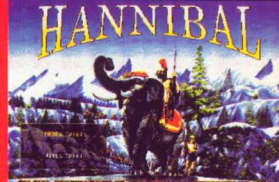


Skrupel plündern. Für freundlichere Feldherren gibt es noch die Möglichkeit des friedlichen Einnehmens. Um seine Fortschritte zu begutachten, schaltet

man in eine Übersichtskarte um, in der die verschiedenen Machtgebiete der rivalisierenden Reiche farbig markiert sind. Bei einer Konfrontation zwischen

Deiner und einer römischen Armee schaltet das Programm in eine Art Kampfmodus. Hier wählt man die Taktik (offensiv, defensiv), nach der die Armee vorzugehen hat. Die bekannten Angriffstaktiken der römischen Legionäre erweiterte Hannibal um die Cannae-Formation, gegen welche die Römer erst sehr spät einen richtigen Angriffspunkt fanden. Aber Du kannst noch eine andere Taktik aus den insgesamt sechs möglichen Formationen wählen. Ein weiterer Vorteil von Hannibals Armee waren die schon besagten Elefanten, die sich als verheerende Waffe gegen die Römer bewährten, indem sie durch grelle Kleidung eine unglaubliche psychologische Wirkung erzielten. Hannibal versuchte immer, den Kriegsschauplatz selbst zu bestimmen, um die Geländebedingungen richtig einzusetzen. Also solltest Du, ebenso wie Hannibal, die feindlichen Truppen in einem günstigen Gelände angreifen. Hat man sich erst einmal durch Gallien und Helvetien gearbeitet und seine Armeen gut versorgt, sollte man sich langsam in der Nähe Italiens sammeln. Inzwischen wird die römische Armee versucht haben, Karthago anzugreifen und wahrscheinlich war sie auch erfolgreich. Die Entscheidung Hannibals, nämlich die Überquerung der Alpen, fiel letztlich durch den Umstand des massiven Flottenverbandes der Römer und deren Vermutung, daß ein Angriff von der See Seite am wahrscheinlichsten sei. Wer zu wenige Soldaten in seinen eigenen Reihen hat, braucht an einen Angriff auf Rom gar nicht zu denken. Der Marsch über die Alpen forderte viele Opfer, bedingt durch die Anstrengungen und die Angriffe der dort lebenden Stämme, die sich als stärker herausstellten, als Hannibal angenommen hatte. Anders wird es Dir als Heeresführer auch nicht ergehen. Auch ein vergessenes Winterlager, das man zwischen November und April einlegen sollte, schmälert die Soldatenreihen.

(lm)



Hersteller:
Starbyte
Muster von:
Hersteller
Genre:
Strategie
Preis:
ca. DM 90,-
Erhältlich:
Seit August

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:
2. Laufwerk, Festplatte
Steuerung über:
Maus, Tastatur
Besonderheiten:
Deutsche Bildschirmtexte

+ Äußerst realistisch, viele Handlungsmöglichkeiten

- gelegentlich stockender Spielfluß, mittelmäßiger Sound

GAMEPLAY 72%
GRAFIK 71%
SOUND 65%
MOTIVATION 78%

AMIGA GAMES

77%
GESAMT-WERTUNG

Strategische Weitsicht

Dune II
Hannibal ist zwar richtig gut, scheidet gegen dieses Strategiespiel dennoch relativ mäßig ab, denn die Konkurrenz ist noch ein Stückchen besser.

Grafik + Gameplay + Gesamt +

War in the Gulf
Wer eher auf Strategie mit modernen Waffen steht, sollte sich einmal Empires jüngstes Spiel ansehen. Inspiriert vom Golfkrieg der solide Team Yankee-Nachfolger.

Grafik = Gameplay = Gesamt =

Ancient Art Of War
Microproses jüngstes Strategiespiel befindet sich etwa auf der gleichen Spielstufe. Beides sind solide Spiele, die auch langfristig unterhaltsam sind.

Grafik = Gameplay = Gesamt =

Wintersportart zur Sommerzeit

Karamalz Cup

Nachdem immer mehr Firmen auf die Software-Welle gesprungen sind und über Diskette für ihre Produkte werben, schlägt nun Karamalz in die gleiche Kerbe und präsentiert sich mit einem Eishockey-Spiel.

Ich dachte zwar, dieser Sport gehört in das Tätigkeitsfeld von diesem komischen Kellogs-Tiger, aber so kann man sich irren. Kaum ist der digitale Werbeslogan verklungen, kannst Du im Hauptmenü die verschiedensten Einstellungen vornehmen.

Die Spielzeit variiert zwischen zwei und fünf Minuten pro Drittel und die Spieleranzahl ist auf vier menschliche Teilnehmer begrenzt. Auch die Tätigkeit des Schiedsrichters und die Anzahl der Feldspieler läßt sich einstellen. Nachdem Du Dir das Land Deiner Wahl ausgesucht hast und die

dazugehörige Nationalhymne angestimmt wurde, beginnt die Spielsaison. Alle Spiele ohne menschlichen Spielführer laufen selbständig ab, der Computer zeigt die Ergebnisse nacheinander an. Sobald ein Spieler die Kontrolle über eine Mannschaft hat, beginnt das eigentliche Spiel. Leider hat man nur über einen

Wer will mehr verlangen? Dafür, daß es sehr wenig kostet, macht es viel Spaß!

Spieler die absolute Kontrolle, die anderen Mannschaftsmitglieder spielen selbständig und sind auch meistens die einzigen, die bis zum generischen Tor vordringen. Durch die simulierte Beschleunigung des Eisläufers ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig. Leicht kann es passieren, daß man, vom Spielgeschehen fasziniert, sein Spritze gegen die Bande brezeln läßt. Hat ein Spieler Deiner Mannschaft es bis vor das Tor des Gegners geschafft, wechselt die Ansicht und man blickt am Spieler vorbei auf das Tor. Ein Fadenkreuz läßt sich innerhalb des Tores steuern, während der Torwart zweifelt versucht, den Puck zu halten. Im entgegengesetzten Fall, wenn sich der Gegner vor Deinem Tor befindet, steuert man den Torwart (eigentlich logisch). Hat man einen aufmerksamen Schiedsrichter, so landet schnell ein Spieler auf der Strafbank, man kann aber jede Regelanwendung von vorneherein abschalten. Die daraus massig resultierenden Schlägereien werden im Großformat gezeigt (frei nach Fendrich: 'Es lebe der Sport') und man versucht, dem Gegner durch geschickte Joystickmanipulation die Zähne auszuschielen. Am besten bleibt man mit dem Finger auf der Feuertaste und drückt den Stick nach oben. So kann man wesentlich mehr Treffer landen als der Gegner.



Packende Torraumszenen und sehenswerte Grafiken im Kampf um den Karamalz-Cup.



comment

Die Animationen sind zwar einfach und etwas holzig, aber trotzdem recht ansehnlich. Der Nachteil der festen Spielfigur macht sich besonders bemerkbar, wenn man sich zu weit außerhalb des Spielgeschehens befindet. Man findet kaum dorthin zurück. Ein Spiel für zwischendurch, aber keinesfalls ein Dauerbrenner.



Lutz

Hersteller:
The Art Department
Muster von:
Hersteller:
Genre:
Sportspiel
Preis:
Freeware
Erhältlich:
seit Juli '93

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

Unterstützt:
alle Amiga-Modelle

Steuerung über:
Joystick

Besonderheiten:
zu beziehen über Karamalz

+ kostet kaum mehr als die Diskette, nette Perspektiven auf Dauer nicht unbedingt der Knaller

GAMEPLAY 63%

GRAFIK 61%

SOUND 56%

MOTIVATION 58%

AMIGA GAMES

61%

GESAMT-WERTUNG

Tetris an vier Wänden

Tautrix

Das neue Spiel aus Übersee - Nein, nicht Amerika, Übersee am Chiemsee! Es handelt sich hierbei nicht um ein neues Adventure von Asterix und Obelix, sondern ein, wie der Name schon vermuten läßt, mit Tetris verwandtes Spiel.

DAS SPIEL

Das Spielfeld des ersten Levels erstreckt sich über den gesamten Bildschirm. In der Mitte erscheinen verschiedenförmige



So sympathisch mir der Computerclub auch ist, das Spiel ist echt nicht zu gebrauchen.



Bauklötze in diversen Farben, die man nun im Feld verteilt. Zu beachten ist dabei, daß man immer gleichfarbige Teile möglichst passend aneinanderlegt, um größere, einfarbige Felder zu erzielen. Ist einmal ein Feld der Größe 4x4 vollständig und einheitlich ausgefüllt, verschwindet dieses und man erhält einen gewissen Punktwert hierfür. Die überstehenden Klötze jedoch bleiben bestehen, was ein Weiterbauen erschwert. Hat man eine bestimmte Anzahl von Quadraten beseitigt, erreicht man die nächste Aufstellung und den dazugehörigen Code. Je höher die Levels, umso kleiner und komplizierter gestaltet sich das Spielfeld. Ihr denkt Euch jetzt sicherlich: Das hört sich ja nicht so toll an! - Ist es auch nicht! Mir kam es etwas wie ein Sortierspiel für Dreijährige vor, nur mit einem Zeithandicap. Denn während man überlegt

und sein Bauteil stillstehen läßt, verstreicht die Spielzeit.

Der daraus folgende Effekt ist, daß man während des Nachdenkens sein Teil sinnlos auf dem Bildschirm hin und herbewegt, bis man eine passende Stelle gefunden hat. Die Steuerung ist auch eher etwas für dreiarmlige Außerirdische, denn zum Drehen der Teile benützt man den Feuerknopf und zum Ablegen verwendet man die Space-Taste. Als Ausweg bleibt einem, den Joystick am Tisch festzusaugen und einhändig zu spielen, oder den Amiga auf den Boden zu legen, und mit dem Fuß die Space-Taste zu betätigen. Zur Verteidigung der Programmierer muß ich gestehen, daß mir auch keine andere Steuermöglichkeit eingefallen wäre, ich hätte jedoch ein so langweiliges Spiel auch nicht programmiert.

(mg)

comment

Nach zehn Minuten Spielen war ich so gelangweilt, daß ich den Hersteller anrief, um mich zu vergewissern, ob ich den Sinn des Games richtig erkannt hatte oder ob ich im Verlauf des Spiels doch noch mit etwas Abwechslung rechnen könnte. Dieser Verdacht bestätigte sich aber leider nicht. Da mir die Musik sowieso schon auf die Nerven fiel, blieb mir also nur noch eins zu tun: Power Off!



Markus



Hersteller:
APC & TCP Vertrieb

Muster von:
Hersteller

Genre:
Denkspiel

Preis:
ca. DM 50,-

Erhältlich:
ab August '93

Anzahl der Spieler: **1**

Anzahl Disketten: **1**

2 Spieler simultan: **Nein**

1 MByte benötigt: **Nein**

2.Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

Steuerung über:

Joystick, Space-Taste

Besonderheiten:

+ Bringt Schlaflose in Tiefschlaf

- Keine Abwechslung, nerviger Sound, extrem langweilig

GAMEPLAY **10%**

GRAFIK **25%**

SOUND **20%**

MOTIVATION **0%**

AMIGA GAMES

10%
GESAMT-WERTUNG

Rückkehr in die Hexenküche

SUPER CAULDRON

Vor etlichen Jahren konnte auf dem C64 ein Spiel namens Hexenküche neue Standards setzen. In England nannte sich dieses Spiel übrigens Cauldron, und die findigen Jungs von Titus schnappten sich doch glatt die Rechte, um einen Nachfolger machen zu dürfen.

Die Story

Dem niedlichen, kleinen rothaarigen Hexenkind Zmira fällt die undankbare Aufgabe zu, ihren Gegner, einen bösen Zauberer, zu bezwingen. Als Tochter der ältesten und angesehensten Hexe tritt sie mit vereinten Kräften aller Hexen ihren Kampf gegen die aus den Fugen geratene Natur an. Wo früher Fledermäuse oder Kürbisse und andere Lebensformen friedlich mit- und nebeneinander lebten, herrschen nun seit der Machtergreifung dieses Zauberers Aggression und Kampf in den einst friedvollen drei Welten. In der letzten Welt, dem Spukhain, tritt sie dann zum alles entscheidenden Kampf an, um in

Cauldron wieder Frieden und Glück einziehen zu lassen.

Was nützt Zmira?

Damit der kleinen Zmira auf ihrem langen und auch beschwerlichen Wege nicht zu schnell die Kräfte schwinden, finden sich in jeder Welt verschiedene Stationen bzw. Möglichkeiten, um Energie aufzunehmen. Die magi-

Die Fortsetzung der Hexenküche-Reihe wird wohl keine Fledermaus aus der Finsternis locken.

Mehr als typische Jump & Run-Elemente werden bei Super Cauldron leider nicht geboten.

schen Sprüche, die auf dem Weg durch die verschiedenen Welten gefunden werden müßten, sollten selbstverständlich mitgenommen werden. Sämtliche Formen von Lebewesen, die der Heldin den weiteren Weg versperren wollen, bringen nützliche Punkte. Am allerwichtigsten sind die magischen Schriften und das Buch der magischen Sprüche. Diese magischen Schriften enthalten jenes Geheimnis, um von einer Welt in eine andere wechseln zu können – was manchmal den einzigen Fluchtweg bedeutet. Das Buch der magischen zwölf Sprüche jedoch kommt erst in der letzten Welt voll



Eine kleine Hexe steht im Walde, ganz einsam und allein.

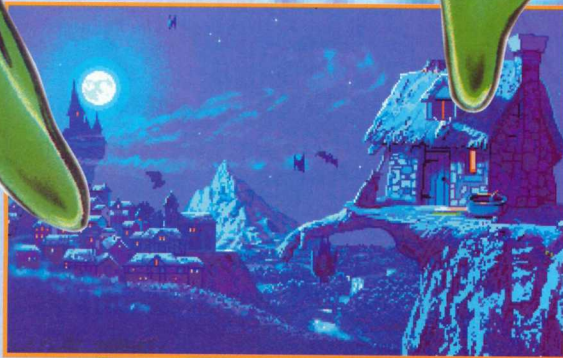


comment

Alles in allem kann man Super Cauldron als ein doch abwechslungsreiches und auch faszinierendes Spiel bezeichnen, das sich zwar nicht gerade vom üblichen Spiele-Sortiment abhebt, aber gerade den Neueinsteiger doch schon etliches abverlangt. Dem Fortgeschrittenen wird diese Variante eines Abenteuers sicherlich auch an seinen Amiga fesseln. Abstriche gibt es allerdings bei den Grafiken zu machen. Sie sind zwar relativ gut gelungen, jedoch wie schon bei so manch anderen Games mit viel zu kleinen Spiel-Figuren. Das Scrolling ist in alle Richtungen relativ fließend und die Animationen der einzelnen Figuren sind gut gelungen. Nur müßte die Steuerung per Joystick schneller und exakter ansprechen. Aber manchmal ist halt alles wie verhext.



Wolfgang



und ganz zum Einsatz, denn es gilt schon seit Spielbeginn, nicht nur den sichtbaren Gegnern Widerstand zu leisten.

Vorsicht und Mut sind eine gute Hilfe, die nötigen Tricks zu entdecken, mit denen man den Gegner vernichten und die diversen Verstecke, Fallen und Eingangspassagen in der Welt des Untergrundes erkennen kann. Die Macht der verschiedenen Zaubersprüche ist so unterschiedlich stark, daß der Einsatz sehr genau überlegt sein sollte.

Was schadet Zmira?

Es mag sicherlich manchmal interessant sein, das Energie-Reservoir von den verschiedensten Faktoren abhängig zu machen, doch spielen und sich dadurch Abwechslung verschaffen, möchte man doch auch. Hierzu ein Beispiel: Benötigt man zusätzliche Energie,

muß man Flaschen finden. Ist das Energie-Niveau auf Null gelangt, wird unserer sich tapfer wehrenden Hexe Zmira ein Leben entzogen - und sie hat nur drei! Auch diverse, versteckte Fallen und ähnliches entziehen unserer kleinen Hexe Zmira Energie in den unterschiedlichsten Stärken. Da selbstverständlich der böse Zauberer längst gemerkt hat, Welch starker Gegner ihm auf den Fersen ist, hat er von seinem Schlupfwinkel aus jeden möglichen Wächter mobil gemacht. Daß zusätzlich im schönsten Fight auch noch Rätsel zu lösen sind, ist der großen Verwirrung mehr als dienlich. Und dies alles wie gesagt, am laufenden Band in den vier Welten Cauldrons: dem Wald, auf den Feldern, in der Stadt oder zuletzt im Schloß. Anstelle von Levels erhöht sich die Spiel-Stärke des Gegners dadurch, je näher man dem Ziel Schloß kommt.

(wd)



Hersteller:
Titus Software

Muster von:
Hersteller

Genre:
Jump & Run

Preis:
ca. DM 70,-

Erhältlich:
ab Juli '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:
Alle Amigamodelle ohne Turbokarten

Steuerung über:
Joystick, Tastatur

Besonderheiten:
Läuft nicht auf A 4000!

+ Niedliche Heldin, originelle Story

- Nicht absturzicher, langweilige Grafik, öder Sound

GAMEPLAY	60%
GRAFIK	50%
SOUND	45%
MOTIVATION	55%

AMIGA GAMES

55%

GESAMT-WERTUNG

Hoppelnde Hexe & Co.



Chuck Rock 2
Core Design zeigt, wie zeitgemäße Jump & Runs auszusehen haben. Aufwendige Grafiken mit spektakulären Effekten und abwechslungsreiches Gameplay!

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Arabian Nights
Die arabischen Nächte bieten einen ähnlich niedlichen Helden, jedoch wesentlich Innovativeres, was das Gameplay und die Grafiken angeht. Aladin sei Dank!

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Superfrog
Die Reihe unserer originellen Helden wird von einem grasgrünen Hüpfrosch abgeschlossen. Team 17 schaffte es, grandiose Technik mit gutem Gameplay zu kombinieren.

Grafik + Gameplay - Gesamt =

Wie werde ich am schnellsten Bundeskanzler?

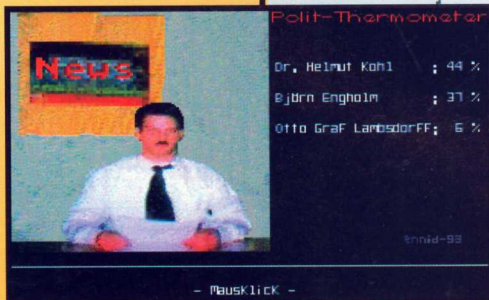
1990 - Die 93'er Edition

Wirtschaftssimulationsspiele gibt es massenweise für den Amiga. So war ich überrascht, mal eine politische Simulation der Bundesrepublik Deutschland in Händen zu halten. Die 93'er Edition ist eine etwas verbesserte und aktualisierte Version des fast unbekannteren Vorgängers.

Der Vorspann mit guter Hintergrundmusik und Eröffnungsgrafik ließ doch einiges erwarten. Nach der Wahl der Spieleranzahl (bis zu drei sind möglich) wird man nach einem frei wählbaren Parteinamen und seinem politischen Können gefragt. Die 5 Schwierigkeitsstufen gehen von Ghandi (schwer) über Willy Brandt (mittel) bis zu Margaret Thatcher (leicht). Je kompetenter man sich selbst einschätzt, umso komplizierter wird später auch das Spiel. Nach Eingabe der Spieldauer gelangt man dann ins Hauptmenü.

Unter einer Deutschland-Karte und dem obligatorischen Adler kann man mit viel Phantasie einen Schreibtisch, ein Telefon und einen Kalender identifizieren. Der Bildschirmaufbau erinnerte mich

an das Hauptmenü von "Oil Imperium", die Grafik an einen C 64. Nun aber zum Spiel. Mit Hilfe des Telefons kann man sich über alle nötigen parteiinternen Zustände und über kommende Wahlen



informieren. Wenn man einmal die 5%-Marke überschritten hat, kann man sich auch mit anderen Parteien absprechen oder verbün-

Die gute Idee zu diesem Spiel wird leider durch die doch recht mäßigen Grafiken zunichte gemacht, so daß leider nur äußerst mittelmäßige Wertungen vergeben werden können.

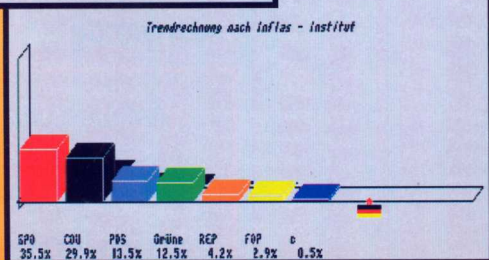
comment

Eigentlich eine ausgefallene Spielidee. Leider aber wurde bei der Ausarbeitung so geschluppt, daß ich grafisch schon auf dem 64er bessere Spiele dieser Richtung gesehen habe. Darüber hinaus ist spielbegleitende Musik wohl gänzlich vergessen worden. Vor zehn Jahren wäre dieses Spiel wohl der Renner auf dem 64er geworden!



comment

Vor nicht allzulanger Zeit prämierte ich das Spiel 1990 - Die 92'er Edition als Spiel mit dem originellsten sinnlosen Namen. Daß sich die Jungs aus Übersee dazu auftraffen und noch einmal eine neue Version folgen lassen, konnte ich mir in meinen kühnsten Träumen nicht vorstellen. Doch da hilft das ganze Jammern und Klagen nicht, jetzt ist diese Version da und wir müssen mit ihr leben. Ihr übrigens nicht, solange Ihr sie nicht kauft. Wartet doch, bis dieses Spiel zur Public Domain-Ware wird, dann ist es erst wirklich spielenswert.



lition



Hersteller:
Neudel Soft
Muster von:
Hersteller
Genre:
Politik-Simulation
Preis:
ca. DM 30,-
Erhältlich:
ab Juli '93

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

Unterstützt:

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

+ Wohl nur die Spielidee

- Schlechte Grafik, fast kein Sound

GAMEPLAY 40%
GRAFIK 10%
SOUND 10%
MOTIVATION 55%

AMIGA GAMES

**38%
GESAMT-WERTUNG**

den. Um aber diese Hürde einmal zu nehmen muß man erst viel Geld in diverse Werbekampagnen stecken. Finanziell wird man hierfür auch von dubiosen Geldgebern unterstützt, oder man verkauft illegale Dienstleistungen, die man durch Bestechen von Beamten erreicht. Um sein Ansehen wieder ins rechte Licht zu rücken, hat man die Möglichkeit, sich in Zeitungen einzukaufen, oder in Fernsehinterviews aufzutreten und seine politische Meinung kundzutun. Abhängig von der ideologischen Richtung, der Zielgruppe und den sozial-, umwelt- und außenpolitischen Zielen erreicht man dann eine hoffentlich steigende Wählerzahl.

Dies wiederholt sich nun Monat für Monat, Jahr für Jahr; für Abwechslung sorgen nur einige gesammte Grafiken, die leider nicht so toll gelungen sind. Deshalb ist die wohl wichtigste Funktion die Abspeichermöglichkeit, frei nach dem Motto: Töte das Spiel, bevor es Dich zu Tode langweilt. (mg)

Händleranfrage erwünscht

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

Carrier Command	19,-DH
John Barnes Soccer	25,-DH
Space Crusade	25,-DH
TV-Sports Football	19,-DH
Formula One GP	39,-EV
Railroad Tycoon	39,-EV

AMIGA

Tip des Monats

Blasters	46,-DH
ChesterUP 4.0 (Lösung)	32,-DV
Lothar Matthäus	58,-DV
Sim Lise	73,-DV
Hoi	53,-DH
Lords of Time	53,-DH

1869	43,-DV	Dune 2	54,-DV	Locomotion	53,-DV	Sim Arc	77,-DV
1990 93er Edition	35,-DV	Dynagor M/Chaos 5	59,-DV	Lord of the Rings	39,-DV	Sim City Jazazz	35,-DV
40 Sports Boxing	25,-DV	Dyna Blitzer	40,-DV	Lotus 3	49,-DV	Sim City Deluxe	79,-DV
A-Train	72,-DV	Dynastech	54,-DV	Lotus Compil(-13)	49,-DV	Sim Earth	77,-DV
AA - War Like Lions	59,-DV	Ethnoquest Manager	71,-DV	Mad TV	43,-DV	SimpleWriter	59,-DV
Abandoned Places 2	58,-DV	Eiff	60,-DV	Manchester United	59,-DV	Slip Streams	9,-DV
Acies of Great War	36,-DV	Elysium	54,-DV	Maniax	25,-DV	Space Crusade	29,-DV
Address Family	29,-DV	Emerald Mine	24,-DV	Midnight Land	48,-DV	Space Hulk	72,-DV
Agency	28,-DV	Emerald Mine 2	29,-DV	Mega Collection	40,-DV	Space Plan 89	24,-DV
Air Warrior	75,-DV	Emerald Mine 3 Pro	24,-DV	Meghamania/Samur.	40,-DV	Space Quest	39,-DV
Arkos A 120	62,-DV	Entity	61,-DV	Megamix	59,-DV	Space Quest 1	39,-DV
Arkos A 120 Amer.	80,-DV	Epic	61,-DV	MicroMaster Golf	39,-DV	Space Quest 2	29,-DV
Allen Breed SE 92	24,-EV	Erben des Thronos	67,-DV	Might and Magic 3	64,-DV	Space Quest 4	39,-DV
Anderson	49,-DV	Espana 92	54,-DV	Mike Magic Dragon	18,-DV	Special Forces	39,-DV
Andromed	49,-DV	Emp.Championship	60,-DV	Mixed Collection 2	40,-DV	Sports Collection	59,-DV
Apocalypse	47,-DV	Enduro 3DII	54,-DV	Monopoly	49,-DV	Sport Trak	73,-DV
Aqueductra	29,-DV	Eye of Beholder 1	47,-DV	Monopoly	49,-DV	Star Trek	73,-DV
Arabian Nights	59,-DV	Eye of Beholder 2	74,-DV	More Lemmings Data	24,-DV	Star Trek K2	65,-DV
A.M.Cleaves Pool BI	48,-DV	F 15 Ste.Eagle 2	77,-DV	Morph	44,-DV	Steel Empire	48,-DV
Armalys	24,-DV	F-19 Stealth Fight	35,-DV	Nick Faldo Golf	59,-EV	Strategy Master	67,-DV
Armor Goddon 2	40,-DV	Fallen Empire	82,-DV	Nigel Mansell WC	39,-DV	Street Fighter 2	53,-DV
Assault	48,-DV	Fantastic Worlds	69,-DV	Nitro	25,-DV	Strip Poker Deluxe	24,-DV
Austrifz	15,-EV	Five And Ice	47,-DV	No Second Prize	34,-DV	Super Hero	60,-DV
B 17 Flying Fortr.	63,-DV	Flashback	59,-DV	North + South	25,-DV	Superling	47,-DV
B.A.T. 2	72,-DV	Fires Action Earth	64,-DV	On The Road	40,-DV	Syndicate	58,-DV
Back to Future 3	24,-DV	Fly Fighter	9,-DV	Onslaught	12,-DV	Tangoworld	9,-DV
Bane of Comic	64,-DV	Fly Harder	59,-DV	Ork	25,-DV	Tank Buster	24,-DV
Battle Tale 3	24,-DV	Galaxy Force	15,-DV	P.P.Hammer	19,-DV	Tank Trouble	29,-DV
Battle Tale Genst.	57,-DV	Gateway taal/Fron	64,-DV	Pacific Island	60,-DV	Tearaway Thorns	45,-DV
Battle Chess 2	25,-DV	Global Effect	59,-DV	Pandoras Box Bomb	70,-DV	Teen.Mutlers Tort	27,-DV
Battle Team	63,-DV	Global Guardians	52,-DV	Perfect General	80,-DV	The Grail	9,-DV
-Battleline Data 2	45,-DV	Goal 1	50,-DV	-Data Disk	39,-DV	The Krinal	9,-DV
BC Kid	60,-DV	Goblins	59,-DV	PGA Tour Golf Plus	60,-DV	The Last Viking	64,-DV
Birds of Prey	46,-DV	Goblins 2	65,-DV	-Courses	30,-DV	The Dash	25,-DV
Bitmap Brothers 1	54,-DV	Goldrunner 2	9,-DV	Pibball Dreams	48,-DV	The First Hour	67,-DV
Black Crypt	57,-DV	Gravit Force	34,-DV	Pibball Fantasies	54,-DV	-Mission Disk	29,-DV
Bliss Brothers	57,-DV	Gravest Comp.	25,-DV	Pibball Wizard	17,-DV	Thunderhawk	39,-DV
Body Blows	44,-DV	Gunsling 2000	44,-DV	Pracy of Highness	47,-EV	Thunderhawk	39,-DV
Bookban	24,-DV	Harlequin	29,-DV	Prize!	29,-DV	Tantrisica	52,-DV
Bug Bomber	54,-DV	Heart of China	39,-DV	Pool of Darkness	65,-DV	Traps n Treasures	59,-DV
Bund.Mus.Prof 2.0	62,-DV	Heimdal	35,-DV	Populous 2	59,-DV	Triple Action 2	29,-DV
Campani	49,-DV	Hired Guns	60,-DV	-Data Disk	30,-DV	Trappers	49,-DV
Carl Lewis Olympic	32,-DV	Hook	59,-DV	Populous 2 Plus	63,-DV	Trois	49,-DV
Caster	59,-DV	History Line 14-18	75,-DV	Powermover	62,-DV	Trois Amiga 1200	45,-DV
-Data Disk	29,-DV	Human Race Data	49,-DV	-Data Disk	30,-DV	Turbo Trax	9,-DV
Centurion Del.Rome	25,-DV	Human Race Standstl	54,-DV	Premiere	60,-DV	UGH 1	39,-DV
Chess Engine	48,-DV	Humans	49,-DV	Project Terra	62,-DV	Ultima 5	35,-EV
ChexTan Hip 3	24,-DV	Imperium	25,-DV	Prophecy of Shadow	67,-DV	Ultima 6	39,-DV
Chick'n Back 2	49,-DV	Indiana Jones 3	65,-DV	Putty	49,-DV	USA John Young 2	29,-DV
Chuck 1&2.0	25,-DV	Indiana Jones 4	74,-DV	Qwirk	16,-DV	Winning Fields	59,-DV
Civilization	74,-DV	Ishar	65,-DV	Race Drivin	60,-DV	Vroom	61,-DV
Combai Air Patrol	59,-DV	Jaguar II 220	48,-DV	Racing Master Com.	30,-DV	Walker	59,-DV
Contraptions	40,-DV	John Barnes Soccer	62,-DV	Ragnarok	78,-DV	War in the Gulf	65,-DV
Convert Action	39,-DV	John Madden Footb.	57,-DV	Rainbow Collection	26,-DV	Warhead	25,-DV
Cover Girl Poker	29,-DV	Jonathan	75,-DV	Rampart	29,-DV	Waterloo	14,-DV
Cropcap	59,-DV	Jug	9,-DV	Rating Pad	54,-DV	Waterwells	59,-DV
Cruise LaCarpue	59,-DV	KGB	57,-DV	Raidin' Likies	49,-DV	Water	45,-DV
Curse of Enchantia	62,-DV	Kings of Adventure	69,-DV	Raid Zone	29,-DV	White Voyage	66,-DV
Das Boot	34,-DV	Kings Quest 5	29,-DV	Risky Woods	51,-DV	Whales Voy. A 1200	59,-DV
DA	65,-DV	Knights of the sky	39,-DV	Road Rash	54,-DV	Wily Beemish	39,-DV
Daughters of Serp	74,-DV	Larry 5	39,-DV	Robocop 3	62,-DV	Wing Commander	25,-EV
Death Wings-Army	47,-DV	Leander	27,-DV	Roboparts	64,-DV	Wing Commander DV	79,-DV
Deliver P.S.3 AGA	189,-DV	Legend	57,-DV	Rome AD 92	60,-DV	Wizards Castles	21,-DV
Der Panzner	42,-DV	Legend of Hour	79,-DV	Seven Hsinley Isld	44,-DV	Witch	75,-DV
Desert Strike	59,-DV	Legends & Myranda	64,-DV	Shin.Soccer 12/93	47,-DV	Wolfsbild	25,-DV
Deuxros	19,-DV	Letsure 5 Larry 5	64,-DV	Shadowslands	34,-DV	Wolfgang	29,-DV
Daylight	75,-DV	Lemmings Data.Pack	40,-DV	Shakin Warriors	9,-DV	WWF Wrestling	29,-DV
Deodding	35,-DV	Lemmings 2	39,-DV	Shinobi	12,-DV	WWF Wrestling 2	59,-DV
Double Dragon 3	39,-DV	Lionel	49,-DV	Shuttle	53,-DV	Zero	59,-DV
Dream Team Com.	41,-DV	Lion Heart	53,-DV	Silent Service 2	74,-DV	Zone Warrior	59,-DV
				Silwren	13,-DV	Zool Amiga 1200	48,-DV

■ = Bei Anzeigenschluss noch lieferbar -Vorbestellung möglich
 DV = deutsche Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)
 EV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
 EV = englische Version

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

Und alles wird zu Schutt und Asche!

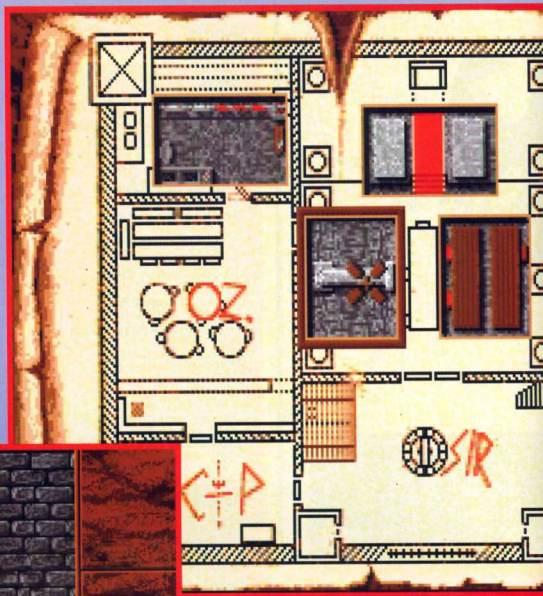
BALLISTIC DIPLOMACY

Von Oase kommt ein Eroberungsstrategiespiel, bei dem Ihr vor allem sehr viel Geschick und Schnelligkeit braucht. Es wird eine Schlacht zwischen zwei ummauerten Burgen ausgetragen.

Sicherlich kennt Ihr das Spiel Rampart aus Amiga Games 1/93, das damals von Domark herausgegeben wurde. Nun, Ballistic Diplomacy ähnelt diesem sehr stark, kommt aber an dessen Niveau nur annähernd heran. Es geht darum, die Mauern des Gegners so zu zerbomben, daß er sie nicht mehr aufbauen kann, dabei muß die eigene Mauer immer komplett geschlossen sein. Sollte es einer der Spieler nicht schaffen, bei der Aufbauphase seine ganzen Lücken in der Mauer um eine Burg zu schließen, bekommt der andere den Killerbonus und gewinnt. Die Mauer muß immer um eine Burg, Schloß oder Fabrik gebaut sein. Ist sie es nicht, wird man wohl verlieren. Die Steine für die Mauer werden per Zufallsgenerator vom Computer ausgesucht. Das Spielfeld wird in variablen Größen dargestellt, so daß es schwie-

riger ist, in dem eingegrenzten Bereich zu bleiben, und die Steine passend zu plazieren. Jeder Kampf hat mehrere Spielphasen, die in eine Aufbauphase, in der man seine Burg umrunden kann, eine Kanonenphase, in der die

Zumindest in den einzelnen Menüs wird das Vorbild 'Rampart' in den Schatten gestellt.



Das Vorbild



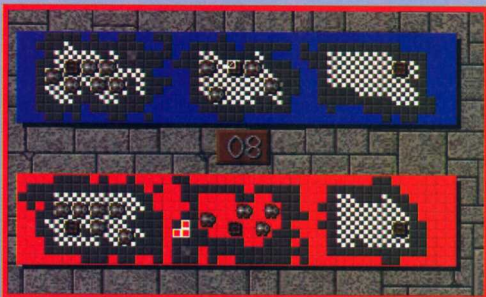
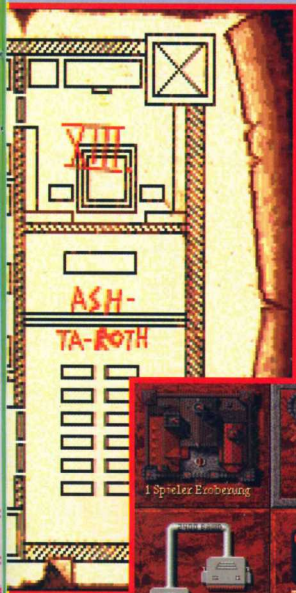
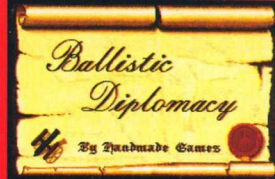
Rampart zieht schon seit über zwei Jahren in den Spielhallen die Münzen an sich, als wäre es magnetisch. Wirft man einen Blick auf die umliegenden megaspektakulären High-Techspiele, so wundert man sich natürlich, wie so ein schlichter Automat die Ehre bekommt, auch nur eine Mark zu schlucken. Die Grafik ist mager, der Sound nervig und die Spielidee auf den ersten Blick so schön von Tetris abgekupfert, daß man sich gleich wieder abdrehen möchte. Hat man jedoch einmal zusammen mit einem Freund die ersten Mauern aufgebaut und per Bomben die ersten Mauern zerstört, dann kommt man nicht mehr davon los. Domark lieferte Ende



letzten Jahres eine mehr oder weniger gelungene Amiga-Umsetzung, die eine Gesamtwertung von immerhin 77 Prozent erhielt.



PLOMACY



In der grafischen Aufbereitung ist nicht so geklutzigt worden, jedoch leidet der Spielspaß nicht darunter.



Geschütze positioniert werden können, und eine Feuerphase, in der Ihr Eueren Gegner völlig zerbomben könnt, aufgeteilt sind. Es kann außerdem noch ausgewählt werden, in welchem Spielmodus gespielt wird; zum Beispiel im Modus "Jeder gegen Jeden", wobei hier alle Spieler gegeneinander antreten. Die Runden der Spiele lassen sich je nach Modus variieren. Beim Spielmodus "King of the Hill" bleibt man so lange König, wie man die Spiele gewinnt. Verliert der König gegen seinen Widersacher, ist der Gegner der König des Berges. Beim K.O.-System beginnt jeder Spieler mit vier Kronen. Der Verlierer des jeweiligen Spiels muß eine seiner vier Kronen an den Gewinner abgeben, und dies so lange, bis er keine Krone mehr besitzt. Ein Modem-Spiel-Modus ist ebenfalls vorhanden, bei dem noch auswärtige Spieler einbezogen werden können. Für das Anwählen der Stationen gibt es ebenfalls ein sehr umfangreiches Auswahlménú. Beim Spiel gegen den Computer müssen je nach Gegner vier bis neun Schlachten gewonnen werden, wobei im gesamten Spiel nur drei Schlachten verloren werden dürfen. Die Steuerung ist gut ausgefeilt und recht leicht zu bedienen, wobei Ihr zwischen Maus, Joystick und Tastatur auswählen könnt.

(tb)

Hersteller:

Wolf

Muster von:

Hersteller

Genre:

Denkspiel

Preis:

ca. DM 50,-

Erhältlich:

ab August '93

Anzahl der Spieler: **2-4**

Anzahl Disketten: **2**

2 Spieler simultan: **Ja**

1 MByte benötigt: **Nein**

2.Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Ja**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

Modem

Steuerung über:

Joystick, Tastatur, Maus

Besonderheiten:

Bis zu 4 Spieler gleichzeitig



GAMEPLAY **61%**

GRAFIK **55%**

SOUND **43%**

MOTIVATION **70%**

AMIGA GAMES

68%

GESAMT-WERTUNG

comment

Leider wurde nur eine Spielidee von Domark aufgegriffen und nicht verbessert. Es fehlen Schiffe, gute Landschaften und satte Sounds. Jedoch kann ich auch nicht behaupten, daß das Spiel deswegen langweilig oder gar schlecht wäre, nur sind die oben genannten Bestandteile wichtig für die Motivation der Spieler. Der Multiplayer-Modus, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig, und das auch noch in je zwei Mannschaften spielen, ist ein wahre Wucht von Wolf und verdient auf jeden Fall Anerkennung.



Tobias

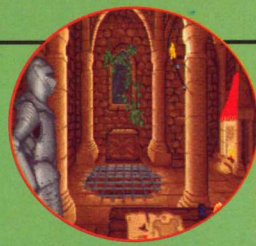
comment

Dreist! Das dachte ich, als ich das Spiel zum ersten Mal gesehen habe. Klauten die doch glatt die ebenso simple wie faszinierende Idee des Tengen Automaten Rampart, speckten hier und dort etwas ab und machten ein eigenes Spiel daraus. Nachdem in der Redaktion jedoch die schönsten Schlachten tobten, änderte ich meine Meinung etwas. Der Vier-Spieler-Modus und die Modemoption rechtfertigen tatsächlich den günstigen Preis. Gratulation an Oase für soviel Dreistigkeit!

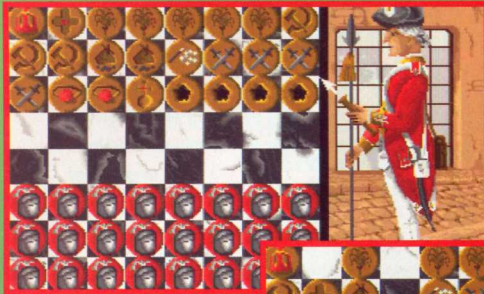


Hans

Die Arena des Todes!

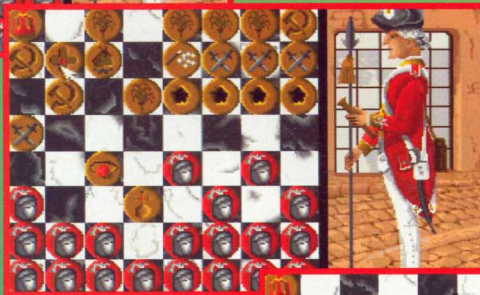


BRAIN CHALLENGE



Das uns durch PD-Serien, Spiele und Programme bekannte Softwarehaus Wolf hat unser Softwareregal mit einem guten Strategiespiel bereichert, das von der Spielart her dem Brettspiel Stratego ähnelt.

Brain Challenge ist wirklich vielfältig: Es sieht aus wie Mühle, spielt sich wie Schach und bietet auch sonst kaum neue Ideen. Spielswert ist es jedoch dennoch!



Für Gehirnakrobaten ist Brain Challenge sicherlich das richtige Spiel.

Brain Games Alternativen



Bill's Tomato Game
Die Nummer 6 aus unserem Demoservice ist mindestens genauso knifflig, jedoch grafisch schöner und wesentlich spielbarer. Schlagt nach auf Seite 6.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



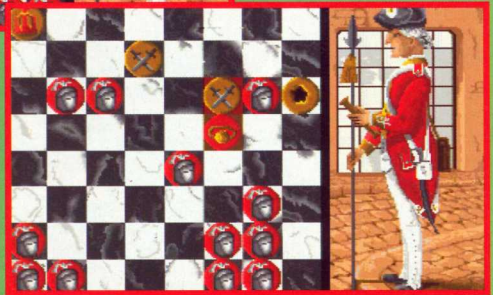
Lemmings 2
Wem purer Denksport zu anstrengend ist, der sollte einen Blick auf die herumwuselnden Suizid-Nager von Psygnosis werfen. Hier wurde Action und Denksport vereint.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Ragnarock
US Gold legte mit dem nordischen Metzeldrama vor einiger Zeit ein recht ansehnliches Spiel hin, das insbesondere grafisch sehr zu überzeugen wußte.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



comment

Die Grafiken und auch die Musik, die übrigens sehr passend ist, wurden gut programmiert und erzeugen eine gute Atmosphäre. Jedoch könnten die Grafiken besser gemacht werden und vielleicht hätte man den Brettsteher auch noch ein bißchen animieren können, das hätte auf jeden Fall der Motivation gutgetan. Die Spielidee, die übrigens vom Brettspiel Stratego übernommen wurde, ist verbessert und aufgepeppt worden, so daß einem Brettspiel per Modem oder allein nichts mehr im Wege steht.



Tobias



Natürlich fällt dieses Strategiespiel auch wieder unter die Softwareserie von Oase, von der Ihr auf jeden Fall schon etwas gehört haben solltet. In einer kleinen Vorgeschichte wird Euch erzählt, daß ein böser Fürst alle Bauern und Untertanen wie Tiere behandelt und sie sogar ausspeischen läßt. Euch ist nun die Aufgabe zugeteilt worden, diesem schrecklichen Treiben ein Ende zu bereiten, indem Ihr Eure Armee gegen die des Gegners kämpfen laßt und hoffentlich auch zum Sieg führt. In dem grafisch sehr gut dargestellten Optionsmenü, bei dem jeder Gegenstand ein bestimmtes Menü aufruft, könnt Ihr je nach Belieben Einstellungen wie zum Beispiel Ein-Spieler-, Modem- oder Zwei-Spieler-Modus auswählen, Spielstände laden, den Schwierigkeitsgrad und noch einiges mehr einstellen. Nachdem der Menüpunkt Spielstart angewählt wurde, kommt man zu einem Screen, der einem Schachbrett ähnelt. Auf dem müßt Ihr zuerst einmal Eure Spielfiguren aufstellen. Wenn die Aufstellung stimmt, geht's auch gleich zum Spiel über; natürlich wird das ganze Spielgeschehen von einer Art Jury am Rande des Spielfeldes beobachtet. Während des Spiels können durch diese Jury einige nützliche Optionen, wie zum Beispiel die Computerberechnungs-Anzeigen oder die Messages-Mailbox abgerufen werden. Die Unterteilung der einzelnen Figuren erfolgt vom Mönch bis hin zum großen furchteinflößenden Fürsten, wobei die Steigerung immer nach der Rangfolge geht. Ziel des Spiels ist es, des Gegners Palast zu erreichen und einzunehmen, wobei hierzu jede Figur verwendet werden kann. Um mit der Spielfigur des Gegners in Konfrontation zu gelangen, müssen sich beide, wie auch beim Schach, gegenüberstehen. Wird ein Kampf der beiden Figuren ausgetragen, verschwindet der Rangniedrigste und bei Ranggleichheit werden beide Figuren vom Brett geschmissen.

Hersteller: Wolf
Muster von: Hersteller
Genre: Strategie
Preis: ca. DM 50,-
Erhältlich: ab August '93
Anzahl der Spieler: 2
Anzahl Disketten: 1
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Nein
2 Drive empfohlen: Nein
Festplatte empfohlen: Ja
Englisch benötigt: Nein
Unterstützt: Modem
Steuerung über: Joystick
Besonderheiten:

+ Die Modem-Option macht dieses simple Spielchen unterhaltsam.
- Die Spielidee ist nicht gerade innovativ.

GAMEPLAY 62%
GRAFIK 68%
SOUND 57%
MOTIVATION 55%
AMIGA GAMES
59%
GESAMT-WERTUNG

QuickSoft GmbH | Bärenstr. 8 78054 Schwenningen | Telefon: 07720/31046 & 31068 & 32083 | Fax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme, Frachtlösung. 12.- bei Vorauszahlung 10.-
 *L12.- Vorauszahlung 12.- *E12.000 bei 17.- Ausland 30.- Vorauszahlung 20.-

Auf die unverbindlich empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller !!!

Programm	Amiga IBM/PC	Programm	Amiga IBM/PC
1989	DV 66,37 82,05	Strike Commander/SP	DA 66,37 82,05
A.T.A.C.	DA 66,7 95,73	Space Hulk	DA 61,53 82,05
A-Train	DA 62,95 76,73	Special Forces	DA 62,05 82,89
Abendland Places 2	DA 68,17 82,05	Speeding	DA 54,69 66,37
Abone In The Dark	DA 66,37 82,05	Super Hero	DA 61,52 76,73
Alan Breed 1983	DA 66,49 82,05	Synthetic	DA 66,37 82,05
Alone USA	DA 68,89 88,69	The Humana	DV 68,37 82,05
Amibush at Somer	DA 66,37 82,05	The Last Vikings	DA 61,53 76,73
Arabian Nights	DA 61,53 82,05	The Siege	DA 66,37 82,05
Ar 17 Flying Fortress	DA 75,21 102,96	Turmoil	DA 17,09 66,37
B.C. Kid	DA 66,37 82,05	Turmoil 3	DA 13,64 76,73
Battle Ship	DV 41,01 41,01	Transactica	DV 61,52 75,21
Body Blues	DA 54,69 82,05	Ultima 7	DV 62,72 82,05
Bundesliga Man Pro 2.0	DV 66,37 82,05	Ultima Underworld 2	DA 75,21 82,05
Civilization	DV 62,05 95,73	Valks of the Darkness	DA 61,52 82,05
Commander White L	DA 75,21 82,05	Vikings/Kings of Congo	DV 61,52 82,05
Conquest Air Patrol	DV 47,85 82,05	Wald Wars	DV 86,37 82,05
Conquest of the Disc	DA 66,37 82,05	Walker	DA 47,85 82,05
Curse of Enchantre	DV 82,05 82,05	Wings of Victory	DV 61,52 76,73
Cyberace	DV 66,37 82,05	Wizardry 7	DV 66,37 82,05
D-Generation	DA 27,33 66,37	Wing Commander	DV 82,05 82,05
Dagger of Anon Ra	DV 47,85 82,05	Wing Commander 2	DA 75,21 82,05
Damned! Serpents	DA 66,37 82,05	X-Wing	DA 80,89 82,05
Dankest	DV 66,37 82,05	Xenobots	DA 75,21 82,05
Der Franzisc	DV 23,7 82,05	CD-ROM	Preis:
Dark Queen of Kymn	DV 66,37 82,05	360 Compilation	MA 127,96
Das Schwarze Auge 2	DV 75,21 82,05	AI Warrior	DA 95,96
Das Schwarze Auge 2	DV 75,21 82,05	All American Soccer	MA 119,96
Death Strike	DA 54,69 82,05	Animals	MA 143,96
Deux 2	DV 75,21 82,05	Carmen Von Deluxe	MA 95,96
Dooghat	DA 66,37 82,05	Castle Master/3D	MA 143,96
Dynastiar (mit Adap)	DV 66,37 82,05	Chessmaster 3000	MA 103,96
Eco Quest 2	DV 66,37 82,05	Chessmaster 3000	MA 103,96
Eco Quest 2	DV 66,37 82,05	Eco Quest	DV 95,96
Elite 2	DV 66,37 82,05	Gay Ship	DV 79,96
Eye of the Beholder 2	DV 82,05 82,05	Inc	DV 127,96
Eye of the Beholder 2	DV 82,05 82,05	Jones II: Fast Lane	DA 95,96
Falcon Empire	DV 82,05 82,05	King Quest 5	DA 95,96
Falcon 3.0	DA 66,37 82,05	Kings Quest 6	DA 95,96
Fire and Ice	DV 66,37 82,05	Loonin	DA 103,96
Fl 15-Strike Eagle 3	DA 66,37 82,05	Magnetic Soccer Coll.	DA 139,96
Flashback	DV 61,53 82,05	Mania Plus	DA 79,96
Freddy Pharkas	DV 66,37 82,05	Master of Mother Goose	MA 87,96
Formula 1 Gr. Prix	DV 102,97 102,97	Monkey Island	DA 103,96
Global Conquest	DA 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
GoldenEye	DA 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Hacker Jump Jet	DA 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Herman	DV 82,05 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Hitler's Empire	DV 82,05 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
History Line	DV 82,05 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Indiana Jones 3 Adv	DA 34,17 47,85	Phyco Kicker	DA 79,96
Indiana Jones 4	DV 82,05 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Intruder Machine	DA 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Inca	DV 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Jahar Madden Football 2	DV 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Jehathan	DV 82,05 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
K20	DV 61,53 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Kaiser	DA 95,73 95,73	Phyco Kicker	DA 79,96
Kings of Adventure	DV 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Land of Lore	DV 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Légion	DV 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Lésaire S. Larry 5	DV 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Legend of Kyranada	DV 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Leinmaga	DA 54,69 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Löhnhaut	DA 54,69 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Lullaby	DA 47,85 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Lord of the Rings 2	DA 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Mega Lo-Fun Sam	DA 61,52 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Might and Magic 4	DV 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Might and Magic 5	DV 66,37 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Minsky Island 2	DV 82,05 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Nova 9	DV 82,05 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
PGA Golf Plus	DA 61,52 82,05	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General	DA 75,21 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General Data	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 2	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 3	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 4	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 5	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 6	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 7	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 8	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 9	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 10	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 11	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 12	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 13	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 14	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 15	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 16	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 17	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 18	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 19	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 20	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 21	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 22	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 23	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 24	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 25	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 26	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 27	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 28	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 29	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 30	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 31	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 32	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 33	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 34	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 35	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 36	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 37	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 38	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 39	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 40	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 41	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 42	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 43	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 44	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 45	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 46	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 47	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 48	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 49	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 50	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 51	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 52	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 53	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 54	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 55	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 56	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 57	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 58	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 59	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 60	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 61	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 62	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 63	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 64	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 65	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 66	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 67	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 68	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 69	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 70	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 71	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 72	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 73	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 74	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 75	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 76	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 77	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 78	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 79	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 80	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 81	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 82	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 83	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 84	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 85	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 86	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 87	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 88	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 89	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 90	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 91	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 92	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 93	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 94	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 95	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 96	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 97	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 98	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 99	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96
Philly's General 100	DA 60,87 75,21	Phyco Kicker	DA 79,96

?!? WAS ?!?
 Ihr findet unsere neue Schrift zu...!
 Ihr braucht eine Brille!!!
 Kein Problem...
 ...bei Bestellungen ab DM 100,- erhaltet Ihr auf Wunsch unsere QuickSoft Sonnenbrille mit UV-Schutz (normal 24,-) damit Ihr bei den vielen Anzeigen den richtigen Durchblick bekommt.
 QuickSoft einfach Zauberkraft!
 Auf alle Computerspiele in unserem Programm... 31,6% Nachlässe. Wie ist das überhaupt möglich?
 Wir sind ein Software Großhändler, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum gleichen Preis!!!
 Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladepreise schw

Im Kampf um Ruhm und Medaillen

SUPER SPORT CH

Microids stellt doch glatt eine neue Sport-simulation vor, die die Nachfolge von dem schon wenig legendären Superski 2 antreten soll. Wenn das mal gut geht!

Die Optionen

Wie üblich darf man sich gleich zu Beginn des Spiels ein Land auswählen, unter dessen Flagge man um Ruhm und Ehre kämpfen will. Anschließend befindet man sich in einem Auswahlmenü. Von hier aus kann Einsicht in die Ehrentafel genommen werden, in der die besten Leistungen der einzelnen Sportarten geführt werden. Nach Anwahl des Icons der entsprechenden Disziplin wird eine entsprechende Rangliste angezeigt. An den Wettkämpfen können ein bis vier Spieler teilnehmen, von denen jeder das Ursprungsland seines Teams aus-

wählen muß. Da es für Anfänger schwer sein wird, gleich zu Beginn mit guten Leistungen aufzuwarten, bietet das Spiel neben den

eigentlichen Wettkämpfen auch ein Training der einzelnen Sportarten an. In diesem Übungsmodus kann jeder Spieler eine Disziplin beliebig oft wiederholen. Der Computer ermittelt jeweils die erbrachte Leistung. Medaillen werden hier, wie im richtigen Leben, nicht verteilt. Außerdem erfolgen natürlich

Der 100-Meter-Lauf

Als erstes steht der 100-Meter-Lauf auf dem Programm. In zwei Läufen qualifiziert man sich für die Finalrunde, wobei bei jedem Durchgang acht Läufer antreten: jeweils ein oder zwei

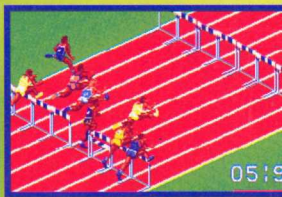


menschliche Spieler gegen computergesteuerte Kontrahenten. Während des Laufes wird am unteren Bildschirmrand ein

Kraftbalken angezeigt. Soll der eigene Sportler schneller rennen, so muß der Joystick nach links bewegt werden, für extreme Geschwindigkeit steht der Feuerknopf zur Verfügung. Doch bei Highspeed vermindert sich sehr schnell die Energiesäule und der Sportler droht schlappzumachen. Geschicktes Timing ist angesagt. Die ersten vier Sportler, die ins Ziel einlaufen, qualifizieren sich für den nächsten Durchgang. Nach dem Lauf werden in einer Zeitlupeneinstellung die einzelnen im Ziel eintreffenden Sportler gezeigt. Hier ist deutlich die Reihenfolge zu erkennen. Jede höhere Runde erweist sich als schwieriger.

Der Hürdenlauf

Die nächste Disziplin, die zur Auswahl steht, ist der Hürdenlauf.



keine Einträge in die Ehrentafel. Wer genug geübt hat und fit zu sein glaubt, kann sich zum Trainieren eine andere Disziplin aussuchen, oder sich im Wettkampf mit Gegnern messen und um Medaillen kämpfen. Bevor man sich jedoch mit anderen Sportlern auf dem Bildschirm verausgabte, kann noch festgelegt werden, in welchen Disziplinen man antreten möchte. Erhöhtermaßen müssen es übrigens nicht alle zehn sein. Die Reihenfolge ist nach der Auswahl jedoch vorgeschrieben und kann nicht beeinflusst werden.

Die Zeiten eines
ruhmvollen Summer
Games-Nachfolgers
werden hiermit wohl
kaum eingeläutet

ALLENGE

Der Ablauf und die Kontrolle des Spiels entsprechen weitgehend denen des 100-Meter-Laufs, nur muß hier der Joystick rechtzeitig vor einer Hürde nach oben bewegt werden, um den Sportler erfolgreich über das Hindernis springen zu lassen. Springt er zu früh ab, landet er in der Hürde, springt er zu spät, bleibt er an ihr hängen. In beiden Fällen verliert der Sportler beträchtlich an Geschwindigkeit. Es gehört schon etwas mehr Übung dazu, einen Wettkampf erfolgreich zu beenden.

höhe heraufgesetzt werden. Beim Anlauf erhöht man die Geschwindigkeit seines Sportlers durch



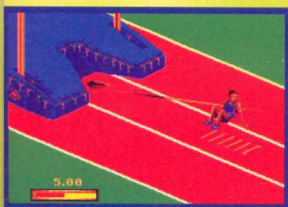
rhythmisches Bewegten des Joysticks, das aber nicht in hastiges Rütteln auszuarten braucht! Beim Anlauf sollte sich der Mann aber nicht zu sehr verausgaben. Rechtzeitig vor der Matte gesenkt dann der Stab zum Sprung geneigt werden, wenn man nicht will, daß der Wettkämpfer eine Bauchlandung hinlegt. Das richtige Bewegten des Joysticks bringt einen auf die gewünschte Höhe und erfolgreich über die Latte.

Der Weitsprung

Beim Weitsprung muß sich der Spieler durch gutes Timing auszeichnen. Nach dem Anlauf, bei dem der Sportler wieder vorsichtig beschleunigt wird, darf der richtige Moment zum Abprung nicht verpaßt werden, sonst wird der Versuch durch Übertreten ungültig. Von drei Versuchen wird der Beste in die Wertung übernommen.

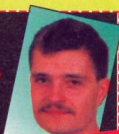
Der Stabhochsprung

Anschließend wird beim Stabhochsprung einiges gefordert. Vor dem eigentlichen Sprung kann im Training die Höhe festgelegt werden. Die Latte kann zwischen fünf und sieben Metern in Zentimeter-schritten aufgelegt werden. Beim Wettkampf kann nur die Anfangs-



comment

Die Hintergrundgrafik des Spiels kann als gehobene Mittelklasse bezeichnet werden. Die Animation der Sportler ist größtenteils sehr gut gelungen. In fast allen Disziplinen sind die Bewegungen der Spritze fließend und der Natur gut nachempfunden. Beim Sound ist man hin- und hergerissen. Zum einen nervt das eher mißlungene Publikums-pfeifen, -klatschen und -raunen, zum anderen werden durch den Sound wichtige Informationen geliefert, wie zum Beispiel das Klicken beim Umwerfen einer Hürde. Sehr angenehm fällt auf, daß es keine Disziplin auf die Unversehrtheit des Joysticks abgesehen hat. Joystickrütteln und verkrampte Haltungen sind bei diesem Spiel nicht nötig. Gott sei Dank. Trotzdem ist die Ausführung der Wettkämpfe nicht immer einfach.



Wolfgang

- 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,--/28,--mtl.*
M-Tec 68030, MMU, 1MB: 499,--/28,--mtl.*
M-Tec 68030, MMU, 4MB: 699,--/30,--mtl.*

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

- **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, 1.0 MB m. Uhr: 99,--
M-Tec A500+, 1MB: 99,--
4MB Modul A4000: 289,--

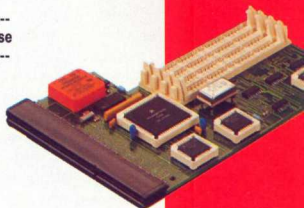
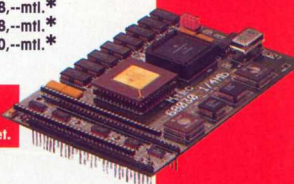
- **Superaktuell!**
M-Tec AT-Bus Controller A500 intern: 149,--
M-Tec AT-Bus Controller A500 extern mit Gehäuse, Ram-Option bis 8 MB mit Kickstartumschalter: 199,--

- **M-Tec Festplattensysteme** von 40-340 MB (mit Controller):
M-Tec AT500 extern, 120 MB: 599,--/29,--mtl.*
210 MB: 699,--/30,--mtl.*
M-Tec AT500 intern, 40 MB: 399,--

- *** Beachten Sie unsere zeitgemäßen Finanzierungsangebote!**
Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%. Bestellen Sie jetzt, oder fordern Sie weitere Infos 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





Das Kugelstoßen

Die folgende Sportart ist für unsere Muskelmänner gedacht. Beim Kugelstoßen wird ebenfalls von drei Versuchen der Beste gewertet. Hier wird am Anfang durch eine Hochbewegung des Joysticks der Abwurfwinkel der Kugel festgelegt und anschließend durch die Druckdauer des Feuerknopfes die Wurfkraft bestimmt. Zu langes oder zu kurzes Drücken vermindert die Wurfweite.

Der Hochsprung

Der Hochsprung ist die nächste Sparte, die absolviert werden kann. Hier kann - genauso wie beim Stabhochsprung - im Training vor jedem Sprung die Höhe von 1,50 Metern bis 3,00 Meter gewählt werden. Beim Wettkampf fängt die Höhe bei 1,90 Metern an und kann nur noch schwieriger eingestellt werden. Während des



Anlaufs gilt es, den Sportler richtig zu beschleunigen und in einer gelungenen Kurve an das Absprungbrett zu führen. Dort angelangt, muß der Sprung ausgelöst werden und der Sportler am höchsten Punkt über die Latte gebracht werden. Nach drei Fehlversuchen ist diese Disziplin beendet. Als Nächstes folgt der Dreisprung, der sehr dem Weitsprung



Neue Wertungsrekorde stellt die Super Sport Challenge nicht gerade auf, jedoch bietet sie definitiv solide Unterhaltung, die man sich ansehen sollte.

ähnelt. Nach vorsichtigem Anlauf und richtigem Absprung vollzieht der Mannschaftskamerad mehr oder weniger glückliche Sprünge. Nach drei Versuchen wird das beste Ergebnis gewertet.

100 Meter Freistil

Hier tritt man wieder gegen je sieben Konkurrenten in drei Durchgängen an. Wie beim 100-Meter-Lauf kann auch hier die Geschwindigkeit des Schwimmers durch Drücken des Joysticks in die Schwimmrichtung erhöht werden. Dadurch vermindern sich aber zusehends die vorhandenen Kraftreserven. Um diese wieder aufzufrischen, muß der Joystick in der Mitte gehalten werden, so daß der Sportler wieder atmen kann.

Die 4 x 100 Meter Freistilstaffel entspricht der vorhergehenden Disziplin, nur daß nach 100 Metern Schwimmstrecke ein frischer Mann den Wettkampf fortsetzt.

Der Speerwurf

In der letzten Disziplin, dem Speerwerfen, muß man in drei Versuchen den Speer so weit wie möglich schleudern. Nach einem glücklichen Anlauf muß das Würfgerät rechtzeitig geworfen werden, noch bevor der Sportler übertritt. Beim Abwurf kann man mittels Joystick den Winkel des Speers beeinflussen.

(wd)



Hersteller:
Microids
Muster von:
Hersteller
Genre:
Sportsimulation
Preis:
ca. DM 70,-
Erhältlich:
ab August '93

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

Unterstützt:
Harddisk
Steuerung über:
Joystick, Tastatur
Besonderheiten:
Unterstützt kein
2. Laufwerk

+ gute Animation, neuartige Steuerung, kein Joystickkiller
- Ladezeiten, nerviger Sound, durchschnittliche Grafiken

GAMEPLAY 50%
GRAFIK 61%
SOUND 30%
MOTIVATION 60%

AMIGA GAMES
62%
GESAMT-WERTUNG



Sportliche Alternativen



Goal
Dieses Spiel beschränkt sich zwar nur auf eine Disziplin, noch dazu eine Mannschaftssportart, zeigt aber, wie zeitgemäße Sportspiele auszusehen haben.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Aquatic Games
Wer eine Abneigung gegen konventionelle Leichtathletik-Disziplinen hat, wird wohl mit den Aquatic Games sehr zufrieden sein. James Pond trainiert hier für James Pond 3!

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Tom Landry Football
Wem sogar sämtliche europäischen Sportarten ein Greuel sind, der wird wohl eher Tom Landry Strategy Football bevorzugen. Eine American Football-Simulation vom Feinsten.

Grafik + Gameplay + Gesamt +

Ab Seite
54

Ab Seite
42

ROSSI'S **M**ailbox.

GAMES **G**uide.



3

3 Gunship 2000

Letzte Ausgabe haben wir den Vorzeige-Hubschrauber von MicroProse noch einmal groß angekündigt, und nun landet er schon mitten in den Top 3, nur knapp geschlagen von den beiden Mega-Sellern Eishockey Manager und Lemmings 2. Wer derzeit übrigens ein MicroProse-Spiel kauft, könnte glatt was gewinnen!

media control

Nur zwei Titel können sich in den Charts platzieren: Goal und Gunship 2000!

Platzierung	Titel	Hersteller	Monat
1 (1)	Eishockey Manager	Software 2000	3
2 (2)	Lemmings 2	Psygnosis	5
3 (neu)	Gunship 2000	MicroProse	1
4 (4)	Flashback	U.S. Gold	2
5 (3)	Desert Strike	Electronic Arts	3
6 (9)	Street Fighter II	U.S. Gold	6
7 (12)	Indiana Jones IV	Lucas Arts	8
8 (5)	Bund. Manager 2.0	Software 2000	4
9 (6)	A-Train	Ocean	3
10 (10)	History Line	Blue Byte	7
11 (14)	Der Patrizier	Ascon	11
12 (8)	Lionheart	Thalion	4
13 (neu)	Goal!	Virgin	1
14 (7)	Battle Isle Data 2	Blue Byte	3
15 (19)	Das schwarze Auge	Attic	8
16 (11)	Civilization	MicroProse	11
17 (16)	Formula 1 Grand Prix	MicroProse	18
18 (17)	Monkey Island II	Lucas Arts	13
19 (20)	The Humans	Mirage	9
20 (13)	B-17 Flying Fortress	MicroProse	4



7

Indiana Jones IV

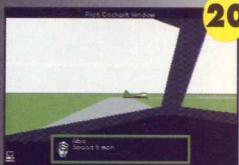
Vielen Dank, liebe Leser! In der letzten Ausgabe habe ich Euch noch angefleht und zum Kauf dieses Klasse-Spiels aufgefordert, und nun ist es schon wieder um fünf Plätze nach oben geklettert! Möglicherweise haben wir es doch mit dem letzten Lucas Arts-Spiel zu tun! Guckt in den News-Teil!



13

Goal!

Wenn Dino Dini ein Spiel macht, dann schlägt dieses Spiel alle bisherigen Verkaufsrekorde. Kick Off 1 und Kick Off 2 konnten sich jeweils monatlang an der Spitze der Verkaufscharts halten - ob es nun auch der inoffizielle dritte Teil bis ganz nach oben schaffen wird? Wir werden sehen!



20

B-17 Flying Fortress

Schade eigentlich, daß der letzte Flugsimulator von MicroProse schon wieder so weit abgerutscht ist. Wenn Ihr von der Summer Surprise Aktion gehört habt, dann solltet Ihr doch eigentlich die Software-Shops stürmen und genau dieses Spiel kaufen!

GAMES **Guide.**

Wie immer ist der Games Guide vollgestopft mit neuestem Material. Aber auch die Klassiker sollen nicht zu kurz kommen! Doch welche Spiele sind das und wo habt Ihr Probleme? Gibt es Stellen, an denen Ihr schon jahre-

lang gerübelt, wie Ihr weiterkommt? Habt Ihr es bei diesem oder jenem Wirtschaftsspiel erst auf 124 Mark gebracht? Alles kein Problem! Wir wollen uns in Zukunft gezielt auf Eure Fragen beziehen und bei nächster Gelegenheit die passende Hilfeleistung geben. Also schreibt uns, wo es knifft, und der Games Guide hilft Euch so schnell es geht aus der Patsche!

Gunship 2000

1) Der erfolgreiche Helikoptersimulator aus dem Hause Microprose schwebt immer noch in unerreichten Höhen. Hier ein Trick mit dem selbst blutige Anfänger zu den Königen der Lüfte aufsteigen können. Ihr fliegt den Helikopter mit Mastsicht. Sobald Ihr einen Gegner ausma-



chen könnt, schaltet Ihr wieder auf Mastsicht und danach zurück zum Cockpit. Der Gegner bewegt sich nun nicht mehr und aktiviert natürlich auch nicht seine Bordkanone. Sogar Hubschrauber bleiben im Flug stehen, und Ihr könnt Euch seelenruhig heranpirschen, um schließlich einen gezielten Treffer zu landen.



2) Ihr solltet am Anfang auf die Karte achten und den Plan für die Missionen genau unter die Lupe nehmen, damit Ihr darüber informiert seid, welcher Hubschrauber für eine spezielle Aufgabe geeignet ist. Auch der Wettervorhersage sollte verstärktes Augenmerk geschenkt werden, denn besonders in der realistischen Schwierigkeitsstufe kann dies oft spielentscheidend sein. Bei Aufträgen über dem Meer sind die Raketen Maverick und Penguin sehr geeignet, dennoch solltet Ihr zur Bekämpfung feindlicher Hubschrauber einige Hydras mitnehmen. Obwohl es verlockend klingt, mehr Waffen zuzuladen, solltet Ihr niemals den Treibstoff vergessen. Sonst kann der Ausflug schnell ein trauriges Ende nehmen. Transportaufträge sollten unbedingt sorgfältig durchdacht werden. Es bietet sich zum Beispiel an, einige Hubschrauber vorzuschieken, denn das Risiko, die gesamte Ladung zu verlieren, ist ziemlich hoch. Besonders geeignet sind für diesen Job: Kiowa Warrior, Comanche und Defender. Wer trotzdem einmal schwer getroffen wird, sollte mit Autorotation landen, um unnötigen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen.

Marvin Schiller, Matthias Bäumer

FREEZERADRESSEN:

Arabian Nights

c6bdba = Leben
c6bdbb = Energie
c6bdbe = Energie
c6c35b = Diamanten



Walker
c066ff = Leben

Traps n' Treasures

Seebären auf großer Fahrt! Wer bei dieser heiteren Schatzsuche gleich etwas höher einsteigen möchte, der sollte sich die folgenden Paßwörter zu Gemüte führen.

Welt 2 - Die Schädelgrotte - 52011413

Welt 3 - Der Tempel - 31245300

Welt 4 - Die Festung - 15204524

Lars Knüppelholz



Road Rash

Motorradfahrer aufgepaßt, denn hier kommt ein brandheißer Cheat zu "Road Rash". Wenn Ihr im Code-Screen die Kombination "21132011H7VUKBE27QAG" eingibt, so startet Ihr im zweiten Level mit einer spritzigen Diablo und habt zu allem Überfluß auch noch 41 Millionen Pfund auf Eurem Konto. Damit läßt sich so manches Rennen bestreiten.

Michael Riedel

A1200

Wie weitgehend bekannt ist, laufen viele der älteren Programme auf dem A1200 nicht. Es gibt jedoch eine Möglichkeit, mit der man ungefähr die Hälfte der Programme wieder funktionstüchtig machen kann. Zunächst benötigt man ein Programm namens "Fake_Mem", das sich beispielsweise auf der ersten Diskette von "Lionheart" befindet. Dann nehme man ein Programm, das nicht auch dem A1200er läuft, aber im ADOS-Format vorliegt (man kann es also von der Workbench laden). Nun wird "Fake_Mem" aktiviert und siehe da, der Rechner wurde auf übelle Weise hereingelegt. Er nimmt jetzt an, daß ihm 430KB Chip-Mem und ca. 1,3MB FastMem zur Verfügung stehen.



Stephan Schulte

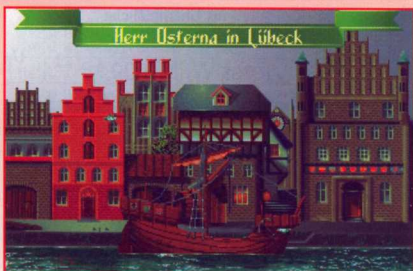
Der Patrizier

Die lukrativsten Handelsrouten sind

Güter	Kaufen in	Verkaufen in
Bier	Brügge, Lübeck	Nowgorod, Tönsberg
Eisen	Malmö, Nowgorod, Ystad	Bremen, Brügge, Lübeck
Fisch	Bergen, Malmö, Tönsberg	Hamburg, Lübeck
Fleisch	Danzig, Riga, Stettin	Brügge, Hamburg, Lübeck
Hanf	Danzig, Nowgorod, Riga	Bergen, Brügge, Hamburg
Holz	Malmö, Nowgorod, Riga	Brügge, Lübeck
Honig	Danzig, Nowgorod, Visby	Bergen, Malmö, Tönsberg
Leder	Danzig, Nowgorod, Riga	Brügge, Lübeck
Pech	Nowgorod, Visby	Brügge, London
Pelze	Bergen, Nowgorod, Riga	Brügge, London, Lübeck
Pfeffer	Bremen, Brügge, London	überall
Salz	Brügge, Hamburg, London	Danzig, Riga, Stettin
Tran	Bergen, Nowgorod	Brügge, Stockholm, Visby
Tuch	Bremen, Hamburg	überall
Wein	Brügge, Hamburg, London	Lübeck, Stockholm, Visby
Wolle	Nowgorod, Riga, Ystad	Bergen, Stockholm, Tönsberg

Und hier noch zwei kleine Tricks für diejenigen, die sehr schnell ans große Geld herankommen möchten.

1. Man geht in die Kirche und benutzt das Weihwasserbecken. Daraufhin spendet man sein gesamtes Startkapital dem Klerus. Befindet man sich nun im Minus, so rast man ins Kontor und sofort wieder zurück in die Kirche. Auf einmal möchte die Kirche ihr Geld loswerden, so daß man nur noch zweimal auf "B" drücken muß, um satte 450 Millionen abzukassieren.
2. Man kann auch Pfeffer billig einkaufen, im eigenen Hafen wieder verschachern und so ein hübsches Sümmchen zusammengauern. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen.



Tearaway Thomas

Gebt einfach an einer beliebigen Stelle folgenden Satz ein: "Time Flies Like A Banana". Jetzt steht Ihr nicht mehr unter Zeitdruck und könnt Euch bei der Lösung der Spiels gemütlich Zeit lassen.

Manuel Buck



Streetfighter 2

Erfolgsloser Straßenkämpfer? Das muß doch nicht sein! Wenn Ihr im Titelbild "Street Cheat" eingibt und anschließend auf "Help" drückt, wartet eine kleine Überraschung auf Euch!

Florian Schultz

Bundesliga Manager Pro



Wenn ein Spieler ankündigt, daß er nach Ablauf seines Vertrages die Karriere beenden oder seinen Vertrag nicht mehr verlängern möchte, dann müßt Ihr ihn vor dem letzten Spieltag auf die Transferliste setzen und die Saison zu Ende spielen. In der nächsten Saison ist er automatisch wieder in Eurem Team, und Ihr müßt ihm nur einen passenden Vertrag vor die Nase setzen. Jetzt bezahlt Ihr natürlich ein wenig mehr, dafür könnt Ihr aber auch weiterhin auf einen hervorragenden Spieler zurückgreifen. Und die reifen ja bekanntlich nicht über Nacht heran.

Wenn Ihr in der Amateurliga beginnt, solltet Ihr jedem Spieler sofort einen Vertrag über vier Jahre ans Bein binden, denn dadurch spart Ihr Euch im Laufe des Spiels eine Menge Geld. Die Gehaltskosten steigen nämlich im Laufe des Spiels ins Unermeßliche.

Uwe Thiede



Chuck Rock 2 - Son Of Chuck

Als Neandertaler hat man es nicht leicht. Etwas einfacher geht es mit folgendem Cheat. Wenn man in einem Level beim besten Willen nicht weiterkommt, muß man lediglich auf die Taste "Enter" drücken, um diesen mit einem riesigen Satz zu überspringen. Die Punkte bleiben dabei natürlich erhalten.

Seven Nickel



Softsale feiert Geburtstag

und verschenkt 500 Warengutscheine

im Wert von 1000,- DM, 500,- DM, 100,- DM und 10,- DM!

Holen Sie sich einen! Postkarte oder Bestellung an Softsale, Kennwort "Geburtsjahr", Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, genügt. Letzter Verschenk-Termin ist der 15.09.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IBM 1869* 79,90 DM 3 D Constr. Kit 2 89,90 DM A-Train* 89,90 DM A-Train Con.-Kit* 49,90 DM Acies of Pac.* 74,90 DM -Scenario 49,90 DM Adv. Coll.* 69,90 DM Alone in Dark* 89,90 DM Ambush Sor.* 84,90 DM Ancient Art* 79,90 DM Another World** 59,90 DM Armen Nieg** 69,90 DM Archers Pool B.* 64,90 DM ATAC* 79,90 DM B-17 Fly. Fort* 79,90 DM	IBM Darklands** 99,90 DM Das schw. Auge* 74,90 DM Daught. Serp.* 74,90 DM Dav. Lb. Goll** 79,90 DM Der Panther* 79,90 DM Design own RR 79,90 DM Droplift** 89,90 DM Dream Team* 59,90 DM Dune 2* 69,90 DM Dungeonmaster* 64,90 DM Dynadast** 69,90 DM Dysson** 69,90 DM Etschocky Man* 79,90 DM E-Fish 64,90 DM Empire Deluxe 79,90 DM	IBM Jurassic Park** A.A. KGB* 59,90 DM Kings Quest 5* 49,90 DM Kings Quest 6* 79,90 DM Lands of Love* 69,90 DM Legend** 74,90 DM Legend Kryandia* 79,90 DM Lemmings 2** 59,90 DM Lemmings DP** 74,90 DM Liberation* 64,90 DM Lions 366 Pro** 49,90 DM Miss* 44,90 DM 89,90 DM -Belly 49,90 DM -Mauna Kea 44,90 DM -Pinehurst 44,90 DM	IBM Return of Phant. 79,90 DM Return of Phant.** 89,90 DM Retx Nebular** 79,90 DM Ringworld 69,90 DM Sabre Team** A.A. Shrine & Best* 79,90 DM Sea Team** 59,90 DM Sens. Soccer** 59,90 DM Serpent Isle* 74,90 DM Shad. of Comet* 89,90 DM Sherlock Holmes* 74,90 DM Siege 64,90 DM Siege 84,90 DM Sil. Service 2** 74,90 DM Sim Farm** A.A.	AMIGA 1869* 69,90 DM 3 D Constr. Kit 2 89,90 DM A-Train* 79,90 DM A-Train Con.-Kit* 49,90 DM Acies of gr. War** 33,90 DM Adkame Family* 49,90 DM Adv. Coll.* 59,90 DM Air Land Sea** 74,90 DM Air Support* 54,90 DM Alien 3*** A.A. Anc. Art of War** 69,90 DM Another World** 54,90 DM Apoc** 54,90 DM Aquaplay** 54,90 DM Arcade Gam.* 54,90 DM	AMIGA Cool World** 49,90 DM Creatures 49,90 DM Creepers 64,90 DM Cruse I. Corpse* 59,90 DM Cruse of Ench. 59,90 DM Cyberspace* A.A. Cyron** 59,90 DM Dermere** A.A. Dinam Team** 54,90 DM Dinam Team** 54,90 DM Dune 2* 59,90 DM Dung M.Csb.* 59,90 DM Dyng. M.Csb.* 54,90 DM Dynamch** 59,90 DM Etschocky** 69,90 DM Elysium** 64,90 DM Epic** 64,90 DM Eye of Beh. 2* 74,90 DM Eye of Beh. E. 2** 79,90 DM Fam. Worlds** 39,90 DM Fire & Ice** 49,90 DM Flashback* 64,90 DM Flies! At. on E** 69,90 DM Fly rider** 64,90 DM	AMIGA Kid Pk** 54,90 DM Knights of Sky** 74,90 DM Krusty Funh.** A.A. Legend of Kyr.* 59,90 DM Legend** 54,90 DM Lem. S. Larry 5* 59,90 DM Lemmings 2** 64,90 DM Lemmings DP** 54,90 DM Liberation** 59,90 DM Lionheart** 59,90 DM Little Devil** A.A. Locomotion** 59,90 DM Lost Treasures 89,90 DM Lost Vikings** 64,90 DM Lotus Conq.* 59,90 DM	AMIGA Robots 59,90 DM Sabre Team 49,90 DM Scenario* 64,90 DM Sens. Soccer** 49,90 DM Shad. of Best 3** 59,90 DM Sil. Service 2** 74,90 DM Soccer Kit** A.A. Sim City Del. 64,90 DM Sim City Pop. 59,90 DM Sim Earth 79,90 DM Sim Life* A.A. Soccer Kit** A.A. Space Quest 4* 49,90 DM Spec. Forces** 74,90 DM
---	--	--	--	---	--	--	--

Aces over Europe* 79,90 DM Ba 2* 79,90 DM Battle Team** 74,90 DM Battle Isle D. 2** 49,90 DM Battlez. 4000** 69,90 DM Battlezords 49,90 DM Bazooka Sue* 79,90 DM Beir. ar. Kronobr 79,90 DM Beir. ar. Kronobr* 84,90 DM Birds of Prey* 79,90 DM Blitzm. Br. 1** 64,90 DM Blue Force** A.A. Bund. Man. Pt.* 64,90 DM Burning Steel* 79,90 DM -Superschiffe* 39,90 DM -Amerika I. A. 39,90 DM	Freddy Pharkas* 79,90 DM -sonst. Kurse je 39,90 DM Lili Divil** A.A. Locomotion** 64,90 DM Lost in Time** 79,90 DM Lost in Time Rain* 64,90 DM Lost Treas. 1 94,90 DM Lost Treas. 2 64,90 DM Lost Vikings* 79,90 DM Lohan Mathias* 69,90 DM M1 Tank Platoon* 39,90 DM Mad TV** 79,90 DM Maelstrom 89,90 DM Magic Candis 3 69,90 DM Maniac Mars. 2 74,90 DM Mario tank. typ. 64,90 DM	Dogfight** 69,90 DM Arabian Nights 49,90 DM Arabian Nights* 64,90 DM Archers Pool B. 49,90 DM Assault** 49,90 DM Arm. Gadd. 2** 64,90 DM ATAC** 64,90 DM B-17 Fly. Fort.* 69,90 DM Ball. Dipl.** A.A. Bart vs. World** A.A. Battle 2** 74,90 DM Battle Team** 74,90 DM Battle Isle Data 2** 49,90 DM Bazooka Sue* A.A. BC Kid** 59,90 DM Best of Best** A.A.	Global Gladiators** 59,90 DM M1 Tank** 39,90 DM Mad TV** 69,90 DM Mega B Break** A.A. Mang. Soc. A.A. Mach. Land** 49,90 DM Mach. Land** 54,90 DM Mega Ion Man./FS 79,90 DM Mega Mix** 59,90 DM Mega Soots** 54,90 DM Might & Magic 3** 69,90 DM Mixed Collection** 84,90 DM Monk 1** 79,90 DM Monkey Isl. 2* 79,90 DM Morp** 49,90 DM Nick Faldo** 79,90 DM
---	--	--	--

Jurassic Park* 69,90 DM Buzz Aldrin** 89,90 DM Caesar 69,90 DM Cal. Games 2** 59,90 DM Campaign* 79,90 DM -Data 74,90 DM Car and Driver** A.A. Carmen S. D.* 74,90 DM Carrier Stiles* 69,90 DM Carriers at War 69,90 DM -Const. Kit 69,90 DM Castles 2* 79,90 DM Castles** 69,90 DM -Ead* 39,90 DM -Champion Maniac 89,90 DM Chuck Yeager AC 64,90 DM	Lothar Matthäus* 69,90 DM Mario wild verm. 79,90 DM Mecentaries 74,90 DM Michael J. in Ft. ** 74,90 DM Miguel. Footb. A.A. Might & Mag. 4* 79,90 DM Might & Mag. 5* 79,90 DM Mind Coll.* 69,90 DM Money Isl. 1* 79,90 DM Money Isl. 2* 79,90 DM Nigel Mansell** 59,90 DM No. 2 Coll.* 79,90 DM Open Golf Ch. A.A. Origin Scr. Cav. 59,90 DM Pac. Island** 59,90 DM	Jurassic Park** 54,90 DM Task Force 1942** 89,90 DM The 2 Chess** A.A. The Greatest* 64,90 DM The Legacy* 64,90 DM Their finest Hour 69,90 DM Tornado** 79,90 DM Transactica** 59,90 DM Ultra 7 89,90 DM Ultra 7/2** 74,90 DM Ultra 7/3** 69,90 DM Ultra Uw. 2** 74,90 DM Vir Victory 3** 79,90 DM Wall of Danger* 79,90 DM War in the Gulf** 74,90 DM Warriors** 89,90 DM	Lothar Matthäus** 64,90 DM Nigel Mansell** 54,90 DM No greater G. 59,90 DM No second Pr. 59,90 DM No. 2 Coll.* 69,90 DM Nova** A.A. Pac. Island** 59,90 DM Penthouse Hm** 39,90 DM Perf. General* 44,90 DM -Data* 74,90 DM Pinnal Dreams** 54,90 DM Pirates** 59,90 DM Pirates 39,90 DM Popoies 2** 69,90 DM Powermover** 59,90 DM The Chans Eng. ** 49,90 DM The Greatest* 59,90 DM The Lost Vikings** 74,90 DM The Perf. Gen.* 44,90 DM -Data* 74,90 DM Train It** A.A. Transactica** 59,90 DM Traps in Treas.* 64,90 DM Wides. Comm.* 49,90 DM Wizards** 49,90 DM Turtles 2** 29,90 DM Ughl 1 54,90 DM Ughl. Monsters** A.A.
---	---	--	---

Maniac Mansion 2* 84,90 DM Civilization* 64,90 DM Conance* 84,90 DM -Mission* 54,90 DM Combat Class** 59,90 DM -Data** 74,90 DM Contraptions 49,90 DM Cool World** 54,90 DM Creepers* 79,90 DM Crisis in Cem.* 79,90 DM Cruse of Ench. 59,90 DM Cyber Race* 79,90 DM Dante** 89,90 DM Dagger of A. Ra* 74,90 DM Dark Hall 54,90 DM Dark Queen o. Kr. 79,90 DM	Pirates Gold* 89,90 DM Patriot** 79,90 DM Perf. General* 79,90 DM -Data** 44,90 DM Pinnal Dreams** 59,90 DM Pirates** 39,90 DM Pirates Gold** 69,90 DM Popoies 2** 74,90 DM Prince of Pers. 269,90 DM Push over** 54,90 DM Quest I. Glory 3* 79,90 DM Railroad Tycoon** 54,90 DM -Delux** A.A. Rechn. For Sikes* 64,90 DM Red Baron* 79,90 DM Zenoots** 49,90 DM	Space Hulk** 64,90 DM -Data* 44,90 DM Castles** 39,90 DM -Data** 59,90 DM Catch em 49,90 DM Champ. Man** A.A. Chans Class** A.A. Chans Engine** 69,90 DM Chuck Rock* 29,90 DM Chuck Rock 2** 54,90 DM Civilization* 74,90 DM Cohort 2 54,90 DM Com. Air P.* 64,90 DM Cassir 59,90 DM Campaign** 74,90 DM	Wizardry 7* 79,90 DM -Data** 39,90 DM Premiere** 54,90 DM Premier Man. 49,90 DM Prime Tower** A.A. Project Movers** 64,90 DM Project X** 49,90 DM Push over** 49,90 DM Ragnarok** A.A. Railroad Tycoon** 74,90 DM Rampart 54,90 DM Raving Mad** 49,90 DM Reach for Cities** 59,90 DM Red Zone** 49,90 DM Risey Woods** 54,90 DM Road Rash** 54,90 DM
---	--	---	--

SEIT ENDE JULI LADEN GESCHÄFT AUCH IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 ... UND IN KÜRZE AUCH IN EINIGEN ANDEREN NORDDEUTSCHEN STÄDTEN!
CD-ROM und JOYSTICKS AUF ANFRAGE * =DT. VERS. ** =DT. ANL. * =N. N. BEKANNT**
 Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren. Ladenöffnungszeiten erfragen.
 Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Eye Of The Beholder 2

Die angegebenen Adressen beziehen sich auf einen abgespeicherten Spielstand, den man mit einem Diskettenmonitor bearbeitet. Sie gelten nur für den Amiga. Das Byte vor dem Namen des Charakters wird mit der Ziffer 1 bezeichnet. Dieses Byte gibt den Gesundheitszustand des Charakters an, wobei der Wert "09" für versteinert, der Wert "03" für vergiftet und "01" für absolut gesund steht. Die Bytes 2 bis 12 stellen den Namen des Helden dar. Die Bytes 13 bis 25 geben über die Eigenschaf-



ten (Stärke, Weisheit) Auskunft. Man sollte darauf achten, die bereits gefüllten Bytes mit "63" (= 99 dec.) zu überschreiben. Beträgt ein Wert "00", so sollte man ihn besser nicht modifizieren. Die Bytes 27 und 28 geben die tatsächlichen, 29 und 30 die maximalen Trefferpunkte an. Hier empfiehlt es sich, die Bytes mit "07d0" (= 2000 dec.) zu füllen, da dieser Wert jeden Kampf wesentlich erleichtert. 38 und 40 stellen die Erfahrung des Charakters dar. Ist dieser lediglich Kämpfer oder Kleriker, so steht seine gesammelte Erfahrung in 38. Erfüllt er zwei Funktionen gleichzeitig, so sollte man besser in 38 und 39 suchen. Die Bytes 82 bis 121 enthalten die Magiersprüche, falls es sich bei dem Helden um einen Zauberer handelt. Der maximale Wert beträgt "1d". 135 bis 190 sind für die Klerikersprüche zuständig, der maximale Wert ist hier "1a". Die Reihenfolge der Sprüche entspricht genau der des Handbuchs.

Hier noch einmal eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Bytes:

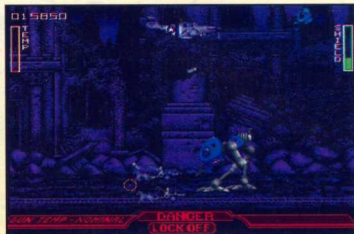
- 1 - Zustand des Charakters
- 2 bis 12 - Name
- 13 bis 25 - Stärke, Weisheit etc.
- 27 bis 28 - tatsächliche Hitpoints
- 29 bis 30 - maximale Hitpoints
- 38 bis 40 - Erfahrungspunkte
- 82 bis 121 - Magiersprüche
- 135 bis 190 - Klerikersprüche



Walker

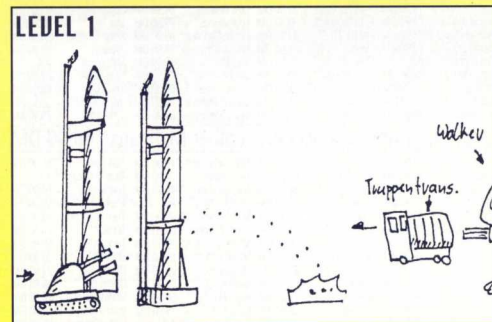
Allgemeine Tips:

- Stellt am zweiten Joystickport auf Dauerfeuer, die Temperatur bleibt immer im unkritischen Bereich.
- Soldaten, die sich auf Eurem Weg befinden, können einfach übergangen werden.
- Level 2: Beschießt die Helikopter solange, bis rote Funken sprühen, in der Zwischenzeit könnt Ihr Euch um andere Gegner kümmern, da die Hubschrauber ohnehin das Zeitliche segnen.
- Level 3: Mit den Motorrädern mitlaufen, da sie sehr stark gepanzert sind.
- Level 4: Schießt die kleinen Diskusscheiben sofort ab, da ihre Schüsse stark an Eurer Energie zehren.
- Haltet Euch möglichst dicht am rechten Bildschirmrand, da Ihr auf diese Weise mehr Zeit habt, um Euch der Soldaten anzunehmen. Kanonen und stehende Panzer können Euch deshalb kaum etwas anhaben, ist ihre Schußweite doch viel zu gering.
- Level 3: Der rote Zielkreis ist ein Hinweis auf eine drohende Bombenflut; immer in die entgegengesetzte Richtung laufen.
- Scharfschützen solltet Ihr sofort Beachtung schenken, so lauft mindestens einen Schritt vor und zurück, um ihn wieder abzuschütteln.



Endgegner

Level 1:

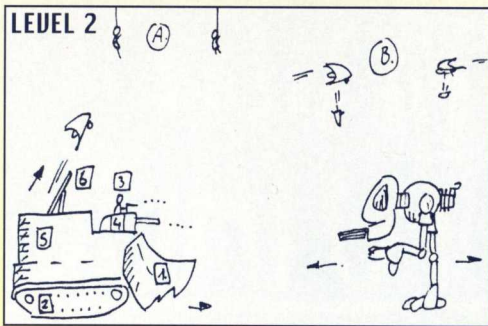


Ulf Kausch

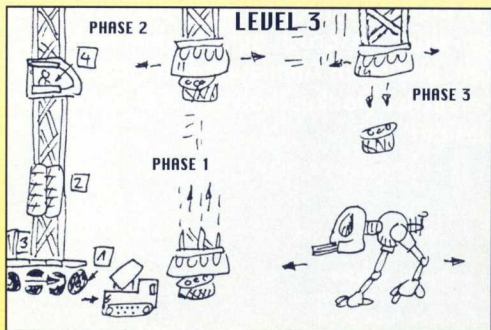
- bleibt soweit wie möglich rechts
- kümmert Euch nicht um den Panzer, da er ohnehin nicht trifft
- vernichtet immer den Truppentransporter
- wenn die Raketen ganz ausgefahren sind, schießt Ihr abwechselnd auf den Transporter und die Raketen
- sobald die Raketen starten, schießt Ihr sie mit "Lock On" ab
- danach erledigt Ihr zuerst den Transporter und dann den Panzer

Level 2:

- zerstört sofort die Schaufel (1)
- schießt auf die Ketten, bis sie zweimal explodiert sind (2)
- nun erledigt Ihr den Schützen (3)
- dann zerschießt Ihr die Bordkanone (4)
- anschließend den hinteren Teil des Wagens zerstören (5)
- zwischendurch erledigt Ihr die Absieger (a) und die Gleiter (b)
- nun schießt Ihr abwechselnd auf die Gleiter (b) und die Rampe (6)

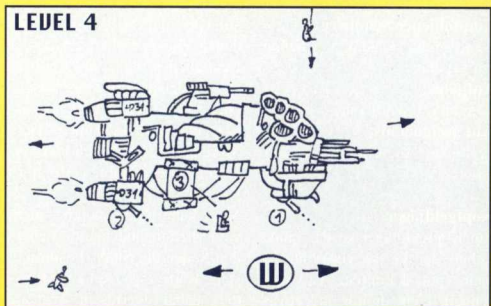


Level 3:



- zuerst auf die Räder schießen (1)
- danach die Tanks vernichten (2)
- nun unter die Tanks zielen (3)
- erledigt anschließend die herankommenden Fahrzeuge
- sobald etwas auf dem Bildschirm explodiert, öffnet sich die Kabine (4)
- die Kabine bleibt solange offen, bis der Magnet ein zerstörtes Fahrzeug aufgenommen hat.

Level 4:



- hier gibt es auch Soldaten mit zwei Leben; wenn Ihr sie das erste Mal abschießt, beamen sie sich genau unter Euch.
- erledigt zuerst die vordere Kanone (1)
- danach ist die hintere Kanone an der Reihe (2)
- ähnlich wie im zweiten Level müßt Ihr abwechselnd auf die Schwebel und die sich öffnende Klappe (3) schießen.
- auf die Absieger und die Beamersoldaten solltet Ihr unbedingt achten.

Marco und Reiner Kneisel

Sink Or Swim

Level	Paßwort
2.....	Bishopsmove
3.....	Patsy4Kermit
4.....	Howdowpowwow
5.....	Ringworld
6.....	Troughton
7.....	Redplanet
8.....	Megalithic
9.....	Mybreakfast
10.....	Tinyboppers
11.....	Locksaloroy
12.....	Halloweenvii
13.....	Newmodelarmy
14.....	Timepiece
15.....	Carryniven
16.....	Killerwhale
17.....	Bluehorizon
18.....	Arniesmum
19.....	Logopocios
20.....	Doctorwho
21.....	Mrjonespuppy
22.....	Hyperspace
23.....	Robertsmith
24.....	Whohwhywhen
25.....	Socketattack
26.....	Wellinever
27.....	Mrpototoman
28.....	Josilwhales
29.....	Sobrietycity
30.....	Wheresmebeer
31.....	Horseface
32.....	Yindsdiner
33.....	Chickenfeed
34.....	Carrotcake
35.....	Strength
36.....	Needlematch
37.....	Yumchodrops
38.....	Radiongo210
39.....	Mistletore
40.....	Indianajones
41.....	Auntielly
42.....	Beverlyhills
43.....	Jimbostreet
44.....	Jakovonluna7
45.....	Chuckycheeks
46.....	Linfordshour
47.....	Wonderstuff
48.....	Witchinghour
49.....	Anewmachine
50.....	Generalalert
51.....	Unbearable
52.....	Haveyougotit
53.....	Killerfish
54.....	Theholygrail
55.....	Babbadkarma
56.....	Rutherford
57.....	Wizzbangblob
58.....	Skysthelimit
59.....	Nextpassword
60.....	Fieldsodoom

Andreas Eickert

WHALE'S VOYAGE

Diesen Monat haben wir einen besonderen Leckerbissen für Euch: Die Komplettlösung zu Whale's Voyage. Das Außergewöhnliche dabei ist, daß diese Spielhilfen direkt von den Programmierern stammen, die ihr eigenes Spiel natürlich wie ihre Westentasche kennen. Wir hoffen, daß

wir Euch diesen Service in Zukunft weiterhin bieten können, erheben diese Lösungen doch Anspruch auf absolute Richtigkeit. In diesem Atemzug noch einmal ein herzliches Dankeschön an NEO Software Design!

Für all diejenigen, die beim Computereollenspiel nicht weiterkommen, haben wir auf den nun folgenden Seiten eine Komplettlösung zusammengestellt. In dieser Komplettlösung sind jedoch die Nebenmissionen nicht enthalten, da diese an jeder beliebigen Stelle im Spiel gelöst werden können.

Die Zusammenstellung der Party:

Um eine möglichst ausgewogene Gruppe zu bekommen, empfiehlt es sich, verschiedene Berufsgruppen auszuwählen. Es empfiehlt sich außerdem, je zwei körperlich und zwei mental bevorzugte Berufe zu wählen. In dieser Lösung gehen wir von einem Araner, einem Soldaten, einem PSI Magier und einem Kopfgeldjäger aus. Andere Kombinationen sind auch denkbar.

Folgendes sollte man bei den Berufen beachten:

Soldat:

Ein Soldat sollte sehr kräftig und gesund sein. Seine Geschicklichkeit beeinflusst seine Treffsicherheit im Kampf. Man darf von einem Soldaten keine rhetorischen Ergüsse erwarten.

Empfohlener Schulweg:
Militärgrundschule -
Militärakademie.

Aufgabe:

Targeter, Leader, Scout

Gut geeignet als:
Angreifer

Araner:

Ein Araner ist in allem gut, aber in nichts ausgezeichnet. Er muß ein gewisses Mindestmaß an Kraft, mentaler Energie und Gesundheit haben. Dafür erhält man einen gut kämpfenden Mönch, der auch zaubern kann und einigermaßen reddegewandt ist.

Empfohlener Schulweg:

Cybertech Mental School -
Araner Klosterschule.

Aufgabe: Targeter, Joker

Gut geeignet als:
Angreifer, Redeführer

PSI Magier:

Ein PSI Magier ist ein sehr schlechter Kämpfer und von schwacher Gesundheit. Dafür ist er in der Lage auch die mächtigsten Sprüche zu benutzen (Brainblast, Wiederbeleben) und ist sehr reddegewandt.

Empfohlener Schulweg:

Cybertech Mental School - PSI
Science Institute.

Aufgabe:
Merchant, Joker

Gut geeignet als:
Heiler, mentaler Angreifer

Arzt:

Ein Arzt ist kein besonders guter Kämpfer, dafür äußerst redde-

schickt und gesund. Er beherrscht kaum Kampfsprüche, jedoch jede Art des Heilens.

Empfohlener Schulweg:

Cybertech Mental School -
Hoodson Medicine School

Aufgabe:

Weighter, Merchant, User

Gut geeignet als: Heiler, Redeführer

Biochemiker:

Ein Biochemiker ist in der Lage, durchschnittlich zu kämpfen. Er kennt sich mit Essenzen aus und kann auch technische Skills anwenden.

Empfohlener Schulweg:

Nagakamura Gakko - Chemie
Universität

Aufgabe:
Weighter, User, Scout

Gut geeignet als:

Techniker, Angreifer mit Kampfgasen.

Kopfgeldjäger:

Ein Kopfgeldjäger ist das rauhe Leben der Gosse gewohnt. Er kann gut kämpfen, ist sehr schnell, nicht dumm und etwas reddegewandt.

Empfohlener Schulweg:

Straßenkind -
Kopfgeldjäger-Vereinigung

Aufgabe:

Scout, Targeter, Weighter

Gut geeignet als:

Einbrecher, Saboteur

Als Closer ist im Grunde jeder geeignet. Man sollte einen Closer nur aktivieren, wenn man verfolgt wird, da man sonst jede Tür immer wieder aufmachen muß.

Komplettlösung:

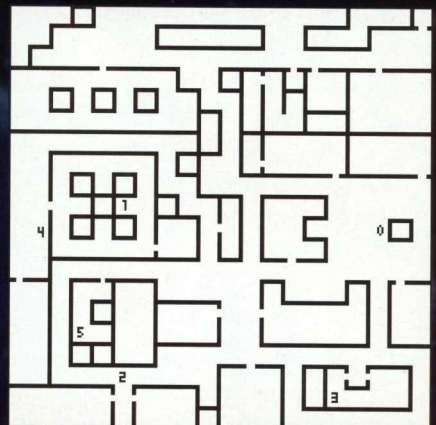
Anfangs befindet man sich auf der Whale und muß feststellen, daß man weder Geld noch Treibstoff besitzt, um einen anderen Planeten anfliegen zu können. Als erstes beamt man sich also in die Hauptstadt von Castra, nach Penthe. Nach einer ersten Erkundung der Umgebung trifft man auf verschiedene Personen, von denen einige nicht gerade sehr freundlich wirken. Im Nordwesten findet man in einer Nische (siehe Karte) einer Einkaufspassage einen Mann namens Greg Morgan. Greg hält sich hier versteckt, da er glaubt, verfolgt zu werden.

Man kann Greg vorerst nicht weiterhelfen und begibt sich in den Süden der Stadt (Position 2, siehe Karte), wo man zwei Rowdies dabei überrascht, wie sie einen alten Mann verprügeln. Man eilt ihm tapfer zur Hilfe und vertreibt die beiden. Nachdem man dem Alten aufgeholfen hat, bekommt man von ihm etwas Geld, und wenn man mit ihm spricht, auch eine Telefonnummer, die man sich notieren sollte. Ein weiterer Rundgang führt uns in den Laden von Walter Wim im

Südosten von Castra (Position 3, siehe Karte). Walter ist sehr in Sorge, weil seine kleine Tochter Winnie verschwunden ist. Man findet Winnie in der Nähe jener Einkaufspassage, wo man schon auf Greg Morgan gestoßen ist (Position 4, siehe Karte). Man schnappt sich Winnie und bringt sie ihrem Vater zurück. Walter ist sehr großzügig und gibt uns zum Dank Waffen und Munition. Etwa hier sollte man die zweite Stufe erreicht haben. Der Angreifer sollte sich automatisches Nachladen aneignen und auch gleich aktivieren. Der Kopfgeldjäger sollte Computer manipulieren lernen. Alle anderen Skills kann man nach Gefühl verteilen, man sollte jedoch darauf achten, daß vor allem mentale Skills, die sehr viel Energie kosten, erst in höheren Stufen angewendet werden können. Beim Verlassen des Geschäfts belästigt uns ein habgieriger Dieb, der es auf unser Geld abgesehen hat. Mit den eben erhaltenen Waffen ist es ein Leichtes, den Typen zu erledigen. Die Polizei überweist uns sogar 3000

Credits als Belohnung, die auf den Kopf des Diebes ausgesetzt war. Man begibt sich nun in das Geschäft von Max Flesh (Position 5, siehe Karte) und fragt ihn nach einem Auftrag. Prompt bittet Max die Gruppe, ein Herz-Implantat nach Lapis zu einem gewissen Jack Nox zu bringen. Doch kaum hat die Gruppe das Herz an sich genommen, erscheinen vier Typen, die das Implantat gerne besitzen würden und sofort das Feuer auf unsere Charaktere eröffnen. Entweder flieht man sofort, oder man erledigt die vier gleich hier, was aber recht schwer werden kann. Beamt man sich aber auf die Whale, so ist man die Angreifer vorerst los, aber sie verfolgen die Gruppe auch auf andere Planeten, solange bis man sie erledigt hat. Wieder auf der Whale ruft man zurück den alten Mann an (Tel. 781658819) und bittet ihn um ein sogenanntes "Schrumpfdevice" mit dem man Greg Morgan helfen könnte. Zum Glück besitzt der alte Mann eines und ist auch bereit, es uns zu borgen.

STADTPLAN CASTRA



- Position 0:** Warlink, an dieser Stelle wird man abgesetzt, wenn man sich von der Whale hinunterbeamt.
- Position 1:** Hier steht Greg Morgan.
- Position 2:** An dieser Stelle wird der alte Mann verprügelt.
- Position 3:** Laden von Walter Wim.
- Position 4:** Hier findet man Winnie.
- Position 5:** Laden von Max Flesh.

Superbillig & viele Sonderangebote
Tel.: 05 61 / 28 54 61
 Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30
Fax: 05 61 / 28 55 53 • Bfx: Softdreams #
 Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel



AMIGA

Big Box 2 34, DV
 Birds of Prey 69, DV
 4D Sports Shooting 27, DV
 Black Crypt 58, DV
 Blastor 48, DV
 Blues Brothers 13, DV
 Blue Blows 27, DV
 Bubbles 51, DV
 Bug Bomber 25, DV
 Euro Soccer 84, DV
 Carl.Mun.Prof 2.0 71, DV
 Campaign 35, DV
 Cur.Lewis Olympic 35, DV
 Castles 61, DV
 Data Disk 29, DV
 Catch em 35, DV
 Centurion Def.Rome 23, DV
 Chaos Engine 34, DV
 Cheat Em Up 47, DV
 Chuck Rock 2 62, DV
 Chess 1, A3, 2.0 47, DV
 Civilization 77, DV
 Combat Air Patrol 61, DV
 Conquestador 65, DV
 -Data 69, DV
 Contraptions 34, DV
 Cool World 66, DV
 Covert Action 69, DV
 Cresser 9, DV
 Curse I.A.,Corpse 59, DV
 Curse of Enochian 59, DV
 Cytron 69, DV
 D-Generation 43, DV
 Dallas 27, DV
 Darkseed 1.5 36, DV
 Das Boot 36, DV
 DUSA 81, DV
 Daughters of Serpe 25, DV
 Death King o.Krynn 69, DV
 Delta 7.4 & AGA 186, DV
 Der Patrizier 67, DV
 Desert Strike 62, DV
 Deutras 67, DV
 Doughtlight 75, DV
 DoubleDragon 3 65, DV
 Double Dragon 3 65, DV
 Dream Team Com. 49, DV
 Dune 2 49, DV
 Dunge.Mun./Chaos 53, DV
 Dyna Blaster 63, DV
 Dynastix 52, DV
 Elfishockey Manager 41, DV
 Elf 59, DV

Ellyth 54, DV
 Emerald Mine 69, DV
 Emerald Mine 2 29, DV
 Emerald Mine 3 Pro 24, DV
 Entry 39, DV
 Fantasy Worlds 61, DV
 Erben des Throns 67, DV
 Espino 92 25, DV
 Euro Soccer 84, DV
 Excubitor 26, DV
 Exodus 30.0 56, DV
 Eye of Beholder 1 47, DV
 Eye of Beholder 2 79, DV
 F 15 Stealth Fight 74, DV
 Fallen Empire 83, DV
 Fantastic Worlds 74, DV
 Fire And Ice 47, DV
 Flashback 60, DV
 Flies Ah! on Earth 68, DV
 Fly Fighter 9, DV
 Fly Harder 61, DV
 Formula One GP 67, DV
 Galaxy 89 19, DV
 Galaxy Force 9, DV
 Gateway 1.ssf.Fron 67, DV
 Global Effect 60, DV
 Global Gladiators 64, DV
 Goal 1 51, DV
 Goal 2 62, DV
 Goal 3 69, DV
 Grolundmer 2 9, DV
 Great Guns 2 69, DV
 Gravity Force 27, DV
 Greatest Comp. 55, DV
 Gunship 2000 81, DV
 Hannibal 68, DV
 Hariequin 29, DV
 Hell of a Climate 29, DV
 Heimdall 29, DV
 Hexuma 79, DV
 Hit Squad 2 50, DV
 Hot 55, DV
 Hook 69, DV
 History Line 14-18 47, DV
 Human Race Data 47, DV
 Humus 29, DV
 Human Race Standal 56, DV
 Humans 66, DV
 Imperium 27, DV
 Indiana Jones 67, DV
 Indiana Jones 2 79, DV
 Inohr 65, DV

Jaguar XJ 220 49, DV
 John Barnes Soccer 63, DV
 Jonathan 79, DV
 Jugs 9, DV
 KGB 58, DV
 Kings of Adventure 61, DV
 Knights of the sky 76, DV
 Leader 57, DV
 Legends o.Kyrandia 68, DV
 Leisure S. Larry 5 67, DV
 Lemmings Dub.Pack 61, DV
 Lemmings 2 61, DV
 Links 66, DV
 Lion Heart 52, DV
 Locomotion 74, DV
 Lord of the Rings 62, DV
 Lords of Time 55, DV
 The Lost Viking 60, DV
 Lotus Compil. 1-3 35, DV
 Mad TV 66, DV
 McDonald 51, DV
 Megalomania/Samur. 62, DV
 Megamix 61, DV
 Microp.Master Golf 39, DV
 Might and Magic 3 65, DV
 Monkey Island 2 79, DV
 Monopoly 68, DV
 More Lemmings Data 25, DV
 Morph 59, DV
 Nick Faldo Golf 79, DV
 Nigel Mansells WC 53, DV
 Nilros 59, DV
 No Second Price 30, DV
 North + South 25, DV
 On the Road 59, DV
 Onslaught 9, DV
 Ork 22, DV
 P.Hammer 22, DV
 Pacific Island 61, DV
 Penthouse Hot Numb 36, DV
 Perfect General 79, DV
 -Data Disk 42, DV
 PDA Tour Golf Plus 62, DV
 Pirates 77, DV
 Pinball Dreams 48, DV
 Pinball Fantasias 30, DV
 Pinball Wizard 18, DV
 Piracy of Highseas 65, DV
 Pirates 67, DV
 Pools of Darkness 67, DV
 Populus 26, DV

Populus 2 61, DV
 -Data Disk 30, DV
 Populus 2 Plus 76, DV
 Powermonger 61, DV
 -Data Disk 31, DV
 Project Terra 59, DV
 Prophecy of Shadow 68, DV
 Puffy 50, DV
 Quiver 18, DV
 Race Drivin 59, DV
 Ragnarok 70, DV
 Railroad Tycoon 78, DV
 Rainbow Collection 27, DV
 Rampart 62, DV
 Raving Mad 53, DV
 Reach Ft.skies 55, DV
 Reed Rash 57, DV
 Rise of the Dragon 62, DV
 Risky Woods 56, DV
 Road Rash 57, DV
 T.Adv.of Robin H. 27, DV
 Robocop 3 61, DV
 Robocops 62, DV
 Rome AD 92 60, DV
 Secret Monkey Islad 69, DV
 Sensi.Soccer 92/93 51, DV
 Shadowlands 39, DV
 Shaolin Warriors 9, DV
 Shinobi 9, DV
 Shuttle 53, DV
 Silent Service 2 60, DV
 Silkstorm 9, DV
 Sim Ant 59, DV
 Sim City Zusatz je 81, DV
 Sim City Deluxe 39, DV
 Sim City/Populus 77, DV
 Sim Earth 77, DV
 Sim Life 75, DV
 Simleakwater 66, DV
 Slip Stream 9, DV
 Space Crusade 60, DV
 Space Hulk 60, DV
 Space Legends 63, DV
 Space Pilot 89 39, DV
 Space Quest 1 39, DV
 Space Quest 4 HD 39, DV
 Special Forces 57, DV
 Sports Collection 59, DV
 Star Trek 2 66, DV
 Starbyte N.2 Coll. 61, DV
 Steel Empire 67, DV
 Steigenberg Hotelm. 50, DV

Strategy Master 68, DV
 Street Fighter 2 63, DV
 Strip Poker Deluxe 62, DV
 Super Hero 61, DV
 Super Tetris 70, DV
 Superfrog 47, DV
 Syndicate 68, DV
 Tanglewood 9, DV
 Tank Buster 26, DV
 Team Yankee 29, DV
 Teen Mut Hero Turt 51, DV
 The Grail 9, DV
 The Krill 30, DV
 The Oath 25, DV
 Their Finest Hour 68, DV
 -Mission Disk 32, DV
 Thunderhawk 69, DV
 Transactico 53, DV
 Traps n Treasures 61, DV
 Triple Action 2 32, DV
 Tridders 48, DV
 Trails 50, DV
 Troils Amiga 1200 48, DV
 Turbo Trax 9, DV
 Light I 9, DV
 Ultima 5 39, DV
 Ultima 6 59, DV
 USS John Young 2 29, DV
 Viking Vikings 2 62, DV
 Vroom 60, DV
 -Data Disk 39, DV
 Walker 41, DV
 War in the Gulf 61, DV
 Warhead 25, DV
 Waterloo 12, DV
 Waworks 60, DV
 Ween 66, DV
 Wheelz Voyage 65, DV
 Wholes Voy. A 1200 65, DV
 Willing Beamish 67, DV
 Wizard 62, DV
 Wing Commander DV 73, DV
 Wizards Coastes 23, DV
 Wizard 62, DV
 Wollichild 26, DV
 Wolfpack 57, DV
 WWF Wrestling 59, DV
 WWF Wrestling 2 62, DV
 WWF Wrestling 2 62, DV
 Zero 61, DV
 Zone Armiger 57, DV
 Zool Amiga 1200 49, DV



Wir beamen uns wieder hinunter und begeben uns zu Greg Morgan. Mit dem Schrumpfdevice kann man ihn nun schrumpfen. Er sagt noch, daß er Jack Nock ebenfalls kennt und zu ihm gebracht werden möchte. Nach dem Schrumpfvorgang sollte man die CD aufheben und mitnehmen.

Als nächstes beamt man sich wieder auf die Whale und fliegt nach Lapis. Man trifft auf einen grünhaarigen Typen, der sich als Herr Krueger vorstellt. Er sagt auch, daß seit neuestem eine gefährliche Krankheit namens Hypo Coco ausgebrochen sei. Nun sucht man nach Jack Nock.

Man findet ihn im Osten der Stadt in einem treppenförmigen Haus (Position 1, siehe Karte). Man gibt ihm das Herz und erhält die Belohnung von 100.000 Credits. Gibt man ihm auch die CD, so entschrumpft Jack den gespeicherten Greg Morgan. Es stellt sich heraus, daß Greg ein Verräter ist und Jack töten möchte. Jack ist froh, daß die Party Greg überführt hat und bitte sie, etwas später wieder zu kommen.

Nun kann man sich mit dem erhaltenen Geld dem Handeln zuwenden. Es empfiehlt sich, sollte man noch keinen Economy Scanner besitzen, Rohstoffe von Lapis oder Inoid zu den techni-

sierten Planeten, wie Castra, zu bringen und High-Tech-Waren zu den einfacheren Städten. Man sollte die Whale nach und nach mit Waffen und Schutzschirmen ausstatten, um gegen Piraten nicht wehrlos dazustehen.

Nun begibt man sich wieder zu Jack Nock und muß mit Bedauern feststellen, daß Jack ermordet und das Herz gestohlen wurde. Man durchsucht die Leiche und findet einen Zettel mit einer Telefonnummer.

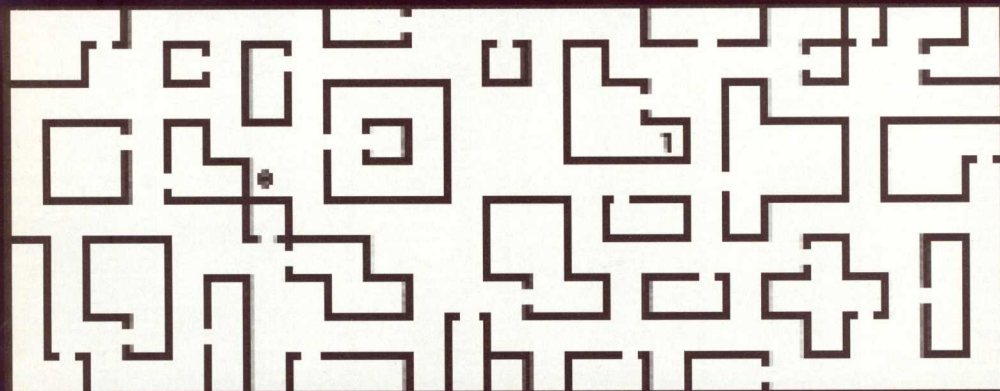
Man beamt sich wieder auf die Whale und ruft die Nummer an (Tel: 042545120). Es meldet sich eine Stimme, die sagt, daß das Herz nur auf Inoid sein kann.

Es empfiehlt sich, auf jedem Planeten die ortsansässigen Händler aufzusuchen und sich die neuesten Waffen zu besorgen. Um den Verlust zu minimieren, kann man die alten Waffen und die Gegenstände, die getötete Gegner zurücklassen verkaufen. Magazine und andere Gegenstände kosten auf technisierten Planeten unterschiedlich viel.

Der nächste Weg führt uns nach Inoid, wo wir als erstes das Spital aufsuchen und dem unfreundlichen Schalterbeamten erzählen, daß die gesamte Gruppe mit Hypo Coco infiziert sei. Daraufhin wird der Chefarzt, Dr. Steinhag geholt, der die Gruppe in einen Scan-Raum führt, in dem sie untersucht wird. Nun sollte man sich der nördlichen Tür zuwenden und diese mit einem Werkzeugkasten oder mit einem Computermanipulation öffnen. Im Raum dahinter befindet sich das Herz. Einstecken, rausgehen und die Tür wieder schließen. Man geht ein bißchen im Raum herum und Dr. Steinhag kehrt wieder zurück und wirft die gesunde Mannschaft raus.

Wieder auf der Whale, ruft man nochmals die Nummer an (Tel: 042545120) und sagt, daß man das Herz wieder in Besitz hat. Die Stimme schlägt daraufhin ein Treffen in einer alten Mine vor, die sich auf Lapis befindet. Um nun dorthin zu gelangen, benötigt man einen Gleiter und einen Glider Locator. Falls man noch nicht genug Geld besitzt, sollte man an dieser Stelle wieder

STADTPLAN ALGO



Position 0: Warplink, an dieser Stelle wird man abgesetzt, wenn man sich von der Whale hinunterbeamt.

Position 1: Hier steht Jack Nock.

STADTPLAN SKYBOULEVARD

Position 0: Warplink, an dieser Stelle wird man abgesetzt, wenn man sich von der Whale hinunterbeamt.

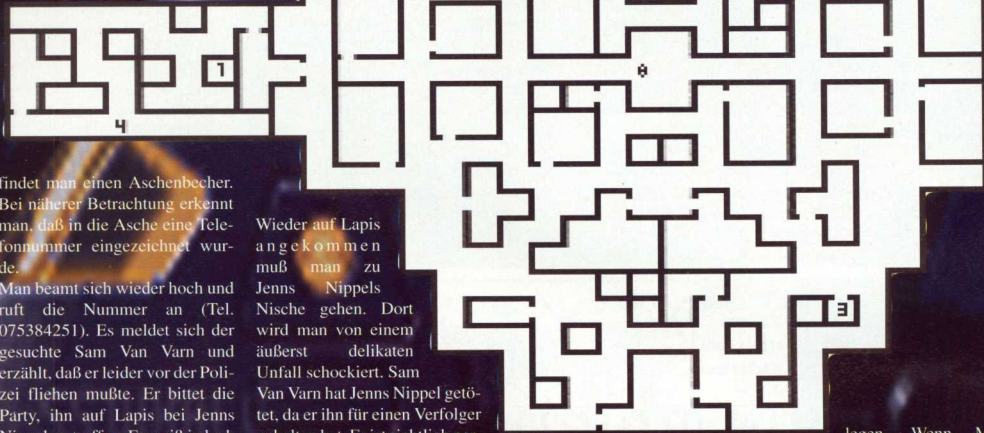
Position 1: Hier sitzt Mr. Wellsgoff.

Position 2: 1. Schalter für Formular.

Position 3: 2. Schalter für Formular.

Position 4: An dieser Stelle muß die Falle abgelegt werden.

Position 5: In diesem Raum befindet sich die Stromsäule.



findet man einen Aschenbecher. Bei näherer Betrachtung erkennt man, daß in die Asche eine Telefonnummer eingezeichnet wurde.

Man beamt sich wieder hoch und ruft die Nummer an (Tel. 075384251). Es meldet sich der gesuchte Sam Van Varn und erzählt, daß er leider vor der Polizei fliehen mußte. Er bittet die Party, ihn auf Lapis bei Jenns Nippel zu treffen. Er weiß jedoch nicht, wie Jenns aussieht und schlägt vor, daß die Gruppe den Vermittler spielt.

Wieder auf Lapis angekommen muß man zu Jenns Nippels Nische gehen. Dort wird man von einem äußerst delikaten Unfall schockiert. Sam Van Varn hat Jenns Nippel getötet, da er ihn für einen Verfolger gehalten hat. Er ist sichtlich nervös und bittet die Crew, den Mord zu vertuschen, da sonst die Vereinigung von Piraten und

Revolution gefährdet wäre. Man sollte nun die defekte Rüstung und die Waffe zu Jenns Leiche

legen. Wenn Mr. Wostock erscheint, muß man ihm einreden, daß der Geheimdienst Jenns Nippel getötet hat.

Nach gelungenem Gespräch beamten sich beide hoch und die Mannschaft sollte zurück zur Whale gehen.

Wieder auf der Whale erhält man einen Anruf vom Revolutionshauptquartier, das sehr erfreut über den Erfolg der Crew ist. Jedoch hat man erfahren, daß der Verräter, Greg Morgan, einige wichtige, geheime Daten zum Sky Boulevard gebracht und dort in den Computer eingespeist hat. Die Gruppe wird nun gebeten, diese wieder zu löschen, bevor sie den Gegnern in die Hände fallen.

Auf dem Sky Boulevard wird man von einer Armee von Beamten und Polizisten überrascht. Man sollte als erstes einen Ergerson suchen, der zwar weiß, wo der Computerraum ist, dafür jedoch ein automatisches Gewehr will. Von Ergerson



Ich habe lange überlegen müssen, wem ich das versprochene "Body Blows" für den Leserbrief des Monats spendiere. Die Entscheidung fiel auf Detlef Koenig in Ratzeburg, der seinen Brief als stillechte Flaschenpost verschickte. Ich hielt die Angelegenheit schon für abgeschlossen, als von Jan Radon ein "Brief" kam, der von einem 12 Pfund schweren Stein verziert wurde. Da der Briefträger so wunderschön fluchte, sehe ich mich gezwungen, für Jan ein zweites "Body Blows" locker zu machen, weil er in meinem Kleinkrieg einen ent-

scheidenden Vorteil verschafft hat. Leider hat die Nase seinen Absender vergessen. Also - Jan, ruf mich mal in der Redaktion an, oder schreib mir mit vollständiger Adresse, damit ich Dein Game losschicken kann. Es hat wirklich Spaß gemacht zu sehen, was Euren Hirnen so alles entspringen kann. Ich werde diese Aktion bald wiederholen. Versprochen! Da ich ja nun schon einige Zeit lang vor mich hin monologisiere, kann ich mir das Vorwort schenken - kommen wir zur Sache.

Euer Rainer

ABO

Hallo Amiga Games!

An sich finde ich es ja begrüßenswert, wenn ein Produkt auch einmal billiger wird. Im vorliegenden Fall wird die Amiga Games also von 7,- auf 5,90,- pro Einzelheft gesenkt. Dafür liegt keine Cover-Disk mehr bei; vielmehr soll man diese per Coupon anfordern?!

Nun frage ich mich allerdings, wo da die treuesten Leser - nämlich die Abonnenten bleiben? Wir haben ja den Abo-Preis von 79,- pro Jahr schon bezahlt und das macht nun einmal 6,60,- pro Heft aus. Zusätzlich dürfen wir als "Belohnung" auch noch auf die Cover-Disk verzichten, die zum Zeitpunkt der Abobestellung noch Bestandteil des Abonnementvertrages war. Da kann es sich ja wohl nur um Verar.... handeln. Ich hoffe, Sie lassen sich eine angemessene Lösung für diesen leidigen Umstand einfallen.

Hochachtungsvoll: Michael Reindl

Selbstverständlich bekommen unsere bisherigen Abonnenten auch weiterhin ihre Amiga Games monatlich mit der neuesten Cover-Disk zugeschickt. Sie haben beides ja schon bezahlt. Für Sie wird sich also nichts ändern.

POSTMANN

Salve Rainerix

Eigentlich finde ich Deine Ecke ja das Beste an diesem Magazin, aber Du selbst wirst mir immer unsympathischer. Erst hetzt Du eine Millionenleserschaft gegen meinen Berufsstand auf (ja, ich bin Briefträger!) und dann hast Du noch etwas gegen kurzhaarige Schönheiten. Meine Ehefrau ist eben eine solche und ich hätte Dir als Beweis gern ein Foto zukommen lassen. Doch hier gab es leider einen Verweis in Form einer Beule, die ich ihr davon erzählte.

Bis auf weiteres: Andreas Nolth

Ich habe nichts gegen Deinen Berufsstand - nur gegen einen einzelnen Vertreter davon. Ein Mann wie ein trockener Martini. Ich kann Wermut nicht ausstehen! Als Friedensangebot schicke ich Dir eine kleine Aufmerksamkeit des Hauses. Mit Deiner Frau muß Du aber schon selber fertig werden.

Leute Dich mit Fragen belästigen dürfen, möchte ich nicht zurückstehen.

1. Daß die AG nur noch 5,90,- kostet, finde ich gut, dann werde

FRAUENFRAGEN

Hallo Rossi!

Leider muß ich Dir gestehen, daß ich mir die Amiga Games nie kaufe, aber immer bei Bekannten lese. Sie gefällt mir wirklich gut. Da alle möglichen



Detlef König aus Ratzeburg hat sich mit seiner Flaschenpost das Spiel "Body Blows" redlich verdient.

VOLKSMUND

Hallo Rossi!
 An dieser Stelle fällt mir spontan ein Gedicht eines großen, deutschen Künstlers ein, welches ich gerne darniederschreiben möchte:
 Im Frühtau der Rainer.
 Im Frühtau der Rainer er geht - Fallera
 er taumelt, er schwankt und er grölt - Fallera
 er kann nicht grade laufen
 denn gestern war er saufen
 er kennt das, er tut das ja öfter mal.
 Vom Freibier der Rainer er kommt - Trallala
 zu einer andern Kneipe will er gehn - Rumtata
 er ist grad rausgeflogen
 er hat sich ausgezogen
 der Suff macht ihn immer pervers - Tatütata
 Im Frühtau der Rainer bleibt stehn - Lalala
 er kotzt in die Büsche und die Seen - Hoppssassa
 was soll man dazu sagen
 er kann halt nix vertragen
 die Briefe die machen ihn weich - Ballalla
 Dies ist Dir gewidmet, Rainer, der Du den Abgrund des Lebens
 kennst wie kein zweiter.

Thomas Schwäpel

Da fehlen selbst mir die Worte. Aber da ich heute in großzügiger Stimmung bin und der Leit. Red. auch etwas besser auf mich zu sprechen ist, stifte ich auch Dir eine kleine Aufmerksamkeit des Hauses, weil Du Dich um den Erhalt deutschen Liedguts verdient gemacht hast. Eigentlich sollte ich in dieser Ausgabe nur EINEN Preis verteilen. Offenstichtlich bin ich aber etwas über das Ziel hinaus geschossen. Hoffentlich wird mir das nicht vom Gehalt abgezogen. Wenn nächsten Monat ein anderer die Briefe beantwortet, bin ich verhungert.

ich sie mir eventuell auch gelegentlich leisten. Auch daß man nun zwischen verschiedenen Cover-Disketten wählen kann ist positiv. Kann man da nur eine bestellen?
 2. Werdet Ihr in nächster Zeit vielleicht noch billiger?
 3. A: Wieviel verdienst Du eigentlich? B: Was für ein Auto fährt Du? C: Wie alt bist Du? D: Bist Du verheiratet?
 4. Wie, um alles in der Welt spielt man per Brief Mikado????
 Ich hoffe, daß Du mir meine Fragen nicht übelnimmst und sie beantwortest.
Viele Grüße: Monika Kerscher

1. Natürlich kannst Du so viele Disketten bestellen, wie Du möchtest. Hast Du Dir schon einmal überlegt, daß das auch ein wunderbares Weihnachtsgeschenk wäre (für Deine Bekannten, die Dich immer mitlesen lassen) - jeder bekommt einen kompletten Satz unserer Cover-Disketten!?
 2. Wir haben schon überlegt, ob

wir den Preis auf 2,90.- senken sollten. Allerdings wären dann kleinere Abstriche vorzuziehen. Man müßte die Spieletests extra bestellen - für nur noch 3 DM.
 3. A: Ich verdiene zwar nicht das, was ich will, aber Hauptsache ich bekomme nicht das, was ich verdiene. B: Ein Schwarzes! C und D fallen unter die Rubrik Privates, und das geht Dich gar nix an. Warum möchtest Du das eigentlich wissen?
 4. Briefmikado ist eigentlich ganz einfach. Der Gegenspieler beginnt. Er schickt mir einen Brief, den ich beantworte. Daraufhin schreibt der einen Brief, der doppelt so lang ist wie der erste. Dieser erhält dann als Replik von mir eine noch voluminösere Abhandlung. Nun ist der Gegenspieler wieder am Zug und er muß einen Brief formulieren, der wesentlich länger ist als meine Abhandlung, worauf ich ihm dann eine Ausgabe von "Krieg und Frieden" zuschicke, worauf er... usw... usw...

Spiele und Utilities für den Amiga!

AMIGO!
 SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA
 Ausgabe 4/93
 Das besondere Disk-Magazin
 DM 19,80

Tolle Spiele zu gewinnen

Freak Out
 Invasion aus dem All

Colorbuster
 Modernes Sokoban

Freak

In dem nervenaufreibenden Spiel **FREAK OUT** versuchen kleine wuschlige Wesen aus dem All die Welt zu erobern.

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.

Weitere Teile des C-Kurses, des PD-Workshops, zwei Anwenderprogramme und viele Spieletests runden das Magazin ab. **Auch werden wieder tolle Spiele in der Rubrik Tips & Tricks** verlost.

DM 19,80

AMIGO! TESTEN!
 Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Alle, die will AMIGO! testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich AMIGO! im Abonnement für nur DM 18,- /Ausgabe (erscheint zweimonatlich)

Name, Vorname _____

Str.№, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum _____

AMIGO!

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

1. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das Datum widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das Datum widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

GRUNDSATZ

Ollah Rossi!

Ich kapiert's einfach nicht. Du hast die beste Mailbox, die ich kenne, aber (fast) niemand schreibt Dir. Woran liegt das? Haben die alle einen Vertrag mit dem Postboten, oder was? Ich sehe es schon kommen: Eines Tages schlage ich meine AG auf und finde eine leere Seite, wo sich eigentlich die Mailbox befinden sollte. Tja, bei Competitions, oder wo es etwas umsonst einzusacken gibt sind sie alle sofort dabei, aber einen armen, unterbezahlten Redakteur eine Freunde (?) machen, das können sie alle nicht!! Im Kampf gegen das gelbe Imperium kannst Du jedenfalls voll auf mich zählen. Noch mal zu den Leserbriefen selbst. Ich bin seit der Ausgabe 10/92 dabei, aber Briefe, über die man in ein paar Monaten immer noch redet (privat oder in Deiner Mailbox) habe ich bisher nicht gefunden - höchstens Deine Antworten (weiter so!) sorgen für Gesprächsstoff. Wo sind denn die Briefe, die man nur schreibt um abgedruckt zu werden - und nicht um Antworten auf seine Fragen zu bekommen? Wo sind denn die Briefe, die man nur schreibt, um eine 2-3 Ausgaben lange Diskussion zu bekommen und nicht, um die Welt zu verändern? Ich habe keine Ahnung. Vielleicht pinnt sich der Postbote die an sein Fahrrad?

Auf daß sich einige Leser angesprochen fühlen: Jan P.

Du sprichst mir aus dem gebrochenen Herzen. Ich habe in langen Versuchsreihen festgestellt (leider habe ich ja die Zeit für derartigen Blödsinn), daß das Aufkommen von Leserbriefen bestimmten Gesetzmäßigkeiten unterliegt. Die wichtigste Formel, die wir daraus ableiten können ist: Die Anzahl der Leserbriefe ist umgekehrt proportional zu der Anzahl der sonnigen Tage eines Monats. Natürlich spielen auch noch gewisse, geheimnisvolle Sternkonstellationen (vermutlich Mars zu Uranus), der Dow Jones, die Verbreitung der Koscenille (Weibchen der Scharlachschildlaus!), das Fernsehprogramm, die Ozonwerte, Endspiele im Hallen-Halma, kommutable Ekphyme des Knäckebröts und bestimmte, zyklische Erscheinungsformen der weiblichen Mode eine nicht zu unterschätzende Rolle.

Zieht man all dies in Betracht, werden die nächsten zwei Monate für mich hart, sehr hart und sehr einsam. Allerdings habe ich mich auch schon verzweifelt gefragt, woran es liegen könnte, daß relativ (?) wenig Briefe mit wirklich interessanten Themen eintreffen. Hier scheinen wieder andere Konstitutionen zu greifen, die allerdings im Nebel der Unklarheit verschwimmen.

Für die Aufklärung (oder Beseitigung) dieses Mysteriums stifte ich.... ein.... äh... handsigniertes... irgendwas werde ich schon auftreiben.

Also - laßt mich nicht hängen, ich zähl auf Euch. Nun bin ich gespannt, ob die "Aktion Sorgen Rossi" auch Erfolg, in Form von vielen, vielen bunten Sm... Tschuldigung Briefen zeigt.

Das geht so lange, bis Einer unfällt. Der Andere hat dann gewonnen.

ZUKUNFTS-SORGEN I

Hallo!

Ich bin ein "Passivleser" (mein Bruder kauft, ich lese) Ihrer durchweg gut gelungenen Zeitschrift. Was Ihr Blatt aber nötig hätte, wäre ein etwas frischeres Outfit.

Nun aber zum Thema: Die Zukunft des Amigas. Ich finde, einige Spielehersteller sollten mit der Kritik erst einmal bei sich selber anfangen. Zum Beispiel wird immer mehr über sinkende Absatzzahlen geklagt und die Schuld den Raubkopierern in die Schuhe geschoben. Verzeihung - aber welcher Besitzer eines A500, 1200, 3000, 4000 oder was auch immer, mit Festplatte, kauft sich ein Spiel, wel-

ches weder diese, noch eine Turbokarte oder sonstiges Zubehör unterstützt? Ich persönlich kaufe mir z.B. "Combat Air Patrol" nicht. Warum? Nun, wieso sollte ich ein Spiel von drei Disketten laufen lassen, wenn ich noch 40 MB Platz auf meiner Festplatte habe? Eine Zumutung seitens Psygnosis! Genauso verhält es sich mit Lemmings II, Body Blows, Alien Breed, Sensible Soccer und... und... und... Die Krönung der Unverschämtheit ist "Lure of the Temptress". Ein Adventure auf fünf (!) Disketten, ohne Unterstützung der Festplatte. Legen Sie dieses einem MS-DOS-User unter die Nase, er wird es nicht anrühren! Ich hoffe, daß die Softwarehäuser dies irgendwann einsehen werden. Mit gutem Beispiel voran gehen hier z.B. Thalion, Blue Byte, LucasArts und Microprose.

Mit freundlichen Grüßen: Niels Busnik

Was stört Sie an unserm Outfit? Natürlich ist es frisch - wir machen es schließlich jeden Monat neu. Aber zurück zum Thema: Natürlich treibt es mir die Zornesröte ins Gesicht, wenn ein Spiel stun-



Schwergezwichtig war der Brief von Jan Radon. Ein satter Betonstein war uns ebenfalls einmal "Body Blows" wert.

UNBEKANNT

Tach auch!
 Erst einmal an alle von Euch (besonders Dich) ein ganz dickes Lob. Wie Ihr das geschafft habt, in so kurzer Zeit von ganz unten nach ganz oben bei den Zeitungen zu kommen, ist schon super. Doch jetzt ist es genug mit der Schleimerei. Denn trotz allem habe ich noch ein Haar in der Suppe (natürlich meine ich damit Euer Heft!) gefunden, und zwar ein sehr großes! Nämlich dies, daß Ihr noch total unbekannt seid in den Läden. "Amiga Games? Kenn ich nich - muß ich mal fragen!" - bekommt man immer zu hören. Bei xy genauso wie bei yz. Dadurch habe ich schon fünf (!) Ausgaben verpaßt!! Jetzt wollte ich wissen, ob man diese Ausgaben nachbestellen kann!? Habt Ihr noch welche auf Lager? Wenn ja, wie komme ich da ran? So, das wars jetzt aber. Zum Schluß noch alles Gute für die Zukunft und die Leserbriefseite, die ja das Juwel der AG ist.

Jack Daniels

Als ich Deinen Namen gelesen hatte, wurde mir klar, warum Deine Handschrift so verwickelt ist. Aber lassen wir das. Offensichtlich gibt es immer noch Landstriche, in denen die AG unbekannt ist. Grauenhaft! Da hilft nur Eines: immer wieder danach fragen, hartnäckig bleiben - oder alles gelassen sehen und ein Abo ordern. Dann brauchst Du nicht mehr in verschiedene Läden zu rennen. Dich ärgern und den Gefahren des Straßenverkehrs aussetzen. Natürlich kann man die AG auch nachbestellen. Momentan haben wir noch nahezu alle auf Lager. Ein kurzer Brief (wenn möglich mit richtigem Namen und vollständiger Adresse!) und die gewünschten Ausgaben flattern schon bald ins Haus. Wenn Du per Vorkasse zahlst, ist das für uns wesentlich einfacher, dafür erlassen wir Dir auch die Kosten für Porto und Verpackung. Solltest Du aber einer der ganz Vorsichtigen sein, verzeihen wir Dir es auch, wenn Du per Nachnahme orderst, obwohl unsere Beate (die diesen Vorgang bearbeiten wird) Dein mangelndes Vertrauen schon etwas kränkt. Allerdings erlauben wir uns dann drei DM für Porto und Verpackung zu geiern. Die gelbe Pe... äh... Post möchte aber auch noch mit drei Mark Nachnahmegebühr gefördert werden. Nun sollte alles klar sein, oder?

denlang im Laufwerk vor sich hin rattert, und sich meine Festplatte derweilen langweilt. Da denke ich mir auch, daß es die Softwarehäuser schon ein wenig übertreiben mit dem Kopierschutz.

Stellt man sie dann zur Rede, erklären sie einem, daß die wenigsten Amiga User eine Festplatte besitzen. Wenn ich dann noch an einem Tag 3-4 Anrufer am Telefon habe, bei denen ein Spiel nicht läuft, sich dann herausstellt, daß es 1 MB benötigt, welches aber nicht vorhanden ist, komme ich doch arg ins Grübeln. Wir wagten auch gelegentlich, eine Cover-Disk zu veröffentlichen, die 1 MB braucht. Jedesmal war eine Flut von Protestbriefen die Folge! Dabei sind Speicherweiterungen für den Amiga schon oft für schlappe 39 DM zu haben! Sollten die Softwarehäuser Recht haben? Da ich weder hellsehen kann, noch in der Meinungsforschung bisher tätig war, bin ich also in

diesem Punkt wieder einmal auf des Volkes Stimme angewiesen. Ich lausche...

ZUKUNFTS-SORGEN II

Hi Rossi!
 Obwohl Luxemburg ein sehr kleines Land ist, gibt es hier auch sehr viele Amiga-User. Ich würde mich sehr freuen, wenn Du diesen Brief abdrucken könntest, damit viele Leser merken, daß Commodore mit der jetzigen Marktpolitik nicht mehr so weitermachen kann. Sollte sich nichts ändern, so bin ich mir sicher, daß in nächster Zeit die MS-DOS'en den Amiga-trotz 4000er Wundermaschine verdrängen.

Das Diskettenmagazin für den Amiga!

Das Diskettenmagazin für den AMIGA
 Ausgabe 09/93
 Nervenzetzelnde Arcade-Action!
AMIGA Fun
 DM 19,80
 Mit aufregenden Grafiken im Future-Design!

CLYSTRON
 Gefangen in einer fremden Welt, fliegen die von Robotern und fiesen Computern beherrscht wird, soll der Held des Spiels in einer halbwegs gepanzerten Kampfmaschine den Hauptcomputer suchen und zerstören.
 Verschiedene Fähigkeiten erlauben es dem Cyborg, sich gegen Angriffe zu verteidigen. Durch Aufsammeln von Extras können diese Fähigkeiten verbessert und verfeinert werden und bringen zusätzliche Punkte.

AMIGA FUN TESTEN!
 Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC-VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

DM 19,80

AMIGA Fun

Name, Vorname _____
 Straße, Haus-Nr. _____
 PLZ, Ort _____
 Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum 1. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläßt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC-VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

ZUKUNFTSSORGEN III

Hey Rossi - Servus!!

Zunächst muß ich Dir mitteilen, daß es super war, meinen Leserbrief in der AG 7/93 zu finden. Auch wenn es nur wegen des Sommerlochs war (Hahaba). Im übrigen muß ich Deinem Boß sagen, ich kaufe die AG zu 45% wegen Rossis Mailbox!

Heute möchte ich mich über die Verkaufspolitik von Commodore auslassen. Ich halte es für sehr seltsam, daß Commodore nur auf momentane Verkaufszahlen achtet und damit früher oder später die Amiga Familie den MS-DOSen opfert. Warum???

In Donauwörth gibt es den Funk & Elektronik Shop. Der Typ dort hat echt was drauf in Sachen Amiga. Jeder in der Umgebung, der das weiß, bringt seine Freundin dort hin, wenn ihr schlecht ist. Als ich das letzte Mal bei ihm war, fragte ich ihn, warum er kein Vertragshändler von Commodore ist, und er erklärte mir, daß das Ganze mengenabhängig ist, d.h. monatlich 50000 DM Umsatz mit Commodore-Artikeln. Es wurde versucht, die kleinen Händler zu unterstützen, aber angeblich haben sich diese mit ihren Preiskämpfen selbst und Commodore mehr geschadet als genutzt. Als Alternative wurde er an Großhändler verwiesen.

Vielleicht sollte sich Commodore überlegen, daß oft die kleinen Händler diejenigen sind, die den echten Service am Amiga leisten. Der eine oder andere hat (wie ich auch) mit Sicherheit schon einmal versucht, in einem Kaufhaus einen Computer zu erstehen. Ein neues System hat ja seine Tücken und ein Fachmann seine Kniffe. Hier ist das Kaufhaus billig, weil sie in Massen einkaufen, fast kein Fachpersonal nötig ist, und warum Service? Kaufen Sie neu - einfach mitnehmen und bezahlen. Service bedeutet nur Ärger. Immer meckern die Kunden und wollen alles gleich repariert haben (Standardspruch: Der zuständige Herr ist gerade nicht blablabla...).

Das Fachgeschäft bietet bis auf wenige Ausnahmen eine gute Beratung und kompetente Ansprechpartner (manchmal sogar nach Geschäftsschluß).

Für mich bedeutet das, wenn Commodore so weiter macht, wird mein nächster Computer nicht von Commodore sein, weil ich keinen vernünftigen Händler in greifbarer Nähe habe. Andere Mütter haben auch schöne Töchter! Denn ein guter Händler ist das A und O bei Schwierigkeiten, egal welcher Art. Wenn ich mich in meiner näheren Umgebung umsehe, kann ich an jeder Straßenecke einen PC-Händler finden. Habe ich also die Alternative, einen PC zu kaufen oder die immer schlechtere Versorgungslage von Commodore zu ertragen?

Nein - dann lieber eine MS-DOSE vom Händler um die Ecke!

Mit freundlichen Grüßen: Dirk Thielen

Vielen Dank für das Kompliment am Anfang. Für so etwas bin ich doch recht empfänglich. Ich konnte es mir nicht verkneifen, diese Einleitung meinem Leit. Red. zu zeigen. Der murmelte etwas von Einzelfall und die böse Verletzung über meinem Auge beginnt auch schon zu heilen.

Es ist schon wahr, daß Commodore hauptsächlich daran interessiert ist, die großen Kaufhäuser zu beliefern. Auch Deinen Ärger über "Big C" kann ich bestens verstehen und ich bin mir sicher, daß Du kein Einzelfall bist. An dieser Stelle wäre es interessant, die Meinung von Commodore zu bringen. Natürlich habe ich sofort zum Telefon gegriffen (ja, ich habe seit kurzem ein Telefon! Eventuell bekomme ich sogar noch einen Stuhl!!) und versucht, von Commodore zu erfahren, warum sie die kleinen Händler im Regen stehen lassen. Kirstin Ludwig (diese Frau hat einfach eine tolle Stimme!) war auch sehr freundlich, weigerte sich jedoch, ein offizielles Statement zu geben. Aber sie versprach mir, das so bald wie möglich nachzuholen. Da man sich auf ihre Versprechen eigentlich immer verlassen kann, bin ich zuversichtlich. Leider bin ich gezwungen, diesen Text heute noch zu beenden (vorgestern war Redaktionsschluß!), aber in der nächsten Ausgabe werde ich alles nachholen. Tja, so hält man sich die Leser bei der Stange! Beim Film nennt man das übrigens einen "Cliffhanger".

Wir schreiben das Jahr 1993. Ich habe meinen A500 verkauft, um mir einen 2000er zu kaufen. Der Tag der Freude ist da und ich beschließe, mit meinem Freund nach Trier zu fahren. Große Spannung, wo denn der 2000er am billigsten zu kriegen ist. Also rein ins erste, große Kaufhaus. Schock! "Amigas führen wir nicht mehr und nehmen auch keine mehr ins Angebot." Zweites Kaufhaus - neuer Schock! "Wer fragt denn heute noch nach Amigas?" Drittes Kaufhaus - die haben noch einen! Beschreibung des Amiga 2000:

Mindestens drei Jahre hat das Ding an der selben Stelle gestanden, die Putzfrau hatte offensichtlich etwas gegen Amigas und die Tastatur sah aus, als hätte Nachbars Katze den letzten Bissen Whiskas darauf gefressen. Alles für "nur" 1099 DM!!!!
Also weiter ins nächste Fachge-

schäft: "Kaufen Sie doch einen PC, Amigas sind zum Spielen, nicht für ernsthafte Anwendungen." Zurückgelegte Wegstrecke inzwischen 6 km... zu Fuß! Letzter Laden: "Wir verkaufen Amigas immer nur zu Weihnachten im Sonderangebot, für die Kinder zum Spielen." Bevor meinem Freund und mir der Kragen platzte und wir unseren ersten Verkäufermord verübten, fuhren wir zurück nach Luxemburg.

Fazit: 160 km gefahren, um saublide Antworten zu erhalten, schmerzende Füße, zerstörte Moral und je drei Magengeschwüre.

Der Verkäuferspruch 1994 wird wohl lauten: "Zu einem PC geben wir einen Amiga dazu, damit Ihr Hund auch etwas zum Spielen hat." Na dann Prost, Amiga!

Mal sehen, ob Ihr diesen Brief abdruckt. Ich habe ihn schon an - ist ja wurscht - geschrieben.

Nix! Wetten, Ihr tut es auch nicht? Um einen Kasten Bier? Aber nun noch ein paar Fragen:

1. Warum klagt Rossi so viel? Ich bin Busfahrer und würde gerne mit Dir tauschen, was den Job betrifft. Füße auf den Tisch, über Leserbriefe lachen und am Ende des Monats 7-8000 DM absahnen!

2. Haben alle in Eurer Redaktion einen Amiga zu Hause (und Du Rossi?), oder klöppelt Ihr auf MS-DOSen rum? Das würde mich brennend interessieren!

So, das war 's aus dem schönen Luxemburg, wohin Rossi leider ein Kästchen Bier schicken muß. Ansonsten macht Ihr die beste Amiga Zeitschrift. Zuviel Lob ist nicht gut für Rossi.

Ein treuer Leser: Serge Joachim
(Serge ist der Vorname!!!)

Um gleich zu Anfang mal etwas klarzustellen: Her mit dem Kasten Bier! Du wirst doch keiner sein, der erst große Worte spuckt und uns dann hängen läßt?

Leider kann man auch in anderen Städten beobachten, daß der Amiga übelst vernachlässigt wird. Zum Glück gibt es aber immer noch löbliche Ausnahmen. Commodore ist in letzter Zeit (?) ja nicht gerade dafür berühmt, daß sie sich rührend um das Produkt kümmert, das ihnen immerhin eine ganze Menge Geld einbringt. Sie werden sich etwas einfallen lassen müssen, wenn sie nicht immer mehr User an PC-Hersteller verlieren wollen.

Ich lese in den Briefen leider immer nur Horrorgeschichten über die diversen Händler. Ich bin mir sicher, daß es auch Leser gibt, die mit ihrem Hardware-Supplier zufrieden sind. Warum melden sie die nicht?

Was hast Du noch gefragt? Ach ja...

Damit bist Du unschlagbar!



1. Du bist Busfahrer? Wow - toller Job! Ein bißchen spazieren fahren, gelegentlich ein paar Leute durch die Gegend kutschieren, die wunderschöne Landschaft genießen und am Monatsende 8-9000 DM abgreifen. Und da willst Du tauschen???

würde ich mir Gedanken über seine Qualifikation als Rechtsanwalt machen. Als Nachbar mag er aber ganz brauchbar sein.

2. Da ich mich nicht in das Privatleben meiner Kollegen einmische, kann ich Dir auch nicht sagen, ob die einen Amiga daheim haben. In der Redaktion haben wir einige 500er, ein paar 1200er und ein CDTV muß auch noch irgendwo rumliegen. Ich persönlich habe auf meinem Schreibtisch einen PC und einen A1200. Was ich daheim habe, sage ich nicht, ich frage Dich ja auch nicht, wie es in Deinem Wohnzimmer aussieht.

NOCH EIN GERÜCHT

Tach Rainer!
Das ganze Lob spare ich mir gleich, denn ich habe ein ganz großes Problem. Vor einiger Zeit meldete eines meiner Spiele, daß es einen Virus habe. Ich habe das Programm eingeschickt und vom Hersteller Ersatz bekommen. Allerdings habe ich den Verdacht, daß ein paar andere Games ebenfalls einen Virus haben. Kann sich der Virus durch den Strom der Akku-Uhr meiner Speichererweiterung in der Zentraleinheit erhalten, auch wenn der Amiga ausgeschaltet ist? Wenn ja, wie kann ich ihn dann aus meiner CPU rausbekommen?

Warum sollte viel Lob nicht gut für mich sein? Wenn mich schon mein Leit. Red. nicht liebt, ist der Zuspruch der Leser für mich umso wichtiger.

Mit freundlichen Grüßen und der Hoffnung auf baldige Antwort: Marc Sevvos

GERÜCHT

GRFTJX!
Jetzt habe ich endlich das Geld für ein Originalspiel zusammengekratzt, da sagt mir unser Nachbar, der übrigens Rechtsanwalt ist, daß das Kopieren von Spielen erlaubt ist, solange man diese Kopien nicht verkauft. Aber sonst hört man doch immer, daß das Rumfingern mit X-Copy und anderen Kopierprogrammen verboten ist. Also was nu - Originalspiel oder X-Copy?

Ein Virus kann sich NUR über Datenaustausch via Diskette oder Modem verbreiten. Und auch dann nur, wenn Deine Disketten nicht schreibgeschützt sind. Immer schön den Schreibschutz nach oben, dann kann auch nix passieren. Ein Virus kann sich im Speicher eines Computers "halten". Allerdings bedeutet das Ausschalten für ihn den Exitus. Daß er in der Akku-Uhr usw. sein Unwesen auch weiterhin treiben kann, fällt in den Bereich der Fabel.

Stefan Pasch

Die Benutzung von X-Copy ist nicht strafbar. Man kann damit nämlich auch legale Kopien von Datendisketten, PD usw. erstellen. Die Meldung, daß Kopieren von Spielen für den privaten Gebrauch erlaubt ist, ist natürlich Quatsch. Es gibt Länder, die kein Copyright kennen. Allerdings befinden wir uns hier in Deutschland und darum werden auch deutsche Gesetze angewendet. Du kannst Dir legal eine Kopie eines Spieles machen, aber wenn Du das Original oder die Kopie (!) einem anderen gibst (auch umsonst!), machst Du Dich strafbar! Wenn Dir Dein anwaltlicher Nachbar das anders erklärt hat,

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer-Spiele-Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Video-Spiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das **Neueste über aktuelle Games**: der rießige **Tips & Tricks**-Teil und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das **Riesenspost** und **Rainer Rosshirt's Leserbriefecke** - jeden Monat **NEU** für konkurrenzlose **DM 4,90**

PLAY TIME TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will PLAY TIME testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PLAY TIME im Abonnement für nur DM 52,-/Jahr!

WIKENRUF SELEKTIONEN: In den USA, Kanada und Australien ist PLAY TIME nicht erhältlich. Für den Aboservice kontaktieren Sie bitte den Aboservice von COMPUTEC VERLAG, Postfach, 90 327 Nürnberg.

Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:



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



Name, Vorname _____
Straße, Haus-Nr. _____
PLZ, Ort _____
Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum 1. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 16. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläßt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Karamalz Cup



Wer die AMIGA Games abonniert, bekommt Monat für Monat eine Coverdisk, und das zum Preis von DM 79 jährlich. Diese Ausgabe haben wir das Eishockey-Spiel Karamalz Cup beigelegt.

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk. Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

Das Spiel

Bei Karamalz Cup handelt es sich um ein komplettes Eishockey-Spiel. Gespielt wird das Ganze per Joystick. Ansonsten erklärt sich das Spiel eigentlich von selbst. Nähere Infos zum Spiel gibt es im Testbericht auf Seite 28.

Wichtiger Hinweis

Die Coverdisk ist nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. Leere Tracks werden nicht kopiert und

sind somit auch nicht formatiert. Folglich treten beim Testen der Coverdisk auf leeren, unformatierten Spuren Fehler auf, die jedoch keinen Einfluß auf die Funktionsfähigkeit des Programmes haben. Es können auch keine weiteren Daten mehr auf die Diskette gespeichert werden; dies würde zu Fehlermeldungen führen.

Diskette defekt?

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

Coupon:

Garantie AMIGA Games 9/93

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

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

Du erhältst dann umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen): _____

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Wohnort: _____

Fehlerbeschreibung: _____

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

Age

0044 - 517 092 621

Sales Curve

0044 - 715 853 308

Titus

0044 - 712 780 751

U.S. Gold

0044 - 839 654 123

Inserentenverzeichnis

Arktis.....	25
1A-Soft.....	9
Bomico.....	2
Compuet Verlag.....	13, 55,57,59, 97, 99
FDS	11
Guru X	85
Intersoft	21
Joysoft	9
Judgment Day	11
Karamalz.....	51
Neuroth	39
Okay Soft.....	53
Quicksoft	37
Pfister.....	75
Prism Leisure.....	100
Quicksoft	37
Soft & Sound	61
Softdreams	49
Softsale	45
Software Discount.....	95
Turtles	33

1. SPIELE DES MONATS!

Burntime	74,74	Norph	54,54
Tornado	74,74	Super Coudron	64,64
Spacehulk	69,69	Nicky Boom II	79,79
Die Siedler	74,74	Super Sport Challenge	79,79
Ballistic Dillpomy	49,49	Goal	55,55
Delivery Agent	49,49	Walker	59,59
Dune II	59,59	Gunship 200	71,71
Syndicate	69,69	Ishar III	54,54
Traps 'n Treasures	79,79		



2. SHOPPEN SIE MIT!

Einfache und zeitgemäße

Ratenzahlung jetzt auch auf dem
Versandweg möglich!

Die Finanzierung erfolgt über die
Hausbank, der
effektive Jahreszins beträgt
immer 15,4%.

HAMMER DES MONATS:

Commodore A570 CD-Rom Laufwerk + CD m. 594 MB PD	DM 238,38
Amiga 1200	DM 666,66
Amiga 500 plus	DM 333,33
Amiga 600 mit 30MB HD	DM 555,55
Amiga 1200 Speichererweiterung mit 32-Bit Fastram, ohne Waitstates, Coprozessor optional bis 50MHz mit 1MB	DM 248,48
Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB mit Uhr	DM 199,99

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

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Wenn auch Sie ein

Soft & Sound Geschäft
eröffnen wollen, rufen

Sie uns an:

Tel: 0211 - 633 006

Festplatte mit 85MB	nur DM 555,55
Festplatte mit 130MB	nur DM 666,66
Festplatte mit 200MB	nur DM 888,88
Festplatten f. A500/2000 mit 130 MB, 15ms, 8MB Ram Option	nur DM 666,66
Festplatten f. A500/2000 mit 210 MB, 15ms, 8MB Ram Option	nur DM 777,77
M-TEC Turbokarte 68030, 1MB, 32-Bit Fastram	nur DM 444,44
M-TEC Turbokarte 68030, 4MB, 32-Bit Fastram	nur DM 666,66
Gravis Game Pad	nur DM 36,-

10 551 Berlin
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr.7
Tel.: 030/3962821
12 207 Berlin
Osadofer Str. 13
Tel.: 030/7126932
10 245 Berlin
Bohngener Str. 23
Tel.: 030/3892067
10 439 Berlin
Rodenbergerstr. 6
Tel.: 030/44910
16 303 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
22 083 Hamburg
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/2246
20 144 Hamburg
Beim Schump 21
Tel.: 040/458115
24 116 Kiel
Sternstr. 18
Tel.: 0431/970046
23 564 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345

26 131 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
39 112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
38 440 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 0536/41818
38 118 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
39 218 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
38 300 Wulfenbüttel
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
Gneisenaustr. 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.: 02032/21084
47 807 Krefeld
Kölner Str. 405
Tel.: 02151/300409
64 535 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str. 93
Tel.: 02064/59634
45 468 Mülheim
Dalla 47
Tel.: 0208/390370
48 147 Münster
Ferdinand-Str. 8
Tel.: 0251/278515
48 431 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
49 074 Osnabrück
Petersberger Wall 17
Tel.: 0541/586809

06 844 Dessau
Kavalierrstr. 9
Tel.: 0340/213109
44 227 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: 0231/759786
44 807 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
23 415 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
50 670 Köln
Von-Verth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
50 939 Köln
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
53 123 Bonn
Schieffelsbergweg 24
Tel.: 0228/825076
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-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094
58 095 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02351/26774
58 239 Schwerte
Friedenstr. 7
Tel.: 02304/2813
58 511 Lüdenscheid
Schützstr. 2
Tel.: 02351/86 02 81
60 487 Frankfurt-
Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: 069/707853
35 390 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
35 576 Wetzlar
Altenberger Str. 30
Tel.: 06441/54520
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/
Eingang La Route 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.: 06322/49107
67 655 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
66 953 Pirmasens
Alleestr. 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
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
76 153 Karlsruhe
Lesingstr. 5
Tel.: 0721/853360
79 106 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
79 540 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49490
91 054 Erlangen
Luitpoldstr. 15
Tel.: 09131/26658
87 435 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
09 130 Chemnitz
Uhlandstr. 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.

Die Vierte

Sharp-Cassetten-Abspieler

mit automatischer Band-endschaltung, BassBooster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbare Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigem Stereo-Kopfhörer.



Prämie 1



Prämie 2

Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.

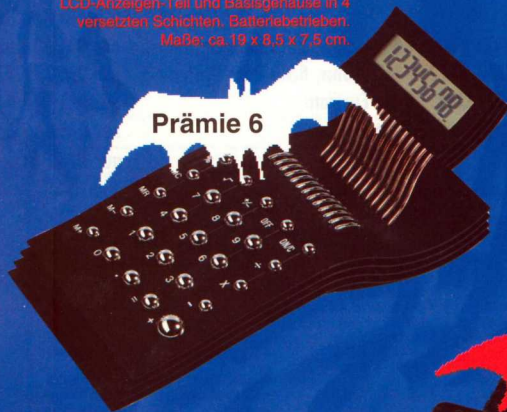


LCD - Armbanduhr

Stunden- und Minutenanzeige, auf Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse und -armband, Quarzwerk.

Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten, Vollspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik, Formschönes, extravagantes Design mit verchromten Kugellasten, schwannenhalsförmigem LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4 versetzten Schichten, Batteriebetrieb, Maße: ca. 19 x 6,5 x 7,5 cm.



Prämie 6

Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefnummerspeicher, 10-stelliger Rechner mit 4 Grundrechnungsarten und Speicherfunktion. Inklusive Batterien und Kunststoffhülle, Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.



Prämie 5



Baseball-Set, 3-tlg.

mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm, Handschuh aus Kunststoff, Länge ca. 26 cm und Ball ca. 7 cm Durchmesser.

Prä

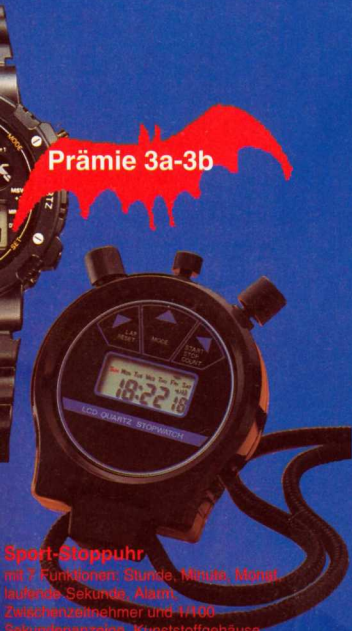
Dimension

Ist keine Illusion!

12 x AMIGA GAMES mit Coverdisk oder 12 x AMIGA GAMES mit mehreren Disketten zur Auswahl *) und **dazu** jeweils eine **KOSTENLOSE Superprämie Deiner Wahl!**

*) Magazin ohne Diskette, Disketten zum Bestellen à DM 2,-.

Prämie 3a-3b



Sport-Stoppuhr
mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat, laufende Sekunde, Alarm, Zwischenzeitanzeiger und 1/100 Sekundenanzeige. Kunststoffgehäuse, batteriebetrieben.

Du mußt nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Oder Bestellung einfach faxen an:

0911 - 28 68 32

Oder - noch schneller - einfach anrufen und Abo bestellen unter:

0 91 22 - 60 61

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **CompuTec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

A B O - B E S T E L L U N G

Ja, ich will das **AMIGA GAMES Abo** für min. 1 Jahr -

- mit Coverdisk für DM 79,-/Jahr **A1 4000**
 mit mehreren Disketten zur Auswahl für DM 69,-/Jahr **A2 4000**

dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS (nur eine möglich!):

- Streetbasketball 248 483
 Baseball-Set 014 634
 Design-Taschenrechner 218 618
 Datenbank 234 217
 Armbanduhr+Stoppuhr 015 877/005 430
 Walkman 222 655

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten (auch bei Gebrauch des Widerrufsrechts.).

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **CompuTec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:

- (bitte ankreuzen):
 Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.:

BLZ:

gegen Rechnung

Bausparkassen-Adventure

Victor Loomes

Wir geben Ihrer Zukunft ein Zuhause und Ihrem Computer ein kleines Game. Mit Victor Loomes, einem Abenteuer-Game, das in der Zeit Philipp Marlowes spielt, versuchst Dich die Landes-Bausparkasse (kurz LBS) vor Deinen Computer zu fesseln.

Nach einiger Ladezeit erscheint ein gelungenes Hintergrundbild und man erkennt schon

So stellt man fest, daß man sich in seinem eigenen Büro befindet und selbst Victor Loomes heißt, seines Zeichens Privatdetektiv mit obligatorischem Mantel und Hut. Schnell rafft man alles zusammen, was man finden kann, und verläßt erst einmal das Zimmer. Man findet sich auf der Straße wieder und auf einer herumliegenden



den Versuch, es Lucas Arts gleichzutun. Aber kaum erscheint die absolut mies animierte Spielfigur, sinkt die anfängliche Begeisterung schlagartig. Das einfache Bedienungskonzept, das eindeutig an Sierra-Games erinnert, läßt wieder etwas Freude aufkommen.

Zeitung erfährt man auch gleich die Spielhandlung. Ein Diamantraub hält zur Zeit die Polizei in Atem und der Hauptverdächtige, Wild Bill, kann man- gels Beweisen nicht festgenommen werden. Also machst Du Dich auf den Weg zu der verrufenen Bar, die Wild Bill gehört, und versuchst, hier etwas in



Sehr schöne Grafiken machen dieses äußerst preiswerte Spiel zumindest sehenswert.

Erfahrung zu bringen. Kaum dort angekommen, beginnst Du am besten ein Schwätzchen mit einem der Gäste. Da dies nicht allzuviel Informationen bringt, gesellst Du Dich an die Bar und plauderst ein wenig mit der Bardame. Ein Flirtversuch scheitert kläglich, weil es Dir vor Feierabend graut (Feierabend heißt ihr Freund, der in der Bar Rausschmeißer ist). In der Zwischenzeit erscheint dieser

Fiesling Wild Bill und hält seiner Barsängerin eine kräftige Standpauke. Als wahrer Gentleman, der Du nun einmal bist, sprichst Du Wild Bill auf sein ungehebeltes Verhalten an und mußt erkennen, daß er anscheinend am längeren Hebel sitzt. Erst nachdem Du Deine guten Verbindungen zu den höchsten Polizeistellen erwähnst, entschuldigst sich der Gangsterboß bei seiner Sängerin. Rachel McMoney-penny ist ihr Name und sie hat Angst, irgendetwas über Wild Bill



zu sagen, solange sie noch in der Bar ist. Es scheint also ein verzwickter Fall zu sein. Die LBS bietet löblicherweise einen Upgrade- und Helpline-Service an und stellt eine Fortsetzung in Aussicht.



Hersteller: LBS
Muster von: Hersteller
Genre: Adventure
Preis: Freeware
Erhältlich: seit Juli '93

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

Unterstützt: sämtliche Modelle
Steuerung über: Joystick
Besonderheiten: zu beziehen über LBS

+ **Schöne Grafiken, professionell gemacht**

- **Kein Sound, träge Steuerung**

GAMEPLAY 68%
GRAFIK 48%
SOUND 00%
MOTIVATION 55%

AMIGA GAMES
60%
GESAMT-WERTUNG

comment

Die Grafiken sind bis auf die Handlungsfiguren von teilweise professioneller Qualität und der einzige Sound, der zu hören ist, ist wieder einmal nur das ständige Klicken des Amiga-Laufwerks. Die Ladezeiten sind von Diskette lähmend und selbst von Festplatte dauert es ein wenig. Ein zusätzliches Gewinnspiel soll neue Kunden anreizen; nicht umsonst zählt zu den "Darstellern" eine freundliche LBS-Beraterin. Ein nettes Spielchen, das aber keinesfalls als Konkurrenz für ähnliche Spiele (Indy IV, Curse of Enchantia) zu sehen ist.

Lutz

(lm)

Ob Rolls oder pur, günstig auf alle Fälle!

BiFi Snackzone

Oh Schreck, die Produktionsgeheimnisse für die BiFi-Rolls sind verschwunden und in wenigen Tagen wird es nirgendwo mehr welche zu kaufen geben.



Ein schrecklicher Gedanke für jeden Freund von Fast Food und Snacks; wer sonst sollte die Minimalami in einem schlaberigen Brötchenteig vermischen? So macht sich Lukas, seines Zeichens BiFi-Junkie, auf den Weg, um diese wichtigen Dokumente wiederzufinden. Grafisch stellt sich das Ganze im Stile von Monkey Island dar, jedoch nicht

Taler. Doch wer will schon sparen sein? Das Geld legst Du am besten gleich in diversen Snacks und Süßigkeiten an, die Deine Energie nach oben schnellen lassen. Wie jeder weiß, sind solche Zwischenmahlzeiten nicht gerade lange sättigend, und so mußt Du des öfteren den Weg zum Kiosk antreten. Nicht genug, daß das dauernde Herumgelatsche einen fertigmacht, ein paar irrsinnige Ferrari- und Motorradfahrer zwacken Dir bei jeder Kollision etwas von der so sauer verdienten Energie wieder ab. Ein schneller Schwenk in eine andere Straße ist die einzige Möglichkeit,

In der Budget-Klasse könnte das Spiel locker bestehen! Spielt es einmal!



in der Qualität. Die Steuerung der Spielfigur ist auf das Notwendigste beschränkt, nur mit dem Joystick versucht man, Lukas durch einen kleinen Teil einer Stadt zu lotsen. Gleich zu Beginn findet man sich deshalb vor einer Informationssäule wieder. Diese kleine Karte sollte man sich ruhig grob abskizzieren. Kaum schlenkert man weiter, wird man von einer alten Dame gebeten, ihr doch auf die andere Straßenseite zu helfen. Zum Dank dafür gibt sie Dir 3

dieses Wahnsinnigen zu entkommen. Hast Du Dich in dieser Stadt

etwas umgesehen, besuchst Du am besten zuerst das Kino in der 5th Avenue. Hier laufen so oscarverdächtige Streifen wie 'Das Schreien der Schafe' oder 'Das unbedeckte Geschütz 3 1/4'. Im Vorraum steht ein seltsamer Automat, in dem es neben den üblichen Erfrischungen noch Kondome und Damenstrumpfhosen zu kaufen gibt. Sicherheitshalber solltest Du alles kaufen, auch wenn die männlichen Spieler nicht viel mit Feinstrumpfhosen anzufangen wissen. Ein paar Blocks weiter erweisen sich die Kondome als



nützlich, denn der Türsteher der Discothek 'UNO-X' besteht auf den Besitz der Sicherheitsgummis als Eintrittskarte. Hier kann man jedoch nicht viel anstellen. Weiter geht es dann mit einem Werkzeugkasten, den man sich von einem Bauarbeiter leiht und einem Honiglasterfahrer gibt. Davor muß man aber erst mit einer Katze einen Hund verschrecken, um danach mit geliehene Rollerskates, die man erst bekommt, wenn man mit einem Honigglas Bienen anlockt und eine Single findet, ein Rennen gewinnen kann. Kompliziert?

(/m)

comment

Ein paar Spiele ist dieses Werbe-Game schon wert und es spielt sich auch recht flüssig. Die Spielfigur groovt mehr als sie geht, aber wer will schon zuviel verlangen. Der Sound ist abwechslungsreich und fällt nicht allzusehr auf den Wecker. Wie heißt es doch so schön: BiFi muß mit!



Lutz



Hersteller: **The Art Department**

Muster von: **Hersteller**

Genre: **Adventure**

Preis: **Freeware**

Erhältlich: **Seit Juli '93**

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

Unterstützt: **sämtliche Amiga-Modelle**

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

zu beziehen über BiFi

+ Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist genial

- Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul

GAMEPLAY	57%
GRAFIK	62%
SOUND	65%
MOTIVATION	70%

AMIGA GAMES

62%

GESAMT-WERTUNG

Von Nordafrika nach Nordeuropa

CAMPAIGN

Szenariodisk

Das dunkelste Kapitel in der deutschen Geschichte wird mit der Zusatzdisk zum Kriegssimulator Campaign wieder aufgerollt. Nachdem Jonathan Griffiths bereits mit dem Basisprogramm einige Schlachten des zweiten Weltkrieges zum Nachspielen in den Computer geholt hatte, erweitert die Datendisk nun das Szenario um die historisch genaueren Kriegsschauplätze.



Weichen Panzer hätten's denn gern? Eine ganze Reihe steht zur Auswahl.

☐
Junkers Ju52



Bomber	
Höchstgeschwindigkeit (km/h)	250
Gesamtzahl MGs	3
Zahl der Raketen	0
Reichweite (km)	1280
Maximale Bombenzuladung (kg)	4000

Flinke Düsenjäger, behäbige Bomber - die Kunst der Kriegsführung will gelernt sein.

Das Programm ermöglicht die genaue Steuerung aller am Bildschirm befindlichen Armeen, die dem Spieler in einer Runde zur Verfügung stehen. Man kann Divisionen aufteilen und dadurch neue Truppenglieder bilden oder Gruppen miteinander verbinden. Flugzeuge lassen sich zu Staffeln zusammenfassen, solange ein Flughafen in der Nähe ist. Wenn man die Marschbefehle an seine

Die 3-D Grafiken sind flink und spielbar, jedoch keineswegs spektakulär.

☐
Kampfgruppe M3A1 Stuart III




Frontpanzerung (mm)	51
Seitenpanzerung (mm)	30
Heckpanzerung (mm)	30
Maximale Durchschlagkraft (mm)	69
Maximales Marschtempo (km/h)	57
Maximales Geländetempo (km/h)	32

comment



Hans

Seit gut einem Jahr scheuen die Softwarehäuser nicht davor zurück, ihre Spiele mit relativ teuren Datadisks oder Szenariodisketten zu erweitern. Viele Entwicklungen werden grundsätzlich auf mehrere Fortsetzungen ausgelegt, die man nur mit dem Originalprogramm nutzen kann. Ich stehe dieser Entwicklung eher skeptisch gegenüber, denn früher versuchten ehrgeizige Programmierer, ihre Spiele mit möglichst vielen Karten und Levels auszustatten, während man jetzt die Möglichkeit des zweimaligen Absahns skrupellos ausnutzt. Vielleicht sollten die Firmen einmal darüber nachdenken, wie sich ihr Image bei den Kunden entwickelt.

Truppen verteilt hat und die Armeen ausgeruht sind (mind. 16 Stunden), beginnt die eigentliche Simulation. Kommen feindliche Truppen in Sicht, meldet dies das Programm durch ein Textfenster und man kann sich auf die Schlacht vorbereiten. Durch mannigfaltige Einstellungen können die Schlachten selbständig, d. h. im wesentlichen abhängig von der Truppenstärke, oder in Echtzeit vom Spieler manipuliert gespielt werden. Dabei kann in jedes Fahrzeug gesprungen werden, das an der Schlacht beteiligt ist. In einer

comment



Lutz

Die Einseitigkeit manch anderer Kriegssimulationen fehlt bei Campaign. Man kann die Kriegssituationen aus den Stellungen der Alliierten (Amerika, Großbritannien, Sowjetunion) und der Achsenmächte (Deutschland, Italien, Japan) spielen. Die Grafik ist wie beim Basisprogramm angemessen, aber manchmal etwas undeutlich. Es gibt zwar eine Zoomfunktion, jedoch ist diese manchmal eher hinderlich als nützlich. Wer Campaign bereits besitzt, alle Karten schon durchgespielt hat und nach neuen Aufgaben lechzt, der kann sich die Zusatzdisk ruhigen Herzens kaufen. Neueinsteiger sollten sich diesen Doppelkauf zweimal überlegen.



Für Strategie-fetischisten bieten die neuen Karten sicherlich genügend Abwechslung.

Für Freunde von Campaign ist die Zusatzdiskette sicherlich empfehlenswert.



Mit dem Kopf durch die Wand? Eher mit dem Panzer durch das ganze Land!

etwas primitiven 3D-Darstellung steuert man zum Beispiel seinen Panzer durch die Botanik und versucht den Gegner mit einem gezielten Schuß zu vernichten. Zu guter Letzt gibt das Oberkommando eine Bemerkung über Dein Verhalten während der Schlacht als Bewertung ab. Die 25 neuen Landkarten, die man auf der Zusatzdisk vorfindet, erstrecken sich von Nordafrika über Deutschland bis nach Stalingrad. So beschreibt die Karte Nummer 4 das letzte Aufbäumen der Deutschen Wehrmacht, als russische und amerikanische Truppen sich Berlin vom Osten und Westen her nähern. Mit den wenigen verbliebenen Truppen und schlechter Nachschubversorgung soll man den Sturm auf die Stadt verhindern, ein schier unmögliches

Unterfangen, wie die Vergangenheit schon gezeigt hat. Auch die Belagerung Stalingrads durch die deutsche Armee ist enthalten.

Hier übernimmt man die Steuerung über die um die Stadt verteilten russischen Truppen.

(lm)

Szenariodisks im Vergleich



Battle Isle Data Disk II
In diesem außergewöhnlichen Vergleich kann sich die zweite Datadisk von Battle Isle sehr gut halten, denn sie kann auch ohne das Originalprogramm gespielt werden.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Perfect General Data Disk
UBI Soft Strategiehit konnte in Deutschland leider nie so den rechten Durchbruch schaffen. Hinter der mäßigen Grafik versteckt sich ein wirklich tolles Spiel.

Grafik - Gameplay - Gesamt =

Campaign

Hersteller:
Empire
Muster von:
Hersteller
Genre:
Strategie
Preis:
ca. DM 50,-
Erhältlich:
ab August '93

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

gute Laune
Steuerung über:
Joystick, Tastatur
Besonderheiten:
Campaign-Originalprogramm erforderlich
+ Verschiedene Seiten anwählbar, 25 neue Karten

- Spielerisch leider kaum eine Änderung

GAMEPLAY 62%
GRAFIK 67%
SOUND 58%
MOTIVATION 72%

AMIGA GAMES

71%

GESAMT-WERTUNG

Die besten Wirtschaftssimulationen

MONEY MONEY MONEY

Schon Abba besangen es, der Staat will es von uns und keiner hat es: Geld! Es regiert die Welt und es führt oft zu Versuchungen. Um aber nicht mit dem eigenen Geld nicht wieder gut zu machende Fehler zu begehen, hat man ja seinen Computer daheim. Man greift also in den weit gefächerten Markt der Wirtschaftssimulationen und versucht sein Glück. Auch wir griffen ein paarmal zu und sagen Euch, was dabei herausgekommen ist.

Von Michael Erlwein

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL



Ein Spiel, welches sämtliche Hitparaden seit geraumer Zeit anführt und das neben dem Wirtschaftsaspekt im eigentlichen Sinne noch den sportlichen Geist anspricht, ist wohl der Bundesliga



spiel, hat keine Zuschauer, nimmt nichts ein, wird sich keine guten Spieler leisten können und wird wohl ganz gemütlich absteigen. Der Reiz dieses Spieles liegt wohl



Manager Professional. Die Aufgaben des Spielers liegen im Betreuen eines beliebigen Fußballvereins. Hierbei erfreuen sich ein zu nächst, daß es sich um Original-Mannschaften handelt, für die auch die

echten Vereinseemble bereitstehen. Bis zu vier Mann können teilnehmen und sich auf die Jagd nach dem Meistertitel machen. Wie im richtigen Leben muß man aber nicht nur einfach die Matches gegen die anderen Vereine der jeweiligen Liga gewinnen, sondern natürlich auch mit dem Geld des Vereins richtig umgehen. Neue Spieler müssen gekauft werden, selbige zum Training geschickt werden (ziemlich teuer), das Stadion muß ausgebaut werden, und und und. Die einzigen großen Einnahmequellen sind die Werbeeinnahmen und die Eintrittsgelder. Wer also schlecht

weniger in den finanziellen Abläufen als darin, daß es sich wohl um den Volkssport Nummer 1 in Deutschland handelt. Die Handhabung und die Grafik sind beide toll gelungen, und sogar Bewegung wird ins Spiel gebracht, wenn man sein Ligaspiel verfolgen darf.



Wer ins Fußball-Geschäft einsteigen will, der muß den Bundesliga Manager Professional haben!

EISHOCKEY MANAGER



Technisch noch ein wenig verfeinert, optisch jedoch sehr an den Bundesliga Manager ange-

lehnt, geht der Eishockey Manager seit einiger Zeit ins Rennen um die Gunst der WiSim-Käufer. Auf den ersten Blick ist der EM nichts anderes als die "Winter-Version" des BMP. Wiederum kann man zu viert antreten und muß die üblichen Manager- und Trainer-Arbeiten übernehmen. Aber bei näherem Betrachten geht es wohl doch um ein wenig mehr. Nicht nur, daß das Training

weit aufwendiger gestaltet wurde und man sechs unterschiedliche Schwierigkeits-Levels wählen kann, auch die beim "Vorgänger" recht geringen Möglichkeiten, Geld zu verdienen wurden verbessert. Jeder Spieler kann nun auch sein Glück an der Börse versuchen. Es stehen zwar nur

vier verschiedene Aktien zur Auswahl, aber diese erfreuliche neue Option bringt ein neues zusätzliches Element in das Spiel. Kleiner



Gag am Rande: Es gibt Play Time-Aktien und auch die Werbepartner Play Time lassen sich nicht lumpen. Software 2000 hat auch hier solide Arbeit geleistet. Zwar erinnert sehr viel an den BMP, aber alle Optionen wurden

geschickt erweitert oder verbessert, so daß der Eishockey Manager ein absolut eigenständiges Programm darstellt.

Wer lieber Kufen statt Stollen trägt, der sollte den Eishockey Manager mal ausprobieren.



1869

Sicher werden einige behaupten, daß man unter einer Wirtschaftssimulation ein Programm versteht, in dem es nun wirklich um einen allgemein bekannten und in Lehrbüchern beschriebenen Ablauf gehen sollte; den Handel mit Gütern. Das Spiel 1869 bringt diesen Ablauf nun in Perfektion. Diesmal schlüpft man



machen. Wandern zum Beispiel viele Europäer nach Amerika aus, liegt es doch nahe, diese Reisewelle in Geld



nicht in die Person eines Managers der heutigen Zeit, sondern arbeitet mühsam als Schiffsreederei in einer Epoche, in der der Amiga Utopie war und Videorecorder nichts zum Aufnehmen gehabt hätten, denn der Fernseher war noch nicht erfunden. Vor also genau einhun-

dertvierundzwanzig Jahren müßt Ihr nun mit begrenztem Kapital und Material versuchen, die Weltmeere zu bereisen

Bei 1869 wurde die damals harte Realität fantastisch umgesetzt.



und dabei Waffen, Korn oder Metalle verschern. Die Sache geht hier sogar soweit, daß man auf die Tagespresse achten sollte, um politische Ereignisse sofort auf eigenen Nutzen zu

umzusetzen und Passagiere statt leblose Güter zu transportieren. Diese immer wieder auftauchenden Ereignisse sind dabei keinesfalls aus der Luft gegriffen, sondern genau recherchiert worden. 1869 lehnt sich also auch an die Realität an und kann bestimmt mehr die BWL-Studenten und Seefahrer unter Euch ansprechen.

DER PATRIZIER

Ca. 400 Jahre früher, aber vollgestopft, spielt diese Wirt-



schaftssimulation. Wo 1869 aber schon von Anfang an den Welt-handel und eben die ganze Welt im Blick hat, geht "Der Patrizier" jedoch speziell auf die Zeit der deutschen Hanse ein. So tragen auch die Orte meist so bekannte Namen wie zum Beispiel Lübeck - eben Hansestädte. Ähnliche Aufgaben werden gestellt und das Ziel ist natürlich das gleiche. Was "Der Patrizier" so interessant macht, sind die in 1869 überhaupt nicht vorhandenen "Action-sequenzen". So kann es gut sein, daß ein eigenes, mit wertvollen Gütern beladenes Schiff angegriffen wird. Dies wird dann zumindest für eine Wirtschaftssimulati-



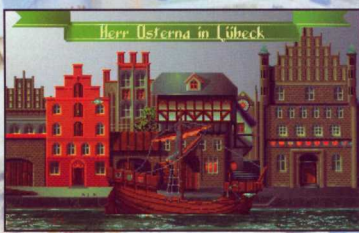
Herr Michael Osterna
Welchen Namen soll
die Kugel in Lübeck tragen?

stet hat, kann jedoch
durchaus mit einem
blauen Auge davon-
kommen. Wie in der
guten alten Zeit so
üblich, wird auf ein
nettes Erscheinungs-
bild nach außen hin
Wert gelegt. Wer also

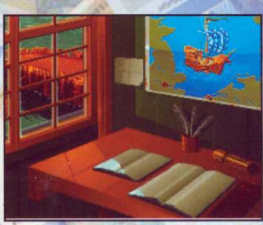


eine gute Frau ehe-
licht, der Kirche
immer schön spend-
et und ab und zu
ein Fest fürs Volk
gibt, der kann ziem-
lich sicher sein, daß
er sich auf dem Weg
nach oben befindet.

on recht
ansprechend
dargestellt
und belebt
den tristen
Reeder-All-
tag. Wer sein
Schiff aber
mit den nöti-
gen Utensili-
en ausgerü-



Herr Osterna in Lübeck



**Nicht ganz so
weltmännisch wie
"1869", dafür aber
mit etwas Action
angereichert.**

CIVILIZATION

Early, Sie sind nun
der Herrscher von Deutschen.
Möge Ihre Herrschaft
lang und gedeihlich sein.
In Deutschen sind Bewässerung
Bergbau bekannt,
Töpferei, und Straßen.

eines Regie-
renden küm-
mern. Was
macht man
nun im Jahre
4000 vor
Christi
Geburt am
besten? Soll-
te man erst
einmal eine
Mauer um
den kleinen
Ort bauen? Sollte man vielleicht

THE WHEEL
Civilization Advance

One of the five great staple machines, the WHEEL and axle greatly increased the load that a human or animal could pull by lowering the resistance to movement. The WHEEL was also quickly turned into a weapon of war after its invention, especially in the adaptation of the chariot. In addition to its use in transport, the WHEEL became a vitally important tool in ENGINEERING and in the Industrial Revolution. In the pre-Columbian New World the WHEEL only appeared in children's toys partly because the mountainous terrain of South America made it less practical.

Ging es bis jetzt nur
ums Geld, so geht es
bei Sid Meiers Megaknal-
ler ganz nebenbei auch
ums nackte Überleben.
Solche Kleinigkeiten wie
Ankauf und Verkauf,
Preisverfall oder müde
Fußballspieler werden
von jetzt an zur Nebensache.
Jetzt muß, wie der
Name schon sagt, eine
Zivilisation geschaffen
werden. Ohne dieses
Handwerk nämlich jemals

FLASH Berlin Weekly FLASH
January 1, 3340 BC 10 cents

**German wise men
discover the secret
of Masonry!**

zu gewährleisten? Wer falsch ent-
scheidet (so wie ich bei meinem
ersten Versuch), der wird im Jahre
1987 immer noch ohne das Rad
auskommen müssen oder Herr-
scher über Analphabeten und
Jäger sein. Steht einem bei Wahl
des ersten Schwierigkeitsgrades
noch ein Berater zur Verfügung,
so muß man in höheren Levels
selbst die Geschicke des Stammes
führen. Wer da nicht aufpaßt und
den freundlichen Friedenspakt
von Nachbar Ägypter ausschlägt,
muß sich leider oft mit dem Ende
der eigenen Ära und des eigenen
Volkes abfinden.

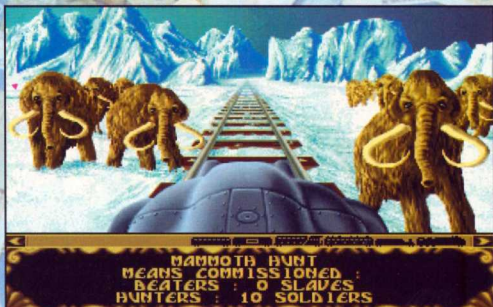
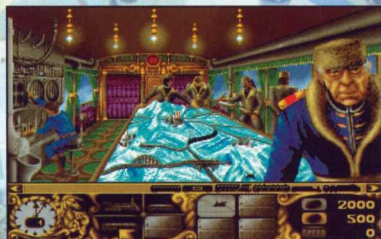
gelernt zu
haben, wird
man vom
noch recht
kleinen
Volke zum
Anführer
gewählt und
muß sich
nun um die
täglichen
Geschäfte

Science Advisor
Which discovers should you
invest in? Be forewarned, and
remember:
Alphabet
Papyrus
Bronze Working
Ceremonial Burial
Horseback Riding
The Wheel
Pottery

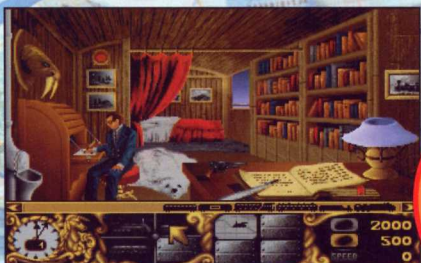
**Tretet in die Fuß-
stapfen großer Denker
und Lenker und versucht
weise und gerecht
zu sein.**

TRANSARCTICA

und nach dem dadurch entstandenen Fallout dummerweise um viele Grade abgekühlt. Wer also keine Handschuhe hat, der muß heizen. Eines der wichtigsten Güter wird somit die



Um nicht nur in der Vergangenheit zu leben und unangenehm an den Geschichtsunterricht erinnert zu werden, haben wir aus dem großen Angebot an Wirtschaftssimulationen auch versucht, die Science-Fiction-Liebhaber unter Euch zu bedenken. "Transarctica" führt in eine nicht so ferne, unangenehme Zukunft. Die Erde ist nach dem Atomkrieg



Kohle. Sie wird nicht nur zum Heizen verwendet, sondern treibt auch die letzten Eisenbahnen an. Eine davon, die Transarctica, steht hierbei unter Eurer Führung.

Durch diese Zeit bedingt entstehen solche Aufgaben wie der Kampf gegen andere Zugbesitzer oder das Einfangen von Mammuts (mutierte Elefanten). Hauptaufga-

Nicht ganz so komplex, dafür aber endzeitmäßig angehaucht und dadurch etwas spannender.

be bleibt aber immer das moralisch einwandfreie Ziel, die Erde wieder zu dem zu machen, was sie einmal war, nämlich zu dem netten Fleckchen, auf dem wir wohnen. Gehandelt wird natürlich auch. Die Güter sind der Zeit angepaßt und die passenden Waggons müssen zur Verfügung stehen.



WHALE'S VOYAGE

Wir bleiben in der Zukunft, allerdings noch um ein paar Jährchen weiter in der Zeit. Raumschiffe fetzen durchs All und die Planeten des ganzen Universums sind in recht kurzer Zeit zu erreichen. Auch hier wird erst einmal klein angefangen. In Eurem Besitz befindet sich die Whale, ein schlecht ausgerüstetes Schiff der Kategorie "Seelenklemper". Man kann nun Planeten nach nutzbaren Materialien erforschen und von Stern zu Stern Handel treiben. In diesem Teil des Spieles unterscheidet es sich nur in der Epoche von solchen Games wie "1869" oder "Der Patrizier".



Geht man allerdings auf einen Planeten runter, so zeigen sich doch die Unterschiede. Es wird in eine rollenspieltypische



Sicht umgeben und man kann durch die Gänge der verschiedenen Orte wandern. Eine recht interessante Verknüpfung zweier Genres, die jedoch

nicht unbedingt viel Sinn macht. Die Rollenspiel-Einlage ist dafür ein wenig zu mächtig und der Handelspart gegenüber den detaillierten Konkurrenten nicht ausgeprägt genug.

EPILOG

Für jeden sollte also in unserem Special etwas dabei gewesen sein. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft eignen sich eigentlich gleichermaßen für eine Wirtschaftssimulation. Dadurch, daß sich die Zukunft nur schwer beschreiben läßt, sind die anderen Simulationen oft detaillierter und für den Einzelnen leichter zu verstehen. Bekanntes Wissen kann also leichter angewandt werden. In ein wirklich gutes Wirtschaftsspiel gehört allerdings mit Sicherheit auch ein kleiner Actionpart, der das ganze Geschehen ein bißchen auflockert und den Spieler nicht total den vom Computer berechneten Abläufen ausliefert. Ein fantastisches Beispiel hierfür ist wohl der Klassiker "Ports of Call", der aber wohl nur noch auf einigen Rechnern bekannt ist. Auch sollten die Programme möglichst in Deutsch geschrieben sein, denn sonst ist es durchaus unmöglich, reich zu werden. Schaut Euch aber ruhig jedes Programm genauer an, Ihr könnt mit Sicherheit ein paar nützliche Sachen lernen.

Interessante Genremischung! Die einzelnen Gattungen könnten aber allein nicht überleben!



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!

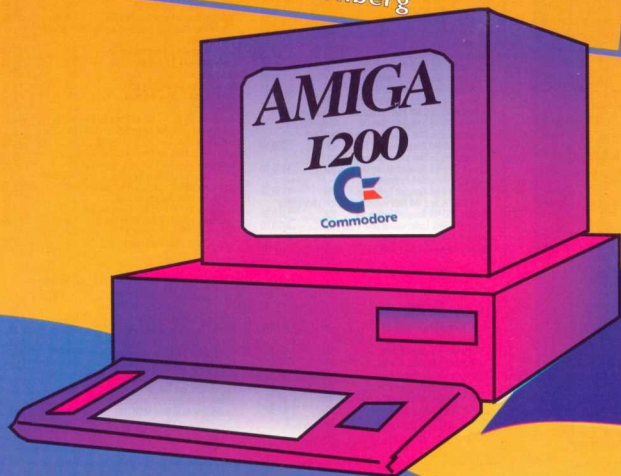
- 1. Preis:**
 Ein glanzvoller Amiga 1200!
 Das Prunkstück der Amiga-Reihe!
- 2. + 3. Preis:**
 Formula 1 Grand Prix +
 Gunship 2000 + B 17
- 4. + 5. Preis:**
 Ein Jahresabo der AMIGA Games
- 6. - 10. Preis:**
 Megaschicke Sonnenbrillen
- 11. - 25. Preis:**
 "She's fresh"-Packs

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:

CompuTec Verlag
Redaktion AMIGA Games
Kennwort: Badehose
Isarstraße 32
90451 Nürnberg



Wie entsteht ein Computerhit? Genau das könnt Ihr hier erfahren. Die Jungs von Team 17 sind nämlich kräftig am Entwickeln des Nachfolgers ihres ersten Riesenhits. Und wir haben uns von ihnen wieder jeden einzelnen Vorgang im Entwicklungstagebuch notieren lassen. Wieso sich Programme verzögern, warum sie Bugs haben.

Von Hans Ippisch

ALIEN BREED 2 Diary...

Vol. 2

Andreas

Neben der Weiterarbeit an seinem Map-Editor (der im Moment etwas auf Eis

Short Report-Monat 2

Im Vergleich zum letzten hat sich in diesem Monat auf dem Gebiet der Entwicklung wesentlich mehr getan, hauptsächlich weil die meisten Geräte funktionieren und Rico in der Lage war, alle Ideen in brauchbare Grafiken umzusetzen. Mehr und mehr Ideen sind zusammengekommen und werden nun in das fertige Spiel übernommen, da sie recht gut sind. Das dreistündige Treffen unseres Entwicklungsteams in Schweden verlief im Ganzen recht positiv, aber dafür kann man das supertolle Wetter und die schönen Seen verantwortlich machen. Also, was haben die einzelnen alle gemacht?

gelegt ist) hat er Project-X für eine Budget-Version überarbeitet. Wir haben an dem Spiel eine ganze Menge geändert und Andreas hatte viel Spaß damit, die Teile neu zu codieren und das Spiel auf unser neues Disksystem zu übertragen. Der Clew an der Sache ist, daß die "neue" Version von Project-X auf drei anstelle der früheren vier Disketten passen wird, was sowohl für uns, als auch

für Euch eine gute Nachricht ist (weniger Diskettenjangle-

ren!). Andreas hat auch die Idee eines "Sprite-Spielfelds" für die A1200-Version von AB2 aufgegeben, weil Rico ihm vorjammerte, daß er mehr als 16 Farben für Feinde und Waffen haben wollte und daß sich sowieso schon mehr als genug Feinde auf dem Bildschirm tummeln würden - wenigstens doppelt soviel wie in der ersten Version, dabei neue Kontrahenten wie Kanonentürme und andere Sicherheitssysteme. Das bedeutet, daß Feinde und dergleichen in der A1200-Version in 128 Farben wirklich sehr schön aussehen werden. Die Leute, die nun aufspringen und schreien: "Verwendet 256 Farben!" sollen still sein

- es sieht sehr gut aus, und weniger Farben bedeuten mehr Action und mehr Grafiken! Andreas hat die "Sprite-Spielfeld"-Idee nicht ganz aufgegeben und wird sie parallel zur Spielentwicklung weiterführen; wahrscheinlich wird die Routine das Licht des Tages aber in einem anderen Produkt erblicken.

Wir haben unsere Optionen überdacht und uns entschlossen, Grafiken und Routinen sowohl für die 16 Bit-, als auch für die 32 Bit-Version zu entwickeln. Das bedeutet, daß es zwischen der A500-Version und der A1200-Version so wenig Unterschiede wie möglich geben wird - wenn Du einen Blick auf die Grafiken

der A500-Version wirst, wirst Du feststellen, daß sie schon in diesem frühen Entwicklungsstadium absolut toll aussehen!

Rico

Seit er seinen Opalvision in Gang gebracht hat und den ganzen Tag in der Lage war, an seinem blitzenden, neuen und jetzt funktionsstüchtigen A4000 zu arbeiten, war Rico hart daran, neue Ideen einzubauen und das Aussehen des Spiels zu verbessern. Meiner bescheidenen Ansicht nach ist das Ergebnis großartig - wir sind sehr zufrieden damit. Er hat sich auf die Militärmaschinerie konzentriert, weil das Gestalterische mehr Spaß macht (große Kanonen und schwere Sicherheitssysteme). Er hat auch eine Sample Map mit dem alten Map-Editor erstellt, um einige der neuen Ideen - wie z.B. die großen Laserkanone, die Du aus einem anderen Gebiet mitnehmen werden muß - zu testen. Rico hat viel Zeit damit verbracht, die vier Charaktere des Spiels (Johnson, Stone, Ruffer 2 und Zollux), von denen Du zwei auswählen kannst, zu entwerfen. Alle Charaktere haben unterschiedliche Fähigkeiten. Das Resultat ist, daß die Hauptfiguren des Spiels gegenüber den ursprünglichen SEHR verbessert worden sind, was wenigstens Gaz Whitta freuen sollte, auch wenn er an dem Einen nicht mehr arbeitet.

Allister

Merkwürdigerweise war Allister im Zoo! Jedoch nicht, wie wir vermutet hatten, um Äquatorische und andere wollige Warmblüter zu besichtigen, sondern um einige Grunzgeräusche und andere Tierlaute zu digitalisieren (er sollte seinen DAT-Recorder mal zu Gaz Whitta mitnehmen!). Allister hat außerdem angefangen, an einer Titelmusik und anderen Sounds zu arbeiten. Sound und Sprachausgabe in der A1200-Version werden wirklich sehr gut!

Martyn

Aus meiner Sicht war das ein Fall von immer wiederkehrenden Vorschlägen, Ideen und sonst noch einigem. Die Spielcharaktere werden ihre Persönlichkeiten widerspiegeln, Johnson und

Stone (Federation Corps) kehren auf vielfachen Wunsch zurück. Wir bekamen viele Briefe, in denen wir gebeten wurden, die beiden auch im Folgespiel unterzubringen; das haben wir nie erwartet, aber wir werden uns dem Druck der Öffentlichkeit beugen! Die anderen zwei, Ruffer 2 (ein schnelles außerirdisches Eidechsenwesen, das für die Federation arbeitet) und Zollux (ein Bio-Roboter mit speziellen Fähigkeiten wie Infrarotsehen und Wärmedetektor) sind Newcomer und erinnern an die Tage der Gauntlet-Figuren. Die Militärzonen machen gute Fortschritte, viele Ideen werden dort integriert. Du wirst auf Deinem Weg in das Gebiet, in dem große Bewegung festgestellt wird, nacheinander all diese Zonen räumen müssen. Um in die Militärzone zu gelangen, muß Du das Zivilgebäude und die Wissenschaftsblocks umgehen, die auf eine andere Art gespielt werden. Es sieht so aus, als ob wir die Wissenschafts- und Militärblocks viel stärker erweitern als zuerst geplant - das Spiel wird also viel umfangreicher. In diesem Spiel werden die Feinde übrigens auch zurückfeuern - ein feiner Unterschied, den Du sicher zu schätzen wissen wirst. Ich freue mich auf die Gestaltung der Wissenschaftsblocks und auf die Gefäße mit den Alien-Experimenten, die aufgeschossen und damit freigesetzt werden können. Wir beabsichtigen, die außerirdischen Lebensformen (von denen einige ziemlich bizarr sind) im Spielverlauf leicht herauszustellen. Du wirst in einigen Gebieten den einen oder anderen Hinweis auf sie finden, dann kommen die Experimente und der Beweis ihrer Existenz, bevor Du ihnen später im Spiel Auge in Auge gegenüberstehst.

Ich hatte auch die Aufgabe, bei den Golden Joystick Awards in den todschicken Kensington Roof Gardens anwesend zu sein. Wir haben es geschafft, selbst einen Preis zu gewinnen (Softwarehaus des Jahres, nichts weniger!) und dabei ziemlich besoffen zu werden. Es gelang mir darüberhinaus, Jonathan Ross "Johnnyboy!" zu rufen, was aber fast so gut ankam wie der Untergang der Titanic. Ende des Monats werde ich für eine Woche nach Chicago fliegen, was meiner Freundin nicht

besonders gefallen wird (Kopf hoch, Katrina!), aber es muß eben getan werden.

T 17 HQ

Ein weiterer ruhiger Monat im Hauptquartier, obwohl die Gestaltung der Verpackung besprochen wurde. Es sieht so aus, als ob wir beim ursprünglichen Design bleiben würden, auch wenn ich dachte, wir sollten lieber einen richtig fiesen Außerirdischen nehmen, der den Planeten überschattet und so aussieht, als ob er sich gleich ein großes Stück davon greifen würde - falls Du Dir das vorstellen kannst. Ich schätze, keiner ist so begeistert davon wie ich selbst. Egal, die Idee ist durchgefallen.

Trotzdem ist das Telefon wieder mal nicht stillgestanden; dauernd fragten Leute, wann AB2 herauskommt und ob es eine A500-Version geben wird. JA! JA! JA! Irgendwie haben es die Leute in ihre Köpfe bekommen, daß es NUR eine A1200-Version geben wird. Das ist nicht der Fall, wie die 32Farben-A500-Grafiken beweisen. Wir haben außerdem die Richtlinien der ELSPA ((European Leisure Software Publishers Assoc.) über Freizeitsoftware-Inhalte erhalten und müssen diese im Hinterkopf behalten. Das bedeutet, daß wir keine hirnlose Gewalt zeigen dürfen, Kotze und Fütze und ähnlich abstoßendes nicht erwähnen dürfen, das uns bei der Ausarbeitung eines unheimlichen, atmosphärischen Plots helfen könnte. Aber habt keine Angst, irgendwie wird es uns gelingen, dem Spiel eine furchterregende Note zu geben. Jetzt aber weiter mit dem Tagebuch dieses Monats...

Donnerstag 6.Mai

Ich (Martyn) und Mick (MD) gehen für vier Tage nach Schweden, um das Projekt mit Andreas und Rico zu diskutieren, die beide in Olofstrom (Südschweden) sind. Mit diversen Duty Frees (insbesondere Southern Comfort und Jack Daniels) und die Mitbringsel für die Kerle (8 Pink Floyd-CDs und zwei flippige PFT-Shirts für Andreas und Marmite für Rico) in Händen, kamen wir sicher via Kopenhagen und Hovercraft an.

Freitag, 7.Mai

Das Wetter wird schlechter, d.h. es ist absolut großartig; blauer Himmel und um die 30 Grad. So hat keiner richtig Lust, überhaupt was zu arbeiten. Wir sitzen also herum, schlürfen Bier, reden über Ideen und andere interessante Dinge. Wir spazieren um die herrlichen örtlichen Seen und lassen uns nieder zu gegrillten Steaks und Würstchen - ja, ja, das Leben ist hart!

Abends besuchen wir "Toddez", die örtliche Pizzeria, die auch als Pub dient und genießen die Spezialität des Hauses, riesige Gläser voll Bier um 7 Pfund bis zum Rausschmeiß... wir torkeln heim und fallen am frühen Morgen ins Bett.

Samstag, 8. Mai

Unglücklicherweise ist das Wetter nicht besser geworden und so haben wir wieder unsere Shorts angezogen. Rico hat mir die überarbeiteten Hauptcharaktere und die Ideen für die Militärzonen vorgeführt. Beides kam gut an. Nachmittags gingen ich, Andreas und Mick nach Vaxjo, um die Jungs von Digital Illusions zu treffen. Wir haben uns lange mit ihnen über eine mögliche Zusammenarbeit unterhalten, aber das ist eine andere Geschichte. Wir haben einige Stunden mit den Jungs verbracht und schauten uns ihre Arbeit an - sie sind ein toller Haufen und wir bedanken uns für den Besuch. Das nächste Mal werden sie für eine Biersession nach Olofstrom kommen.

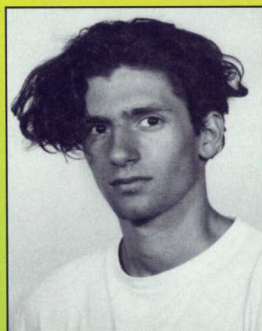
Das Wetter hat sich gebessert, und als wir uns im Gewitterregen aufmachten, dachten wir, jetzt sei die Zeit für ernsthaftige Arbeit gekommen...aber so sollte es nicht kommen, als wir wieder in Olofstrom waren. Es war hell und sonnig und der Grill war schnell aufgestellt. Noch mehr Entspannung...

Vorschau auf Folge 3
 Vielleicht zeigen wir Euch ein bißchen Vektorzeug...Mehr Grafiken...vielleicht tauchen sogar einige Aliens auf! Finde heraus, wie's in Chicago lief...

GAMES IM BLICKPUNKT

CHUCK ROCK 2

Nachdem der Neandertaler Chuck Rock sein Unwesen auf diversen Computer- und Videospielsystemen getrieben hat, dürfte sein Sohn jetzt die Nachfolge antreten. Chuck Junior erinnert vom Aussehen her frappierend an seinen Steinzeitkollegen Bonk. Auch ansonsten geizt Chuck Rock 2 mit neuen Spielideen. Dies muß jedoch nicht unbedingt ein Manko sein, vor allem, wenn hier aus bewährten Spielelementen eine reizvolle Mischung entsteht. Positiv anzumerken ist außerdem, daß von der ersten Spielstufe ab ein wahres Feuerwerk aus Gags auf den Spieler losgelassen wird. Weitere Abwechslung entsteht durch allerlei prähistorisches Reitgetier, durch Endgegner, die mehrere Bildschirme groß sind, und durch diverse Bonuslevels.



Einer der kommenden Stars der deutschen Programmierszene darf in dieser Ausgabe seine Meinungen zu Konkurrenzspielen zum besten geben. Jan Jöckel von NEON, die gerade an der Amiga- und Mega Drive-Version von Mr. Nuts für Ocean arbeiten, nennt er sich.



SUPERFROG

Superfrog startet mit einem Intro, das einige Erwartungen auf das Spiel weckt. Überhaupt ist Superfrog durchweg sehr ansprechend präsentiert und in Szene gesetzt worden. Besonders gut hat mir die Idee gefallen, nach jedem Level mit den gesammelten Geldstücken an einarmigen Banditen um Extraleben und Levelcodes zu zocken. Auf der Habenseite kann der gedopte Frosch außerdem noch eine Vielzahl von Extras und in den Levels gut versteckte Bonusräume verbuchen. Die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung macht es jedoch nicht immer leicht, die zum Teil verwirrenden Levels zu lösen. Um das Spiel zu einem wirklichen Renner werden zu lassen, hätte Team 17 hier etwas mehr Sorgfalt walten lassen müssen. Aber auch trotz dieser Schönheitsfehler schafft das Spiel den "Sprung" unter die besten Jump & Runs.



BC KID

Es ist nicht gerade eine leichte Aufgabe, das geniale Bonk mit all seinen Features, Geheimlevels, Gags und der extrem guten Playability von der PC Engine auf den Amiga zu übertragen. Dies ist jedoch von Factor 5 erwartungsgemäß souverän gemeistert worden. Da Amiga-Spieler in letzter Zeit nicht gerade mit Jump & Runs in hochwertiger Konsolenqualität überschüttet wurden, werden sie es Factor 5 hoch anrechnen, daß man im Vergleich zum Original keinerlei Abstriche hinnehmen muß. Auch das Problem, die vielfältigen Fähigkeiten von BC Kid mit einem normalen Joystick anzusteuern, ist gut gelöst worden. Die Steuerung ist zwar am Anfang etwas gewöhnungsbedürftig, sie geht dem Spieler jedoch nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über.



LIONHEART

Mit Lionheart hat Thalion ohne Zweifel neue Maßstäbe gesetzt, an denen künftige Amiga-Spiele im Rennen um gute Wertungen nicht mehr vorbeikommen werden. Vor allem in Sachen Grafik kann der Amiga-User bisher nie Dagewesenes bestaunen. So erstrahlen die Vordergründe und die fast immer vorhandenen Parallax-Ebenen in allen erdenklichen Farben. Auch gab es bisher kaum ein Spiel, in dem die Spielfigur ähnlich viele und komplexe Bewegungsmöglichkeiten hatte wie der Löwenmensch Valdyn, und in dem die Gegner mit soviel Liebe zum Detail animiert und in Szene gesetzt wurden.

Einen Kritikpunkt sehe ich lediglich darin, daß der Spieler aufgrund der geringen Reichweite des Schwertes die Gegner in der Anfangsphase viel zu oft verfehlt, was nicht gerade motivationsfördernd ist. Einige Extrawaffen hätten auch der Langzeitmotivation gutgetan. Insgesamt betrachtet ist Lionheart jedoch eines der wenigen Amiga-Spiele, das der auch auf dem heimischen Markt immer einflußreicheren Konsolenkonkurrenz erfolgreich Paroli bieten kann.

ZOOL

Im direkten Vergleich mit seinem Konsolenvorbild Sonic zieht Gremlins Zool eindeutig den kürzeren. Obwohl (oder gerade weil?) auch der Ninja-Kämpfer beim Rasen durch die zahlreichen Levels des öfteren die Schallmauer durchbricht, ist es den Gremlin-Designern nicht gelungen, die Spielbarkeit so hoch wie die Geschwindigkeit zu halten. So resultiert der gehobene Schwierigkeitsgrad nicht nur aus den ausgeklügelten Gegner-Taktiken, sondern auch aus einer unpräzisen Steuerung. Technisch gibt es ebenfalls ein paar kleine Schnitzer, denn oft wird der Geschwindigkeitsrausch recht unschön durch das Scrolling gebremst, das absolute Höchstgeschwindigkeiten nicht mehr "ruckelfrei" bewältigen kann. Allerdings gibt es auch zahlreiche Pluspunkte, die dem Ninja aus der neunten Dimension einen gesicherten Platz in der Amiga-Jump & Run-Oberklasse verschaffen. Dazu gehört außer den sieben abwechslungsreichen Welten auch die bunte, meist gut designte Grafik und vor allem die zahlreichen Fähigkeiten und Extras, die man nutzen kann.



SIMULMONDO STARTET!

Bislang konnte das italienische Softwarehaus nicht unbedingt durch die Qualität ihrer Software überzeugen, doch mit den drei neuen Programmen scheinen sonnigere Zeiten anzubrechen.

Von Paul Rigby

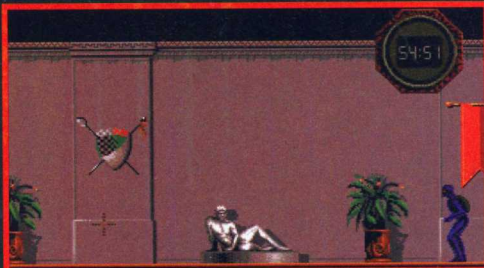
DIABOLIK

In Comic-Form kennt man Diabolik schon seit mehr als 30 Jahren. Es handelt sich um einen außergewöhnlichen Outlaw, der mit Make-up und Masken sein Äußeres verändern kann und mit Hilfe verschiedenster technischer Apparate die unglaublichsten Diebstähle begeht. Zu den Darstellern in diesem interaktiven, mit Actiongame-Elementen angereicherten Adventure sind: Eva, Diaboliks Freundin, Ginko, ein Police-Commissioner und Diaboliks größter Gegner sowie der wertvollste Besitz des Titelhelden: ein Jaguar Typ E. Die Arcade-Adventures von Diabolik spielen in einer Phantasiestadt namens Clerkville.

Zu Beginn des Spiels erscheint ein TV-Sprecher, der die Zuschauer über ein ziemlich abscheuliches Verbrechen informiert. Das ist der Zeitpunkt, zu dem Du in die Rolle des Titelhelden schlüpfst. Im Verlauf

des Spiels mußt Du verschiedene Rätsel innerhalb einer bestimmten Zeit lösen. Deine erste Aufgabe ist die Entschärfung einer Bombe. Anschließend geht es darum, spe-

zielle Gegenstände zu sammeln, um den Punktestand zu erhöhen. Außerdem mußt Du herausfinden, wie Du in das große Haus gelangst, dort den Safe öffnest



Diabolik ist in Comics bereits seit 30 Jahren als Dieb tätig - bald auch auf dem Amiga.



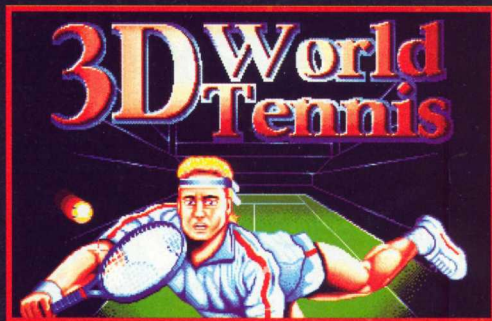
und die Juwelen stehlen kannst. Diese Aufgaben stellt Dich vor große Probleme, für deren Lösung Dir nichts anderes als eine Pistole und Deine Intelligenz zur Verfügung stehen. Der größte Teil des Spiels hat mit Verbrechen zu tun und die Musik unterstützt die zunehmende Dramatik der Handlung. Detaillierte Landkarten, viel Interaktion, Rätsel und Arcade-Elemente machen Diabolik zu einem Spiel, das sicherlich nicht nur angelegtsichere Anhänger von Adventure-Games ansprechen wird.

SIMULMAN

Dieses Programm ist wohl das umfangreichste und beeindruckendste Spiel, das bisher von Simulmondo herausgebracht worden ist. Es bietet neueste Programmierertechniken, qualitativ hochwertige Grafiken und zusätzlich längere Videosequenzen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Detektivs. Im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art fühlt man sich bei Simulman wie in einem interaktiven Film - ein ungewöhnliches Gefühl. Insgesamt ist das Spiel eine Kombination aus verschiedenen Stilarten. So enthält es z.B. viele Interaktionsszenen, in denen man sich mit anderen Charakteren auf dem Bildschirm unterhält - wie in einem reinen Adventure-Game. Dabei ergibt



SIMULMONDO



Schon seit längerer Zeit hat sich auf dem Amiga in Sachen Tennis nichts getan - doch vielleicht jetzt!

3D WORLD TENNIS

1 bis 64 Spieler können sich an diesem Spiel beteiligen, das die verschiedensten Plätze in der ganzen Welt simuliert - vom Sand- bis zum Rasenplatz. Man kann sich als "Professional" mit der Weltspitze (Computer) messen oder sich als Anfänger nach oben arbeiten. Trainings- und Übungseinheiten helfen einem dabei, sich an dieses schnelle 3D-Spiel zu gewöhnen. Neben den üblichen Features eines Simulationsspiels, also verschiedenen

Winkeln und einer Vielzahl von komplizierten Bewegungsabläufen, bietet dieses Game auch Interaktion auf dem Bildschirm, so daß man sich ganz als Teil des Tennis-Jetset fühlen darf.

Zu Beginn des Spiels muß man für seinen Spieler die optimale Kombination aus Spielstärke, Ausdauer und anderen Attributen einstellen. Anschließend kann man dann auf den verschiedenen Tennisplätzen in der ganzen Welt zeigen, ob man das Zeug dazu hat, ganz oben mitzuspielen. Ob sie allerdings Great Courts II von Blue Byte übertreffen können, ist fraglich.



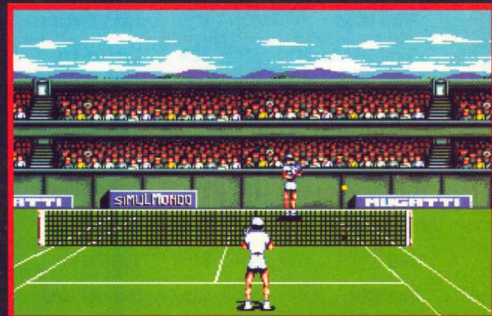
sich eine Vielzahl von Fragen und Antworten, die das Spiel in verschiedene Richtungen lenken. Ein weiteres Element ist die Interaktion mit der Hintergrundszenerie, wobei auch hier das Spiel durch lange animierte Sequenzen ergänzt wird.

Ob Sport, Adventure oder Movie-Game, Simulmondo bietet etwas für jeden.

Zum Spiel selbst: Simulman ist Agent in einer Virtual-Reality-Welt. Die Handlung spielt im Jahre 2011, in einer Welt namens DOORS. Und tatsächlich führen verschiedene Türen zu unterschiedlichen Plätzen in die-

ser Virtual-Reality-Welt. Simulman ist Polizist und wird von Anfang an von verschiedenen Charakteren durch die insgesamt drei Abenteuer begleitet. In der VR-Welt ist wirklich alles vorhanden: Unterhaltungsmöglichkeiten, ein künstliches Paradies, computersimulierte Männer und Frauen. Das Szenario des Spiels dreht sich um ein Science-Fiction-ähnliches Abenteuer, gepaart mit Action-game-Elementen, wobei neueste Programmier-Techniken zum Einsatz kommen.

Auch Simulmondo setzt auf die Verbindung verschiedener Genres zur Steigerung des Spielspaßes.



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

AMIGA GAMES Charts.

DENKSPIELE

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

FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Combat Air Pilot	6/93	81%	Psygnosis
	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
	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
	Sleepwalker	4/93	82%	Ocean
	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
	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
	Shadoworlds	1/93	81%	Krisalis
	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
	Creatures	4/93	78%	Thalamus
10	Street Fighter II	3/93	75%	U.S.Gold



Das strategieangehauchte Syndicate von Bullfrog platziert 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 platzieren.



Microbots 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

Wieder einmal möchte ich Euch an dieser Stelle neue Public Domain- und Shareware-Spiele vorstellen, die auch für schwindsüchtige Geldbeutel erschwinglich sind, denn wann bekommt man ein Spiel schon einmal für knapp DM 5. Im Gegensatz zur letzten Ausgabe werden sie diesmal auch wieder auf allen (!) Amigas - natürlich auch A600 und A1200 - funktionieren. Wer sich für eine - oder mehrere - dieser Disketten interessiert, wendet sich bitte an:

B*E*R*L*I*N* PD
S. Wetzlaff + W. Hillenbrand
Bismarckstr. 64
13585 Berlin
Telefon: 030 - 333 54 25

Der Torten sind genug gewechselt, laßt Braten folgen... (Rainer und seine Metaphern, unglaublich! Anm.d.Red.)

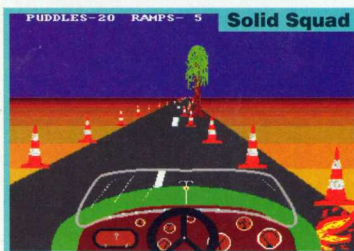
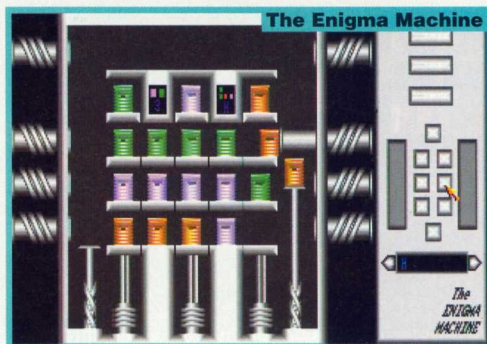
Euer Rainer

SPIELEKISTE Nr.296

Nam Pro

Als erstes haben wir hier eine eingeschränkte Demoversion eines neuen Quiz - und Rateprogramms. In dieser "Schnupperversion" sind 60 Fragen und acht digitalisierte Bilder enthalten. Die Vollversion wird stolze 1500 Fragen und 110 Bilder enthalten.

Bis zu vier Personen können mit-spielen. Das Spielfeld erinnert etwas an das gute alte "Mensch ärgere Dich nicht". Durch Würfeln kommt man auf verschiedene Stellen des Feldes, welche mit Fragen belegt sind. Nur richtige



Antworten bringen Dich vorwärts. Die Grafik ist zufriedenstellend, ebenso der Sound. Ich bin sicher, daß das Spiel viele Freunde finden wird. (Ich bin sicher, daß Du noch keine Freunde hast, lieber Rainer! Anm.d.Red.)

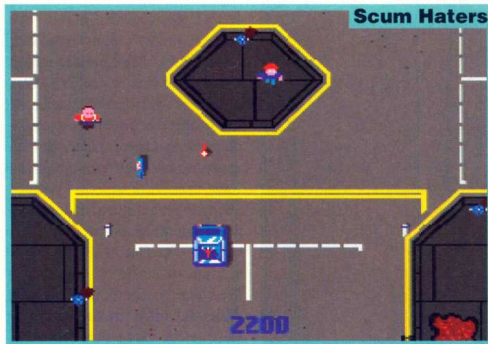
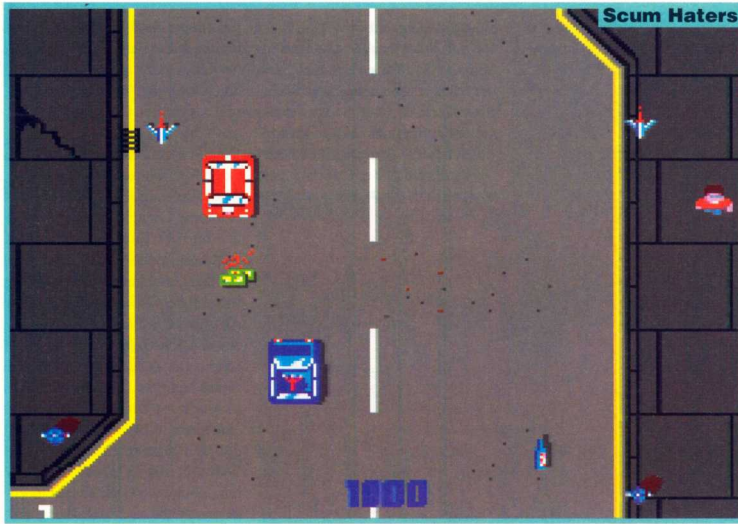
Enigma Machine

Ein ungewöhnliches Denk- und Knobelspiel stellt Enigma Machine dar. Dieses Game hatte als Vorlage offensichtlich die gleichna-

mige Chiffriermaschine des 2. Weltkriegs, die von der deutschen Wehrmacht entwickelt und eingesetzt wurde. Den Alliierten gelang es jedoch, den Code mit einem Computer zu entschlüsseln, obwohl der Code von Enigma als nicht dechiffrierbar eingestuft wurde. (Das ist so ähnlich wie mit Rainers Handschrift. Anm.d.Red.)

Der Spieler hat die Aufgabe, herauszufinden, wie sich mit Enigma sinnvolle Worte erstellen lassen. (Der Red. hat die Aufgabe, herauszufinden, was Rainer wohl meint!) Für jede Dreiergruppe der "Zylinder" steht ein Buchstabe (ein "A" schreibt sich übrigens mit drei grünen Zylindern). Es ist





ungemein viel Grips und Konzentrationsfähigkeit nötig, um das Problem zu lösen, wie nun die "Zylinder" zu verschieben sind, um ein Wort zu bilden. Gesteuert wird mit der Maus auf dem "Schaltpult"; über Rollmenüs kann man Farben/Buchstaben Kombinationen einsehen. Ein Spiel für die ganz abgebrühten Rätselprofis und angehenden Geheimagenten unter Euch.

nen Hindernissen und hinterhältigen Ölpfützen - durch die Landschaft. Alles geschieht aus der Sicht des Fahrers. Gesteuert wird mit dem Stick, ebenso Gas gegeben, gebremst wird...

Wer bremst verliert, darum wird gar nicht gebremst! Eine schöne Übung, die unser Thorsten auch im richtigen Leben so wunderbar beherrscht. (Laß das Privatleben unserer Mitarbeiter aus dem Spiel! Anm.d.Red.)

Zu Beginn des Spiels kann aus drei Startlevels gewählt werden, die jeweils einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad aufweisen. Dann beginnt die wilde Hatz durch die Botanik. Der Wagen muß auf der Straße gehalten werden, Bäume sind ganz, ganz schlecht für Euch, Hindernissen sollte man tunlichst ausweichen und brennende Reifen (!) können in Pfützen gelöscht werden. Wer

Reporter und Anzeigenverkäufer des Computec Verlages; Hans betrifft dies übrigens genauso! Anm.d.Red.)

SPIELEKISTE Nr.298

Scum Haters

Die Straßen von London sind in der Zukunft ein sehr gefährliches Pflaster. Deine Aufgabe ist es, sie zu reinigen. Mit Deinem bewaffneten Auto fährst Du herum und versuchst, harmlose Passanten nicht (!) zu überfahren. (Ganz der Thorsten!) (Nicht schon wieder! Anm.d.Red.) Alles könnte so friedlich sein, aber schon nach wenigen Metern wirst Du von allerlei Gesindel angegriffen, das nichts Besseres zu tun hat als detonierende Gegenstände in Deine Richtung zu schleudern. Manche sind zu Fuß unterwegs (das macht die Sache einfacher), manche rücken Dir in schwer bewaffneten Autos zu Leibe. Hier hilft

die vorgegebene Anzahl an Crashes überbietet, darf die Wagenschlüssel abgeben - ganz wie im richtigen Leben, nicht wahr, Thorsten? (Gemeint ist Thorsten Szameitat, der rasende

SPIELEKISTE Nr.297

Solid Quad

Wieder einmal ein Rennspiel - aber keines der gewöhnlichen Sorte. Ihr brettet mit einem riesengroßen Auto in einer Allee - gespickt mit Bäumen, verschiede-

AMIGA MULTIMEDIA - CD ROM (650MB)

ORIGINAL COMMODORE CD ROM LAUFWERK FÜR AMIGA 500 UND 500 PLUS - (Seitenslot)

incl. : CD , SOFTWARE , NETZTEIL , KABEL

EINFÜHRUNGSANGEBOT KOMPL. : 299.-

AMIGA 500-600-1200-2000 :

TOP 103

50 SPIELE :

Pacman-Donkey Kong-
Megaball - Backgammon-
Schach - Lords -
Air Fight - Slot Cars -
Disk Wars - Mission
und and and insg.50 Spiele

53 DIENSTPROGRAMME:

Biorythmus-Chemie-
Lotto-Viruskiller-Text-
Kassettenrück-
Videoverwaltung-
Mathe-Englisch-Sterne
und and and insg.53 Utilities

79,90.-

SOFTWAREPAKETE : 3,5"

GAME 52

Eine Tolle PD-KISTE !!
52 Super-Spiele

Chart - Egyptien - Alterreie-
Mendemos - Film-
Missilecommand-Billard-
Sikat - Battleship - Death -
Luckeylooser-Riskant-
Risiko-Planetax-Ästeroide -
und 38 weitere SuperGames !

49,90.-

Das BALLERPAKET
6-Spieltprogramme -
CYBERNETIX - HEADGAMES -
AIR ACE - AIR FIGHT -
EXTREMINDS - DRIVE WARS -

25.-

79,90.-

102 SPIELE

Über 100 SPIELE-
Aus allen Bereichen :
Brett, Baller,Geschik,
Adventure, a.s.w.
ATTRAKS-COPPER-NOVA-
MINE-ZNYK-DEFENDER-
DOWNHILL-QUIZ-TETRIS-
SOLITARE-TRIX-BATTLE-
RUN FOR GOLD-HERO-
COSMIC-PUZZEL-METRO-
SENSO-KOLL. OH- ENPOROS-
MIAMI MAN U.V.M.

99,90.-

incl. Diskbox 109.-

HARDWARE

<p>43 MB FESTPLATTE 4900 , 4900PL kompl. 549.-</p> <p>TURBOKARTE 68020 189.-</p> <p>Amiga 600 MB 2.0 incl. : 10 Spielen - 399.-</p> <p>DRÜBERFEUER JOYSTICK la Qualität 18.-</p> <p>POP ART- MAUS u. PAD limitiert Aufl. 79.-</p>	<p>EXT.3.5" LAUFWERK -SONI- METALL 129.-</p> <p>INT. 3.5" LAUFWERK 120.-</p> <p>UMSCHALTPLATINE INCL. 2.05 - A 500 95.-</p> <p>2 MB MIT CHR 4900 175.-</p> <p>A 1200 SPEICHER 0/4MB MIT COPROZ. 389.-</p>
--	--

KATALOGDISKETTE I

JEDE MENGE SPIELE , UTILITIES ,
PAKETE , GRAFIK , MUSIK UND CD-ROMS
Sendet uns einen an each Adressierten ,
Frankierten Briefumschlag , mit 3.-
Eine Überraschung wartet on each !

24 STD. BESTELLUNG

Bestellen Sie Telefonisch
oder Schriftlich !
24 Std. Lieferservice !
(SOFTWARE - GIPS zusätzl. 15.-)

**MES COMPUTER
ECKERNGARTEN 7
32312 LÜBBECKE**

Tel+Fax : 05741-297183

AMIGA GAMES 9/93 85

nur noch geschicktes Ausweichen und einige wohlgezielte Schüsse. Auf die Dauer wird es etwas eintönig (Ganz im Gegensatz zu dem Auspuff Deines Autos, lieber Rainer! Anm.d.Red) , aber wer diese Art von Spielen mag, findet durchaus eine Zeitlang Gefallen daran.

Erstellt wurde dieses Spiel übrigens mit dem S.E.U.C.K. von Sensible Software, der seinerzeit von Palace Software vertrieben wurde.

SPIELEKISTE Nr.299A und B

The Talisman

Unglaublich, aber wahr. Ein Public Domain-Spiel kann mit einer geradezu wunderschönen

Geschichte aufwarten, die man glatt verfilmen könnte. (Jetzt geht aber wieder einmal die Fantasie mit Dir durch, Rainer!) Die Legende erzählt von zwei wunderschönen Tälern. Leider waren deren Bewohner verfeindet und

sie gaben ihr ganzes Geld für Waffen und Soldaten aus. Es sollte zu einem großen Krieg kommen. Vor der alles vernichtenden Schlacht trafen sich die Anführer in einer Geste der Freundschaft. Jeder von Ihnen brachte den größten Schatz

mit, den sein Volk besaß. Einer brachte eine wunderschöne goldene Kette, gefertigt aus einem einzigen, riesigen Nugget, hergestellt von dem besten Goldschmied, den das Volk hatte.

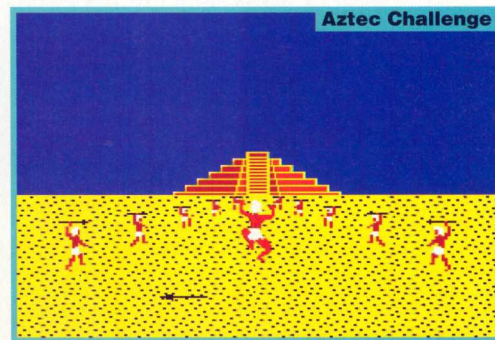
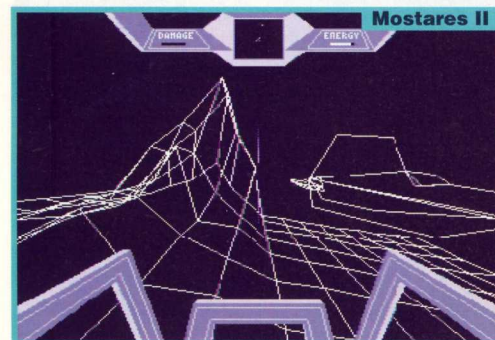
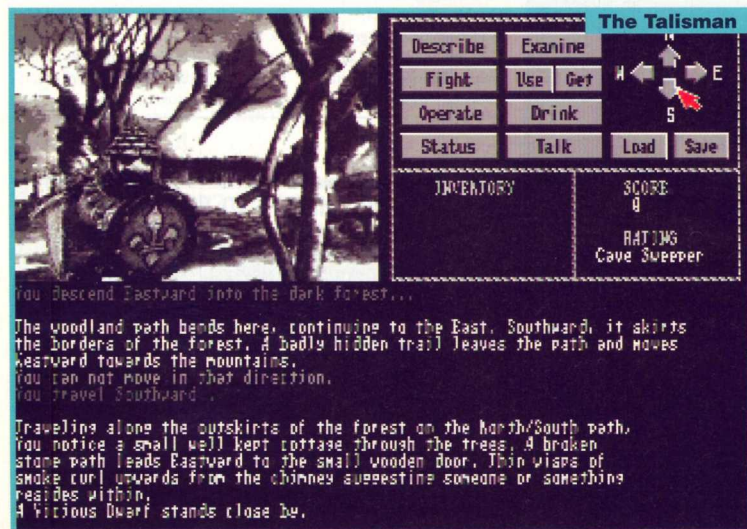
Der Andere brachte einen Diamanten von unschätzbarem Wert. In einem magischen Ritual wurden diese Dinge zusammengefügt zu einem Talisman. Vor der Schlacht suchte man dafür ein Versteck, daß nur je drei Krieger jedes Volkes bekannt war.

Aber in der großen Schlacht fielen alle diese Krieger - der Talisman schien für ewig verloren. Es ist Deine Aufgabe, Dein Glück, Deine Kraft und Deinen Verstand auf eine harte Probe zu stellen, und den Talisman zu finden, in einer Welt voll Magie, Wäldern, Stümpfen, Höhlen und den üblen Orcs.

Das ist nur die Kurzfassung der sehr blumigen Vorgeschichte. Das eigentliche Spiel ist ein klassisches Rollenspiel im Stil von "Eye of the Beholder", braucht sich hinter seinen großen Vorbildern aber absolut nicht zu verstecken! Alles ist sehr professionell gemacht, die Steuerung vorbildlich, die Atmosphäre spannend. Leider ist das ganze Spiel "nur" in schwarz-weiß, aber dafür sind die Grafiken auch ausgesucht schön. Ich fand das Fehlen der Farben nicht als störend - im Gegenteil - es paßte sehr gut zu der Story.

Wer derartige Spiele mag, dem sei "The Talisman" wärmstens ans Herz gelegt. Sicherlich, es kommt nicht an die professionellen Ver-

Preisgünstige Software muß nicht billig sein: Ein anspruchsvolles Adventure, ein flottes 3D-Spiel und die Umsetzung eines C64 Klassikers im PD-Bereich.



treter der RPG-Genres heran, ist aber dafür wesentlich günstiger zu bekommen.

SPIELEKISTE

Nr.301

X-Balls

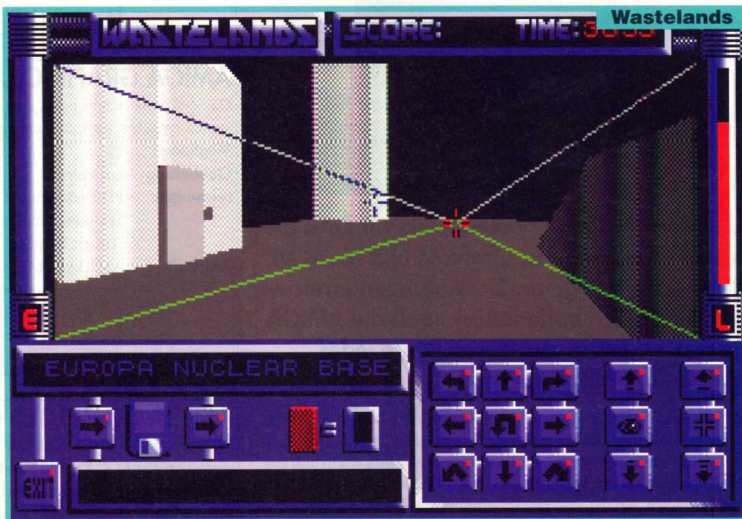
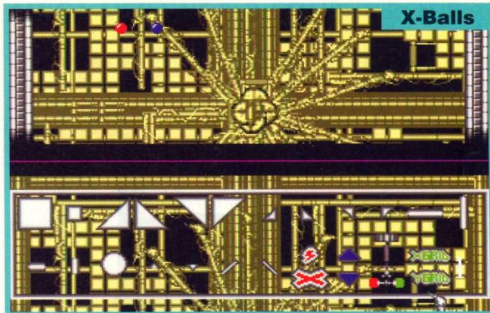
Hier haben wir wieder einmal ein ausgeklügeltes Denk- und Grübelspiel. Laufende Kugeln müssen durch geschicktes Setzen der Hindernisse so umgeleitet werden, daß sie in den Auffangbehälter gelangen. Nach jedem gelösten Level erhält man ein Passwort. Die Grafik ist brauchbar und der Sound stört auch nicht weiter. Wem Schach zu einfach ist, der sollte sich das Spiel ansehen. (Schach ist weder schwierig, noch einfach! Man kann es oder nicht! Anm.d.Red.)

Entropy

Wieder einmal ein Spiel, das mit dem S.E.U.K. geschrieben wurde. Ein hartes Kampfspiel nach dem altbekannten Strickmuster - hier ist Ballern pur angesagt. Alleine hat man nicht den Hauch einer Chance, zu zweit ist es nur sehr schwer. Raumschiff, Draufsicht, scrollende Landschaft, massenhaft Gegner - man kennt das ja. Wer 's mag... (Damit sollen die Leser etwas anfangen können? Das glaubst Du doch selber nicht! Anm.d.Red.)

kommt. Wenn Ihr ganz schnell seid, gelingt es Euch auch, sich an die "Fersen" von einem der zahlreichen Gegner zu heften. Nach einer wilden Hatz und etlichen Treffern könnt Ihr dann einen Abschuß auf Euer Konto buchen, aber nicht lange auf den Lorbeeren ausruhen - der Nächste flitzt schon in Eurer Nähe herum.

Viel Aktion, toller Sound, superschnelles Scrolling und tolle 3D-Effekte. Was will man mehr? (Wenn das Spiel wirklich so gut wäre, würde es DM 90 kosten und



von HAIP Software vertrieben werden, mein güterer Rainer! Verkohl" doch unsere Leser nicht so! Anm.d.Red.)

SPIELEKISTE

Nr.305

Wastelands

Mit dem 3D-Construction-Kit erstelltes 3D-Grafik-Adventure. Kurz zur Handlung: Durch einen tragischen technischen Störfall wurde in der U.S. Nuclear Base "Europe" der Kriegszustand eingeleitet. Nun bist Du (ja, ja - immer Du!) die letzte Hoffnung. Suche den Security-Cardkey, um im

Access-Room den Hauptcomputer zu deaktivieren. Wenn es Dir nicht gelingt, läuft das Abwehrprogramm "Joshua" bis zum bitteren Ende.

Die Grafik ist zwar nicht so besonders detailreich, doch dafür kann man sich frei auf dem plastisch dargestellten Gelände bewegen. Der Sound ist etwas mager - erfüllt aber seinen Zweck, die Rätsel sind nicht sonderlich leicht, aber nicht unfair. Solider Durchschnitt.



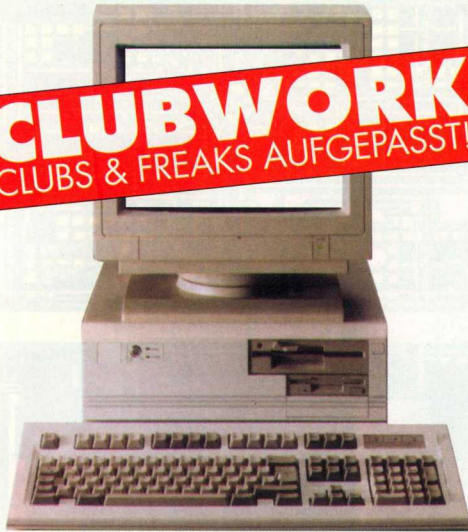
Aztec Challenge

Spießbrutenlaufen bei den alten Azteken - so beginnt diese Umsetzung eines alten 64er Klassikers. (Ach Rainer, erinnerst Du Dich noch an die alten Zeiten? Anm.d.Red.) Doch selbst wenn Du die Pyramide lebend erreichst, dann gehen die Abenteuer erst richtig los. Neben Geschick und Taktik brauchst Du auch noch schnelle Reaktionen.

Ein Spiel, das man immer wieder gerne hervorkramen wird.

Muster von:
B*E*R*L*I*N PD
S. Wetzlaff +
Willi Hillenbrand
Bismarkstr. 64
Tel.: 0 30/3 33 54 25

CLUBWORK
CLUBS & FREAKS AUFGEFASST!



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

AMIGA CLUB COBURG e.V.

Der ACC gehört wohl zu den professionellsten Clubs, die wir hier auf diesen Seiten vorstellen. Die Hotline sollte ihr unbedingt einmal nutzen!

Mitglieder: 65
Clubbeitrag: DM 70 jährlich
Leistungen: vierteljährliches Clubmagazin, Workshops, Clubräume, PD-Serien, jährliche öffentliche Ausstellung
Anschrift: AMIGA CLUB Coburg e.V.
c/o Frank Eisenwiener
Ringstraße 16
96269 Großheirath
Tel.: 09565-3248
Fax: 09565/3240

AMIGA GRAFIK CLUB

Das Ziel dieses Clubs ist es, eine Gemeinschaft für alle Grafikbegeisterten zwischen sechzehn und einundvierzig Jahren aufzubauen.

Mitglieder: 12
Clubbeitrag: noch nicht
Leistungen: PD Disketten mit Grafiken und Animationen, Textures, Brushes, Attributes, Objekte für Ray Tracer, Helpline
Anschrift: AMIGA GRAFIK UND RAYTRACING CLUB
c/o Alexander Braun
Brandenberger Str.62
52393 Hürtgenwald
Tel.: 02421-502934

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 Stiehl
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

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

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

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

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: Spieletests, PD-Serien, Demos, Wettbewerben, Grafiken, Sounds
Anschrift: AMC
 c/o Rainer Nawratil jun.
 Muttenhalerstr. 4
 89420 Hoechstädt a.d.Donau

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

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

WARRIORS INN

Hierbei handelt es sich um keinen Club, sondern um eine bundesweite Vereinigung von RPG-, SF-, Fantasy- und Dark-Future-Freaks. Freaks sollten sich melden!

- Mitglieder:** schwankend
Clubbeitrag: DM 2 plus DISK mit Magazin-Material
Leistungen: Das Clubmagazin gehört der Gattung "Von Freax für Freax" an, wobei alle Beiträge von den Mitgliedern kommen.
Anschrift: Carlo Zottmann
 c/o Twist
 Am Ehrenberg 36
 06493 Harzgerode
 Tel/ Fax.: 039484-2653

AMIGA CLUB OSNABRÜCK

Momentan existiert der Club zwar noch nicht, jedoch hofft man stark, über die AMIGA Games neue Mitglieder im Alter von zehn bis sechzehn zu finden.

Mitglieder: 2

Clubbeitrag: DM 10 monatlich (Wird gesammelt für ein Clubtreffen)

Leistungen: Clubmagazin mit kostenlosen Kleinanzeigen und alle sechs Monate ein Spiel.

Anschrift: AMIGA CLUB Osnabrück.
Belmer Str.17
49084 Osnabrück
Tel.: 0541-72351

AMIGA CLUB INTERNATIONAL

Mitglieder hat dieser Club zwar fast noch keine, jedoch befassen sich zwei Grafiker und vier Programmierer immer mit den aktuellsten Games wie Dune 2 oder DSA 2.

Mitglieder: 6

Clubbeitrag: DM 5 in Briefmarken, 4 Leerdiskets, DM 5 monatlich

Leistungen: Bei einer Jahresanmeldung gibt es ein Spiel als Begrüßungsgeschenk.

Anschrift: AMIGA CLUB INTERNATIONAL
Heiligkreuzgasse 31
60313 Frankfurt am Main

TOWER OF BABEL-FREAKS GESUCHT

Hier handelt es sich um keinen Club, doch für unsere Leser tun wir doch alles. Tobias Thiemann sucht nach Tower Of Babel-Freaks!

Mitglieder: ehm, 1?


Clubbeitrag: unnötig, ToB-Original sollte man aber schon besitzen!

Leistungen: Selfmade-Towers austauschen, Mission-Disk?

Anschrift: Tobias Thiemann.
Postfach 2229
59482 Soest

READER'S CORNER

Das ist ja nicht zu fassen. Mein Schreibtisch wird förmlich mit Disketten und Briefen für die Reader's Corner zugeschüttet. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, die Reader's Corner auf zwei Seiten zu erweitern. Ich hoffe, zu Eurer Freude! Wer mitmachen will, findet am rechten unteren Ende genauere Informationen.

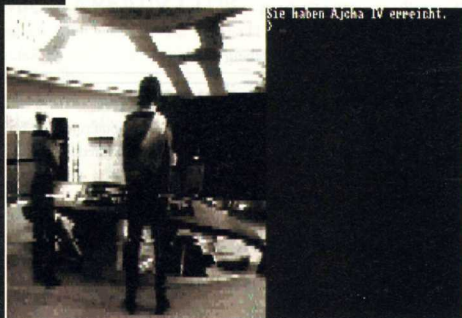


Mynton Rufer - geb. 29.12.1962, Größe 180 cm
seit 1989 bei Werder,
vorher Grasshoppers Zürich
Nationalspieler von Neuseeland

C.w.G.



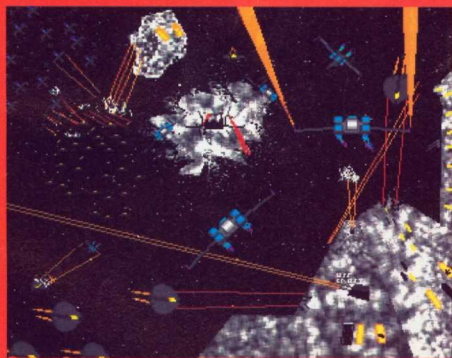
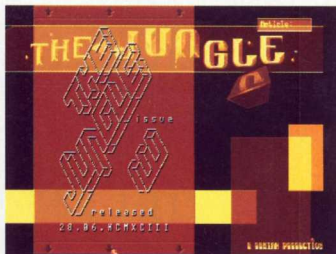
Wer noch immer auf Star Trek 25th Anniversary wartet, sollte sich in der Zwischenzeit mit Wolfgang Bohl's Star Trek 3 beschäftigen, das er mit AMOS geschaffen hat. Das Textadventure überzeugt durch eine gelungene Story und schöne Digi-Grafiken!





Reno Schäfer steht mehr auf herausragende, amerikanische Figuren. Er pixelte Mega-Star Michael Jackson und die Freiheitsstatue. Nicht schlecht!

Amiga Games Discs & Mag
 DAS AMIGA SPIELE MAGAZIN
 EXKLUSIV!
STRIKE COMMANDER!
 Die ersten Bilder!
4D Sports Driving 2 - Endlich wieder
Porsche und Co.
WING COMMANDER II
DER TEST!
 Außerdem in Test: Amberstar 3 - Amberdroid -
 Sonstiges: Pop Tops, Specials, Competitions,
 Games Guide, Diary, PD & Shareware, Readers
 Corner und anderes



Unser Layout bewunderte tatsächlich die beiden Werke von Marcus Will. Insbesondere vom Cover-Entwurf der AMIGA 10/99 waren sie sehr beeindruckt.



Ein Szene-Mag erhielten wir mit Jungle von Damian. Was diese Jungs auf eine Diskette packen, ist wirklich erstaunlich. Ich warte auf die nächste Ausgabe.

KEEP ON RUNNING!

Zukünftig wollen wir auch die Leute abbilden, die für die Werke verantwortlich sind. Schickt uns also ab sofort ein Foto mit, wenn Ihr Euch einmal in der AMIGA Games sehen wollt. Übrigens, ich würde ganz gerne auch einmal handgemalte Grafiken und Bilder sehen. Wer in dieser Ausgabe nicht aufgetaucht ist, der sollte nicht traurig sein, vielleicht schafft er es ja mit seiner nächsten Einsendung! Ich sehe etwas von Euch! Euer Hans

Computec Verlag
Redaktion AMIGA Games
Reader's Corner
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der neue Star von Ocean!

Mr. Nutz

Vor einigen Monaten stellten wir Euch bereits einmal ein Spiel namens Timet - The Flying Squirell vor, das von Kaiko entwickelt wurde. Wer die Inside-News-Rubriken jedoch aufmerksam verfolgt, wird wissen, was seitdem alles passiert ist.

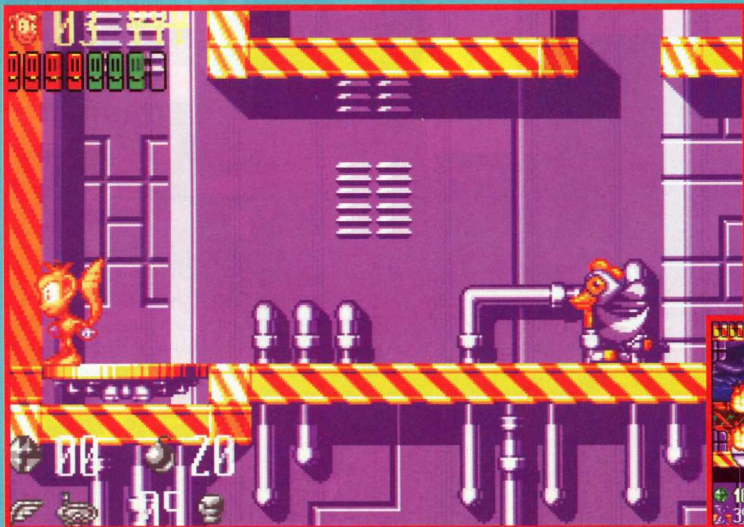
Was wir damals gesehen haben, ließ mich zu der kühnen Vermutung kommen, daß ein absoluter Mega-Hit im Entstehen ist, der Zool, Sonic, Mario, Superfrog und wie sie alle heißen, locker stehenläßt und problemlos neue Wertungsrekorde aufstellt. Das niedliche Flughörnchen raste dermaßen schnell und fein animiert über den Screen, die Zwi-

schensequenzen boten die unglaublichsten 3D-Effekte und das Gameplay bot einen derartig tollen Konsolenstil, daß einfach niemand von der Fachpresse, der das Spiel sah, dieser Vermutung widersprechen konnte. Was damals diese kühnen Hoffnungen entstehen ließ, wurde mittlerweile konsequent verbessert und ausgearbeitet. Das Spiel war schließlich



so gut, daß auf der Londoner ECTS Messe im April die großen Softwarecompanies reihenweise Verträge offerierten, nachdem sie das Video gesehen hatten. Eric

Matthews und Tom Watson glaubten ihren Augen nicht, als sie dieses angebliche Amiga-Spiel sahen, und ebenso erging es einer ganzen Reihe weiterer Firmen. Darunter so bekannte Namen wie Virgin, Team 17, Millennium. Das Rennen um des Eichhörnchens Gunst machte schließlich am Ende die größte aller Firmen, nämlich Ocean. Die Manchester Softwaregiganten haben zwar nicht den besten Ruf, was die Qualität ihrer Spiele angeht, jedoch haben sie den größten Geldbeutel und die mit Abstand beste Marketing-Abteilung. Außerdem war da noch ein anderes kleines, aber feines Detail, das sie in ihrer Großzügigkeit beein-



**Mr. Nutz
 dürfte Oceans bestes
 Spiel seit Jahren
 werden - dank NEON
 aus Frankfurt.**



vertraut. Es muß lediglich das Männchen Mr. Nutz grafisch integriert werden, denn das Spiel sollte zumindest irgendeine Ähnlichkeit mit der Super NES-Version haben. Was erwartet uns nun letztendlich?

Sechs grafisch völlig unterschiedliche Welten mit einer



Ob Natur, Underground oder Techno, Mr. Nutz bietet alle populären Grafikarten und gutes Gameplay.

flußte. Zufällig hatten sie nämlich auch ein Spiel in der Entwicklung, das sich um ein Flughörnchen drehte. Dieses Flughörnchen nannte sich Mr. Nutz und soll zu Oceans Mario werden. Da dieses Spiel bis zu diesem Zeitpunkt nur für das Super Nintendo in Vorbe-

reitung geplant war, eine Amiga-Version gewünscht und Programmierer nicht anwesend waren, kam dieses Spiel wie gerufen. Die stolzen Frankfurter Programmierer wollten sich jedoch nicht so einfach ködern lassen, und verlangten nach der Möglichkeit, ein

Konsolespiel entwickeln zu dürfen. Wochenlang verhandelte man anschließend, und tüftelte an einem Amiga-Super Nintendo-Kombivertrag. Die Super NES-Version sollte übrigens zu Mr. Nutz 2 werden. Findige Marketingmenschen fanden jedoch heraus, daß eine Mega Drive-Version wohl größere Verkaufschancen hat. Außerdem merkten die Programmierer, daß sich eine Amiga-Version leichter zu einer Mega Drive-Version machen läßt, denn zufälligerweise besitzen beide Rechner den gleichen Microprozessor, womit der eigentlich Programmcode gleich bleibt. Schließlich wurde dann ein Vertrag geschlossen, der eben die Amiga-Version und die Mega Drive-Umsetzung beinhaltet. Das Gamedesign und das Gameplay werden übrigens komplett von NEON gemacht, da Ocean auf deren Fähigkeiten als Designer

ganzen Reihe von verschiedenen Gegnern und passendem Sound von Rudi Stember (siehe Pop Tops AG 8-93). Interessant ist, daß das Spiel auf allen Amigas laufen wird. Angefangen beim Amiga 500 mit 512 KByte bis hin zum Amiga 4000. Auf Amiga 1200 werden möglicherweise ein paar spezielle Effekte eingebaut, wenn Ocean dafür ein paar Pfund springen läßt, wie Programmierer Jan Jöckel meinte. Ich für meinen Teil halte den Jungs alle Daumen, denn es wäre wirklich einem deutschen Programmiererteam der Durchbruch in die Programmierer-Elite zu wünschen. Die Amiga-Version wird Ende September fertiggestellt, während die Mega Drive-Version bis Januar auf sich warten lassen wird. Das Entwicklungsteam wurde übrigens kräftig erweitert, damit eine pünktliche Fertigstellung auch gewährleistet ist.



Das Schicksal des Universums

CyberRace

'Blade Runner', der Kultfilm mit Harrison Ford - '2010 The Odyssee Continues', der fantastische und nachdenkliche Science Fiction-Film - 'Aliens', der Film, der den Grundstein für zwei weitere, gleichermaßen geniale Filme legte - 'Tron', die Disney-Produktion, die mit Computergrafiken nur so gespickt war. All diese Filme entstanden unter der Mitwirkung eines Mannes, der nach einigen guten Spielen nun zum ultimativen Schlag auf dem Amiga (PC und MAC) ausholt.

Die Firma Cyberdreams hat sich schon mit dem horrormäßigen Adventure 'Darkseed' einen Designer ins Haus geholt, der sein Handwerk absolut versteht. Damals war es Herr Giger, der 'Darkseed' diesen unnachahmlichen Touch gab. Auch Giger war maßgeblich an der Aliens-Produktion und dem Design der Xenomorphs beteiligt. Leider war diesem Programm nur bei den Insidern und den Szene-Anhängern Erfolg beschieden. Mit Syd Mead und 'CyberRace' soll nun alles anders werden. Leider wird die Amiga-Version erst Ende dieses Jahres erscheinen; wir von der AMIGA Games hatten aber schon die Möglichkeit, ein wenig Einblick in Design und Story zu kriegen. Und was da zu sehen war, sollte sich mit Sicherheit nahtlos in die Reihe der berühmten und innovativen Entwicklungen von Syd Mead einreihen.

DIE STORY

Was wir uns alle wünschen, wurde in der



Mit rasender Geschwindigkeit bewegt man sich über teils karge futuristische Landschaften der unterschiedlichen Cybertracks.



Zukunft endlich geschafft: Die Kriege wurden abgeschafft und das sinnlose Verschenden vieler Menschenleben hatte ein Ende. Jedoch wurden nicht die Konflikte beigelegt, sondern nur das Prinzip der Austragung solcher Meinungsverschiedenheiten geändert. Jetzt stehen sich nicht tausende Soldaten gegenüber und die Waffen sprechen, nein, die Sache wird nun Mann gegen Mann in Warp-Speed-Rennen, den CyberRaces, erledigt. Man steigt im Spiel in die Rolle des Clay Shaw, der das Terranische Imperium repräsentiert. Dieser gute Junge muß auf den Cybertracks, den Rennstrecken, in einer Hetzjagd auf Leben und Tod den eigenen Planeten verteidigen. Keine leichte Aufgabe! Als Hilfestellung hat er verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, die von ihm auch entsprechend der Situation ausgerüstet werden können. Das Schicksal des Universums liegt nun dummerweise in des Spielers Hand.

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Händler-
anfragen
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGECHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1
INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.

Bitte wählen Sie: (06131) 238027/238029/238085 - Fax: (06131) 238062

Syndicate	Amiga / PC	DM 64,90	DM 79,90	X-Wing Data	PC	DM 44,90
Freddy Pharkas	PC	DM 64,90		Starwing, dt.	SNES	DM 99,90
Pirates Gold	PC	DM 84,90		Aces over Europe	PC	DM 79,90
Day of the Tentacle	PC	DM 74,90		Super Turrican, US.	SNES	DM 99,90

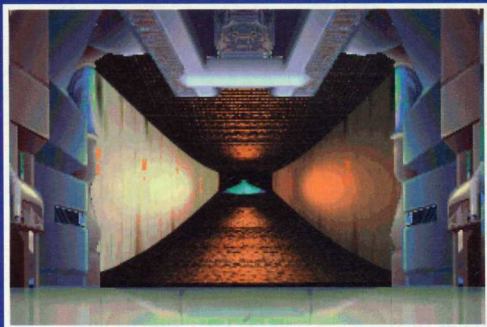
Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09-22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).

Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bei 400,- oder V-Scheck: NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC			
	DM	DM		DM	DM		DM	DM			
1869	DV	69,90	79,90	Island Dr. Brain	DV	74,90	The Lost Vikings	DV	64,90	74,90	
A-Train	DV	79,90	89,90	Jonathan	DV	79,90	79,90	Tornado	a.A.	a.A.	
A.T. & C.	DA	69,90	84,90	Jordan in Flight	DA	74,90	74,90	Transactica	DV	54,90	54,90
Abandones Places 2	DV	64,90	79,90	KGB	DV	59,90	64,90	Trollis	DA	49,90	49,90
Aces over Europe	DV	a.A.	79,90	Kings Quest 6	DV	79,90	79,90	Ultima 6	DA	59,90	
Aces of the Pacific			69,90	Lands of Lore	??	a.A.	a.A.	Ultima 7	DV		79,90
Aces of the Pacific + Data	DV		79,90	Leather Goddesses 2	DA	84,90	84,90	Ultima 7 Data	DA		49,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90	Legend of Kyrandia 1	DV	59,90	74,90	Ultima 7 II	DA		79,90
Alone in the Dark			89,90	Legend of Kyrandia 2	DV	a.A.	a.A.	Ultima Underworld 1	DA		69,90
Arabian Nights	DA	64,90		Lemmings 2	DA	64,90	79,90	Ultima Underworld 2	DA		74,90
Armour Geddon 2	DA	64,90	a.A.	Links 366 Pro	DA		89,90	Unlimited Adventures	??	a.A.	a.A.
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90	Links Banff			44,90	Veil of Darkness			79,90
B. C. Kid	DA	59,90		Links Barton Creek			39,90	WWF European Rampage	DA	54,90	59,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	59,90	59,90	Links Bay Hill			39,90	Walker	DA	64,90	a.A.
Battle Chess 4000	DA		69,90	Links Bally			44,90	Whisper of Kyrandia	DV	64,90	74,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90	Links Bountiful		39,90	39,90	Wings in the Gulf	??	69,90	74,90
Battle Team	DA	64,90	69,90	Links Firestone	DA	39,90	39,90	Wing Commander 1		34,90	54,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90	Links Hyatt Dorado		44,90	44,90	Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Betrayal at Krondor			69,90	Links Mauna Kea		44,90	44,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA		84,90
Birds of Prey	DA	69,90	74,90	Links Pinehurst		39,90	39,90	Wing Commander 2	DV		79,90
Blimpap Br. 1	DA	54,90	54,90	Links Tron North		39,90	39,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA		44,90
Body Blows	DV	64,90	64,90	Lion Heart	DA	59,90		Wing Commander 2 Op. 2	DA		44,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90	Lost Treas. 1	DA	84,90	89,90	Wing Commander Speech			39,90
Burrasic Park		a.A.	a.A.	Lost Treas. 2			69,90	Wizardry 7	DV	84,90	84,90
Burning Steel	DV		79,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90		X-Wing	DA		84,90
Burritme		a.A.	a.A.	Mad TV	DV	69,90	79,90	X-Wing Data	DA		44,90
Buzz		89,90		Might & Magic 3	DV	69,90		X-Wing + Data	DA		74,90
Campaign	DV	79,90	74,90	Might & Magic 4		59,90		Xenobots	DA		49,90
Car and Driver	DA		74,90	Might & Magic 5	DV		a.A.	Zool	DA	39,90	54,90
Castles 2	DA		69,90	Monkey Island 1	DV	69,90	79,90	CD-Rom			
Chaos Engine	DA	49,90		Monkey Island 2	DV	79,90	79,90	7th Guest			129,90
Civilization	DV	74,90	84,90	Monster Bash	??		a.A.	Battle Chess			a.A.
Comanche	DV		84,90	Morph		49,90		Chessmaster 5 Billion and One			89,90
Comanche Data	DV		54,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90		Der Patrizier			89,90
Comanche + Data	DV		129,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90	Inca			104,90
Combat Air Patrol	DA	64,90		No. Collection	DV	69,90	79,90	Indiana Jones 4			a.A.
Combat Classics	DA	59,90	64,90	Patriot	DA	a.A.	74,90	Legend of Kyrandia			a.A.
Das schwarze Auge	DV	74,90	79,90	Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90	Space Quest 4			74,90
Day of Tentacle	EV	a.A.	74,90	Pinball Dreams	DA	49,90	54,90	Hot News			29,90
Day of Tentacle	DV		89,90	Pinball Fantasies	DA	59,90	a.A.	Mega Drive			
Der Patrizier	DV	69,90	79,90	Pirates Gold	??		84,90	Alien 3		dt	99,90
Desert Strike	DA	59,90		Populous 2	DA		74,90	Flashback		dt	109,90
Die Schöne und das Biest	DV	79,90		Populous 2 Plus	DA	69,90		Shining Force		US	a.A.
Doglight	DA		89,90	Premiere Manager		54,90	59,90	Tiny Toons		dt	94,90
Doom				Quest of Glory 3	DA	69,90		Super NES			
Dream Team	DA	54,90	59,90	Railroad Tycoon	DA	79,90	84,90	Alien 3		dt	119,90
Dragon's Lair 3	DA	59,90	64,90	Reach for the Skies	DA	59,90	64,90	B.O.B.		dt	104,90
Dune 2	DV	59,90	64,90	Red Baron		74,90	90,90	Bubby		US	119,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90	Return of Phantom	??			Desert Strike		dt	104,90
Eisabeth 1.	??	a.A.	a.A.	Ringworlds	DA	74,90		Final Fight 2		US	114,90
Elite 2	??			Roma AD 92	DV	69,90	74,90	Jimmy Connors Tennis		dt	109,90
Eye of Beholder 2	DA	79,90	79,90	SWOTL			a.A.	Jungle Strike		US	a.A.
Eye of Beholder 3	DA	74,90	79,90	SWOTL Datas			a.A.	Star Wing		dt	99,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		89,90	Sensible Soccer 92/93	DA	49,90	54,90	Street Fighter		dt	89,90
Falcon 3.0	DA		84,90	Shadow of the Beast 3	DA	29,90		Super Bomberman		a.A.	US
Falcon 3.0 Mission 1	DA		64,90	Shadow of the Comet	DV		84,90	Super Mario Kart		dt	89,90
Fields of Glory	??		89,90	Sherlock Holmes	DA		79,90	Super Propetector		dt	109,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90	Shuttle	DA	54,90	64,90	Super Star Wars		dt	119,90
Flashback	DA	64,90	69,90	Silent Service II	DA	74,90	74,90	Super Turrican		US	99,90
Formula 1 Grand Prix	DA	74,90	89,90	Sim Life	DV	a.A.	79,90	Techmo NBA Basketball		US	119,90
Freddy Pharkas	DV		64,90	Space Hulk	DA	69,90	79,90	Tiny Toons		dt	114,90
Front Page Football	DA		74,90	Space Quest 5	DV	a.A.	69,90	Ultima 6		US	a.A.
Goal!	DA	54,90	a.A.	Street Fighter 2	DA	59,90	64,90	Wing Commander		dt	129,90
Goblins 2	DA	59,90	64,90	Strike Commander	DA		79,90	Wing Commander Special Operations		dt	129,90
Gunship 2000	DA	64,90	84,90	Strike Commander Speech	DA		39,90	WWF 2 Rojl Rumble		dt	129,90
Gunship 2000 Szenario			59,90	Strike Commander + Speech	DA	119,90		Soundkarten / Zubehör			
Hannibal	DV	69,90	79,90	Stunt Islands	DA	a.A.	89,90	Sound Blaster 16			399,00
Harrier Jump Jet	DV		89,90	Superfrog	DA	49,90		Sound Blaster 16 ASP			479,00
History Line 14/18	DV	79,90	79,90	Syndicate	DV	64,90	79,90	Joystick			
Humans	DA	54,90	54,90	Task Force 1942	DV		89,90	Gravis Pro			79,90
Humans Race	DV	69,90	79,90	Terminator 2029	DV		89,90	Thrust Master			149,90
Inca	DV		89,90	The Greatest	DV	59,90	64,90	Gamepad			44,90
Indiana Jones 4	DV	79,90	84,90	The Legacy	DV		79,90				



Die voll animierten Zwischensequenzen sind sehr gut gemacht und unterstützen die Storyline.



Gerade stand der 'Rennwagen' noch im Vordergrund (siehe unten), nun düst er aus der Garage.

DIE UMSETZUNG

Das ganze Szenario läßt unverkennbar die Züge des guten alten 'Blade Runner' erkennen (ist ja auch kein Wunder). Düstere Grafiken, die aber mit digitalisierten Bildern und ganzen Sequenzen gefüllt sind. Cyberdreams spricht sogar von kinoreifer Aufmachung. Die hyperschnellen Renngleiter werden im Ray-Tracing-Verfahren produziert und selbstverständlich von unterschiedlicher Qualität und Schnelligkeit sein. Ganz nebenbei würzen dieses hardwareausreizende Menü noch ein paar mystische Sounds und digitalisierte Dialoge. Denn nicht nur der bekannte Stardesigner Syd Mead wurde für dieses Projekt gewonnen, sondern auch ein nam-



Das Geschehen wird auch auf andere Orte verlagert.

hafter Komponist, der bereits einen Emmy Award einstreifen konnte, für den Soundtrack.

CyberRace soll Ende dieses Jahres einschlagen, und die Zeichen dafür stehen gut.



Nicht gerade klein, diese Raumgleiter, aber für die hohen Geschwindigkeiten windschlüpfrig gestylt.



Noch ahnen die Gegner nicht, daß sie im nächsten Moment schon im Visier Eures CyberRacers sein werden.

DIE ERWARTUNG

CyberRace muß demnach förmlich ein neuer Meilenstein in Sachen Grafik, Sound und Innovativität werden. Die ersten Grafiken lassen daran auch erstmal fast keinen Zweifel aufkommen. Wenn sich die ganze Sache am

Schluß nicht über endlos viele Disketten erstreckt und sich langsam spürt, so daß der Spielspaß den Bach runter geht, wird sich wohl unter jedem Amiga-Weihnachtsbaum diese ganz spezielle, große, auffällige Schachtel mit dem Raumgleiter-Modell befinden.



Die Sternstunde für Ihren Computer!

Das CT-Verlag Leserservice-Angebot des Monats

① 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!

② 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.

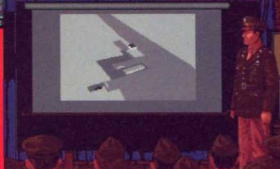
Bestellungen an:
CT Verlag
Brunecker Straße 84
90 461 Nürnberg
Tel: 0911 / 45 74 00

Weil wir lauter tolle Sommerburschen sind, lieben wir die Sonne und arbeiten dann umso besser. Die Ankündigung im Infotrial entspricht doch absolut der Wahrheit. Was für ein schönes Heft!

UND DANN
HEBT ER AB.....



In der nächsten Ausgabe dürfen wir mit doppelter Schallgeschwindigkeit der Sonne entgegen. Unterwegs testen wir noch die besten Flugsimulationen für Euren Lieblingscomputer, darunter Combat Air Patrol, Gunship 2000 oder auch B-17.



TURRICAN 3

Endlich ist es soweit: Das legendäre Actionspiel tritt zu dritten Mal an und hat beste Chancen, zum Spiel des Monats zu werden. Wir prüfen es auf Bits und Bytes.



LOTHAR MATTHÄUS

Wir haben das fertige Spiel kurz vor Redaktionschluß bekommen, während andere wieder einmal das Preview-Material testeten und auch noch viel zu hoch bewerteten. Was taugt Lothar in Pixelform?



BURN-TIME

Mit 1869 landete Max Design einen Riesenerfolg, an den es nun mit Burntime anschließen will. Der erste Eindruck war grandios; ob es wohl besser ist als T3?

Die Ferien sind endgültig vorbei und die Tage werden wieder kürzer. Genau dann kommen wir wieder mit der nächsten Ausgabe, und zwar

am 22.9.93



SOCCER KID™

Desaster! Nur wenige Augenblicke, bevor die Fußballweltmeisterschaft von 1994 beginnen soll, stürzt plötzlich ein Außerirdischer der pokalsammelnden Sorte vom Himmel und stiehlt den Weltmeisterschaftspokal! Und um die ganze Sache zu einer doppelten Katastrophe zu machen, ist dieser unachtsame Außerirdische auch noch mit einem kreisenden Asteroiden zusammengestoßen, wobei der Pokal in fünf Stücke zerbrach und über den ganzen Globus verstreut wurde! Hilf dem fußballverrückten Soccer Kid auf seiner Suche nach den Pokalteilen! Seine unglaublichen Fußballfähigkeiten einschließlich Dribbeln, gezielten Schüssen, Fallrückziehern und Kopfbällen werden hier wie noch nie zuvor auf die Probe gestellt. Bist du bereit? Auf deiner Suche durch Dutzende detailliert wiedergegebener Gebiete wirst du auf eine Menge irrer Figuren treffen. Da geht es über Englands grüne, üppige Weiden, an der Italienischen Riviera entlang und weiter durch die vereisten Wälder von Rußland. Spring auf Japans Blitz-Express, und durchsuche die gefährlichen Straßen Amerikanischer Großstädte! Stürz dich in die phantastische Arcade-Action mit dem dazu passendem Super-Soundtrack.



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BBS 06107/930-222

Gegen Einsendung von 5,- DM schicken wir Ihnen gerne eine "Soccer Kid" - Demodiskette für Ihren Amiga zu.

Bitte anfordern bei: Bomico GmbH, Stichwort "Soccer Kid", Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!



TRIPLE



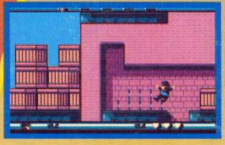
"Triple Action", das heißt ausgezeichnete Spiele-Software hoch drei und das zu einem unglaublich günstigen Preis. Compilations auf höchstem Niveau zu niedrigsten Preisen. Nur ein paar Mark und schon nennst du eine der folgenden Mega-Spiele-Sammlungen dein Eigen.

Volume 3

- Titus The Fox
"ein tolles Spiel mit phantastischen Grafiken und AdLib-Sound"
Play Time 6/92
- Ghostbusters 2
- Targhan

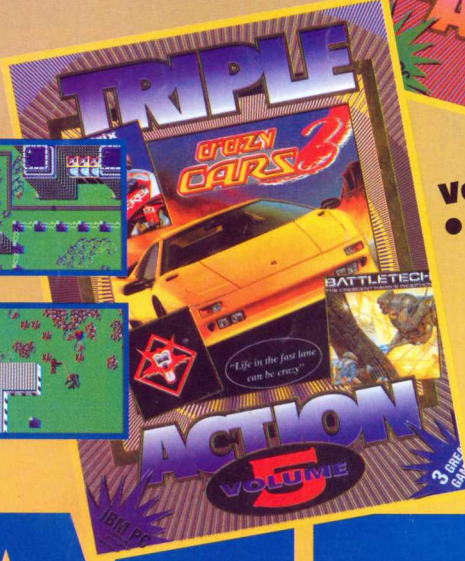


Erhältlich für Amiga und PC



Volume 4

- The Blues Brothers
"das tollste Rock'n'Roll- Spiel beginnt hier..."
Amiga Format
- Satan
- Maya



Volume 5

- Battletech
"zahlreiche Szenarien garantieren langen Spielspaß, ein paar Tips in der Anleitung erleichtern den Einstieg" PC Games Sonderheft Rollenspiele
- Crazy Cars 3
- Grand Prix Master



Prism Leisure
Nöttenstraße 34
59494 Soest

ACTION