

AMIGA *Games* Discs & Mag

10/93
DM 5,90

DAS AMIGA SPIELEMAGAZIN

SPECIALS

**Games Guide
auf 12 Seiten!
Die besten
Flugsims**

X-MAS-HITS

**Battle Isle 2
James Pond 3
Jurassic Park**

SUPER-QUIZ

**Tolles Gewinnspiel
zum Jubiläum**

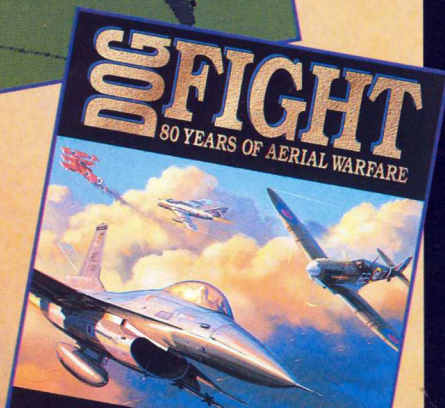
TURRICAN III

DIE RÜCKKEHR DES KLASSIKERS

DOG FIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE

Der Nervenkitzel im Luftkampf Mann gegen Mann



Dogfight ist die erste, reine Luftkampf-Simulation von MicroProse: Mann gegen Mann - Maschine gegen Maschine, im Duell um die Herrschaft im Luftraum. 80 Jahre Luftkampf-Erfahrung, zusammengefasst in einem Spiel! Von Flugzeugen des 1. Weltkrieges, wie einer Fokker Dreidecker, bis hin zu einer Fighting Falcon - es ist alles da, um des Herz jedes Piloten höher schlagen zu lassen. Aber geben Sie acht, daß es nicht im nächsten Augenblick damit schon aufhört! Denn da ist kein Platz für Irrtümer - eine falsche Entscheidung, und schon sind Sie Geschichte!

Dogfight beinhaltet 12 legendäre Kampfflugzeuge. Jedes mit seinen typischen Merkmalen - ob es Bewaffnung, Cockpit oder Flugverhalten betrifft. Darüberhinaus können Sie Missionen und den Einsatz anderer Maschinen planen: Angriff, Nachschub, Patrouillen oder Verteidigung. Zusätzlich gibt es noch den "Was wäre, wenn..." - Modus. Könnte z.B. eine Spitfire eine MiG-23 austricksen?

Haben Sie das Zeug, die Nummer 1 zu sein? Können Sie bis an Ihre Grenzen gehen - ohne aber darüber hinaus zu schießen?

Wie gut sind Sie als Pilot? Finden Sie es heraus - in Dogfight!

Lieferbar für IBM-PC-kompatible und JETZT auch für Commodore Amiga.

MicroProse Ltd.,
The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY.
Tel: 0666 504399

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software



Games eine Coverdisk mit einem kompletten Spiel. Der Preis bleibt jedoch bei DM 5,90. Ist doch schön, oder?

Das zweite Bonbon ist das AMIGA Games Sonderheft, das ab 25. September im Zeitschriftenhandel erhältlich ist. Wir testen die besten dreißig Spiele, die seit dem Bestehen der AMIGA Games erschienen sind und bewerten sie neu. Dazu gibt es noch zwei exklusive Specials. Zum einen berichten wir über Battle Isle II von Blue Byte. Dazu zeigen wir massenweise Bilder und interviewten die Programmierer. Das andere Special dreht sich um die Dune-Macher Westwood und deren Erfolgsstory, die ausführlich vorgestellt wird. Für jeden Amiga-Spiele-Freak ist dieses Heft als Nachschlagewerk einfach unverzichtbar. Übrigens, die Spiele werden nach Plätzen geordnet. Welches Spiel wird also das ultimative Spitzenspiel werden? Legt Euch dieses Heft auf alle Fälle zu!

Zum Abschluß noch ein paar Worte zu dieser Ausgabe: Der strahlende Stern ist hier natürlich Turrican 3, zu dem wir alle Levels und alle Fakten haben. Außerdem werfen wir noch einen vorausschauenden Blick auf die kommenden Weihnachtshits und die ECTS Show in London. Von Battle Isle II bis James Pond 3 - wir wissen, welche Spiele die Weihnachtschart erobern und zum Messthem in London werden. Genießt dieses Heft!

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch

Hans Joppa
Leitender Redakteur

Leitender Redakteur

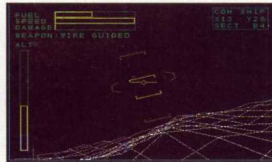
TURRICAN 3



Lange Monate warteten wir auf die fertige Version. Nun ist sie endlich da und wir betrachteten sie etwas genauer für unser großes Turrican-Special.

X-MAS HITS

Ihr wollt wissen, welche Hits in den nächsten Monaten auf Euch zukommen? Dann müßt Ihr unbedingt unser großes Hit-Special lesen, das von Battle Isle II bis James Pond 3 alle Weihnachtshits zeigt.



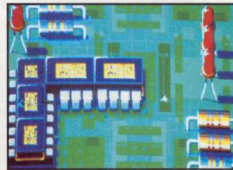
FLY AWAY!

In unserem regelmäßigen Spielespecial haben wir uns dieses Mal die besten Flugsimulationen vorgenommen. Wer den Nachbrenner einschaltet und wem eine Bruchlandung droht! In dieser Ausgabe.



DIARY

Wir führen unsere exklusiven Tagebücher weiter. Der zweite Teil des Graftgold-Tagebuchs und der dritte Teil zu Alien Breed 2, der insbesondere Insider ansprechen dürfte.



Impressum

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

Anschrift der Redaktion:
 Computec Verlag GmbH & Co.KG
 Redaktion "AMIGA Games"
 Isarstraße 32-34
 90451 Nürnberg

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth (cg)

Stellvertretender Chefredakteur:
 Christian Müller (cm)

Leitender Redakteur:
 Hans Ippisch (hi)
 (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
 und Anzeigentell)

Textkorrektur und Bildredaktion:
 Herbert Aichinger (ha), Michael Erlwein (me)

Werbung:
 Stefanie Geltenpoth

Redaktion Deutschland:
 Games Guide: Oliver Menne (om),
 Leserbriefe, PD: Rainer Rosshirt (rr)

Internationale News:
 Timothy Wilkins (tw)

Layout:
 Hansgeorg Haifer, Bettina Kaim, Simon Schmid,
 Dieter Steinhauer, Silvia Stenglein

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

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Vertrieb:
 Ceng Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
 Thorsten Szameitat (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
 Newkesbury, 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 Einreichung von Manuskripten jeder Art
 gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in
 den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Pu-
 blikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der
 Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
 Urheberrecht:

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

Wir danken der Zeitschrift CTW für die
 freundliche Unterstützung.

AMIGA GAMES
Inhalt.
AUSGABE 10/93

RUBRIKEN

Helpline	60
Infoterial	3
Inseratenverzeichnis	60
Impressum	4
Vorschau 11/93	98

IN PROGRESS

Alien Breed 2-Diary	72
Graftgold-Diary	68

TEAMWORK

Clubs & Freaks	88
----------------	----

NEWS

ECTS Preview	12
--------------	----

DEMO SERVICE

Demoversionen zum Bestellen	6
-----------------------------	---

CHARTS

AMIGA Games-Charts	82
media control-Charts	41

LESERBRIEFE

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

PD & SHAREWARE

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

POP TOPS

Max Design testet	66
-------------------	----

SPECIALS

Ascons Anstoß	92
Das Jubiläumsquiz	80
Die besten Flugsimulationen	76
Thalion Action	94
Turrican 3	14
X-Mas Hits	8

**Starkes
 Abo auf
 Seite 62**



Coverdisk
 Helpline
 für Abonnenten auf Seite 60



Turrican 3

Über ein Jahr hat es gedauert, und nun ist es soweit: Wir unterziehen die Endversion von Turrican 3 ein genaueren Prüfung! Alle Levels, alle Bilder! Jetzt!

14



Burntime

Max Design benötigte genau ein Jahr, um den Nachfolger von 1869 auf die Beine zu stellen. Wir kürren Burntime zum Spiel des Monats und zwar ziemlich eindeutig.

18



Lothar Matthäus

Der Torminator legt nun endlich los! Ob das Spiel seinem großen Namensgeber gerecht und zum Weltfußballspiel des Jahres wird? Die Auflösung im Test!

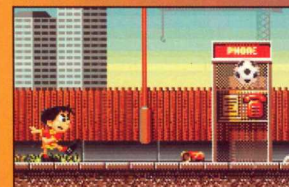
22



Blastar

Core Design in Hochform! Mit Blastar legen sie das aufregendste Schießspiel für den Amiga seit Apyida vor. Wir haben einen multidirektionalen Probeflug gewagt.

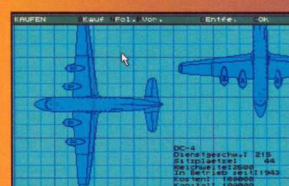
32



Soccer Kid

Krisalis hat den Durchbruch endgültig geschafft! Nach Arabian Nights haben sie nun mit Soccer Kid das innovativste Jump & Run seit langem in Vorbereitung.

38



Fly Away!

Die besten Flugsimulationen für den Amiga haben wir von der Startbahn abheben lassen. Bei wem es eine Bruchlandung gegeben hat, erfahrt Ihr in dieser Ausgabe.

76

Demoservice.

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

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

1.



Eishockey Manager

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

Unsere Wertung:

84%

2.



Yo! Joe!

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

Unsere Wertung:

72%

3.



Bubba 'n' Stix

Dieses Demo ist so neu, daß wir noch nicht einmal eine Wertung dafür haben. Überzeugt Euch selbst von der Qualität des neuesten Core-Produkts. Uns gefällt es auf alle Fälle!

Unsere Wertung:

gut

4.



Sink or Swim

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

Unsere Wertung:

70%

5.



Gunship 2000

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

Unsere Wertung:

81%

6.



Das Punica Spiel

Und wieder hätten wir ein komplettes Spiel im Angebot. Wer weniger auf Malzbier und BiFi steht, trinkt vielleicht gerne Punica. Das Spiel kommt an die anderen jedoch nicht heran. Aber wer will...!

Unsere Wertung:

fruchtig!

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 kennen? 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 bescherten.

Unsere Wertung:

78%

10.



BiFi Snackzone

Ein nettes Action-Adventure, das Euch zumindest einige Tage beschäftigen dürfte, ist die BiFi-Snackzone von Art Department. Ein komplettes Spiel für DM 3, wo gib't das schon?

Unsere Wertung:

62%

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"/> Das PUNICA Spiel |
| 2. <input type="checkbox"/> Yo! Joe! | 7. <input type="checkbox"/> Traps 'n' Treasures |
| 3. <input type="checkbox"/> Bubba 'n' Stix | 8. <input type="checkbox"/> Karamalz Cup |
| 4. <input type="checkbox"/> Sink or Swim | 9. <input type="checkbox"/> Flashback |
| 5. <input type="checkbox"/> Gunship 2000 | 10. <input type="checkbox"/> BIFI 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:

- Bankeinzug
 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



Hotline

für
Bestellungen
 und
Reklamationen
 Telefon:
0911 - 30 15 00

MAX HITS

Welche Hits erwarten uns noch bis Ende des Jahres? Wir haben für Euch den absoluten Überblick - brandheiß und spektakulär! Von Jurassic Park bis Battle Isle 2, von Ocean bis Renegade! Genießt diese News-Seiten! Von Hans Ippisch

BLUE BYTE & BATTLE ISLE 2

Wir haben sie! Die ersten offiziellen Bilder zu dem Nachfolger des Bestsellers! Alle Strategiefreunde dürfen sich schon einmal auf ein perfektes Spiel freuen,



Das Battle Isle 2-Team von Blue Byte macht Dampf!

das Ende Dezember erscheinen soll. Für November erwarten wir die Siedler, die als Mischung aus Populous, Mega lo Mania und Castles ebenfalls wie ein Bombe einschlagen dürften.



Battle Isle 2 - Ein Name sorgt für Aufregung.

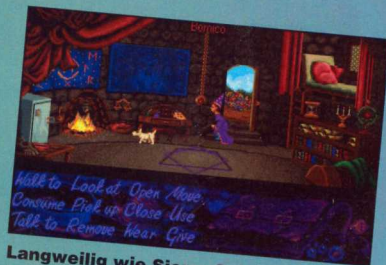
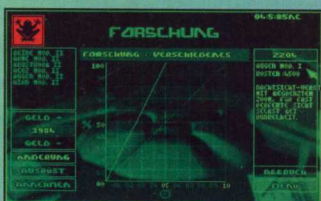


Besserer Computergegner, schönere Grafiken.

BULLFROG & SYNDICATE ADD-ON

Die Populous-Macher erobern mit Syndicate gerade die Charts und Tausende von Spielern warten auf eine Fortsetzung. Fünfzig neue Missionen und einige neue Waffen dürften die Freaks auf Trab halten. Handgranaten, Napalm-Waffen und eine Multi-Player-Option warten auf ihre Spieler.

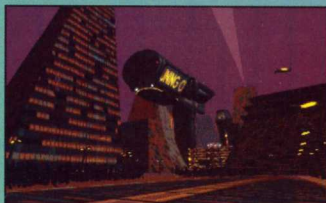
Neue Waffen sorgen für Überbelegung im Krankenhaus.



Langweilig wie Sierra-Spiele oder humorvoll wie Lucas Arts Games - wir werden sehen.

ADVENTURESOF & SIMON THE SORCERER

Bislang sorgte das Team um Michael und Simon Woodroffe



Fünfzig neue Missionen sorgen für schlaflose Nächte.

mit Horrorspielen wie Elvira - Mistress Of The Dark hauptsächlich für anständige Gänsehaut, nun wollen sie jedoch mehr in die Adventure-Richtung gehen und

Lucas Arts Konkurrenz machen. Ein ähnliches Interface wie in Monkey Island II und tolle Grafiken können gefallen. Wir warten auf die Amiga-Version.

MILLENNIUM & JAMES POND 3

Die James Pond-Saga geht in die dritte Runde. Vor einem Jahr begab er sich in das Trainingslager der Aquatic Games und nun macht er sich auf, in Operation Starfish den Käseschmugglern das Handwerk zu legen. Was wir bislang gesehen haben, stellt in Sachen Speed-Scrolling neue Rekorde auf.

Enterprise läßt grüßen! James Pond - Operation Starfish.



Junkers Ju52

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

Letzte Ausgabe stellen wir die Szenario-Disk vor und nun wird schon der Nachfolger angekündigt.

EMPIRE & CAMPAIGN 2

Jonathan Griffiths legt wieder los. Noch schönere 3D-Grafik, moderne Waffen und Fahrzeuge, besseres Gameplay und die bedeutendsten Konflikte der letzten fünfzig Jahre sollen Campaign 2 zum Megahit machen. Wir sind gespannt!



Hoffentlich bleibt ihm das Schicksal des ersten Samurais erspart.

VIVID IMAGE & SAMURAI

Der erste Samurai ging leider aufgrund des Konkurses ein wenig unter, nun schicken sich die Programmierer von Vivid Image jedoch an, die Amiga-Action-Welt auf den Kopf zu stellen. Second Samurai sieht nicht nur großartig aus, sondern es spielt

sich auch teuflisch gut. Wir konnten uns von der Demo-Version gar nicht mehr losreißen.

CORE & BUBBA 'N' STIX

Was die Jungs von Core Design in den letzten Monaten auf die Softwarebelle gestellt haben, ist wirklich beeindruckend. Als

Der Held Bubba aus Cores neuestem Spiel ist hervorragend animiert.



- 1A SOFT -

Jede 1 A SOFT DISK 4,00 DM

Fordern Sie unser Info an. Bestellennummer und zum Die Uhr Katalogdisketten 5,00 DM incl. Spiel und Verkäufer Versand per NN 9,00 DM Vorkasse 5,00 DM

01: WZZY'S QUEST veraltete Spiel (1 MB)	16: DATENBANK veraltet	44: CHINA CHALLENGE II veraltet	73: ZIEGL veraltet
02: TEXT Textverarbeitung	18: HAUSHALTBUCH veraltet	45: MISSILE COMMAND veraltet	74: DRAGON CAVE veraltet
03: EYE Spiel mit 50 Werten	19: BIKS veraltet	47: C&A EMULATOR veraltet	75: WEDMER veraltet
04: DISK SORT III disketten verwalten	20: GALACTIC WORM Spiel	49: TIMBERLIGNIA veraltet	77: TIMBERLIGNIA veraltet
05: VIDEODATEI Verwaltung für Videos	21: MECHFLIGHT Verwaltung für Roboter	50: MOONBASE Verwaltung	81: SAKY Verwaltung
06: DRUCKER TOOLS Treiber für Drucker	22: BLACK JACK Kartenspiel	51: SCHACH Spiel	87: ASTRO Spiel
07: START TREK Space Spiel 2 Disk	23: DOWNHILL Rennspiel	52: KNIEFEL Spiel	91: ERDKUNDE Spiel
08: BILLARD Billardspiel	25: DRIP Verwaltung	54: SCHREIBKURS Schreibmaschinenkurs	97: MÜHLE Spiel
09: GAS DISK Luftspielprogramm	26: LABEL PRG Verwaltung	55: ROAD RACE Verwaltung	98: DAME Spiel
10: PLATTEN IV CD Verwaltung	27: THE DEATH Verwaltung	57: COSMOG Verwaltung	102: AMIGA KURZ Verwaltung
11: HANDEL MOUNTAINS Management	28: DE LUKE HAMBURGER Verwaltung	58: GANZVOGEL Verwaltung	107: RECHENTRAINER Verwaltung
12: GELDSPIELAUTOMAT Verwaltung	29: WIZZARD OF SOUND Verwaltung	60: MASTER VIKER KILLER Verwaltung	110: IMBISS Verwaltung
13: VIRUS DISK Verwaltung	30: IMPERIUM Verwaltung	61: FEXTIKID Verwaltung	116: AMIGA KURS Verwaltung
14: COPY DISK Verwaltung	31: ATLANTIS Verwaltung	62: PASWORT Verwaltung	120: EVIL TOWER Verwaltung
15: RETURN TO EARTH Verwaltung	41: MEGADALL Verwaltung	66: DENKSPIELE Verwaltung	124: DISK REPARATUR Verwaltung

AMIGA Public Domain Praxis Erstmalig in aktuellem Verkauf. Das Top Informationen über die AMIGA Software Welt. Auch für Fortgeschrittenen. Inklusive zwei unabhängigen Nachschlagewerke. Incl. Diskette nur 49,50 DM	AMIGA DER ERSTIGE Zwei Hefen für alle, was für einen Erstbesitzer ist. Erhält ein Werk das sämtliche Bereiche abdeckt ob Grafik, Sound oder Anwen- dungen. Inklusive zwei Übungsdisketten und fünf nützlichen Programme. 400 Seiten Top-Informationen. Der Hit für Einsteiger nur 49,00 DM	Speichererweiterungen 512KB für A500 intern 59,00 DM 2MB für A500 intern 230,00 DM 1MB für A500 extern 99,00 DM 1MB für A500 intern 119,00 DM Netzfür für A500+ A500+ 98,00 DM
--	---	--

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

PUBLIC DOMAIN SERIEN AMCK 1-10 DAURAN 1-20 FONIX 1-4 FRED FISH 1-8 FRANZ 1-20 KICKSTART 1-20 TIME SPECIAL 1-3 TAIFUN 1-20 ATREBES 1-8 CACTUS 1-8 SARA 1-8 Y.B.G. 1-8 Jede PD 1,90 DM ab 100 Stück 1,90 DM	LAUFWERKE 3,5" - extern nur 139,00 DM 3,5" - intern A 2000 139,00 DM 3,5" - intern B 129,00 DM 5,25" - extern nur 169,00 DM 4,00 Disketten Datenkabel C64 - AMIGA Mit diesem Kabel können Sie die 16Bit Speicher an Amiga anschließen incl. Software nur 19,00 DM Neu überarbeitet II Neu überarbeitet Einzelheiten in Deutsche, incl. Deutschen Handbuchen nur 39,00 DM	1 A SOFT PAKETE DER SPITZENKLASSE SONIC SOUNDW 50 gute Spiele 12 Disk. 36,00 DM SPIEL PAKET Anwendung 79,90 DM SCHULPAKET super paket 6 Disk. 30,00 DM MUSIK PAKET 1 A SUPER PAKET paket mit 100 Superprogrammen 79,00 DM 1 A STEUER 92' das neue Steuerprogramm Mit diesem Programm können Sie auf einfache Weise eine komplette Lohn- und Einkommenssteuererklärung 1992 erstellen. Mit Druckdrucken Einführung Preis nur 49,00 DM 1 A WERKBUCH mit allen Programmen 20 Fortwörter, Verträge, Steuer Maier, Kopierprogramme und vieles mehr nur 19,00 DM
--	---	--

Joysoft

LOTHAR MATTHAUS

**

69.90

SUPER PREIS

Aquatic Games	39,90
Abend Palace 2	44,90
Chaos Engine **	44,90
Curse o. Azur Bonds**	29,90
Delivery Agent	44,90
F 151 2 **	39,90
F 117 Challenge	39,90
Gremlins 2	24,90
Humans	39,90
Indy 3 dt	39,90
Jimmy Wh. Snooker	39,90
Legend o. Kyrand dt	49,90
Lemmings 1	39,90
Loom	34,90
Lords o. I. Ris. Sun **	29,90
Lotus 1-2-3	54,90
Lotus 3 **	29,90
MC Donald Land **	29,90
Megatraveler 2 dt	39,90
Millenium	24,90
Nicky Boom **	34,90
Nigel Mansell **	34,90
Pipemania	19,90
Pirates **	29,90
Pools o. Darkness dt	54,90
Powerhits Comp. (10 Spiele)	49,90
Zovercraft	24,90

BURN TIME

dt

79.90

SUPER PREIS

Prince of Persia	24,90
Railroad Tycoon	39,90
Reach for the Skies**	44,90
Rise o. I. Dragon dt	39,90
Rome AD 92	54,90
Sensible Soc.92/93 dt	39,90
Shadowlands	29,90
Shen's Service 2	39,90
Sim Earth	44,90
Sim Earth 1 **	29,90
Space Quest 4 dt	39,90
Steel Empire	39,90
Testdrive 2 Collect.	29,90
Traders	29,90
Transactica	54,90
Treasures o. I.S. Front	29,90
Ultima 6	29,90
Utopia **	29,90
Vision dt	29,90
Weltreis	24,90
Wing Commander	29,90
Zak Mc Kraken **	39,90
Zool *	39,90

GNOME ALONE

69.90

VERSAND: DÜRENER STR. 394 50935 KÖLN 41 0221/4301407-49 FAX 0221/4302157
 50939 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566 50676 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526
 531 Bonn, Münster Str. 1, 0226/659726 40211 D'orf 1, Pempelfortstr. 47, 0211/384445
 60311 Frankfurt 1, Fahrgasse 87, 069/280170, 52082 Aachen, Blöndel Str. 10, Tel.Nr. bitte nachfragen

Sicherheitsverpackung 2,50 DM *Vorkaufanmeldung - 0% Anschlag *Inländer, Preisänderungen bleiben aus Vorbehalten



Behutsam schleudert man seinen Stock und erschreckt die Bäume.

erstes kam Chuck Rock 2, dann Blob. Außerdem haben sie noch mit Thunderhawk für das Sega Mega CD II eine neue Generation von 3D-Spielen eröffnet. Nun

kommt schon Bubba 'n' Stix, das wie ein Kampf gegen die Natur aussieht. Per Stock erreicht der gute Stix jedoch schwindelerre-

gende Höhen. Herumlaufernde Bäume kennen wir schon aus BC Kid, herumlaufende Sträucher jedoch noch nicht.



Das perfekte Spiel für alle Trekkies mit Amiga.

ber bekannt als Raumschiff Enterprise. Das Spiel nennt sich zwar immer noch Star Trek 25th Anniversary, dafür kommt es jedoch glatt zwei Jahre zu spät. Doch lieber zu spät als gar nicht.

PSYGNOSIS & THEATRE OF DEATH

Ein letztes kleines Bild wollen wir Euch von Psychosis' jüngstem Spiel zeigen. Es dürfte eine Mischung aus Cannon Fodder und Desert Strike werden. Hoffentlich können wir Euch nächste Ausgabe mehr verraten.

Die Screenshots lassen noch nicht so viel erkennen.



Where no man has gone before - auf in fremde Galaxien!

INTERPLAY & MR. SPOCK

Unglaublich lange mußten wir darauf warten. Doch wenn alles gut geht, dürfen wir noch dieses Jahr dort hingehen, wo noch nie zuvor ein Mensch war. Hierbei kann es sich natürlich nur um Star Trek handeln, in Deutschland bes-

DIE X-MAS-HITS IM ÜBERBLICK

BRANDHEISS- Wir erwarten es jeden Tag

One Step Beyond

Ocean - Der Push Over-Nachfolger.

Bubba 'n' Stix

Core - Niedliches Plattformspiel im Grünen.

International Open Golf

Ocean - Das beste Golfspiel für Amiga.

Deep Core

Ice - Turricanmäßiges Actionspiel.

Overkill

Vision - Horizontalscroller nach Maß.

F-117A

MicroProse - Der Tarnkappenbomber.

Dogfight

MicroProse - Antiker Luftkampf.

SEPTEMBER

Apocalypse

Virgin - Der erhsehnte Horizontal-Scroller im Defender-Stil.

Frontier

Konami - Elite 2- Wie lange braucht David Braben noch?

Intern. Championship Golf

Ocean - Das beste Golfspiel für Amiga?

Bubba 'n' Stix

Core Design - Ein Jump & Run mit tollen Grafiken?

Overdrive

Team 17 - Renn-Action aus der Vogelperspektive.

Jurassic Park

Ocean - Der Knaller aus dem Dinopark!

Prime Mover

Psygnosis - Motorrad-Action im 3D-Rausch.

Armour Geddon 2

Psygnosis - Die Fortsetzung des Sim-Hits.

CyberSpace

Empire - Ein futuristisches Rennspiel.

Cannon Fodder

Virgin - Sensibles neuester Actionstreich.

OKTOBER

Campaign 2

Empire - Der Nachfolger zum Strategiehit.

Suburban Commando

Alternative - Ein Plattformspiel mit bekannten Namen.

Space Hulk

E.A. - Die Brettspiel-Umsetzung.

Hired Guns

Psygnosis - Das Rollenspiel für vier Spieler.

Creepers

Psygnosis - Die Würmer fetzen endlich los.

Alien Breed 2

Team 17 - Der Nachfolger des Klassikers für A1200.

Star Trek

Interplay - Fast verschollen im Weltraum.

Theatre Of Death

Psygnosis - Shoot 'em Up.

NOVEMBER

Monopoly

Supervision - Wer kennt es nicht! Gehen sie über Los!

Body Blows 2

Team 17 - Vom Megahit Teil 2 für A 1200.

Second Samurai

Psygnosis - Brillantes Actionspiel von Vivid Image.

Stardust

Bloodhouse - Ein Remake von Asteroids.

Uridium 2

Renegade - Endlich legt Braybrook los.

James Pond 3

Millennium - Schuppenheld im Weltraum.

Elisabeth I.

Ascon - Der Patrizier und sein Nachfolger.

DEZEMBER

Battle Isle 2

Blue Byte - Das Kultspiel - Die Fortsetzung.



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
Amberstar	dv 59,95
Apidya	da 54,95
Arabian Nights	ml 59,95

Airbus A 320 US +da

89,95

B-17 Flying Fortress	dv 79,95
Bane o. t. Cosmic Forge	dv 79,95
Battle Isle + Data Disk	dv 79,95
Battle Isle + Data Disk II	dv 45,95
BC Kid	ml 59,95
Bill's Tomato Game	ml 79,95
Birds of Prey	da 79,95
Blues Brothers	da 65,95
Body Blows	ml 69,95
Bumpy's Arcade Fant. +	ml 74,95
Bundesl. Manager. prof. 2.0	dv 79,95

Bundesliga Manager Prof. dv

39,95

Carl Lewis Challenge + da

39,95

solange der Vorrat reicht	
Casino	ml 65,95
Centerbase +	dv 74,95
Champion of Kryn	da 74,95
Championship Manager	dv 65,95
Chaos Engine	ml 59,95

Chuck Rock II

40,00

solange der Vorrat reicht	
Centurion Def. of Rom	dv 79,95
Civilization	dv 79,95
Conquestador (1 MB) +	dv 79,95
Cool Cros Twins +	ml 65,95
Crazy Cars 3	ml 65,95
D-Generation	ml 45,95
Das schwarze Auge	dv 89,95
Dark Queen of Kryn	dv 74,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv 79,95
Die Kathedrale	dv 89,95
Dr. Brain	dv 79,95
Duck Tales	da 69,95
Dune (1 MB) +	dv 74,95

Dune II dv

69,95

Dynalblaster da

49,95

PROGRAMM	Amiga
Goal da	
59,95	
Europ. Championsh. 92 +	dv 65,95
Eye o. t. Behold. II (1 MB)	dv 89,95
Eishockey Manager	dv 69,95
Flashback	dv 69,95
Flies Attack o. Earth	dv 84,95
Fly Harder	dv 74,95

Global Gladiators ml

49,95

Gunship 2000	dv 69,95
Halls of Montezuma	dv 65,95
Hannibal	dv 69,95
Harpoon 1.2.1	da 69,95
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
Interna. Sport Challenge ml	dv 74,95

Ishar 2 dv

69,95

Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml 65,95
Jonathan	dv 99,95
KGB	dv 79,95
Kick off 2	da 59,95

Kid Picks ml

65,95

Killerball	dv 65,95
King's Bounty	dv 74,95
Kingd. of Engl. 2 (1 MB)	dv 89,95
Kings Quest 5	dv 79,95
Knight of the Sky	da 89,95
Last Ninja 3	ml 65,95
Legend of Kyrandia	dv 79,95
Legend of Valour	dv 79,95
Legend of Fairgahail	dv 74,95

Lemming 2 da

69,95

Leisure S. L 2	dv 89,95
Leisure S. L 3	dv 89,95
Leisure S. L 5	dv 79,95
Lemmings	ml 65,95
Links	ml 84,95
Links Bountiful C.	dv 49,95
Links Firestone C.	dv 49,95
Lionheart	ml 59,95
Liverpool	ml 65,95
Loom	dv 79,95
Lord of the Rings	dv 79,95

Lost Vikings dv

79,95

Might + Magic 3 +	dv 79,95
Monkey Island	dv 79,95
Monkey Island 2	dv 84,95
Morph	ml 49,95
Muds	dv 69,95
Nigel Mansell	ml 59,95
solange der Vorrat reicht	
No. 1 Compilation	dv 69,95
Nova 9 (1 MB) +	dv 79,95
Paragliding	ml 79,95
Perfect General +	dv 84,95
PGA Golf +	da 79,95
PGA Golf Course	da 41,95
Pinball Dreams	ml 65,95
Pirates	da 69,95
Plan 9 from o. Space	dv 89,95
Police Quest 3	dv 79,95
Populous 2	da 69,95
Populous / Sim City	dv 69,95
Power Hits +	da 65,95
Push Over	ml 65,95
Railroad Tycoon	dv 89,95
Rebel Racer	dv 69,95
Rebel Racers +	ml 39,95
Rise of the Dragon	dv 89,95
Shadow of the Beast III	da 49,95
Sensible Soccer 92/93	ml 59,95
Shadowlands +	ml 69,95
Silent Service 2	da 89,95
Simpsons	ml 65,95
Space 1889	dv 69,95
Space Q. 3	dv 89,95
Space Q. 4	dv 79,95
Special Forces	dv 79,95
Starb. Supersoccer	dv 69,95
Steel Empire +	dv 79,95
Steve Mc Queen +	dv 65,95
Street Fighter 2	dv 65,95

Superfrog ml

59,95

Super Monaco G.P	da 65,95
Syndicate	dv 69,95
Tennis Cup 2	ml 39,95
Terminator 2	ml 65,95
Tetris	dv 49,95
There finest Hour	da 79,95

Titus the Fox ml

39,95

Traps'n Treasures	dv 69,95
Trools	dv 69,95
War in the Wolf	ml 59,95

Wing Commander dv

69,95

solange der Vorrat reicht

10 Jahre Competition Pro

Limitierte Joysticks je 29,95

- schwarz mit Blitz
- marmoriert
- peppig bunt in versch. Farben
- schwarz mit silbernen Knöpfen

T-Shirts mit Euren Stars je 39,-

z.B. Streetfighter 2	Lemmings 2
James Pond 2	Dream Dog
Chuck Rock	Zool
Toyjam + Earl	Größen M / L / XL

Lösungshefte je 19,50,-

.....Chaos strikes back
.....Codename: Ieman
.....Conquest for Camelot
.....Die Kathedrale
.....Dune - Wüstenplanet
.....Dungeon Master
.....Eco Quest 1
.....Elvira 1, 2
.....Eye of the Beholder 1, 2
.....Heart of China
.....Indiana Jones 3, 4
.....King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
.....Laura Bow 2
.....Legend of Kyrandia
.....Leisure Suit Larry 2, 5
.....Loom
.....Manhunter 1, 2
.....Maniac Mansion
.....Maniac Mansion 2
.....(Day of the Tentacle)
.....Monkey Island 1, 2
.....Operation Scream
.....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's of the Longbow
.....Tips and Tricks
.....Ultima 6, 7
.....Ultima Savage Empire
.....Ultima Underworld
.....Willy Beamish
.....Zak McKracken

dv = deutsche Version
 da = deutsche Anleitung
 ml = mehrsprachig
 * = Bei Erscheinung dieser Ausgabe noch nicht lieferbar
 vorb = vorbestellen

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

FDS SOFTWARE

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

jetzt auch in Paderborn
 Frankfurter Weg 58
 33106 Paderborn
 Tel.: 0 52 51 7 57 90 oder 76 09 93
 Fax: 0 52 51 7 61 46

Mo - Fr 10.00 Uhr - 18.00 Uhr
 Sa 10.00 Uhr - 13.00 Uhr
 Ladenpreise variieren

NEU!

NEU!



INSIDE News.

Die ECTS findet ausgerechnet kurz nach Redaktionsschluss statt. Dennoch haben wir schon die Telefonleitungen zu den wichtigsten Softwarehäusern heißlaufen lassen, um die neuesten Facts zu erfahren. Wir präsentieren Euch hier ein ECTS-MEGA-PREVIEW mit den Knüllern der Show.

Von Hans Ippisch

OCEAN

Den zweifellos prominentesten Titel hat wohl Ocean gerade in das Reisegepäck geworfen, das von Manchester nach London transportiert wird. Dabei kann es sich natürlich nur um Jurassic Park handeln. Das Dino-Fieber ist seit Anfang September in Deutschland auf der Durchreise und das zugehörige, spritelastige Stampfer-Spiel sollte auch pünktlich in die Regale der Softwareshops gekommen sein. Zum zweiten Knaller von Ocean haben wir Euch bereits letzte Ausgabe ein ausführliches Preview gezeigt. Mr. Nutz, der knuffige Jump & Run-Held, bereitet sich auf sein Release vor. David Ward, der Chef von Ocean, und Mr. Nutz höchstpersönlich trafen sich zur Vertragsunterzeichnung. (siehe Foto)



CODE MASTERS

Die kleinen Dinger düsen durch Englands Kinderzimmer wie hierzulande die Matchbox-Autos. Die findigen Jungs von den Codemasters schnappten sich doch glatt die Lizenz für die Micro Machines und produzierten daraus ein auf den ersten Blick schlichtes, jedoch auf den zweiten Blick fesselndes Rennspiel im Stil von Supersprint. Im unserem Schwermagazin SEGA Magazin räumte das Spiel glatt 81 Prozent für die Mega Drive-Version ab. Die Amiga-Version sieht sogar noch besser



PSYGNOSIS

Die Liverpooler Softwarecompany, die sich seit neuestem im Besitz von Sony befindet, hat mit Hired Guns, das wir schon vor einigen Monaten ausführlich vorstellten, ein ganz heißes Eisen im Kampf um die Verkaufskrone in der Weihnachtshiparade im Feuer. Außerdem warten wir noch auf die Creepers und Prime Mover.



RENEGADE

Ursprünglich war es ja schon für das Frühjahr '93 angekündigt und ganz ursprünglich hofften Insider schon 1987 auf die Amiga-Version von Uridium. Nun, nach Jahren des Wartens macht der Ballerklassiker endlich seinen Weg vom C64 zum Amiga. Uridium 2 ist ebenso wie der Programmierer Andrew Braybrook tatsächlich existent und wird im Oktober endgültig erscheinen. Wir versprechen uns einen absoluten Megahit davon.

TEAM 17

Martyn Brown, Product Manager von Team 17, sagt sich für die kommende Messe vom Alkohol los. Erst jetzt rückte er mit einem kleinen Geheimnis heraus. Bei der letzten ECTS im April hat er wohl ein bißchen zu tief ins Glas geschaut und fand sich in der Ausrichtungszone der Polizei wieder. Wir spendieren ihm freiwillig eine Kiste Orangensaft!



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse

46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8

47533 Kleve - Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Titel		Amiga
A - Train Constr. Set	DV	42,95
Dune 2	DV	57,95
Eishockey Manager	DV	69,95
Flies Attack on Earth	DV	67,95
Global Gladiators	DA	54,95
Gunship 2000	DA	62,95

Titel		Amiga
Goal	DV	49,95
Jurassic Park	DV	x54,95
Jurassic Park A1200	DV	x59,95
Lost Vikings	DV	67,95
Lothar Mattäus	DV	x59,95
Ragnaroc	DV	x79,95

Titel		Amiga
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Syndicate	DV	59,95
Star Trek	DV	x69,95
Walker	DA	62,95
War in the Gulf	DV	69,95
YO ! Joe !	DA	59,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		Amiga	Titel		Amiga	Titel		Amiga
A - Train	DV	77,95	Das schwarze Auge	DV	69,95	Lure of the Temptress	DV	49,95
Abandoned Places 2	DV	64,95	Das Schwarze Auge 2	DV	i.V.	Monkey Island 2	DV	74,95
Adventure Collection	DA	59,95	Daughter of Serpents	DV	72,95	Morph	DA	49,95
Airbus USA	DA	79,95	Der Patrizier	DV	67,95	Nicky Boom 2	DA	59,95
Airbus Europa	DA	69,95	Demonsgate	DA	x74,95	Nova 9	?	i.V.
Arabien Nights	DV	59,95	Desert Strike	DA	57,95	One Time Beyond	DA	x54,95
Archer Mc Lean Pool	DA	49,95	Dogfight	DA	x64,95	Outlander	DA	x64,95
Armageddon 2	DA	i.V.	Elvira 2	DV	49,95	PGA Golf Plus(incl.Data)	DA	59,95
ATAC	DA	x69,95	Elysium	DV	x54,95	Populus 2 und Data	DV	64,95
B.A.T. 2	DA	72,95	Entity	?	i.V.	Project Terra	DA	x62,95
B - Flying Fortress	DA	67,95	Epic	DV	59,95	Prophecy of the Shadow	DV	x64,95
Battle Isle + Data (Team)	DV	67,95	Erben des Throns	DV	59,95	Railroad Tycoon	DV	74,95
Battle Isle Data 2	DV	49,95	F - 15 Strike Eagle 2	DA	72,95	Reach for the Skies	DA	57,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	F - 19 Stealth Fighter	DA	39,95	Rome AD 92	DV	62,95
B. C. Kid	DA	49,95	Fallen Empire	DV	79,95	Sim Ant	DV	79,95
Body Blows	DA	49,95	Fatal Strokes	DA	x69,95	Sim City Deluxe	DA	82,95
Bug Bomber	DA	57,95	Flashback	DV	62,95	Sim Earth	DV	79,95
Bund. Manag. Pro 2.0	DV	62,95	Fly Harder	DA	59,95	Space Hulk	DA	x64,95
Burntime	DV	x69,95	Formula 1 Grand Prix	DA	74,95	Streetfighter 2	DA	49,95
Caesar	DV	54,95	Goblins 2	DV	64,95	Subtrade	?	i.V.
Campaign	DV	69,95	Goblins 3	DV	i.V.	Superfrog	DV	49,95
Campaign Data	DV	42,95	Hannibal	DV	62,95	Tornado	DA	x59,95
Champ. Manager 93	DV	i.V.	History Line 14 - 18	DV	77,95	Train It	DA	i.V.
Chaos Engine	DA	49,95	Humans 2 (Race)	DV	54,95	Transarctica	DA	54,95
Chuck Rock 2	DA	46,95	Indy 4 Adventure	DV	77,95	Transarctica A1200	DA	59,95
Civilisation	DV	77,95	John Madden Football	DA	53,95	Traps'n Treasure	DA	64,95
Cohort 2	DV	54,95	Jonathan	DV	79,95	Turrican 3		i.V.
Combat Air Patrol	DA	x59,95	KGB	DV	49,95	Twilight 2000	DV	i.V.
Contraptions	DA	x47,95	Kings Quest 5	DV	63,95	Whales Voyage	DV	59,95
Creepers	DA	59,95	Krustys Fun House	?	i.V.	Winter Challenge	DA	i.V.
Curse of Enchantia	DV	79,95	Legend of Kyrandia	DV	59,95	Wizardry 7	DV	x79,95
Cyber Race	DA	79,95	Legend of Valour	DV	77,95	Worlds of Legends	DA	x54,95
D - Day	DA	x79,95	Lemmings 2	DA	62,95	WWF Wrestlemania 2	DA	49,95
Darkmare	DA	i.V.	Lionheart	DA	52,95	Zero	DA	x59,95
Darkseed	DV	64,95	Lotus 1+ 2+ 3 Teil	DA	54,95			

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i. V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr

2. Vorkasse 5,50 DM

Druckfehler vorbehalten

3. Ausland nur Vorkasse 18.- DM

DIE ENTWICKLUNG

Das Programmiereteam KAIKO hat sich bei dieser Umsetzung des Originalspiels mal wieder selbst übertrifft. Das Original von Factor 5 für das Megadrive bildete die Vorlage für dieses actionreiche Jump & Run-Spiel. Soweit es möglich war, wurden bereits vorhandene Routinen übernommen, jedoch die schwierigste Arbeit, das Koordinieren und Anpassen der Routinen blieb ihnen nicht erspart. Beim Parallax-Scrolling stand ihnen NEON hilfreich zur Seite, die bewegte Grafik und die Hintergrundsimulation wurde neu kreiert. Große Probleme bereiteten auch die Drehung und das Zoomen der Animationen, die jedoch Peter Thierolf, Programmierer von KAIKO, nach langen Nächten schließlich in den Griff bekam. Als dann nach unzähligen Wochen die 15 Levels, die durch drei verschiedene Welten führen, endlich fertiggestellt waren, konnten sie wirklich aufatmen: Sie hatten das fast Unmögliche



Grafiker Frank Matzke hat sich bei Turrican III selbst übertrifft. Das extralange Intro erzählt die Geschichte vom guten Turrican und vom bösen Gegner. Die perfekte Einstimmung auf das Spiel.

TURRICAN

**Turrican 3 stellt alle
Action-Games in den
Schatten!**

möglich gemacht! Turrican III, ein superschnelles Spiel des Jump & Run-Genres mit überragenden Musikeffekten vom Soundgenie Chris Hülsbeck, erstmals sogar in Dolby-Surround Stereo!

DAS INTRO

Seit der letzten Niederlage der dunklen Macht waren viele Jahre vergangen. Die Galaxie lebte in Frieden und Freiheit. Doch dann, ganz überraschend und unerwartet, schlug sie wieder zu! Das unsagbar Böse zerstörte Dutzende von Planeten und



**Die langersehnte Fortsetzung von
Turrican I und II kommt endlich auf
den Markt! Ob Peter Thierolf von
NEON das Kultspiel in eine neue
Dimension führen konnte oder ob er
am großen Namen verzweifelte - wir
haben es für Euch herausgefunden.**

DIE LEVELS

Level 1-3:

Tatort: Eine trostlose Raumstation. Hier wimmelt es nur so von Gegnern. Angefangen bei einer Art gepanzerter Schnabelliere über sich einrollende Monsterschnecken bis hin zu ekligen Weltraumslangeln ist alles vertreten. Durch lange Gänge mit Aufzügen und an Schächten voller Kometenhagel vorbei führt Dich der Weg, der Dich Deinem Ziel näherbringt.



Level 4-6:

Hier gelangt man in die feuchten Gewölbe der Station. Ab Level 5 spielt man dann sogar Unterwasser. Somit springt man nicht mehr von Plattform zu Plattform, sondern man kann sich auch vertikal ungezwungen bewegen. Ungezwungen? Piranhaähnliche Fische, gepanzerter Krabben und giftige Quallen machen einem das Leben zur Hölle! Die Enterhaken- und Kugel-Modi funktionieren übrigens in diesen Levels nicht. So bleibt einem nichts anderes übrig, als seinen Weg freizuschießen, um den Tentakeln der diversen Kraken zu entkommen.



Level 7-9:

Du befindest Dich auf einem Stahlträger, der unter einem feindlichen Raumschiff befestigt ist. Dieser Standort ist jedoch nicht sicher! Denn sobald der Gegner merkt, daß er einen blinden Passagier transportiert, entledigt er sich kurzerhand seines Transportguts. Also: Spring so schnell Du kannst von Träger zu Träger und vernichte alles, was sich bewegt!



Am Boden angelangt, versucht eine überdimensionale Faust, Dich in den Boden zu rammen. Schieb' so schnell Du kannst, sonst zerquetscht sie Dich am Boden! Als krönendes Ende versucht Dich noch ein riesiger, bis an die Zähne bewaffneter Future-Truck zu überrollen!

Level 10-12:

Vom All ins Innere des Planeten: Bren hat wieder festen Boden unter den Füßen. Seine Aufgabe ist es, von Vorsprung zu Vorsprung zu hüpfen, durch Nischen zu kriechen oder sich an Wänden hochzuhangeln, um den Ausgang der Höhle zu finden. Gefährliche Aliens, die den meisten von Euch aus dem gleichnamigen Film bekannt sein dürften, befallen Bren von allen Seiten. Mit ihren spitzen Zähnen beißen sie sich am Kopf fest und man muß sich schon höllisch anstrengen, um sie wieder loszuwerden!



machte sich Tausende von unterworfenen Völkern zu Sklaven. Ein gigantisches Beben ließ das gesamte Universum erzittern. Der verzweifelte Hilferuf eines jungen hübschen Mädchens drang schließlich durch die Galaxis bis zu Bren McGuire, dem Anführer der USS Freedom Forces. Er schlüpfte in seinen Kampfanzug und zog ins Gefecht. Diesmal wollte er die Dunkle Macht endgültig auslöschen!



Unter der Rubrik „Nett und lieblich“ kann man Turrican nicht einordnen.



DAS SPIEL

Anfangs befindet man sich in einer von Gegnern nur so wimmelnden Raumstation. Wie in den ersten beiden Turrican-Versionen kann man sich frei in alle Richtungen bewegen. Stets mit der Waffe im Anschlag, durchquert man lange Gänge und springt über Hindernisse und leere Schächte. Aufgeschossene Container bereichern Bren dabei mit Energie und neuen Waffen. Mit einer Art Enterhaken überwindet man große Höhen oder schwingt sich über tiefe Abgründe. Den dabei zurückgelegten Weg säubert man so gut wie möglich von Monstern jeglicher Art. Und falls die Gegner mal überhandnehmen, kann man sich immer noch zu einer tödlichen Kugel zusammenrollen. So kämpft man sich durch vier verschiedene Welten, die in 15 spannungsgeladene Levels aufgeteilt

Sogar Lionheart muß sich in acht nehmen! Gut gemacht, Rainbow Arts!

sind. Am Ende jeder Welt wird man von einem riesigen, gierigen Monster bereits erwartet. Dann heißt es wieder: Schieß oder stirb!

GRAFIK & SOUND

Die vier verschiedenen Welten sind so abwechslungsreich gestaltet, wie es diese Art von Spieltyp zuläßt. Die Unterwasserwelt fällt besonders aus der Reihe, da sich bei ihr die Umgebung auch auf das Verhalten der Spielfigur auswirkt. Beeindruckend sind auch die diversen Riesen-Gegner, die man normalerweise nur von Spie-

comment

Glückwunsch an Peter! Lange Monate werkelte er an dem dritten Teil des Spiels, wie es auch aus unserem exklusiven Entwicklungstagebuch zu erfahren war. Die erste Version war zwar sehr gut, kam aber nicht an Lionheart heran. Erst als sich Julian Eggebrecht von Factor 5 einschaltete, wurde das Spiel zum wahren Action-Giganten. Nun überzeugen tolle Grafiken, megamáßiges Gameplay und phantastischer Sound von Maestro Chris Hülsbeck. Man kommt an Turrican 3 nicht vorbei!



Hans

comment

Unglaublich, was man aus dem Amiga so alles herausholen kann! Der Bildschirm scrollt in jede gewünschte Richtung ruckelfrei, die Monster bewegen und verändern sich als wäre es ein Zeichentrickfilm. Dazu immer wieder wechselnde Hintergrundmusik und glasklare Sprachausgabe beim Einsammeln von Utensilien. Die Steuerung und die gut durchdachte Kombinationsbelegung des Joysticks ist unübertrefflich. Mit TURRICAN III ist mal wieder ein Jump & Run-Spiel gelungen, das auch nach vielen Spielstunden noch erstaunlich unterhaltend ist. Wenn mein Amiga einen Goldeneinwurf hätte, könnte ich mit diesem Spiel vielleicht sogar Millionär werden!



Markus

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellanfrage
Tel.: 0 23 8144 01 46
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Heike

Super Preise
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT
Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Conflict Europe	19,- DH
Fed.o.Free Traders	19,- DH
Lotus III	29,- DH
Passing Shot	19,- DH
Red Baron	39,- DH
Vroom + Data Disk	29,- DH

Tip des Monats

Black Sect	* 69,- DH
Blasric	* 46,- DH
Jourstar Park	* 52,- DV
Lothar Mathias	58,- DV
Sim Life	73,- DV
Soccer Kid	* 59,- DH

AMIGA



lekolonen her kennt. Die Schnelligkeit des Spiels trotz der vielen bewegten Grafiken ist wirklich bemerkenswert. Hinzu kommt noch die begleitende Musik von einem sehr guten, wenn nicht

sogar dem besten Sound-Komponisten, Chris Hülsbeck! Computermusik vom Feinsten! Wirklich bemerkenswert, daß seine CDs weggehen wie warme Semmeln! (mg)

Action-Hammer im Vergleich



Lionheart
Die Stunde der Wahrheit für den Action-Knaller von Thalion ist endlich gekommen. Grafisch ist zwar Lionheart noch immer unübertroffen, jedoch ist das Gameplay deutlich schwächer.



Soccer Kid
Krisalis' neuestes Spiel spielt in dieser Eliteligale locker mit Grafisch und vom Gameplay her ist das Spiel um den Fußballfreak einfach wunderschön gelungen.



Blaster
Wer lieber per Raumschiff durch die Gegend düst und Aliens abballet, dürfte mit Core Designs neuestem Ballerspiel äußerst zufrieden sein. Für Puristen!

Grafik + Gameplay + Gesamt

1869	63,- DV	Curse of Enchantia	62,- DH	Legend of Aranya	64,- DV	Shadowlands	34,- DV
1990 3Der Edition	* 35,- DV	Cytron	62,- DH	Leisure S. Larry 5	64,- DV	Shadowlands	66,- DV
3D Contruct	2,0 117,- DV	D-Generation	42,- DH	Lemmings Double Pack	60,- DH	Shinobi	12,- DM
40 Sports Boxing	35,- DH	Daily Go! Golf Pack	79,- DV	Lemmings 2	50,- DM	Shinobi	53,- DM
40 Sports Driving	35,- DH	Darkmore	* 72,- DH	Lethal Weapon	66,- DH	Silver Service 2	76,- DM
A-Train	72,- DV	Darklord 1.5	73,- DV	Lion Heart	53,- DM	Silwerm	13,- DM
A-Construction Set	62,- DV	Das Boot	76,- DM	Luzern	52,- DM	Sim Ant	77,- DV
AA - War Likies	59,- DH	DISA	49,- DV	Lord of The Rings	59,- DH	Sim Ant	77,- DV
Abandoned Places	58,- DV	Daughters of Serpe	* 76,- DV	Lords of Time	53,- DM	Sim City Archi. I	35,- DM
Acad of Great War	34,- DH	Death King/Arny	67,- DV	The Last Viking	66,- DV	Sim City Archi.2	35,- DM
Adams Family	29,- DH	Deliverer Agent	37,- DV	Lothar Mathias	* 58,- DV	Sim City Deluxe	79,- DV
Adventure Coll.	57,- DH	Deluxe P.A.S. AGA	189,- DV	Lotus 3	49,- DM	Sim City Terr.Edit	35,- DM
Ar Land Sea	66,- DH	Der Partizier	62,- DV	Lotus Comp.(1-3)	49,- DM	Sim Earth	77,- DM
Ar Suppers	35,- DV	Desert Strike	59,- DV	19 1 Tank Nations	29,- DV	Sim Life	73,- DV
Ar Warrior	75,- DH	Deutros	19,- DV	Druid + Thra.Falc	45,- DV	Sindbad	19,- DM
Arbus A 320	62,- DV	Dogfight	* 75,- DM	Mad Tron	63,- DV	Skybase	19,- DM
Arbus A 320 Arny	80,- DH	Doodlego	35,- DH	Mastermind	69,- DV	Sleepwalker	59,- DM
Allen Breed SE 92	24,- EV	Double Dragon 3	62,- DV	Masterchief United	59,- DV	Space Coast	22,- DM
Ambermoon	* 69,- DH	Dragons Lair 3	72,- DH	Maxxon	25,- DM	Space Hulk	* 41,- DM
Amberstar	89,- DH	Drum Team Gen.	61,- DH	McBovid Land	48,- DH	Space Legends	63,- DM
Amorphous	* 47,- DH	Ebene	36,- DV	Mega Collection	48,- DH	Space Pilot 29	24,- DM
Aquatic Games	57,- DH	Dune 2	54,- DV	Megamania/Satur.	60,- DH	Space Quest 39	28,- DM
Arbus Nights	29,- DH	Dungeons M./Chaos 5	59,- DH	Megania	59,- DM	Space Quest 4	59,- DV
A.McLain Pool Bill	48,- DH	Drya Blaster	68,- DH	Mellic Power	77,- DM	Space Quest 4 DH	39,- DM
Armatyze	24,- DH	Dynastech	54,- DV	MicroMaster Golf	39,- DV	Special Forces	39,- EV
Armour Geddon 2	* 40,- DH	Eishockey Manager	71,- DV	Night and Magic 3	64,- DV	Speedball 3	25,- EV
Arquax	48,- DH	ET	60,- DH	Mixed Collection	* 60,- DH	Star Trek	73,- DV
Austin	24,- DH	Evil	60,- DH	Mixup Island 2	75,- DV	Star Trek II Coll.	65,- DM
AUT.I	15,- EV	Evilva Arcade Game	29,- DH	Morph	44,- DM	Steel Empire	47,- DM
B.I.T. 2	72,- DV	Emerald Mine 3 Pro	24,- DH	Nagabonzo	68,- DM	Steinberg	48,- DV
Back to Future 3	26,- DH	Emerald Mine 3	24,- DH	Night & Magic 3	64,- DV	Strap Fighter 2	58,- DM
Ballistic Diplomacy	37,- DV	Epic	61,- DH	Nine	25,- DM	Strip Poker Deluxe	25,- DM
Base of Comms	66,- DV	Eye of Beholder 1	62,- DV	One step Beyond	75,- DV	Strip Poker Deluxe 2	25,- DM
Bards Tale 3	34,- DH	Eye of Beholder 2	76,- DV	Ominicon	25,- DV	Sukya	* 84,- DH
Battle Line Center	57,- DH	Eye of Beholder 3	76,- DV	On The Road	60,- DV	Super Hero	* 60,- DM
Battle Chess 2	57,- DH	Eye of the Night	64,- DH	Ork	25,- DM	Super Terts	49,- EV
Battle Team	63,- DH	F 17A Nighthawk	* 64,- DH	Oxidative	* 49,- DH	Supporting	42,- DM
Battlezone Data 2	24,- DV	F 19 Stealth Fighter	35,- DH	P.F.Fammer	60,- DV	Syndicate	58,- DV
Bookosun	* 75,- DV	F 19 Stealth Fighter	35,- DH	Pacific Island	60,- DV	Tank Buster	24,- DM
B.K. Kid	60,- DH	Fallen Empire	82,- DH	Pacific Island	60,- DV	Team Tanker	29,- DM
Beovers	59,- DH	Fantasy Worlds	69,- DH	Pesthouse Hot Mumb	34,- DV	Teamwork	25,- DM
Big Boy 2	54,- DH	Fantasy Worlds	69,- DH	Phobos Deluxe	76,- DV	Teatime	28,- DM
Bills Tomato Game	59,- DH	Fantazick	59,- DV	Perfect General	70,- DV	Terranica	48,- DM
Birds of Prey	66,- DH	Felix Aron Earth	64,- DH	-Data Disk	39,- DM	The Kristal	29,- DM
Blazing Brothers 1	54,- DM	Fights of Freedom 2	32,- DM	PGA Tour Golf Pro	60,- DM	Their Finest Hour	67,- DM
Black Crypt	57,- DH	Final Fantasy GP	39,- EV	Lessons	30,- DM	Thalio's Quest	29,- DM
Blaster	* 46,- DH	Galaxy BR	18,- DH	Palbal Demos	48,- DH	Thunderhawk	37,- DH
Blues Brothers	26,- DH	Galaxy 89	15,- DH	Palbal Fantasies	54,- DM	Tinnacrita	52,- DV
Body Blows	44,- DH	Galaxy 89	15,- DH	Palbal Wizard	97,- DV	Traps n' Treasures	59,- DM
Bookosun	* 33,- DH	Global Effect	59,- DH	Praxy of Highways	67,- EV	Triple Action 5	35,- DM
Bug Bomber	54,- DH	Global Gladiators	52,- DH	Praxy of Highways	67,- EV	Triple Pursuit	* 31,- DM
Band-Man Prof 2.0	62,- DV	Gold 1	58,- DH	Proof of Darkness	65,- DV	Tron	29,- DM
Burmette	* 64,- DV	Goblins 5	59,- DV	Populus	25,- DM	Tron II	29,- DM
Campaign	89,- DV	Goblins 2	65,- DV	Popul +Prin.Land	48,- DM	Trodders	49,- DM
-Mission Disk 1	42,- DM	Graban Taylor Soccer	63,- DM	Populus 2	59,- DM	Trulls	45,- DM
Captive 2 Libert.	* 54,- DH	Grants Force	24,- DM	Populus 3	62,- DM	Ultima 1200	45,- DM
Carl Lewis Olympic	32,- DH	Grants Comp.	55,- DV	Populus 2 Plus	63,- DM	UT Sports Football	19,- DM
Carrier Command	19,- DH	Gunslip 2000	64,- DV	Powermaster	60,- DM	Ultima 3	39,- DM
Castles	59,- DH	Gunslip 2000	64,- DV	Praxy of Darkness	65,- DV	Ultima 5	35,- EV
-Data Disk	29,- DH	Harlequin	29,- DV	Praxy of Darkness	65,- DV	Ultima 6	39,- DM
Champion Del.Rame	25,- DH	Harum of China	39,- DM	Premiere	60,- DM	USJ Young 2	29,- DM
ChampionMach.93	60,- DH	Heart	* 79,- DV	Praxy of Persia	* 31,- DM	Viking Fields	29,- DM
Chaos Engine	49,- DH	Heaven	62,- DM	Project Terra	49,- DM	Vision	61,- DM
CheckEm up 4.0	* 32,- DV	HOK	53,- DH	Quint	49,- DM	Vroom	61,- DM
Check Rock	39,- DH	History Line 1+18	49,- DV	Quivy	18,- DV	-Data Disk	39,- DM
Chick 2	49,- DH	History Line 1+18	49,- DV	Rain Drinn	60,- DM	Walker	59,- DM
Chick 2:Alt.20	25,- DH	Human Race	49,- DV	Ragnarok	* 78,- DV	War in the Gulf	71,- DM
Cisco Hack	32,- DH	Human Race Standal	54,- DV	Rainbow Tycoon	39,- EV	Warlord	25,- DM
Colonization	74,- DV	Imperial	25,- DH	Rainbow Tycoon	39,- EV	Warlord 2	14,- DM
Combat Air Patrol	* 58,- DH	Imperial	25,- DH	Rainbow Tycoon	39,- EV	Warlords	59,- DV
Combat Classics	59,- DH	Indiana Jones 3	65,- DV	Rangart	54,- DM	Ween	65,- DV
Comp.Pro Mini Show	27,- DH	Indiana Jones 4	74,- DV	Reach Likies	49,- DH	Whales Voyage	66,- DV
Mini Management	33,- DH	Indiana Jones Eyes Golf	65,- DH	Reach Likies	49,- DH	Whales Voyage A 1200	69,- DV
Mini Special Edit	33,- DH	Ishtar	65,- DH	Rad Baron	39,- DM	White Beach	39,- DM
-Star Mini oribus	36,- DH	Ishtar 2	54,- DV	Rad Zone	29,- DM	Wing Commander	25,- EV
Standard schwarz	24,- DM	Jaguar XJ 220	22,- DM	Rad Zone	29,- DM	Wing Commander 2	79,- DV
Standard transparent	27,- DH	Jaguar XJ 220	22,- DM	Road Race	54,- DM	Wing Commander 3	79,- DV
-Special Edition	27,- DH	John Barnes Soccer	25,- DH	Robocop 3	62,- DM	Wolfpack	29,- DM
Star tramp/Blitz	34,- DH	John Padden Football	57,- DH	Robocops	64,- DH	Words of Legend	49,- EV
Compendium	62,- DV	Josephus	75,- DV	Rocky Rager	19,- EV	WWF Wrestling 2	79,- DV
-Data	37,- DV	KGB	39,- DH	Rome Ad 92	60,- DM	WWF Wrestling 3	79,- DV
Contrastions	* 40,- DH	Kings of Adventure	49,- DM	Rules & Engagment	26,- DM	WWF Wrestling 4	59,- DM
Cool World	66,- DH	Kings of Adventure	49,- DM	Sabin B&B	65,- DM	WWF Wrestling 5	59,- DM
Crazy Cars 3	48,- DM	Knights of the sky	39,- DM	Secret Money Hill	66,- DV	Zoo	* 59,- DM
Creepers	* 59,- DH	Leader	27,- DM	Sensi Soccer 92/93	47,- DM	Zoo	43,- DM
Cruise La.Corpse	59,- DV	Legend of Valour	79,- DV	Shadow o.Breas 3	39,- DM	Zoo Amiga 1200	48,- DM

= Bei Anzeigeschuld noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich
 DH = Deutsche Handbuch bzw. Anleitung (Spiele in Englisch)
 DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
 EV = Express + DM 8,- Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
 Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

Everybody's sunshine!

Burntime

Das Szenario von Burntime entführt den Spieler in die düstere Zukunft unserer Welt und in den Kampf um das Überleben in einer menschenfeindlichen Umwelt.

Max Design zeichnet für das Strategiespiel verantwortlich und präsentiert somit nach der Handelssimulation 1869 ein neues Produkt "Made in Austria".

Die Optionen

Um dem Spieler den Einstieg in das komplexe Geschehen, das sich innerhalb der Welt von Burntime abspielt, leichter zu gestalten, wird in der Spielanleitung auf die Aufzeichnungen des Veteranen John Wood (der wird wirklich so geschrieben) verwiesen, der erst nach einigen Bemerkungen über seine dunkle Vergangenheit bereit ist, seine Geheimnisse preiszugeben. Nachdem Du Dir aus sechs verschiedenen Porträts Deinen Protagonisten

ausgewählt und mit einem Namen versehen hast, könnte hier noch ein zweiter Mitspieler als Gegenpart antreten. Die drei verschiedenen

Dich selbst gestellt und mußt in einer der 35 Städte Deinen Feldzug beginnen.



Schwierigkeitsgrade beziehen sich auf die in dieser Welt umherstreifenden Kämpfer, Händler, Techniker und Ärzte und deren Mithilfe. Je höher der eingestellte Schwierigkeitsgrad, umso störrischer und schwieriger geben sich die Leute Dir gegenüber. Du bist völlig auf

Der Anfang

Als erstes gilt es, sich selbst näher kennenzulernen. Ein Klick mit der rechten Maustaste öffnet ein PopUp-Menü, das sich im Spielverlauf ändert und zusätzliche Menüpunkte hinzugefügt bekommt. Hier findet sich immer der Inventory-Eintrag, der sich aber auch direkt durch ein Anklicken der Spielfigur aufrufen läßt. Diese Aktion öffnet einen

Gewalttätige Brüder können ab und zu von Nutzen sein.

SPIEL DES MONATS

Oktober

1993



neuen Bildschirm, der im linken Teil das Spielerporträt, wichtige Daten wie Vitalität oder Erfahrung und die maximal sechs mitgetragenen Gegenstände anzeigt. Im rechten Teil sieht man eine



Betonruinen erinnern an die ruhmreiche Vergangenheit, wo man sich noch über die Sonne freute.

Vergrößerung der nächsten Umgebung, die mit Gegenständen gefüllt ist, wenn sich welche in der Nähe befinden. Durch Drücken der linken Maustaste wechseln die Gegenstände aus dem Inventar auf den sandigen Boden und umgekehrt. Besitzt man Waffen, können diese durch einen Klick mit der rechten Maustaste aktiviert werden, was durch eine rote Umrandung gekennzeichnet wird.

1869 war erst der Anfang, nun kommt die heiße Zeit mit Burntime.

Nahrungsmittel werden durch diese Methode konsumiert und bei mehreren Mitgliedern, erkennbar an einer Zahlenreihe an der Spielerinfo-tafel, zwischen diesen gleichmäßig aufgeteilt. Ist die gezeigte Person ein Techniker, so gibt dieser bei einer Aktivierung von Gegenständen wie Rohren oder Schrauben Informationen über die Verwendbarkeit dieser Teile, z.B. für den Bau einer nützlichen Maschine und welche Teile dafür noch benötigt werden. Jetzt

gilt es erst einmal, eine loyale Mannschaft aufzubauen. Um sich eine schlagkräftige Truppe zu erstellen, spricht man am besten zuerst Soldaten an. Die herumlaufenden Personen werden bei Verfolgung mit dem Mauszeiger mit Namen und Beruf gekennzeichnet, wobei die Berufe durch Buchstabenkürzel angezeigt werden. Aber schon anhand der Grafiken lassen sich die meisten Berufsgruppen unterscheiden. Deine ersten Gespräche werden wahrscheinlich nicht gerade erfolgreich verlaufen, denn entweder lehnen die Angesprochenen barsch ab oder sie fordern einen Lohn, meistens Fleisch oder Ratten. Doch diese Dinge sind auf der kargen Oberfläche des Planeten nicht gerade in Hülle und Fülle vorhanden. Um selbst überleben zu können, solltest Du Dich mit genügend Wasser und Nahrungsmitteln eindecken. Ein risikoreicher Kampf mit zwei Hunden, die in manchen Städten herumstreuen

Das Erfolgsteam



Wilfried Reiter



Martin Lasser



Albert Lasser

Gehirnfutter im Vergleich



Dune II

Grafisch liegen beide Programme in etwa auf dem gleichen Niveau, sogar die Atmosphäre der beiden Spiele ist ähnlich. Letztendlich sind beide ein Mußkauf!

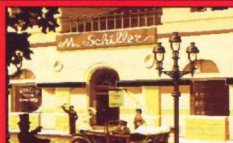
Grafik = Gameplay = Gesamt =



Syndicate

Bullfrogs jüngster Streich zeichnet eine ebenso düstere Zukunftsvision wie Burntime. Spielerisch ähneln sich die beiden ebenfalls gewaltig, ein leichter Vorteil jedoch für Syndicate.

Grafik = Gameplay + Gesamt +



History Line 1914-1918

Wer eher zur klassischen Strategiegattung tendiert, dürfte wohl mit Blue Bytes jüngstem Streich glücklich werden. Für Januar erwarten wir übrigens Battle Isle 2.

Grafik = Gameplay + Gesamt +

comment



Lutz

Nachdem ich die Werbung für Burntime gesehen hatte, war ich richtig gespannt auf das Game und freute mich natürlich wie ein Schneekönig, als ich es in meinen Händen hielt. Aber seit ich Syndicate in meinen Fingern gehabt habe, bin ich anscheinend etwas verwöhnt. Das Spiel bietet zwar viel Strategie und fordert eine gut durchdachte Vorgehensweise, aber die etwas schlampige Ausführung der Grafik vergällte mir teilweise den Spielspaß. Ein letzter großer Schliff an den Grafiken könnte Burntime vielleicht zu einem Bestseller machen. Toller Sound und ein gelungenes Intro heben Burntime dennoch in die Spitzenklasse.



Strategische Weitsicht ist bei Burntime wichtig.

Gute
 Ausstattung
 ist
 alles.



Grüne
 Wiesen
 ade-
 trockene
 Wüste
 ist
 angesagt.

nen, bringt zwei saftige Fleischkeulen in den Inventarbereich. Bei dem nicht gerade abwechslungsreichen Nahrungsangebot sind die Nährwerte der verschiedenen Nahrungsmittel für die kalorienbewußte Ernährung von großer Bedeutung. Mit einer handvoll Maden und Käfern wird man keine Höchstleistung von sich und seinen Männern erwarten können. Mit einer Ration Fleisch kannst Du Dir Deinen ersten Soldaten anwerben. Personen werden, je nach der Einstellung im PopUp-Menü, angegriffen oder angesprochen. Kommt es zu einem Kampf, bei dem pro Kampfrunde nur einmal angegriffen werden kann, zeigt ein weißer Kreis die Treffer an. Mit Deinem Gefolgsmann untersuchst Du zunächst die umliegenden Hütten. Manche enthalten nützliche Dinge oder es

befinden sich die seltenen Wasserquellen darin. Um seine Flüssigkeitsvorräte aufzufüllen, werden die dafür vorgesehenen Behältnisse wie Wasserflasche oder Wassersack in diesen Häusern abgelegt. Je nach Quellengröße oder Fassungsvermögen der Behälter muß man diese manchmal mehrere Tage liegen lassen. In den Städten finden sich auch Warenhäuser oder Ärzte, die bei Verletzungen über 70 Prozent aufgefuchst werden müssen. Ansonsten hilft ein Arzt innerhalb der Gruppe.

comment

Man erlebt immer wieder Überraschungen. Unter uns gesagt, ich hatte eigentlich gedacht, daß es sich bei 1869 um einen einmaligen Erfolg für Max Design handeln würde. Nun muß ich jedoch strahlenderweise gestehen, daß ich mich geirrt habe. Was die Jungs von Max Design mit diesem Spiel vorlegen, ist wirklich beachtlich und muß sich keineswegs hinter der namhaften Konkurrenz verstecken. Neben Blue Byte und Ascon zählt Max Design nun sicherlich zu den besten deutschsprachigen Softwarehäusern.



Hans

Die Gegenstände



Geld ist Macht

Um mit anderen Personen oder den fliegenden Händlern ins Geschäft zu kommen, muß man eine wichtige Regel von Burntime beachten. Geld hat seinen Machtstatus verloren und ist auf gut deutsch keinen Pfifferling mehr wert. Alle Geschäfte werden über den Tauschhandel abgewickelt. Durch geschickte Auswahl der zu tausenden Gegenstände kann man hier und da ein gutes Schnäppchen machen. Leider sind die meisten Händler richtige Halsabschneider und verlangen viel wertvollere Tauschmittel für einen geringeren Gegenwert, vor allem wenn erkennbar ist, daß Du zur Zeit einen Gegenstand drin-



Ständig im Kampf gegen die Industrie.

gendest benötigst. Auch die in den Städten angesiedelten Ärzte entpuppen sich zuweilen als harte Verhandlungspartner, wenn es darum geht, Dich oder einen Deiner Begleiter wieder auf Vordermann zu bringen. Hast Du Dich genügend umgesehen, kannst Du Deine Soldaten dazu veranlassen, hier sein Lager aufzustellen. Dieser wird sich dann nicht mehr aus der Stadt fortbewegen. Als

Lager kann jedes Gebäude innerhalb der Stadt benutzt werden. Hast Du schon einen Techniker, der bereits eine Produktionsmaschine gebaut hat, so werden diese Gegenstände ebenfalls dort gelagert. Nun kann die Reise losgehen. Wenn Du Deine Spielfigur an den Rand des sanft scrollenden Szenarios postiert hast und das Menü aufrufst, ist der Menüpunkt 'Hauptkarte' hinzugekommen. Auf dieser Karte gibt ein kleines Porträt in Deiner Spielfarbe Deine aktuelle Position an. Rote Weglinien zeigen Dir, wohin Du Dich als nächstes begeben kannst. Bei Städten, in denen Du einen Deiner Männer stationiert hast, weht ein kleines Banner in Deiner Farbe. Auch hier bringt ein Mausclick am rechten Button ein Menü auf den Schirm. Ganz oben befindet sich der Punkt 'Info'. Damit steht Dir die Möglichkeit offen, Informationen über die umliegenden Städte zu erhalten. Die Anzeige gibt neben Lagerbeständen und Strahlungsverseuchung auch Auskunft über eventuell anwesendes Personal aus Deinen Reihen. Am besten reist man in Städte, die eine niedrige Strahlungsverseuchung auf-

weisen, weil ein längerer Aufenthalt ohne die richtigen Schutzmaßnahmen tödlich enden kann. Nach einigen Spielrunden, die bei zwei Spielern zeitlich begrenzt sind, hat man bestimmt eine Anzahl von Soldaten um sich versammelt. Um diese Truppe auch im besten Zustand zu halten, empfiehlt es sich, einen Arzt anzuheuern, denn nicht immer ist ein Doktor in einer Stadt vorhanden. Wie bei Syndicate kann man seine Männer auch von der Truppe abspalten und die Gegend mit einem einfachen Soldaten erkunden, ohne den Chef in Gefahr zu bringen. Der Menüpunkt 'Alle' bildet wieder eine Gruppe aus allen nicht stationierten Mannschaftsmitgliedern. Während des ausgiebigen Reisens sollte man sich viel und oft mit Leuten oder auch den Mutanten unterhalten. Oft können aus diesen Gesprächen wichtige Informationen für die weitere Vorgehensweise entnommen werden. In Burnti-



Unterhaltungen mit Fremden bringen die eine oder andere nützliche Information.

me wird viel durch die Personen beeinflusst, die man anheuert. Manchmal klappt das Anwerben wie am Schnürchen, meistens bekommt man jedoch einen gewaltigen Korb. So hängt Dein Erfolg letztlich von Deiner Truppenstärke ab.

Das Niveau der an Syndicate angelehnten, aber qualitativ schlechteren Darstellung der Umgebung wird durch die schwach animierten Sprites nicht gerade verbessert. Die Männchen laufen, als wenn sie sich gerade etwas aus ihrem Rückgrat gedrückt hätten. Burntime ist für jeden Fan von guten Strategiespielen fast eine Pflicht und kann mit Sicherheit für viele Stunden vor dem Monitor fesseln. (lm)

Eine Mischung aus Dune II und Syndicate, mit einem Schuß Adventure-Feeling.

BURNTIME

Hersteller:

Max Design

Muster von:

Hersteller

Genre:

Strategiespiel

Preis:

ca. DM 110,-

Erhältlich:

ab Oktober '93

Anzahl der Spieler: **1-2**

Anzahl Disketten: **2**

2 Spieler simultan: **Nein**

1 MByte benötigt: **Nein**

2-Drive empfohlen: **Ja**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

Festplatte

Steuerung über:

Maus

Besonderheiten:

+ komplexer Handlungsrahmen, viel Strategie

- grafische Ausführung

GAMEPLAY **84%**

GRAFIK **64%**

SOUND **-%**

MOTIVATION **89%**

AMIGA GAMES

88%

GESAMT-WERTUNG



In welches Feld schickt man denn seine Spieler nun? Hier sind nun die angehenden Happels gefragt.



Das hier ähnelt eher einem Tankkurs für Anfänger. Erste Lektion: Rutsch den Lambada.

Der bisherige Tabellenführer "Goal!", inoffizieller Nachfolger von Kick Off 2, geht weg wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln und dribbelt seine bisherigen Konkurrenten locker aus. Da Lothar Matthäus als interaktive Fußballsimulation auf den Markt kommt, kann man einiges erwarten. Ob jedoch Lothar mit der Konkurrenz mithalten oder sogar konkurren kann, wird der folgende Test zei-

gen. Die Jungs von Audiogenic haben offensichtlich das Spielsystem von ihrem früheren Werk, "Emlyn Hughes International Soccer", übernommen, welches sehr viele Optionen bot, aber spielerisch ein bißchen hinter Konkurrenz wie Sensible Soccer herhinkte. Doch wurde bei L.M. noch zünftig zugelegt, zumindest was das Gameplay betrifft. Doch dazu später mehr.

Jetzt, wo in der ganzen Welt die Qualifikationsspiele für die Fußballweltmeisterschaft laufen, wird auch wieder die Fußballspielpalette unseres Amiga durch einige Games bereichert.

Tormentor vs. Goal!

Lothar Mat

Die Optionen

Zunächst erwartet den Spieler eine Fülle von Auswahlmöglichkeiten. Stolz 92 Mannschaften aus 5 Ländern wollen gesteuert werden. England, Spanien, Italien, Deutschland und Frankreich sind jeweils mit ihren Erstligisten vertreten, so daß man auf Profiteams wie Liverpool, Inter Mailand, Barcelona, Paris oder Nürnberg nicht verzichten muß. Trikotfarben und Namen der Spieler können modifiziert werden, so daß man eigene Namen oder Originalspielernamen nachtragen kann, wenn man Realistisches bevorzugt und im Nürnberger Tor Köpke anstatt "Klopfer" stehen soll. Trikotform und Mannschaftsnamen können nicht verändert werden. In diesem Bereich wurde im Vergleich zu Emlyn Hughes stark gekürzt, wo man sogar zwischen verschiedenen Hautfarben wählen konnte. Zehn Schwierigkeitsstufen wollen gemeistert werden,

(ist nicht möglich) oder als Gegner in den reichlichen Partien zwischen 4 und 90 Minuten lang ausstoben. Antreten kann man im einfachen Freundschaftsspiel, in einer der Landeserstligen oder im Oceancup, in dem bis zu 32 Mannschaften landesbeliebig ausgesucht werden können. Zudem kann man den Cup so organisieren, wie man Lust hat.

Bonicos Doppelpaß mit Lothar Matthäus landet direkt im Strafraum. Wer will vollstrecken?

wobei man sich das Fußballerleben noch mit verschieden starken Windgängen erschweren kann. Auf fünf verschiedenen Plätzen (von frisch gemäht über naß, hart und Luxusrasen bis zu schlammig ist alles dabei) können sich bis zu zwei Spieler gleichzeitig im Teamwork (leider nur beide auf dem Feld - Torwartsteuerung



comment

Trotz der Patenschaft des Megafußballers Lothar Matthäus tut sich dieses Spiel etwas schwer, die Fußballkrone zu erringen. Mit Sensible Soccer 92/93 und Goal! liegen bereits zwei hervorragende Spiele in den Sammlungen der Softwarefreaks. Warum sollte hier nun noch ein weiteres hinzukommen? Bei Lothar Matthäus dachte man wirklich an alles, doch tausend Features garantieren nicht immer eine hohe Wertung. Im Vergleich zur Preview-Version hat man zwar deutliche Fortschritte gemacht, dennoch kann ich diesem Spiel kein besseres Prädikat als "Gut!" zugestehen!

Martin

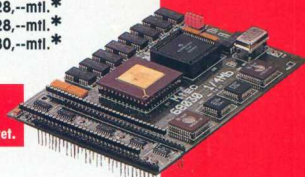
Ob es Rückspiele geben, mit Extrazeit gespielt werden soll oder man die deutsche bzw. englische Punkteregelung übernimmt, Ihr könnt entscheiden. Für Abwechslung ist also gesorgt. Um den gestreßten Amiga-Gamer noch mehr zu verwirren, gibt es noch einige Menüs, wo man nach Herzenslust herumklicken kann.

Da wären beispielsweise die Spieloptionen. Hier entscheidet man sich, ob man den Schiedsrichter streng oder lieber milder walten läßt, die Musik nicht doch stört, der Radar fest links im Bild bleibt oder sich während des Spieles auch mal nach rechts begibt, damit er nie die freie Sicht auf den Ball nimmt, lieber nicht noch mal trainiert werden soll oder ob man sich entspannt zurücklehnen und dem Computer zusehen möchte, wie er z.B. beim Cup gegen sich selbst antritt (übrigens überzeugend programmiert). Jeder Spieler hat individuelle Stärken und Schwächen in den Bereichen Fitneß,



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.*



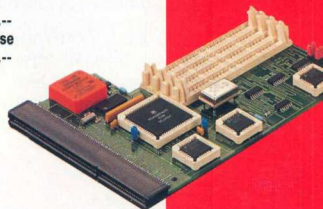
Achtung! Alle M-Tec A1200/4MB Speichererweiterungen sind jetzt serienmäßig mit Coprozessor ausgerüstet.

Neuheit! M-Tec A1200

- Speichererweiterung mit 32Bit FastRam,
Coprozessor-Option bis 50 MHz,
Echtzeil-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,--

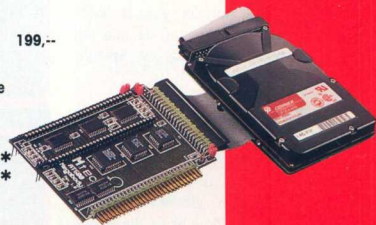


Superaktuell!

- 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

thäus



Udo Neuroth Hardware Design

Amiga Hardware made in Germany.

Essener Str.4, 46 236 Bottrop, Tel: 0 20 41/2 04 24



Mit Hilfe des Spielfeld-Overcasts sollte man eine bessere Übersicht erhalten - erhalten tut man sie aber nicht.

Geschwindigkeit, Angriff und Beweglichkeit. Diese Parameter können beliebig verändert werden. Das hat jedoch den Nachteil, daß den Gamern nichts anderes übrig bleibt als in Kleinstarbeit auszutüfteln, wie hoch seine Spieler in den einzelnen Bereichen eingestuft sind oder wieviele Punkte insgesamt vergeben werden dürfen, damit jeder seine Mannschaft nach seinen eigenen Vorstellungen aufrüsten kann, ohne daß eine Übervorteilung entsteht und somit strategisch vorgegangen werden kann. Hier hätte das Programm nach Auswahl einfach alle Parameter auf Null setzen und jedem Mannschaftsführer einen Festsatz an Aufrüstpunkten zur Verfügung stellen können. Zum Glück genügt ein Mausklick und man hat mit der ganzen Sache nichts mehr zu tun, da nun alle Teams gleich stark ins Spielgeschehen gehen.

Die Optik

Damit man seine hart erkämpften Tore archivieren und sie ständig dem Verlierer vorführen kann, gibt es im Videomenu die Möglichkeit, die erfolgreichen Spielzüge auf Diskette zu bannen. Im Spiel selber zeichnen sich die Replays durch benutzerfreundliche Bedienung aus. Möchte man sich einfach nur den erfolgreichen Angriff ansehen, läßt man den Film einfach nur laufen. Nach dieser Sequenz wird automatisch zum Kick Off geblendet. Taktiker haben die Möglichkeit, durch Vor- und Zurückspulen Abwehrfehler zu

erkennen, was noch durch die Möglichkeit, einen beliebigen festen Bildschirmausschnitt zu betrachten, vereinfacht wird. Wer nicht noch einmal mitansetzen möchte, wie er gerade wieder ein Tor kassiert hat, schaltet die Wiederholungssequenzen einfach ab. Einen Tusch gibt es für das so oft vermehrte Wundericon! Bis jetzt hat es nur "Goal!" geschafft, zwei verschiedene Spieldarstellungen in ein Game zu implementieren. Vogelperspektive oder eine schicke Seitenansicht stehen zur Verfügung. In beiden Fällen ist das Spielfeld mehrere Bild-



Wo laufen sie denn? Der Torwart scheint gerade in der Mittagspause zu sein, oder wartet er auf Blumen?



Danke, Torwart Schlafmütze - wir sind nun zumindest wieder im Besitz des Balles.

schirme groß, wobei es in acht Richtungen scrollt. Die Seitenansicht ist trotz leichten Ruckelns absolut spielbar und läßt aufgrund ihrer Tiefe auch tolle Flankenwechsel zu. Das Spielfeld aus der Vogelperspektive könnte ein

bißchen kleiner sein, damit mehr Übersicht gewährleistet ist.

Die Taktik

Tüftlerherzen schlagen höher, wenn sie sich in das Taktikmenü begeben. Hier kann für jede Standardsituation, die vom Gegner oder einem selbst

ausgeführt wird, wie z. B. Eckball von links oder Anstoß, per Cursor die gesamte Mannschaft pixelgenau positioniert werden, um etwaige Gegenangriffe vorzubereiten. Der Editor teilt sich grob in zwei Spalten: Angriffsformationen und Defensivstellungen. So kann man die gesamte Truppe in sein Tor stellen, bei einer gegnerischen Ecke oder für ein schnelles Kontern seine Jungs an der Mittellinie positionieren, dem Taktiker sind keine Grenzen gesetzt. Doch man kann noch mehr anstellen. Dazu wurde das Spielfeld in 16 Felder unterteilt. Wählt man ein Feld an, so werden die Spielerpositionen gezeigt. Das bedeutet im Spiel, wenn der Ball sich in diesem Feld aufhält, rennen die Stars auf ihren zugeteilten Platz, so daß man genialste Taktiken aushecken kann. Die Bedienung erfreut durch Unkompliziertheit; wer jedoch einfach nur seine Grundformation ändern möchte, kommt nicht daran vorbei, seine Kerls selber da hinzuklicken, wo man sie hinhaben will. Es gibt keinerlei Icons, die ein müheloses Umändern erlauben, was eigentlich normalerweise Standard ist. Natürlich können einmal kreierte Aufstellungen gespeichert wer-

Goal!
Ein solider Gegner unterliegt Dino Dinis Vorzeigefußballspiel.

Ledertreter im Vergleich



Goal!

Goal! ist das Fußballspiel für Leute, die auch Kick Off liebten. Der einzige Grund, warum man es nicht mögen könnte, ist die Steuerung.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Manchester United

Das Spiel ist grafisch sehr gut in Szene gesetzt, doch vermiesen einem Ruckelscrolling und fürchterliche Kollisionsabfragen den ganzen Spaß.

Grafik +

Gameplay -

Gesamt -



Championship Manager '93

Wer sich für den aktiven Fußballsport zu alt fühlt, sollte sich mehr auf die geschäftliche Seite des Fußballsport zurückziehen. Aber nicht mit diesem Spiel!

Grafik -

Gameplay -

Gesamt -



Die Auswahl an Teams ist wirklich reichhaltig - und grafisch sehr sorg.

den. Alles in allem läßt der Taktikeditor keinerlei Wünsche offen, so daß auch verwöhnte User befriedigt werden.

Das Gameplay

Kommen wir nun zum eigentlichen Gameplay. Man kann Fußballspiele generell in zwei Arten unterteilen. Actionbetonte, in denen sehr schnelle Reaktionen gefragt sind und dafür einfach auch in einer heiß umkämpften Situation blitzschnell ein Tor-

schuß erfolgen kann. Solche Spiele leben von der Geschwindigkeit und weniger von schönen Spielzügen mit Rückpässen und ähnlichem. Beste Beispiele: Kick Off 2 und Goal!. Andere Spiele, wie Manchester United, legen mehr Wert auf ein formschönes Spielgeschehen statt oft unkontrollierter Hektik. Entscheidend ist die

Steuerung. Da der normale Amiga-Joystick nur über einen Feuerbutton verfügt, ist es schwierig, den Spieler schnell agieren zu lassen und ihm dabei noch die Schußstärke, Höhe und Richtung in befriedigendem Maße selbst entscheiden zu lassen. Lothar Matthäus ist ein Fußballspiel, das diese Kriterien zu vereinen versucht. Während man bei anderen Spielen oft nur in Laufrichtung schießen kann, bietet L.M. ein bißchen mehr. Zwischen drei unterschiedlichen Steuerungsmöglichkeiten kann gewählt werden, worunter sich auch oben genannte anbietet. Die komplexeste und interessanteste ist jedoch folgende: Wenn man im Ballbesitz ist und einen Torschuß plant, hält man zunächst den Feuerknopf, während man in die Laufrichtung drückt. Sofort erscheint dann ein Pfeil, der aus der Sicht des Spielers fast in einem 180° Winkel positioniert werden kann, womit der Spieler die Schußrichtung einstellt. Die Schußhöhe wird dann mit einem kurzen Druck in Laufrichtung für einen strammen flachen Schuß, entgegengesetzt der Laufrichtung für einen langen hohen Befreiungsschlag, in der Mittelstellung für einen hohen Torschuß ausgesucht. Das hört sich sehr nach umständlichem Handling an, stellt sich aber



nach einer Eingewöhnungsphase als sehr gut spielbar heraus. Zudem wird das Passen dadurch erleichtert, daß sich Mitspieler anbieten oder selbst ausgewählt werden. Ein "Heiligenschein" zeigt, welcher Gefährte ausgewählt wurde. Jetzt muß man nur noch den Knopf loslassen und ein herrlicher Paß wird geschlagen. So entstehen oft herrliche Spielzüge. Die Bezeichnung interaktiv ist somit gerechtfertigt, da Spieler, die angespielt wurden, bei einer Flanke einfach auf das Tor oder zu einem Mitspieler köpfen, wenn man nicht schnell genug reagiert, d.h. bevor der Ball ankommt, Feuer drückt, um selbst die Richtung zu bestimmen. Freistoße und Elfmeter sind leider nicht so gut steuerbar, da sie viel zu hektisch ablaufen. Die Seitenansicht ist die größere Herausforderung, da sie schneller abläuft und zusätzlich nicht so übersichtlich ist. Die Torhüter sind hier auch eine ganze Klasse besser, was auch notwendig ist.

(ff)



Hersteller: Ocean/Bomico
Muster von: Hersteller
Genre: Sportspiel
Preis: ca. DM 100,-
Erhältlich: ab September '93
Anzahl der Spieler: 1-2
Anzahl Disketten: 2
2 Spieler simultan: Ja
1 MByte benötigt: Nein
2 Drive empfohlen: Nein
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein
Unterstützt:

Steuerung über: Joystick
Besonderheiten: Der Terminator stand Pate
+ 2 Spielfeldansichten, schöne Spielzüge
- triste Menügrafiken, zu wenig Mannschaftsmodifizierungsmöglichkeiten

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

AMIGA GAMES
72%
GESAMT-WERTUNG

QUAL DER WAHL

Zwei verschiedene Scrollvarianten durfte man ja schon bei Goal! erleben, doch bei Lothar Matthäus hat man glatt die Wahl zwischen zwei verschiedenen Perspektiven. Links die Vogelperspektive mit Vertikalscrolling, rechts die Seitenansicht mit Horizontalscrolling.



comment

Die La Ola-Welle schwappte nicht gerade durch die Redaktion, als Lothar Matthäus in Pixelform über den grünen Monitor hechelte. Machte die Preview-Version noch einen recht mäßigen Eindruck, so spielt sich die Endversion doch sehr gut. Schläuerweise nahm man gleich den Klassiker von Audiogenic und paßte ihn hier und dort an die aktuellen Gegebenheiten an. Wenn Goal! nicht gefällt, der könnte hiermit glücklich werden.



Hans

Das Spiel für Hobbygärtner

GNOME ALONE

Der Spieler übernimmt die Kontrolle eines Gnoms namens Grobble. Dieser wurde auf frischer Tat ertappt, wie er den Garten des Gnomenkönigs sabotierte. Daraufhin wurde er verhaftet und zu harter Zwangsarbeit in einem gesicherten Garten verurteilt....

Es gibt nur eine Möglichkeit für ihn, aus dieser Gefangenschaft zu entkommen. Grobble muß seine Fähigkeiten als Gärtner vervollkommen, so daß er einen perfekten Garten erstellt, auf den der Gnomenkönig stolz sein kann. Widerwärtigkeiten werden die Anzeige zum Sinken veranlassen. Beim Erreichen von 60 Prozent Effektivität erhält Grobble einen Schlüssel für den Ausgang des Gartens. Doch dieser eine Schlüssel reicht noch nicht, den Garten zu verlassen. Beim Erreichen von 70 Prozent gibt es den zweiten Schlüssel. Doch auch das ist noch nicht genug. Erst ab 92 Prozent Effektivität gibt es den dritten und damit letzten Schlüssel und der Gnom kann den Garten verlassen. In der Mitte der unteren Anzeige

befindet sich die Anzeige des aktuellen Wetters. Sie reicht von Sonne über Bewölkung, Regen, Frost bis hin zum Schneefall. Das Trügerische an dem Gnomen-garten ist, daß sich das Wetter hier sehr schnell und sehr extrem verändern kann. Die Temperaturen sollten sich in jedem Gebäude nur zwischen den unteren und oberen Markierungen der Thermometer bewegen. Sollte es zu heiß werden, so muß für Kühlung in dem entsprechenden Häuschen gesorgt werden. Wird es zu kalt, so muß die Temperatur durch geeignete Maßnahmen wieder erhöht werden. Der größte Abschnitt des Bildschirms ist jedoch der mittlere. Hier findet man Grobble inmitten des Gartens auf dem Rasen stehend wieder.

Zumindest eine originale Spielidee kann man Gnome Alone zusprechen.

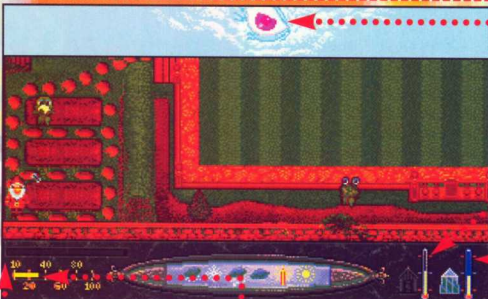


Eine ungewöhnliche Spielidee zeichnet Gnome Alone aus.

Doch nicht nur Grobble wird abgebildet, sondern auch der restliche Garten, wobei dieser nicht durch einen Blick zu erfassen ist. Die Größe des Gartens sprengt die des Bildschirms. So wird also bei Bewegungen des Gnoms der entsprechende Spielausschnitt gescrollt. Der gesamte Garten besteht aus mehreren Bereichen. So gibt es in ihm nicht nur den bereits erwähnten Rasen, das Gewächshaus und den Geräteschuppen, sondern auch noch eine Fontäne mit Wasserbecken, in dem sich ein Fisch befindet, einen alten Baum, Untergrundtunnel und einige Beete, die bestellt werden müssen. Der Fisch neigt dazu, bei Wassermangel im Becken sich selbständig zu machen und auf



Der Bildschirm



Am oberen Bildschirmrand sieht man den Himmel, in dessen Mitte sich ein ernstblickendes Auge befindet. Dies ist das Auge des Gnomenkönigs, der Grobble ständig vom Himmel aus beobachtet.

Dieses Thermometer zeigt die Temperatur im Geräteschuppen.

Das rechte zeigt die Temperatur im Gewächshaus an.

Der obere Balken zeigt die Lebenskräfte unseres Gnoms.

Der untere Balken zeigt die Effektivität des Gartens an. Zu Beginn des Spiels ist dieser Balken noch sehr klein. Nach einiger Zeit sollte er durch die Maßnahmen des Gnoms jedoch steigen.

dem Rasen sich aalend nach Wasser zu suchen. So sitzt er natürlich erst recht auf dem Trockenen und er muß mit einem Netz gefangen und wieder zurück in das Wasserbecken gesetzt werden. Dann muß schnell der Fehler, der den Wasserspiegel sinken ließ, gefunden und behoben werden. Im Geräteschuppen befindet sich allerhand nützliches Werkzeug. Hier finden sich so altbewährte Gegenstände wie Hammer und Nägel, Rasenmäher, Gießkannen, Rechen, Leiter, Regenschirm, aber auch so moderne wie Solarflächen. Viele dieser Werkzeuge werden im Spiel für ihre übliche Funktion



Es ist nicht leicht, ein Gnom zu sein: Bis der Garten in einem guten Zustand ist, vergeht einige Zeit.



Rustikal! In diesem Shop darf man einkaufen.



verwendet, doch manche können oder müssen sogar zweckentfremdet werden. Der Gnom trägt eine sehr praktische

Jacke mit einer Unzahl von Taschen. In diesen lassen sich die meisten Gegenstände aus dem Geräteschuppen verstecken. Doch sollte er nicht mehr als 10 Werkzeuge mit sich führen, da er sonst durch die große Last an Lebenskraft verliert. In dem Garten des Gnomenkönigs fallen allerhand Arbeiten an. So müssen der Rasen gemäht, Pflanzen gesät und gegossen werden. Pflanzen können auch geerntet werden und dienen dem Gnom als Nahrung, zur Stärkung seiner Lebensenergie. Auch der Fisch im Wasserbecken möchte von Zeit zu Zeit sein Futter. Befindet man sich im Gewächshaus, fällt auf, daß eine Scheibe zerbrochen ist. Dadurch schützt das Glashaus die dort gesäten Pflanzen nicht mehr ausreichend vor der Kälte. Die Scheibe muß als repariert werden. Auch die Solarfläche hat einen Zweck. Bei richtiger Anwendung bringt sie einen dem Ziel, den Garten zu verlassen, ein Stück näher. Will Grobble den Rasen mähen, so wimmelt es von Ungeziefer auf der Grünfläche. Würmer und Schnecken tummeln sich auf dem Gras. Diese dürfen nicht mit dem Rasenmäher berührt werden, sonst verschwindet dieser sofort wieder im Geräteschuppen.

Manchmal erscheint auch noch ein kleiner Gnom, der viel Unfug und Schaden anrichtet. Dieser sollte so schnell wie möglich eingefangen werden. Wird Grobble die Arbeit zuviel und möchte geschwächt zur letzten Ruhe zu Boden gehen, wird er im wahrsten Sinn des Wortes vom Schlag getroffen. Ein Blitz verwandelt ihn zu Staub. Anschließend findet er sich im Himmel wieder, wo er mit einer coolen Sonnenbrille und einer Geißkanne ausgerüstet ist. Er wässert kurz eine Wolke, worauf aus dieser ein Eisblümchen wächst und unser himmlischer Gnom verflüchtigt sich. Die Grafik von Gnome Alone ist durchschnittlich und setzt bei weitem keine neuen Maßstäbe. Die Animation von Grobble könnte um einiges fließender sein. Vom Sound ist nur beim Titelbild etwas zu hören; während des Spiels herrscht auf diesem Gebiet absolute und unbegrenzte Sende-pause. Zumindest einige Soundeffekte wären noch wünschenswert.

(wd)



Hersteller:

ICE

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade-Action

Preis:

ca. DM 60,-

Erhältlich:

seit 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:

Ja

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

-

+ außergewöhnliche Spielidee

- keine Soundeffekte

GAMEPLAY 55%

GRAFIK 60%

SOUND 10%

MOTIVATION 65%

AMIGA GAMES

61%

GESAMT-WERTUNG

comment

Insgesamt hat mich Gnome alone nicht gerade vom Hocker gerissen. Einige Details des Spiels sind nett gemacht, vor allem die Schlußzene im Himmel fand ich recht goldig. Auch sind die verschiedenen Anforderungen zur Lösung des Spiels teilweise komplex, so daß das Spiel schon fast wieder Adventurecharakter bekommt. Es gibt immer etwas zu tun und die Prioritäten der Aufgaben sind nicht immer sofort zu erkennen, doch reicht dies alles nicht, um dem Spiel den entscheidenden Kick zu geben. Irgendwie kommt keine rechte Atmosphäre auf. Ein gewisser Reiz ist dem Spiel dennoch nicht ganz abzuspüren, entspricht es doch nicht der üblichen Art von Spielen. Es ist mal etwas anderes als die vielen Adventures, Jump & Run- oder Ballerspiele. Ich bin mir jedoch nicht sicher, ob dies ausreicht, den Spieler lange am Bildschirm zu fesseln.



Wolfgang

Mit Delivery Agent bietet Wolf Software & Design GmbH eine weitere Wirtschaftssimulation, die im harten Wettkampf des Transportwesens spielt. Die Idee ist nicht gerade neu. Kann das Softwarehaus dennoch neue Trends setzen?

Spezialist für heikle Lieferungen

DELIVERY

Der Spielablauf

Nach dem Start befindet man sich im Einstellungs Menü. Von hier kann ein vorher gespeichertes Spiel gestartet werden. Fängt man mit einer neuen Simulation an, kann hier festgelegt werden, wieviel Spieler als Manager teilnehmen sollen. Ein bis vier Spieler sind einstellbar. Ferner muß man die Spielzeit festlegen; von einem



halben Jahr bis zu fünf Jahre oder unbegrenzt kann eingestellt werden. Nachdem man diese Parameter festgelegt hat, befindet sich Spieler 1 in seinem Büro, das das eigentliche Hauptmenü in diesem Programm ist. Von hier aus können alle weiteren Funktionen angewählt werden. Nachdem der erste Spieler alle Spielzüge veranlaßt hat, folgt der nächste Spieler. Haben alle ihre Züge komplett erledigt, folgt der nächste Tag mit Spieler 1 und so weiter. Zu Beginn besitzt jeder Manager ein Kapital von 100.000,- DM.

Aller Anfang ist schwer...

Um ins Geschäft einsteigen zu können, müssen einem Transportunternehmen natürlich erst einmal Transportmittel zur Verfügung stehen. Diese erwirbt man in dem Menüpunkt Transporter. Hier können als Beförderungsmittel LKWs, Schiffe und Flugzeuge gekauft werden. Jedes dieser Fahrzeuge gibt es in verschiedenen Größen und verschiedenen Ausführungen. Jedes Transport-



AGENT

Inter Express

Transporter

Gebäude W-Erfolg Image

Inter Express Globe Trotter
Trans Thermo Cargo Logistios

Keine Sabotage

Wer schon an Trans-world Gefallen gefunden hat, wird auch Delivery Agent mögen.

In einem Tank können Güter wie Chemikalien, Erdgas, Öl oder Säuren transportiert werden. Im Stückgutfrachtraum können unter anderem Gewürze, Autos, Holz oder radioaktive Stoffe befördert werden. Für Fisch, Obst, Fleisch und Gemüse ist zusätzlich eine Kühlung erforderlich. Die verschiedenen Größen der Transportmittel haben einen höheren Anschaffungspreis und höhere laufende Kosten zur Folge. Anfallende Reparaturen werden auch

mittel kann mit Tanklager oder Stückgutladerraum ausgerüstet werden. Stückgut kann überdies durch Zahlung eines Aufpreises mit Kühlung ausgerüstet werden.

comment

Die Grafik ist nett gelungen, vom Sound hört man außer beim Titelbild nichts. Insgesamt gefiel mir Delivery Agent mit einigen Einschränkungen ganz gut. Der fehlende Sound ist nicht tragisch. Zwar bietet die Simulation vieles, was es bereits gibt, doch sind einige Möglichkeiten neu, die das Spiel interessanter machen. Die Möglichkeit, bei einigen Lieferungen verschiedenartige Transportmittel zu nutzen oder bis zu 20 Transporte zwischenzulagern und später weiterzutransportieren, eröffnen viele gewinnbringende Kombinationen, die aber auch Risiken bergen. Vergißt man einmal, rechtzeitig ein Lager auszuliefern, so werden hohe Konventionalstrafen fällig. An die Handhabung der Simulation muß man sich trotz ausführlicher Anleitung erst mal gewöhnen, doch nach spätestens einer Stunde sollte die Bedienung klappen. Im späteren Spielstand kann man leicht die Übersicht verlieren, obwohl einige Auswertungsmöglichkeiten zur Auswahl bestehen. Wer vorsichtig sein Geschäft expandiert, kann fast nicht in Konkurs gehen! Wirklich interessant wird das Spiel erst mit mehreren Konkurrenten. Dann heißt es, möglichst schnell zu expandieren und manche Vorsicht über Bord zu werfen. Illegales Handeln ist angesagt und der Konkurs schon wahrscheinlicher. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist gut. Wer Wirtschaftssimulationen mag und noch keine Transportsimulation besitzt, dem kann Delivery Agent empfohlen werden.



Wolfgang

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. Gunship 2000	DA	68,50 DM
4. Flashback	DV	66,50 DM
5. Dessert Strike	DA	65,50 DM
6. Streetfighter 2	DA	61,50 DM
7. Indiana Jones 4	DV	83,50 DM
8. Bundesl. Man. Prof.2.0.	DV	72,50 DM
9. A Train	DV	81,50 DM
10. History Line 1914/18	DV	84,50 DM

Neuheiten Amiga

Alien 3	DA	54,50
Ballistic Diplomacy	DV	36,50
Beastlord	DV	54,50
Blaster	DA	54,50
Burntime	DV	71,50
Combat Air Patrol	DA	67,50
Lothar Matthäus	DV	64,50
Overdrive	DA	54,50
Sim Life (A 500)	DV	82,50
Soccer Kid	DA	65,50

Low Budget

Battleships	E	24,50
Carrier Command	E	24,50
Dragons of Flame	E	24,50
F 11 Tornado	DA	29,50
F 16 Combat Pilot	DA	28,50
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
Linsker Collection	DA	39,50
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	DV	81,50	Jonathan	DV	81,50
1869	DV	71,50	KGB	DV	57,50
4 D Sports Driving	DA	41,50	Locomotion	DA	70,50
688 Attack Submarine	DA	35,50	Lord of the Rings	DV	65,50
Abandoned Places 2	DA	65,50	Maniac Mansion 1	DV	58,50
Airbus A 320 Europe	DA	89,50	No second Price	DA	60,50
Airbus A 320 USA Ed.	DA	89,50	On the Road	DV	73,50
Amberstar	DV	76,50	Pirates	DA	60,50
Another World	DA	65,50	Pinball Gold Edition	DA	77,50
Arabian Nights	DV	51,50	Pinball Dreams	DA	55,50
Archer Mac Leans Pool	DA	51,50	Pinball Magic	DA	30,50
B 17 Flying Fortress	DA	67,50	Project X	DA	45,50
BC Kid	E	55,50	Railroad Tycoon	DV	76,50
Battle Team	DA	69,50	Reach for the Skies	DA	60,50
Body Blows	DA	53,50	Red Zone	DA	60,50
California Games 2	E	55,50	Sabre Team	DA	65,50
Campaign	DV	66,50	Secret of Monkey Island 2	DV	83,50
Castle of Dr. Brain	DV	62,50	Sensible Soccer	DA	54,50
Chaos Engine	DA	55,50	Sim City & Populous	DV	72,50
Chuck Rock 2	DA	58,50	Space Crusade	DA	60,50
Civilization	DV	75,50	Space Crusade &	DA	77,50
Creepers	DA	65,50	Voyage Beyond		
Das schwarze Auge	DV	75,50	Special Forces	E	55,50
Der Patrizier	DV	72,50	Super Sim Pack	DA	69,50
Dream Team	DA	54,50	Superfrog	DA	55,50
Dune II	DV	60,50	Syndicate	DV	67,50
Erben des Throns	DV	72,50	Thunderhawk	E	32,50
Fire and Forget 2	DA	59,50	Transarctica	DV	55,50
Formula One Grand Prix	DA	75,50	Trodders	DA	57,50
Goal	DA	60,50	Turrican 1 oder 2	DA	32,50
Goblins 2	DV	75,50	WWF 2 European Rampage	E	55,50
Gunship 2000	DA	68,50	Walker	DA	60,50
Hannibal	DV	83,50	War in the Gulf	DV	72,50
Harpoon 1.2.1	DA	70,50	Whales Voyage	DA	65,50
Heart of China	DV	62,50	Zak Mac Kracken	DV	43,50
Indiana Jones 4	DV	83,50			
Ishar 2	DV	65,50			
John Madden Football	DA	59,50			

Zubehör: Amiga Festplatte 250 MB 749,- DM

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, Ladepreise können variieren. Gesampresste kostenlos, bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht
Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

INTER SOFT GmbH
POSTFACH 1932 - 29509 UELZEN

teurer. Da ein Fahrzeug bis zu fünf verschiedene Güter laden kann, liegt der Vorteil eines größeren Transporters natürlich darin, auf einer Fahrt mehr Güter befördern zu können als ein kleiner. Doch manchmal kann zum Beispiel ein LKW aufgrund fehlender Aufträge nur mit sehr geringer Ladung fahren; die laufenden Kosten fallen aber trotzdem in voller Höhe an.

Wo rollen sie denn?

Am günstigsten zu erwerben sind LKWs. Sie können nur auf zusammenhängenden Landmassen ver-

kehren. Afrika, Europa und Asien sind verbundene Kontinente. Nord- und Südamerika sind auch durch Landwege verbunden. Das Übersetzen vom europäischen Kontinent nach England oder über Gibraltar nach Afrika ist für einen LKW durch Fähren möglich, für diese Wegstrecken wird also nicht extra ein Schiff benötigt. Die nächst höhere Preisklasse bilden die Schiffe. Sie sind die langsamsten Transportmittel, doch verbinden sie Kontinente wie Europa mit Amerika und Australien. Sie können nur Städte mit einem Seehafen anlaufen, also logischerweise nicht vor München ankeren. Das teuerste und schnellste Transportmittel sind die Flugzeuge. Sie können jede Stadt in der Simulation anfliegen, da nur Großstädte mit Flughafen vorhanden sind. Damit kombinieren sie den Vorteil der LKWs mit dem Vorteil der Schiffe, durch Meer getrennte Kontinente verbinden zu können. Die Kosten der Flugzeuge, auch die laufenden, sind jedoch nicht zu unterschätzen! Alle erworbenen Transporter unterliegen einem natürlichen Verschleiß und müssen von Zeit zu Zeit repariert werden, sonst riskiert man Strafgeleit. Man kann vorhandene LKWs, Schiffe und Flugzeuge natürlich auch wieder verkaufen. Für die Güter Chemikalien, Öl, Säure, radioaktive Stoffe und Explosivstoffe müssen Lizenzen erworben werden, bevor ein Unternehmen sie transportieren darf. Eigentlich kann am Anfang eines Spiels auf einen Transporter mit Tank verzichtet werden, da dieser ohne Lizenz nur Gas befördern darf. Um nun ein Geschäft abzuwickeln, muß der Hauptmenüpunkt Auftrag angewählt werden. Hier kann man sich aus verschiedenen Städten Angebote für Transporte geben lassen. In diesen Angeboten erfährt man dann, von welcher Stadt zu welchem Zeitpunkt eine gewisse Menge von



Das Leben eines Jungunternehmers: Werben, promoten und Informanten bezahlen.

Gütern in welcher Zeit transportiert werden muß. Das Entgelt für die erbrachte Leistung wird ebenso ausgewiesen wie die fällige Konventionalstrafe pro überzoge-

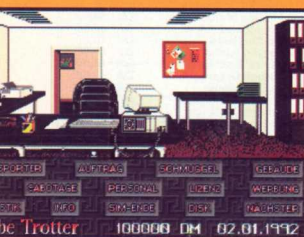
unter Umständen ein LKW gut ausgelastet werden. Dadurch fährt er wesentlich mehr Gewinne ein als ein vergleichbarer LKW mit geringer Auslastung. Doch bei aller Kombination muß immer die Kapazität eines Transportmittels im Auge behalten werden, da sie nie überschritten werden kann.

Der Softwareregen von Oase wird mit dem passenden Delivery Agent fortgesetzt.

Body Talk...

Um interessantere Angebote zu erhalten, muß ein Unternehmen bekannt sein und ein gutes Image besitzen. Der Bekanntheitsgrad kann durch Werbung erhöht werden. Dafür stehen vier verschiedene effektive Methoden zur Verfügung. Die billigste ist eine Anzeige in der Zeitung, gefolgt

nem Tag. Da ein Transportmittel in der Lage ist, bis zu fünf verschiedene Güter zu befördern, kann durch geschicktes Kombinieren der einzelnen Angebote



comment

Überraschten Oase letzten Monat schon mit einem äußerst dreisten Rampart-Verschnitt, so scheuen sie diesmal nicht davor zurück, einen erstaunlichen Transworld-Clone aus der Mid-Price-Tüte zu zaubern. Zum Preis von rund 50 Mark erhält der Genre-Freund ein sicherlich unterhaltsames Spiel, das den Anschaffungspreis rechtfertigt.



Hans

Big Business Vergleich



Der Patrizier

Ascons Megaseller ist mittlerweile schon ein Jahr alt, macht aber noch immer einen glänzenden Eindruck, was Grafik und Atmosphäre angeht. Das Referenzspiel!

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



Eishockey Manager

Wer sich mehr für einen sportlichen Spieler hält, dürfte wohl eher mit dem Eishockey Manager glücklich werden, der sich seit Monaten an der Spitze der Charts hält.

Grafik +

Gameplay +

Gesamt +



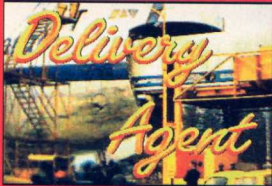
Dynatech

Mit Dynatech stellte Magic Bytes zwar keinen Tophit auf die Beine, solide Unterhaltung ist jedoch für Genre-Fans garantiert. Nicht perfekt, aber spielsenswert.

Grafik =

Gameplay +

Gesamt +



von Plakaten, Rundfunkwerbung und Fernsehwerbung. Nach einigen Werbekampagnen treffen oft erstaunlich gute Angebote ein. Um die Leistung der Werbung zu erhöhen, kann man auch noch eine Werbeagentur beschäftigen. Die kostet allerdings extra. Das Image kann durch einen Promotion-Agenten aufpoliert werden. Doch alle Bemühungen eines solchen Agenten sind dahin, wenn die Liefertermine oft überschritten werden. Wer das Risiko liebt und vor kriminellen Machenschaften nicht zurückerschreckt, der kann sich im Schmuggelgewerbe versuchen. Nach einem etwas kostspieligen Einstieg braucht man sich um Lizenzen nicht zu kümmern und es locken gewinnträchtige Aufträge. Sollte man erwischt werden, gibt es Strafen und das Image leidet.

Wer groß ins Geschäft eingestiegen ist, der kann eigene Werkstätten kaufen und damit seine Reparaturkosten halbieren. Doch die Werkstätten verursachen auch laufende Kosten, also Vorsicht! Wem das Bargeld knapp wird, der kann sich gegen Zinsen welches bei der Bank besorgen. Wer zuviel Geld in der Kasse besitzt, kann mit Aktien spekulieren oder sein Geld auf einem Sparbuch anlegen und Zinsen kassieren.

Sind bei der Simulation mehrere Spieler beteiligt, so sind Sabotageakte gegen die Konkurrenz möglich. Falls ein solcher nicht gelingt, drohen Strafen und Imageverlust. Verschiedene Auswertungen geben einem den Auftragsbestand aller noch zu erfüllenden Transporte, die laufenden Kosten oder den Stand von Geld und Image im Vergleich zu den Konkurrenten an.

Hersteller:
Wolf Software & Design

Muster von:
Hersteller

Genre:
Wirtschaftssimulation

Preis:
ca. DM 49,-

Erhältlich:
seit Juli

Anzahl der Spieler: 1-4

Anzahl Disketten: 2

2 Spieler simultan: Nein

1 MByte benötigt: Ja

2.Drive empfohlen: Nein

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:
alle Amigas

Steuerung über:
Maus

Besonderheiten:
**deutsche Anleitung,
deutscher Bildschirmtext**

+ komplexe Abwicklung der Aufträge, schnelle Erfolge

- Gameplay etwas unübersichtlich

GAMEPLAY 65%

GRAFIK 60%

SOUND 10%

MOTIVATION 72%

AMIGA GAMES

**70%
GESAMT-WERTUNG**

THOMAS PFISTER SPIELERSAND

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

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Amiga	Amiga	Amiga			
Abandoned Places 2	58,- D	Eye of Beholier 2	74,- D	Amnion	74,- D
Amigan Nights	50,- D	Flashback	68,- D	Amnion	25,- D
B.A.T. 2	72,- D	Goblins	60,- D	Amnion	66,- D
Baron of Combr	66,- D	Goblins 2	66,- D	Rome AD 92	60,- H
Bards Tale 3	60,- H	Heart of China	68,- D	Secret Monkey Island	60,- H
Bards Tale Conic	80,- H	Hekuma	66,- D	Shadowlands	34,- D
Bazooka Sue	75,- D	Indiana Jones 3	66,- D	Shadowwings	65,- D
Crusee La Corose	60,- D	Indiana Jones 4	74,- D	Space Quest	39,- H
Course of Enchantia	60,- D	Ishar 2	53,- D	Space Quest 2	39,- H
D-Generation	42,- D	Jonathan	53,- D	Space Quest 4 DH	39,- H
Darkners	74,- D	KGB	60,- D	Star Trek	69,- D
DSA	72,- D	Kings Quest 5	29,- H	The Kristal	27,- H
Daughters of Seres	75,- D	Legend of Valour	78,- D	Ultima 9	39,- H
Death King of Kynn	39,- D	Legends of Kyandia	66,- D	Ultima 6	39,- H
Dune	36,- D	Leisure S. Larry 5	66,- D	Waxworks	59,- D
Dune 2	32,- D	Lord of The Rings	62,- D	Wesley	66,- D
Dungon M./Chaos 3	60,- D	Loards of Time	53,- H	Willy Beamish	39,- H
Eivra 2 Jaws of C	45,- D	Might and Magic 3	64,- D	Worlds of Legend	49,- E
Eye of Beholier 1	66,- D				

ACTION/ARCADE

Addams Family	29,- H	Gravity Force	24,- H	Premiere	60,- H
Alan Beest SE 92	24,- E	Harlequin	30,- D	Prince of Persia	32,- H
Aquatic Games	57,- H	Human Race Standal	54,- D	Projekt X	27,- H
Aventura	29,- H	Humans	48,- H	Risky Woods	54,- H
Armylve	24,- H	Lemmings Douc	60,- H	Robocop 3	60,- H
Assassin	48,- H	Lemmings 2	48,- H	Sackett Ranger	19,- H
BC Kid	40,- H	Lion Heart	52,- H	Sindbad+Thr.0r.Falc	19,- H
Beavers	60,- H	Locomotion	54,- H	Slipwaker	60,- H
Blaster	46,- H	The Lost Viking	62,- D	Steel Empire	19,- H
Body Blows	40,- H	McDonald Land	28,- H	Street Fighter 2	54,- H
Buckan	40,- H	More Lemmings Data	47,- H	Super Tennis	48,- H
Bug Bomber	54,- H	Morph	29,- H	Superfrog	48,- H
Chaos Engine	49,- H	Nick Boom 2	45,- H	Tearaway Thomas	48,- H
Chuck Rock	48,- H	Nitro	45,- H	The Death	25,- H
Chuck Rock 2	48,- H	One step beyond	47,- H	Traps n Treasures	60,- H
Cool World	25,- H	Ork	25,- H	UGH 1	47,- H
Double Dragon 3	66,- H	P.P. Hammer	25,- H	Walker	57,- H
Dyna Blaster	60,- H	Pinball Fantasies	54,- H	WWF Wrestling 2	60,- H
Eivra Arcade Game	36,- H	Pinball Wizard	18,- H	Yo Joel	53,- H
Emerald Mine 2	30,- H	Popul.+Promis.Land	39,- H	Zool	42,- H
Emerald Mine 3 Pro	24,- H				
Emerald Mine 3 Pro	24,- H				
Erntly	60,- H				
Excabur	24,- H				
FireAndIce	48,- H				

SPORT/SONSTIGES

3D Construct 2.0	119,- D	Global Gladiators	52,- H	Penthouse Hot No.	33,- D
4D Sports Bowling	25,- D	Goal	48,- H	Rentrou DeLuxe	54,- D
4D Sports Bowling	25,- D	Graham Taylor Soccer	60,- H	PGA Tour Golf Plus	30,- H
Acopolypse	48,- H	Greatest Comp.	60,- H	-Courses	30,- H
A.M. Jaws of C	48,- H	Intern Open Golf	60,- H	Premier Manager	35,- H
Award Winners	53,- H	Jack Nicklaus Golf	32,- D	Quill	18,- D
Bip Sov 2	59,- D	Jaguar XJ 220	60,- H	Rainbow Collection	25,- H
Bisa Tomato Game	54,- H	John Barnes Soccer	60,- H	Soccer Soccer 92/93	60,- H
Bitmap Brothers 1	59,- H	John Madden Football	57,- H	Soccer King	62,- H
Blood Man Prot 2.0	60,- H	Kings of Adventure	66,- H	Space Legends	62,- H
Carl Lewis Olympic	32,- D	Lothar Matthäus	58,- D	Star Trek	60,- H
Champion Man 93	60,- H	Lotus 3	48,- H	Strip Poker 2	25,- H
Great Em up 4.0	22,- D	Lotus Compil (1-3)	48,- H	Triples Action 5	35,- H
Cisco Heat 3	48,- H	Manchester United	27,- H	Trivial Pursuit	60,- H
Crazy Cars	48,- H	Megacornia/Sannur	60,- H	Trivial Pursuit	60,- H
Daily Cow Girl Pk	60,- H	Megacornia/Sannur	60,- H	Vision	48,- H
Deluxe P.4.5 Aiga 3	186,- D	Metalic Power	77,- H	TV Sports Football	60,- H
Dragon-S Lair 3	72,- H	Micro Master Golf	60,- H	Vision	60,- H
Dream Team Com	60,- H	Nick Faldo Golf	78,- D	Wicked	60,- H
Eishockey Manager	72,- D	No Second Prince	39,- H	WWF Wrestling	60,- H
Euro Soccer	30,- H	Passing Shot	19,- H	Zero	60,- H
Fantastic Worlds	60,- H				
Formula One GP	39,- E				

STRATEGIE/SIMULATION

1869	62,- D	Deutros	22,- D	Ragnarik	77,- D
1990 93er Edition	35,- D	Dogfight	74,- H	Railroad Tycoon	39,- H
A-Train	72,- D	Dynatrac	54,- H	Rampart	66,- H
-Construction Set	42,- D	Epic	60,- H	Reach T.Lakes	49,- D
AA - War 1,Skies	60,- H	Erben des Thrones	66,- D	Red Baron	39,- H
Acies of Great War	36,- H	F 117A Nighthawk	66,- D	Rules o'Engagement	26,- H
Air Land Sea	66,- H	F 17 Cheshire	66,- D	Sabote Team	54,- H
Air Support	64,- H	F-19 Stealth Fight	35,- H	Silent Service 2	75,- H
Ar Warrior	75,- H	Fallen Empire	31,- H	Sim City Archit. 1	36,- H
Arxica A 320	60,- H	Fed.Lo.Free Traders	60,- H	Sim City Archit. 2	36,- H
Austeritz	60,- H	Flight of Interfer	32,- H	Sim City Deluxe	75,- H
B 17 Flying Fortr.	60,- H	Gunsno 2000	60,- H	Sim City Terr.Edit	36,- H
Ballistic Diploma.	39,- D	Hannibal	62,- D	Sim Earth	78,- H
Battle Chess	24,- H	Hired Guns	74,- H	Sim Life	73,- D
Battle Chess 2	64,- H	History Line 1+18	35,- H	Sim Wars	18,- H
Battle Team	64,- H	Knights of the sky	35,- H	Space Crusade	29,- H
Battlefields Data 2	45,- H	Letral Weapon	66,- H	Spacial Forces	39,- D
Birds of Prey	66,- H	M 1 Tank Platoon	60,- H	St. Thomas	48,- D
Black Sect	69,- H	Mad News	65,- D	Stagenob. Hotelm.	39,- H
Burntime	63,- D	Mad TV	71,- H	Strategy Master	66,- D
Campaign	69,- D	Masterdom	60,- H	Syndicate	66,- D
-Vision Disk 1	19,- H	On The Road	47,- D	Team Yankee	31,- H
Carrier Command	60,- H	Overdrive	47,- D	The Finest Hour	66,- H
Castles	60,- H	Pacific Island	60,- H	Assasin Disk	66,- H
-Data Disk	60,- H	Perfect General	69,- D	Thunderhawk	39,- H
Chuck Y Art.2.0	24,- H	Populous	24,- H	Transarctica	54,- D
Civilization	75,- D	Populous 2	60,- H	US3 John Young 2	60,- H
Combat Air Patrol	60,- H	Populous 2 Plus	63,- H	Viking Fields	60,- H
Conflict Europe	19,- H	Powermanger	60,- H	War th the Gulf	71,- H
Conquistador	66,- D	-Data Disk	60,- H	Warmed	26,- D
Data	36,- H	Project Terra	60,- H	Waterloo	16,- D
Das Boot	36,- H			Wing Commander	36,- H
Delivery Agent	66,- H			Wing Commander DV	36,- H
Der Patrizer	56,- D			Wolfpack	28,- H
Desert Strike	66,- H				

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* Bei Anzeigenschicht nach nicht lieferbar. E = englische Version. D = Spiel ganz in Deutsch. H = Handbuch in Deutsch. B = Responsoren. Preisänderung, Irrtum und Liefereng vorbehalten. * Preisliste (für Amiga, PC und G4) gegen frankierten Rückumschlag. Versandkosten: 7,- € (zuzügl. eines Versandkosten-Kaufers für Notfälle). 12,- € (zuzügl. eines Notfalls-Kaufers für Notfälle). Bei Rückzahlung bis 60,- € oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gecheck. * Nachnahme zusätzlich. 5. Nachnahme-Gebühr = 3,-. Zahlungsverkehr

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache. Ladenverkauf in Bielefeld: Infodata Computer, 34121 Kassel, Ludwig-Mond-Str.52, Tel. 0561-24453, Am Kesselbrink, Tel. 051-27 93 55 o. 01-72 520 18 68

KAMPFPREISE!
THOMAS PFISTER • LUDWIG-MOND-STR.52 • 34121 KASSEL

Ballern wie im Bilderbuch

BLASTAR

Core Design schlägt mal wieder zu! Das Team hat sich in der Vergangenheit mit Spielen wie Wolfchild oder Jaguar XJ 220 einen Namen gemacht und spielte in den Charts immer in der ersten Liga mit. Man darf also gespannt sein auf ihr neuestes Machwerk...

Nach dem kürzlich erschienenen fantastischen Jump & Run Chuck Rock 2 wagen sich die Insulaner nun in den Weltraum und versprechen dem verwöhnten Amiganer eine Ballerorgie vom Feinsten. Blastar heißt sie und blastigt gehts auch zu.

Die Story

Kommen wir zunächst zur relativ belanglosen Story. Wir schreiben das Jahr 1997. Das mächtige Kampfschiff M.A.T.R.A ist auf dem Weg zur Grenze der irdischen Atmosphäre, um verdächtigen Signalen, die terranische Stationen weltweit seit einiger Zeit empfangen, auf den Grund zu gehen. Dort angekommen, öffnet sich prompt ein Dimensionstor und spuckt drei

gewaltige Rauminselfen aus, die sofort von den Sensoren der M.A.T.R.A geortet werden. (Spä-

testens jetzt weiß jeder, daß es Trouble gibt). Da wenig Zeit zum Nachdenken bleibt, wird ein Raumfighter, nämlich die Blastar, sofort losgeschickt, um diese U.F.I.s (unbekannte fliegende Inseln) zu untersuchen. Doch gemeinerweise durchstößt plötzlich eine sengende Energiemasse den Rumpf des Mutterschiffes und zerstört es. (Warum drehen die Jungs keine Filme?) Nun steht die Blastar ganz alleine da, nur mit dem Verlangen, die böse Lebens-

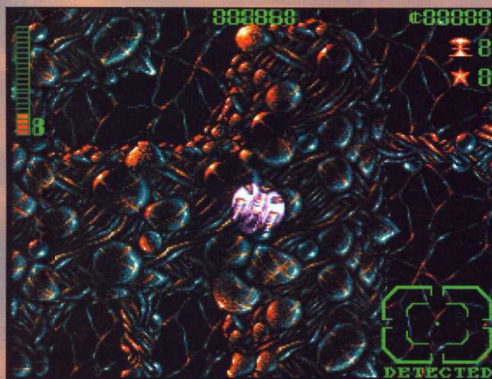
form zu zerstückeln, die auf der anderen Seite des Raumtores steht und Pläne ausheckt, wie sie die Erde besetzen kann. Es ist natürlich klar, wer die Sache wieder in Ordnung bringen muß, aber dafür sind wir ja da...

Los geht's

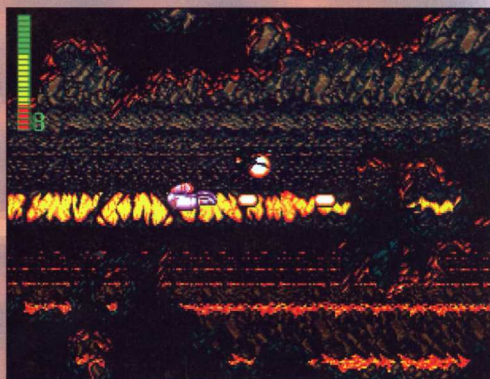
Also, das Rauchen einstellen, Licht ausmachen, Anlage aufdrehen, Joystick checken, Disks reinschieben und ganz wichtig: Tür zu. Nach dem Core Logo ertönen dann Klänge, die sofort dazu animieren, die Boxen nahe an ihren Exitus zu bringen. Hardcore Techno-Trance-Music (nach Core) vom Feinsten! So ein Sound begleitet einen durchs komplette Game, wobei jeder Hauptlevel und Endgegner einen neuen Track sein Eigen nennt. Ingesamt ist die Musik 800 K stark und versetzt einen genau in die Weltrettungsstimmung, die man braucht, vorausgesetzt man hat die obengenannte Flairanleitung befolgt. Bevor es losgeht, darf im Optionsmenü ein wenig manipuliert werden, was folgende Wirkungen haben kann: Die harten Tonfolgen werden im Game durch SoundFX



Diese Blubbermassen gilt es, im ersten Level zu zerstören, Laser 2 leistet gute Unterstützung.



Voll animierte Hintergründe erfreuen das Spielerherz; in diesem Level bewegt sich sogar der ganze Bildschirm.



Die ersten Zwischenmissionen sind nicht besonders aufregend, verleihen aber dem Spiel zusätzliche Würze.

AAR











ersetzt, alle zusammen 200 K, das Heldendasein wird einem durch Steigern des Schwierigkeitsgrades zusätzlich erschwert oder die Schiffskontrolle ändert sich. Wer seinem Joystick gerade die letzte Vorstellung bereitet hat, kann sich auch den Mega Drive-Joystick vom kleinen Bruder klauen, um damit Angst und Schrecken unter den Aliens zu verbreiten. So weit so gut; jetzt geht es aber ans Eingemachte, denn nun möchte eine circa 3x3 Bildschirme große Insel von Bösewichtern befreit und erobert werden. Die Kampffläche aus der Vogelperspektive scrollt weich in alle Richtungen und ist mit Hilfe von dunkleren Farbtönen stimmungsvoll inszeniert. Da die Insel organisch ist, wurde sie mit vielen Animationen lebendig gemacht, was ausgesprochen gut gelang.

Weiter geht's

Nun hat man die Aufgabe, das Verteidigungssystem zu eliminieren,

das aus ein paar blubbernden Massen besteht, die verstreut aufzuspielen sind. Das ist nicht so leicht, da die Hintergrundgrafik anfangs so verwirrend ist, daß man fünf Minuten nach rechts fliegt, ohne zu merken, daß die Grafik immer wiederholt wird. Das heißt, wenn man rechts rausfliegt, kommt man links wieder rein, bloß scrollt die Sache eben endlos. Zur Hilfe wurde die Blaster mit einem Radar ausgestattet, das Feinde ortet und bei der Sichtung eines Generators sich deutlich verformt, damit man ja nicht vorbeischießt, während man sich auf die Feinde konzentriert. Einmal erwischt, wird dem Alienproduzenten der Hahn abgedreht, damit er nicht länger Unannehmlichkeiten bereiten kann. Ist die Insel gesäubert, gehts zur nächsten. Insgesamt gibt es fünf Galaxien mit Endgegnern und zwei Unterlevels. Die ersten Unterlevels scrollen in mehreren Ebenen von rechts nach links in

Womit wehrt man sich?

	Waffe 1: Die schlechteste Möglichkeit, sich zu wehren. Einfach zu wenig Power.		Waffe 6: Da die Feuerbälle um die Blaster kreisen, kann man keine Fernziele treffen.
	Waffe 2: Treffsicherer durch Doppelschuß, richtet doppelt soviel Schaden wie Waffe 1 an.		Waffe 7: Die Schütze, die aussehen wie Eier, können mit Durchschlagskraft überzeugen.
	Waffe 3: Die drehenden Kugeln haben die gleiche Kraft wie der Doppelschuß.		Waffe 8: Kraft, aber wegen der Größe muß man schon genauer zielen.
	Waffe 4: Zielsuchend und todringend sind diese Raketen.		Waffe 9: Die kraftvollste Waffe stellen diese Feuerbälle dar, denen kein Feind trotzen kann.
	Waffe 5: Die Raketen suchen zwar nicht ihr Ziel, sind dafür aber kraftvoller.		Waffe 10: Ein gewaltiger Schutzschild, der einiges aushält.

Baller Knaller mühen sich!



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

Apydia
 Grafisch und spielerisch ist das insektische Ballergame ein echtes Highlight. Daß man aber nach einem Wespenverlust zum vorherigem Levelschnitt gebeamt wird, ist nicht jedermanns Sache.



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

Blood Money
 DMA Design produziert nicht nur knuddelige Geschicklichkeitsspielchen wie Lemmings, sondern auch weniger sanfte Shoot 'em Ups. Das eine davon ist der Menace-Nachfolger.



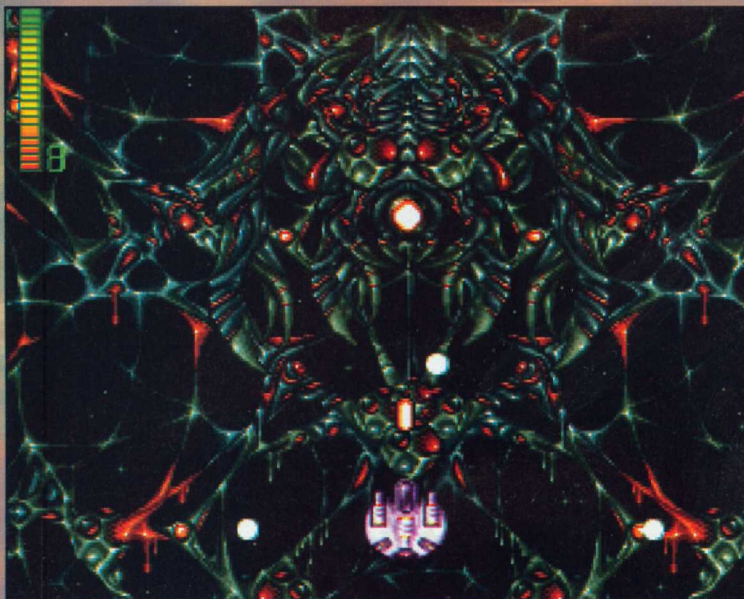
Grafik = **Gameplay** - **Gesamt** -

Walker
 Das andere Shoot 'em Up erschien erst kürzlich und ist dafür auch noch eine Ecke brutaler. Der Walker stampft gnadenlos durch die verschiedenen Zeiten und ist echt unterhaltsam.

der Seitenansicht. Diese Missionen sind zwar sauber programmiert, bieten aber wenig Action. Einzig und allein der labyrinthartige Aufbau erfordert manchmal fliegerisches Können. Die Gegner jedoch werden alle fast schon automatisch beim Manövrieren erwischt. Technisch weniger aufregend sind auch die späteren Missionen, die einfach in zwei Ebenen von oben nach unten scrollen. Generell kann man zu den Zwischenkämpfen sagen, daß sie nicht sonderlich lang sind, grafisch nicht ganz mit dem Hauptspiel mithalten können, aber dennoch gut sind, weil sie Abwechslung ins Spiel bringen. Eine Bonusrunde zum Absahren ist übrigens auch enthalten. Hier steuert Ihr allerdings nur ein Fadenkreuz, damit Euch nichts passieren kann. Besonders gelungen sind die Endgegner. Während



der erste aus der Vogelperspektive zu sehen ist und nur durch gute Grafik auffällt, gehts beim zweiten räumlich zu. Das heißt, Ihr schießt mit der Blaster in Euren Monitor, der aber zum Glück einiges aushält. Echt heiß schauen die Feu-



Beschreibung Endgegner 2

Furiöse Endgegner stellen sich einem in den Weg. Diesen hier sollte man so unter Beschuß nehmen, daß er wieder wegtaucht, bevor er Steine von der Decke haut und mit Feuer attackiert. Am besten positioniert man sich unten in der Mitte, so daß man ihn gleich beim Auftauchen erwischt.



Ein Feind, den man meiden sollte, da er bei Berührung Energie en masse abzieht.

comment

Blastar ist sicherlich nicht das technische Wunderwerk, ist aber sauber programmiert. Die vielen Zwischenmissionen und Endgegner sorgen für eine stimmungreiche Atmosphäre, die sehr wenig Spiele in diesem Genre erreichen. Die etlichen verschiedenen Feinde und animierten Hintergründe und natürlich die hervorragende Musik tun ihr übriges dazu. Wer mal wieder ein etwas anderes Ballerspiel haben möchte, muß zugreifen, denn es gibt derzeit fast kein vergleichbares Programm. Core bleibt seinem Ruf treu: It's a hit!



Michael

erblitzte aus, die die Kreatur auf Euch losläßt!

Die Waffen

Da man schwerbewaffnete böse Außerirdische kaum mit bloßen Fäusten einschüchtern kann, stehen zunächst drei Waffen, die mit den Funktionstasten aktiviert werden, zur Verfügung. Im Laufe des Spieles gibt es allerdings zehn Waffensysteme, die man sich in einem Shop im Tausch gegen Bares besorgen kann. Wenn es einem zu heiß wird, drückt man einfach Space und schaut sich die Wirkung seiner eben eingesetzten Smartbomb an. Manche Gegner hinterlassen freundlicherweise nach ihrem Ableben dem Spieler nette Extras wie z.B. Energieaufpöppelung oder eine Kontoauffrischung. Die Schiffssteuerung ist leicht erlernbar und bereitet keinerlei Probleme. Die Zugriffszeiten beim Laden sind schön kurz und sorgen für einen flüssigen Spielverlauf. Alles in allem entspricht Blastar dem aktuellen Standard, netterweise aufgemotzt mit verschiedenen Scrollrichtungen und heißen Endgegnern. Alle Aspekte, die ein Ballerspiel gut machen!

(H)



Hersteller:
Core Design
Muster von:
Hersteller
Genre:
Arcade Action
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab Oktober '93

Anzahl der Spieler: 1
Anzahl Disketten: 3
2 Spieler simultan: Nein
1 MByte benötigt: Ja
2.Drive empfohlen: Nein
Festplatte empfohlen: Nein
Englisch benötigt: Nein
Unterstützt:
2. Laufwerk
Steuerung über:
Joystick
Besonderheiten:

+ verschiedene Scrollarten, Atmosphäre

- Auf Dauer etwas eintönig

GAMEPLAY 82%

GRAFIK 88%

SOUND 90%

MOTIVATION 88%

AMIGA GAMES

85%

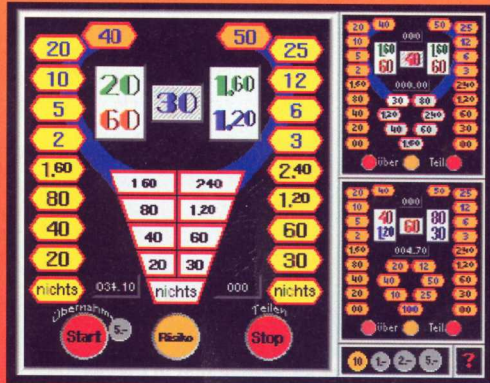
GESAMT-WERTUNG

Es schluckt nicht und spuckt nicht!

Spielhölle Pro

Wer schon einmal der Faszination eines Geldspielautomaten erlegen ist, weiß, welche schwarzen Löcher diese elektronischen Sparkasseneinbahnstraßen in die schwer verdiente Lohntüte reißen.

Das viel diskutierte Thema der Spielsucht hat sich das Einmann-Team von Sunnysoft zum Inhalt des Low-Cost-Spieles Spielhölle Pro hergenommen. Hierbei soll aufgezeigt werden, daß die eigentlichen Gewinne zu den Verlusten in keinem vorteilhaften Verhältnis stehen.



Da zittert die Zockerhand. Wieviel Geld läßt man dieses Mal im Automaten?

comment



Lutz

Meiner Meinung nach wird das Ziel, die unvermeidlichen Geldverluste bei solchen Spielgeräten aufzuzeigen, nicht erreicht. Dafür fehlt einfach die dichte Atmosphäre einer Spielhalle, die den Reiz solcher Automaten zusätzlich ausmacht. Andreas Baum, der für alles verantwortlich zeichnet, hat sich zwar viel Mühe mit der internen Verwaltung der drei Automaten gemacht und sich tief in das Multitasking-System des Amiga gewählt, aber sehr überzeugend ist das Endergebnis nicht. Lobenswert finde ich den Enthusiasmus, mit dem sich solche Einzelkämpfer der Programmierkunst in den mächtigen Softwaremarkt stürzen.

Sunnysoft zum Inhalt des Low-Cost-Spieles Spielhölle Pro hergenommen. Hierbei soll aufgezeigt werden, daß die eigentlichen Gewinne zu den Verlusten in keinem vorteilhaften Verhältnis stehen.

Nach dem Laden zeigt der Bildschirm drei Geld-

spielautomaten, die sich alle zu stark ähneln und bei denen nur der Größenunterschied sofort ins Auge sticht. Im unteren Grafikteil finden sich vier verschiedene Geldmünzen, die von 10 Pfennigen bis hin zu ganzen Eiermännern (5 DM-Stücken) gestaffelt sind. Daneben gibt ein Fragezeichen Dir informative Angaben über die gespielten Runden, Gewinn- und Verlustrechnung und die gewonnenen und verlorenen Risikoeinsätze. Ein Klick auf den gewünschten Geldbetrag, und schon wird der Mauszeiger zu dem angewählten Geldstück. Nun kannst Du alle drei Automaten gleichzeitig (echtes Multitasking) oder jeden Automaten einzeln mit Geld füttern. Wenn Du den Mindesteinsatz von 30 Pfennigen eingeworfen hast, beginnt sich Leben in den Automaten zu regen. Ist die erste Walze zum Stillstand gekommen, besteht die Möglichkeit, diese erneut zu starten. Solltest Du zu faul sein, die Starttaste zu betätigen, so kannst Du eine Startautomatik einstellen, die jedesmal, wenn keine 7 im Display erscheint, die erste Walze wieder in Gang setzt. Bei einem Gewinn kann dieser mit Hilfe der Risikotaste erhöht werden. Hier heißt es, einen flinken Finger zu haben, um sich vielleicht bis zu den Sonderspielen vorzukämpfen. Auch hier kann eine Risikoautomatik eingestellt werden. Neben diesen Funktionen gibt es noch zu jedem Automaten eine Besonderheit, die ich hier nicht näher erläutern möchte. Die Grafik läßt stark zu wünschen übrig; die einzige "Animation" besteht aus verschiedenfarbigen Ziffern. Die Geräuschkulisse beschränkt sich auf ein bißchen Piepen und Brummen. Bemerkenswert ist das gut aufgebaute Handbuch, in dem selbst die Registrierungskarte nicht fehlt.

Ein Spielchen für zwischendurch, aber nicht für verwöhnte Gemüter.



Hersteller: Sunnysoft
Muster von: Hersteller
Genre: Arcade-Action
Preis: ca. DM 30,-
Erhältlich: seit 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: Festplatte
Steuerung über: Maus
Besonderheiten: recht günstig

+ drei Spielautomaten gleichzeitig

- langweilige Grafik fast nicht vorhandener Sound

GAMEPLAY 39%
GRAFIK 23%
SOUND 12%
MOTIVATION 28%

AMIGA GAMES
37%
GESAMT-WERTUNG

Das Gameplay

Nach einem Defekt, bei dem einige Teile des Raumschiffes verloren gingen und die Bloblets in heller Panik davonhopten, macht sich nun Blob auf, alles wieder einzusammeln. Durch insgesamt 50 Level führt sein beschwerlicher Weg. Nach einem Mini-Intro und fetziger Musik findest Du Dich im ersten Level wieder. Der Levelaufbau ist etwas Neues und teilweise stark gewöhnungsbedürftig. Blob muß sich über unterschiedliche Plattformen, die verschiedene Aufgaben bereithalten, durch Springen oder Rollen bewegen. Dies geschieht jedoch nicht nur in zwei, sondern sogar in drei Dimensionen. Ebenen, die höher liegen, erscheinen zunächst als gestrichelte Umrandungen, die sich beim Näherkommen immer mehr füllen, bis sie schließlich zu vollwertigen Plattformen werden. Tieferliegende Ebenen zoomen sanft heran. Blobs Größe bleibt hierbei unverändert, was die Grafiker für lustige Animationen ausgenutzt haben. Durch einen Druck auf den Joystickbutton beginnt Blob zu springen. Hat er seine maximale Sprunghöhe erreicht, schlägt er mit einem 'Jiiiphi!' einen Salto. Vorsichtiges Bewegen des Joysticks lenkt Blob auf die nächsten Plattformen. Zu starkes oder zu langes Drücken läßt Blob meistens über sein Ziel hinauschießen und ein Treffer auf eine Plattformkante läßt die Spielfigur fast unkontrollierbar zur Seite springen. Die verschiedenen Farben der Plattformen sym-

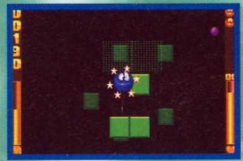
Da rollt die Blase

Blob

Nach *Curse of Enchantia* und *Chuck Rock 2* präsentiert Core Design nun das Arcade-Game *Blob*. Neben unserem Universum existiert noch ein anderes. Hier lebt Blob, eine kleine blaue Kugel, seines Zeichens Raumfahrer, mit einer Fracht aus Babyblobs, sogenannten Bloblets....



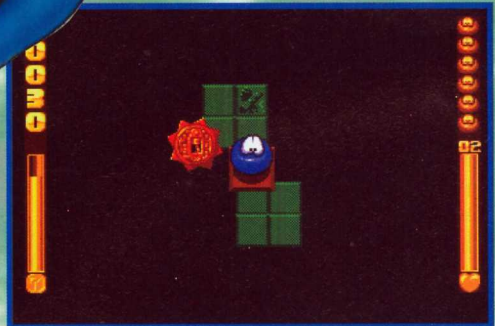
dar, die Dich zum Ausgangspunkt oder auf eine andere Ebene beamten. Berührst Du ein mit einer Pergamentrolle versehenes Feld, werden Dir in der obersten Bildschirmzeile wichtige Informationen oder



Passwörter angezeigt. Selbst wenn man alle sechs Blob-Leben verloren hat, kann man mit Hilfe

Jump 'n' Roll im Paralleluniversum. Der Blob wird's schon richten.

bolisieren unterschiedliche Eigenschaften. Rote Felder ermöglichen höhere Sprünge, während die blauen Felder nur kleine Hüpfchen zulassen. Felder, die mit vier Noppen versehen sind, zerbrechen nicht bei einem Sturz aus großer Höhe. Pfeilfelder zeigen meistens die richtige Richtung an und Plattformen mit blinkenden Elementen stellen Transporter



Ups! Da fällt unser guter Blob fast in Ohnmacht. Die Explosionen sind aber auch laut.

comment

Blob ist zwar kein Spiel, das ich zu meinen Favoriten zähle, aber es sorgt für kurzweilige Unterhaltung. Jedesmal, wenn mein Blob hart auf eine Kante fiel und sich selbst mit den wildesten Verrenkungen am Joystick nicht retten ließ, stand ich kurz vor einem cholerischen Anfall. Aber wie immer bei solchen Spielen: Man will den nächsten Level erreichen und deshalb versucht man es immer und immer wieder. Die Spielumgebung ist effektiv und die Grafik entspricht den neuesten Standards. Ich finde Blob eine echte Bereicherung für die zahllosen Arcade-Games, die den Markt beherrschen.



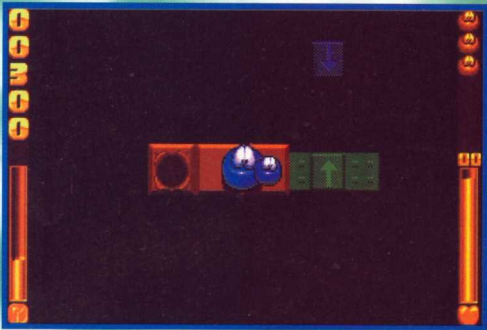
Lutz



Verschiedene Ebenen fordern das räumliche Denkvermögen des Spielers.



Off, das wäre geschafft! Nun ab in den nächsten Level.



Wie niedlich! Blob wabbelt mit seinem Sohn um die Wette.

des Passwortes wieder in einen höheren Level einsteigen. Hat man eine Plattform verfehlt, kann man seinen Sturz in die Unend-

lichkeit noch auf tieferliegenden Ebenen stoppen. Zwar kostet eine Landung von großer Höhe einige Energie und Dein Blob wird

danach ganz schön lädiert aussehen, doch das ist immer noch besser als ein Leben abzugeben. Bist Du jedoch auf einer ganz normalen Plattform gelandet, hörst Du schon an dem brechenden Geräusch, daß etwas faul ist im Staate Dänemark. Die Plattform hat einige Risse bekommen und je öfter Du darauf herumhopt, umso näher kommt sie ihrem Ende, bis sie schließlich in tausend Stücke zerbricht. Also solltest Du schleunigst das Feld räumen. Manche Teilstücke beherbergen die verwirrten Blobletts, die in Kammern eingeschlossen sind. Hast Du ein solches Feld berührt, öffnet sich dieses und ein Bloblett schließt sich Dir an. Da sie noch sehr jung und unerfahren sind, zögern sie lange, bis sie sich zu einem Sprung entscheiden. Bist Du inzwischen zu weit gesprungen, stürzt das Bloblett ab und entschwindet auf Nimmerwiedersehen. Als wenn die supergenaue Steuerung und schier unerreichbaren Ebenen die Aufgabelösung nicht schon schwer genug machen würden, treiben sich auch noch verschiedene Aliens in diesem Universum herum. Ein an einen Ninja-Stern erinnerndes rotierendes Etwas, das als Slicer bezeichnet wird und sich nur innerhalb einer Ebene aufhält, kann nur durch einen Sprung auf dessen Mitte zerstört werden. Genauso wie der böse Glob, der sich jedoch durch alle Ebenen bewegen kann. Daneben gibt es noch Ventilatoren, Spinner, Anti-Gravitationsfelder und vieles mehr. Nach Überschreiten des Zeitlimits erscheint Blobs Alter Ego, eine fies grinsende Kugel, die mit Sicherheit zur Zerstörung des eigenen Blobs führt. Während des Spiels geben vertikale Balkenanzeigen Auskunft über den Zustand des Blobs und die bereits verstrichene Zeit. Die Spielidee ist zwar nicht die Allerneueste, aber die grafische Umsetzung ist genial gelöst. Das Spiel ist etwas für Leute, die nicht locker lassen können. Jeder Level birgt eine Überraschung, denn niemals kann man die gesamte Umgebung komplett erfassen. Selbst wenn man mit verkraumpfter Joystickhand und einem erschöpften Lächeln einen Level durch die Exit-Plattform verlassen hat, wird man höchstwahrscheinlich nicht den gesamten Level bereist haben.

(lm)

Hersteller:
Core Design
Muster von:
Hersteller
Genre:
Arcade-Action
Preis:
ca. DM 80,-
Erhältlich:
ab Sommer '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
Besonderheiten:

- + neuartige Spielumgebung, gute Animation und Sound**
- mittlerer bis hoher Schwierigkeitsgrad**



AMIGA GAMES
71%
GESAMT-WERTUNG

Babys Nights



Arabian Nights
 Die Spielidee von Krisalis' jüngstem Spiel ist zwar nicht so innovativ, jedoch macht das Spiel insgesamt einen wesentlich gelungeneren Eindruck.

Grafik + Gameplay = Gesamt +



Soccer Kid
 Und noch ein Krisalis-Spiel reiht sich in diese Niedlichkeitsparade ein. Mit Soccer Kid haben die Jungs aus Manchester ein absolutes Highlight auf die Fußballerreihe gestellt.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Superfrog
 Den Abschluß macht wieder einmal unser niedlicher Ganzjahresfrosch, der unglaublich schnell und schön animiert durch die Gegend hüpf. Springt doch mal mit!

Grafik + Gameplay + Gesamt +

Krisalis' neuester Hit

SOCCER KID

DIE IDEE

Wir schreiben das Jahr 1994. Die Fußball-Weltmeisterschaft in Amerika steht an. Kurz bevor das Finale dieser WM beginnt (in dem mit Sicherheit die deutsche Mannschaft steht) und man den Pokal schon einmal bereitstellen will, kommt ein außerirdisches Lebewesen vorbei. Da, wie bereits erwähnt, scheinbar alle Aliens Sammler sind (manche Menschen für Zoo oder Mahlzeit), bleibt es nicht aus, daß dieser Kerl den seltenen Pokal erspäht. Wie das von Raumschiffen aus so üblich ist, wird das Ding einfach hochgebeamt. Dabei geschieht allerdings das, was dem Spiel dann erst die eigentliche Story spendiert. Beim Einsaugen kollidiert das Ganze mit einem Asteroiden, der im Orbit herumsaust. Dabei wird der Beamstrahl unterbrochen und der Cup knallt, in fünf Teile zersprungen, auf die Erde. Ihr als Soccer Kid müßt nun diese Stückchen suchen, um das Finale der Weltmeisterschaft zu retten.

Daß Außerirdische scheinbar einer großen Sammelleidenschaft unterliegen, ist uns seit The Lost Vikings ja bekannt. Daß sie aber nicht nur ganze Lebewesen für ihren Zoo sammeln, sondern auch ganz scharf sind auf glänzende, goldene Fußballtrophäen, ist bisher relativ unbekannt gewesen.

All dies wird in einem netten Intro beschrieben, welches damit endet, daß Soccer Kid seine übrigens frei in der Farbe wählbaren Sachen anzieht, den eigenen Fußball schnappt und in die weite Welt loszieht. Schließlich ist einem als richtigem Fußballfan nichts zu schwer und kein Abenteuer zu groß, um das Finale der WM zu sehen, oder? Also, kurze Hosen an, Schuhe geschnürt, Ball aufgepumpt und ab. Draußen vor der Tür im Heimatort von Soccer Kid

(wo sonst als in England könnte ein echtes Soccer Kid wohnen) wartet die erste Etappe. Hauptsächlich dreht es sich

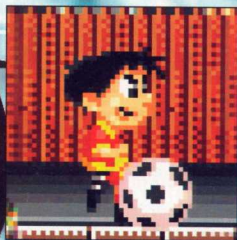


Auf seiner Reise muß Kid auch auf Hochgeschwindigkeitszügen seine Ballkünste unter Beweis stellen.



hierbei um solche Fallen und Gegner wie herabfallende Steine, irre Radfahrer, psychopathische Skatboarder und einen Arbeiter namens Derek. Hierbei nimmt ein Kontakt mit den genannten Objekten jeweils etwas von Kids Energie, was nach einiger Zeit den Verlust eines Lebens nach sich zieht. Dieser gefährliche Kontakt kann aber durch unterschiedliche

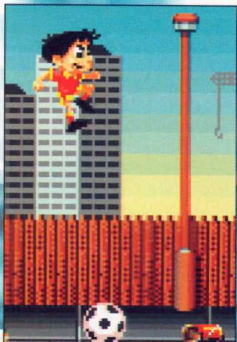
Varianten vermieden werden. Eine Möglichkeit ist zum Beispiel einfach das Ausweichen durch Sprünge, schnelles Rennen oder Ducken. Die andere Möglichkeit besteht darin, daß man mit der einzigen "Waffe", die man mit sich führt, nämlich dem Fußball, seine Gegner einfach wegkickt. In diesem Fall geben Radler, und Skatboardfahrer nach einem harten Schuß auf, Derek verträgt da aller-



Soccer Kid kann durch einfache Links-Rechts-Bewegung rennen, sei es nun mit oder ohne Ball.



Wer den Ball richtig beherrscht, der kann auch locker auf ihm balancieren oder damit rollen.



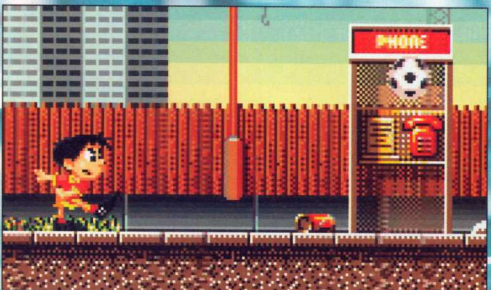
Auch Sprünge über gefährliche Hindernisse stellen kein Problem dar.



Aus dieser Position ist auch ein federnder Sprung durchaus möglich.



Um Gegner zu erledigen, ist ein strammer Schuß vonnöten.



Selber Trick, nur doppelt so hoch, um Schwung für den Schuß zu kriegen.

Aerobic mit Soccer Kid

Was aber Soccer Kid selbst so einmalig macht, sind die Animationen und die schier endlosen Möglichkeiten, den Ball zu spielen.



Jeder kennt die lockeren Maradona-Tricks und auch Kid hat sie drauf.



Und wenn genug Zeit ist, erfreut Kid auch mit anderen artistischen Einlagen.



Am spektakulärsten sieht jedoch der Fallrückzieher aus.



Was muß ein richtiger Profi ebenfalls beherrschen? Richtig: den Kopfball.



Um in schmalen Lücken durchzuschlüpfen, bietet sich ein lockerer Rutscher an.



Fliegt ein gefährlicher Gegenstand in Kopfhöhe heran, geht Kid in Deckung.

comment

Ich dachte echt schon, daß das Jump & Run-Genre total ausgelutscht wäre. Mit Soccer Kid kommt aber unglaublich viel Leben in diese Sparte. Zwar dreht sich immer noch alles um Hüpfen und Laufen, doch ist mit dem Fußball als "Waffe" der große Knaller dazugekommen. Da ich eigentlich mehr der Sportspieler bin, kann mich diese Mischung absolut begeistern. Auch wenn die Steuerung sehr gut ist, braucht Ihr nicht zu glauben, daß Ihr Euch und den Ball so schnell durch die Gegend transportieren könnt. Einziger Trost: Es stehen genug Bälle zur Verfügung, falls Ihr Euren verliert.



Michael

Niedlich und Springend



BC Kid

Die Kid-Mania schlägt um sich - und nun muß Hudsons Bonk tatsächlich ernsthafter Konkurrenz ins Auge schauen. Alles in allem sind beide Spiel gleich gut.

Grafik =

Gameplay =

Gesamt =



Chuck Rock 2

Cores letzter Jump & Run-Streich schlägt sich in diesem Vergleich mehr schlecht als recht, denn an Innovationen haben wir hier wirklich nicht viel gesehen.

Grafik =

Gameplay =

Gesamt =



Arabian Nights

Konkurrenz aus dem eigenen Haus erhält der arabische Prinz mit dem Fußball-Kid. Wenn nicht die Wunderlampe helfen würde, zöge ich Soccer Kid vor.

Grafik =

Gameplay =

Gesamt =



Für größere Gegner wie den bösen Bauarbeiter sind schon ein paar kräftige Schüsse mit dem Ball nötig.

dings ein wenig mehr. Nach dem harten Leben in der Stadt geht es nicht minder gefährlich auf dem englischen Lande zu. Hier machen Euch allerdings Frösche, Schlangen und der Bauer Giles, der Fußball und spielende Kinder auf seinem Grund haßt, das Leben

schwer. So erstreckt sich im Levelaufbau die ganze Sache noch über London, Venedig, die Riviera, den Roten Platz und einige andere Plätze, um dann in einer amerikanischen Großstadt zu enden. Die auftauchenden Gegner, Hindernisse und Szenarien

sind dabei standortbedingt so unterschiedlich wie schon lange nicht mehr in irgendeinem Jump & Run (Jump & Kick?). Ein verrückter Segler, Paverelli der Tenor, ein Sumo-Ringer oder Baby-Alligatoren sind hier nur ein paar Beispiele für den großen Vorrat an witzigen und gut animierten Gegnern. Ebenso vielfältig sind die Extras, die Ihr mit Soccer Kid finden könnt. Neben Extra-Zeit (das Finale wartet nicht), Extra-Kraft (die Kontakte ziehen dauernd Energie ab) und Extra-Leben gibt es auch so nützliche Sachen wie Unsichtbarkeit und sogenannte "Speedy Boots" zu finden.

Die Hauptsache: Spaß

Zur Lösung des Spieles ist es natürlich nötig, alle fünf Teile des Pokals einzusammeln. Falls jemand damit am Anfang Probleme hat, hilft neben den Extras auch eine Save-Option, mit der der jeweilige Spielstand abgespeichert werden kann. Wem es dann immer noch zu schwierig ist, der kann ohne Rücksicht auf Verluste auch einfach "durchrennen". Das heißt, man ist zumindest zum Weiterkommen in den nächsten Level nicht gezwungen, die fünf Stückchen zu finden. Ein Sieg und Happy End ist jedoch so nicht möglich.

Die Umsetzung

Soccer Kid ist durchweg gelungen. Die Grafik ist sauber und deutlich gezeichnet worden. Schon im zweiten Abschnitt erfreut der england-typische Regen das Gemüt. Selten gehen einem so die Augen über. Selbst langes Spielen wird nie zur Anstrengung. Dadurch, daß außerdem immer schon nach kurzer Zeit ein neuer, völlig anders gestalteter Abschnitt beginnt, kommt auch nie Langeweile auf. Die Hauptfigur des Programmes ist so liebevoll gezeichnet und animiert worden, daß man kein Rucken oder ähnliches entdeckt. Die Musik für jeden Level ist nicht schlecht, wird aber wohl nie zum Hit avancieren. Dies ist aber auch nicht unbedingt nötig, denn der Rest des Spieles haut einen wirklich vom Hocker. Manchmal ist es gar nicht so einfach, die Hindernisse mit dem Ball zu überwinden. (me)



Hersteller:

Krisalis

Muster von:

Hersteller

Genre:

Jump & Kick

Preis:

ca. DM 100,-

Erhältlich:

ab Oktober '93

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

4

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Ja

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

Mehr als nur Jump & Run

+ Tolle Grafik, viele Animationen

- Wirklich auszusetzen gibt es an diesem Spiel nichts

GAMEPLAY 91%

GRAFIK 84%

SOUND 81%

MOTIVATION 90%

AMIGA GAMES

90%

GESAMT-WERTUNG

comment

Hui! Die Vorliebe von Krisalis für Fußballspiele aller Art war mir ja bekannt. Daß sie jedoch daraus einmal so ein kreatives Produkt machen würden, habe ich nicht erwartet. Bislang sorgten sie mit den diversen Manchester United- und Graham Taylor-Games für Aufsehen, nun erobern sie mit Arabian Nights und Soccer Kid hoffentlich die Charts.



Hans

Ab Seite
54

Ab Seite
42

AMIGA **Mailbox.**

AMIGA **Guide.**

Freezer-adressen

Amberstar
Beavers
Bundesliga Manager Pro
Heroquest
Jaguar XJ220
Super Cauldron
Traps 'n' Treasures
Walker
Yo! Joe!

Dune 2
Eishockey Manager
Formula One
Grand Prix
Goal!
Lotus 3 - The Ultimate Challenge
Nicky 2
Risky Woods
Super Off Road
Superfrog
Syndicate
Traps 'n' Treasures
Yo! Joe!

Tips und Tricks

Body Blows
Buffalo Bill's
Western Show
Civilization

Komplettlösung

Morph

3



3 Syndicate

Die Erfolgsserie von Bullfrog geht weiter! Mit Populous schufen sie einen Megaseller, dessen Verkaufserfolg vom Nachfolger jedoch nicht ganz erreicht werden konnte. Nun dürfen die Jungen um Peter Molyneux wieder auf einen Verkaufshit hoffen. Verdient hat es dieses grandiose Programm allemal.

9



Lemmings 2

Wer hätte das gedacht! Fünf Monate lang hielt sich Lemmings 2 auf Platz 1 oder 2 der Charts auf und dann rutscht es plötzlich gleich um sieben Plätze nach unten. Jede andere Firma würde sich über einen neunten Platz freuen, doch für die erfolgsverwöhnten Suizidnager ist dies wohl eher eine Enttäuschung.

media control

Mit Syndicate und Dune II erobern zwei weitere strategiebetonnte Spiele die Charts.

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

8



Dune II

Herzliche Glückwünsche an Brett Sperry von den Westwood Studios! Mit Dune II landen sie auf Anhieb unter den Top Ten. Das bedeutet für die Programmierer aus Las Vegas den bislang größten Erfolg, denn Legend Of Kyrandia konnte sich leider nie in den Top 20 der Verkaufscharts platzieren.

11



Streetfighter II

Seit mittlerweile sieben Monaten prügeln sich die Muskelmänner in den oberen Gefilden der Charts. Für ein Beat 'em Up-Spiel ist diese lange Chartszugehörigkeit sicherlich ein großer Erfolg. Was ich mich jedoch frage ist, wo Body Blows von Team 17 abgeblieben ist. Dieses Spiel hätte den Erfolg auch verdient.

GAMES **G**uide.



Habt Ihr eigentlich keine Fragen? Keine Probleme, die Euch schon seit Monaten beschäftigen und bei denen eine Lösung noch in weiter Ferne schwebt? Dann wendet Euch doch einfach an uns. Wir werden Himmel und Hölle in Bewegung setzen, um Euch aus der Patsche zu helfen.

Vielleicht sind wir schon ab der nächsten Ausgabe in der Lage, Eure Fragen auf ein bis zwei Seiten zu veröffentlichen, um sie so der breiten Leserschaft zugänglich zu machen. Aber: Ohne Fragen keine Antworten! Also haltet Euch `ran.

Euer Games Guide Team! Olli & Early

Freezeradressen:



Bundesliga Manager Pro

Einfach ab Adresse \$f250 die Bytefolge 11 11 55 55 eintragen, um in wenigen Minuten zum Millionär zu werden.

Timo Blumert

Jaguar XJ220

Geld: Adresse c001b5

Punkte:

Name des Fahrers Adresse
 Spieler selbst c07a09
 Avory c07a29
 Pescarolo c07a49
 Dyson c07a69
 Rosberg c07a89
 Raholo c07aa9
 Nielsien c07ac9
 Gee c07ac9
 Prize c07b09
 Barclay c07b29
 Sullivan c07b49
 Thackwell c07b69
 Hatch c07b89

Die restlichen sieben Fahrer sind ungefährlich, da sie ohnehin nie mehr als 20 bis 30 Punkte einfahren!

Konstrukteure:

Platzierung Adresse
 1. Platz c0c493
 2. Platz c0c497
 3. Platz c0c49b
 4. Platz c0c49f
 5. Platz c0c4a3
 6. Platz c0c4a7

Maurice Waldner

Yo! Joe!

Player 1
 Leben C0330A
 Energie C03307
 Ninjasterne C032EA

Player 2
 Leben C032CC
 Energie C032C9
 Ninjasterne C032AC

Walker

Leben C066FF

Traps 'n' Treasures

Leben 012F13
 Energie 012F0F
 Crew 012F55
 Schatzkarte 012F53
 Bomben 012f2D
 Karten 012F47
 Seile 012F2F

Super Cauldron

Leben 072F45
 Energie 072F47
 Im Buch
 1 Stein: hat man unendlich
 2 Feuerball 72E4D
 3 Flamme 72E4F
 4 Bowling-Kugel 72E51
 5 Magische Stufen 72E53
 6 Bombe 72E55
 7 Teleportation 72E57
 8 Vervielfältigung 72E59
 9 Kreissäge 72E5B
 10 Blitz 72E5F
 11 Metallschmelzer 72E5F
 12 Magische Brücke 72E61

Beavers

Leben 00F309
 Energie 00F30F

Marek und Peter Czarnecki

Traps 'n' Treasures

A223 steht für die Anzahl der Leben.
 A21F verändert den Wert der Energie.
 A265 der Wert der noch zu rettenden Crew-Mitglieder.
 A26D steht für die Zeit (der Kompaß sollte sich dazu allerdings in Eurem Besitz befinden).
 A22F verändert die Anzahl der Goldstücke.
 A257 beschafft Euch beliebig viele Karten.
 A23D vermehrt die Anzahl der Bomben.
 A235 steht für die fallensuchenden Lupen.
 A263 vermehrt Eure Schatzkarten, setzt man den Wert auf 05 (nicht höher), braucht man nur noch eine Karte zu finden, um den Bonuslevel zu erreichen.

Marc Wörner

Drobanier 7c3cf
 Trasric 7cd55
 Grag 7b00D
 Silk 7d921
 Spike 7d0d7
 Torg 743ab
 Satine 7cf67
 Gryban 7831d
 Melchior 78cdb

Angriffsklassen:

Eigener Charakter 7e3b3
 Trasric 7832d
 Grag 7d931
 Drobanier 7c3df
 Silk 7d0e7
 Spike 7cde7
 Torg 7b9fb
 Satine 743bb
 Melchior 7840b
 Gryban 7c777

Heroquest:

Lebenspunkte:

Barbar 1037
 Zwerg 10c9
 Elf 115b
 Zauberer 11ed

Yo! Joe!

Joe Nat
 Leben c0330a c032cc
 Energie c03307 c032c9
 Punkte c03366/67 c032c9
 Shurikan c032ea c032ac
 Motorsäge c032e8 c032aa

Amberstar

Lebenspunkt:

Eigener Charakter 7e3a3

Nicky Boum 2

Level Paßwort
 B DRACO
 C ATIKH
 D FIRAM
 E LURNA
 F PALET
 G MIURA
 H SLORY

Credits und verliert niemals ein Match.

**Domen Gebauer
 und Jens Klement**

Lotus 3 - The Ultimate Challenge

Zeitrennen

Level 1:
 PWRWVWHNM-30
 XMQIYSKAS-80
 UVQSNPBCM-70
 CWVBOQCAV-50
 SFXUXXXP-60
 HSYWYKCG-50

Level 2:
 ANNSMQLPN-60
 VZVDOPHYC-50
 RTLMYJKHB-60
 ERRURV-67
 NSSSXXXXX-60
 WSVUQCSJ-70
 OUNDEFACQ-99
 GXWDYPACV-68
 BZ ZF BAT-90
 LWNJWKACN-90

Level 3:
 IYVNVQEQ-35
 KAZZNIKA1-45
 FGGJLGDFAF-65
 MFFSRPYDE-65
 PLQZQPYDE-80
 ZKZGJKKKK-50
 TGGJGGTTT-63
 AFZYBQJCT-70
 JBQUCJHKA-99
 DASICOTET-80
 XDNUSECE-85
 QDSCJVEBT-75
 SKSJVXXXK-57
 YKGJWVNAK-92
 WJMEGMEQH-60

Platzierungsrennen:

Level 1:
 CRRIPWBXX-28
 OPMWVQCKQ-34
 XGPMQZHHS-42
 FGWLSYCKM-51
 PRKUMPMV-68
 NANCXXXXZ-39
 IPWONWOBP-65

Level 2:
 RLQYDVAKA-48
 HDXMQFKA-51
 WXBQBMQXD-88
 UDONAJHAL-47
 NKWCXXXXX-33
 ANOGLQKTC-63

ZXJGBHKHF-70
 DPGTQKBHQ-62
 IPMIQBHQ-62
 MUUYURWFHA-86

Level 3:
 PPRGGQFVL-52
 JPIQKUHC-65
 EIIBGGAFF-48
 CIGIUQCLT-92
 KNHUPHHKE-64
 WOSHGSIG-86
 RGHVSBRET-89
 YDOERACTJ-86
 GXQFSUMPP-45
 TVQLSYUFU-89
 WMOQHYMTVJ-85
 OKUOBIAC-86
 FIMJJIBCK-68
 SIGTXXXXH-35
 WNQKMPHVN-80

gefangen hat und das kleine Bild rechts oben erscheint, zieht man den Joystick heraus und schließt die Maus an Port #2 an. Dann rüttelt man möglichst schnell die Maus hin und her. Die Sternchen am unteren Bildschirmrand füllen sich in Sekundenschnelle und der Stier zieht den kürzeren.

Die gleiche Reihenfolge sollte man bei der Disziplin mit der Kuttsche anwenden, jedoch muß die Maus schon gleich zu Beginn des Events eingesteckt sein.

Uwe Danner

Syndicate

Um beim Bullfroghammer "Syndicate" immer eine ganze Stunde Geld zur Verfügung zu haben, sollte man unser heißgeliebtes Europa plündern und den Steuersatz immer wieder auf 100% anheben. Man muß jetzt zwar nach jedem Auftrag Europa zurückerobern, was aber bei der Leichtigkeit dieses Unternehmens keine größeren Umstände bereiten sollte.

Auch sollte man in Kaffeepausen oder gar über Nacht den Computer ruhig laufen lassen (Kartenbild), da die Zeit nun weiter verrent (ganz automatisch) und man so zu mehreren Millionen kommt. Als erstes sollte jeder Nachwuchs-Capone die Forschung nach besseren Körperteilen unterstützen, da man für die ersten zwölf Aufträge sowieso nur den Überzeugungsstrahler braucht.

So sollte man sofort nach jeder Landung im Zielgebiet einige Zivis und Cops überzeugen, damit einem die feindlichen Agenten zu Füßen liegen. Auf diese Weise sollten auch die Kühllkammern ständig gefüllt sein.

Willi Bier

Super Off Road

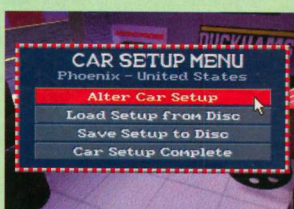
Bevor man die Super Off Road-Diskette in das Laufwerk schiebt, sollte man das Dauerfeuer einschalten, den rechten Mausknopf halten, die Diskette einschieben und nun so schnell und andauernd wie möglich die linke Maustaste bearbeiten (ca. 100-200mal). Wirkung: Man erhält unendlich viele

Timo Stützer

Buffalo Bill's Western Show

Wenn man beim Stier-Catching beginnt, spielt man zunächst wie gewohnt. Nachdem man den Stier

Formula One Grand Prix

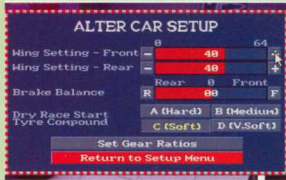


OKAY Soft

Am Graben 2, 92557 Weiding
 Tel. 09674 - 1279 Fax - 1294

1869	DV 67-90	Hannibal	DV 64-90	Sim City Del.	72-90
3D Construction Kit 2.0	DV 120-90	Harrier A. Jump Jet	59-90	Sim City/Populous	DA 69-90
A-Train	DV 83-90	Nausima	DV 73-90	Sim City	DV 80-90
Abandoned Places II	DA 81-90	History Line 14-18	DV 77-90	Sink or Swim	DA 39-90
Agency	DA 83-90	Humans	DA 56-90	Space Legends	DA 39-90
Airbus A 320	DV 69-90	Human Race (80 Level)	DA 39-90	Wing Commander, Elite Plus	DA 69-90
Airbus A 320-US Edit.	DV 69-90	Human Race (Alone)	DV 69-90	Space Shuttle	DV 62-90
Allen Breed Special	DV 67-90	Indiana Jones	DV 69-90	Zanussiager Heimein.	DV 69-90
Amber	DA 57-90	Indiana Jones IV	DV 77-90	Strip Poker II	DV 59-90
Ancient Art of War	DV 69-90	Ishar I	DV 51-90	Superfrog	DA 48-90
Arabian Nights	DV 67-90	Jaque XJ 200	DA 67-90	Syndicate	DV 60-90
Archer McLeans Pool	DA 28-90	Jimmy Whites Snocorer	DV 69-90	Tape'n Toys	DV 83-90
Assass.	DA 62-90	John Barnes	DV 76-90	Transarcadia	DA 49-90
B.I.T. 2	DA 82-90	KGB	DV 63-90	Tape'n Treasures	DV 69-90
B.C. Kid	DA 82-90	KGB	DV 69-90	Troddlers	DA 53-90
Bards Tale 3	DA 29-90	Kid Pix	DV 56-90	Universal Warrior	DA 26-90
Battle Team	DV 64-90	Kings of Adventure	DA 69-90	Universal Warrior	DA 26-90
Battle Tale II	DV 48-90	Leads United Champions	DA 46-90	W.W.F. II	DA 49-90
Beavers	DV 55-90	Legend of Kyraldis	DV 69-90	Walker	DV 69-90
Billie Tomato Game	39-90	Legend of Valour	DV 77-90	War in Gulf	DV 69-90
Blue Brother	DA 62-90	Leontings II	DV 69-90	War of Venice	DV 83-90
Body Wipes	DA 47-90	Lionheart	DA 54-90	Woody's World	DA 49-90
Bundesliga Man.prof. II	DV 69-90	Loonies	DV 69-90	World of Genies	DV 69-90
Bunny Bitch	DA 43-90	Lost Treas. Infocorn	DA 48-90	Vol. 001	DV 59-90
Burridge	DV 67-90	Lotus 1-3 Comp.	DA 54-90	Zak Mc Cracken	DV 39-90
Casuar	DV 48-90	Lotus III	DA 49-90	Zirconia	DA 49-90
Campaign	DV 61-90	Lure of Temptress	DV 56-90		
Data Disk	DV 46-90	MI Tank Platoon	DA 69-90		
California Game II	DA 29-90	Manchester United	DA 56-90	1985	DV 69-90
Carl Lewis Challenge	DV 55-90	Mc Donald Land	DA 70-90	Black Gold	DV 61-90
Cartoon Collection	56-90	Mega Mix	DA 70-90	Burntime	DV 66-90
Championship Man.93	DV 62-90	Mega Sports	DA 69-90	Dojo Dan	DA 35-90
Chaos Engine	DA 49-90	Might + Magic III	DV 67-90	Ishar	DV 73-90
Chase Rock II	DA 46-90	Monkey Island	DV 69-90	Int. Golf Champ II	DA 80-90
Civilization	DV 71-90	Monkey Island II	DV 77-90	Nigel Mansell	DA 82-90
Combat Classic	DA 56-90	Morph	DA 48-90	Sim Life	DV 81-90
Cool Crook Twins	DA 55-90	Motorhead	DA 38-90	Slipswaker	DV 81-90
Cover Girl Poker	56-90	Myth	DA 55-90	Transarktics	DA 69-90
Creations	DA 46-90	Nick Faldo Golf	DA 62-90	Whites Voyages	DA 61-90
Creeps	DA 61-90	Nicki Bloom 2	DA 62-90	Whites Voyages	DA 61-90
Curse of Enchantia	DV 82-90	Nigel Mansell	DV 76-90		
D Day	DV 85-90	No. 2 Collection	DV 76-90		
D Generation	DV 35-90	No greater Glory	DV 76-90		
Dark Seed	DV 83-90	No second Price	DA 53-90	Sonderpreise:	
Das schwarze Auge	DV 69-90	None 3	DA 72-90	Blitzup Brother Vol. I	DA 39-90
Desert Strike	DA 55-90	Oil Imperium	DV 20-90	Curse of Enchantia	DA 63-90
Der Postler	DV 67-90	On the Road	DA 27-90	F-29 Restillator	DA 39-90
Double Dragon III	DA 55-90	Over the Net	DA 56-90	Kick off 2	DA 34-90
Dragons Lair III	DA 59-90	Paradising	DA 66-90	Magic Pockets	DV 17-90
Dream Team	DA 49-90	Paradising	DV 45-90	Premiere	DA 47-90
Dune II	DV 63-90	Parthous Hot Number	DA 49-90	Simps	DV 49-90
Dynabuster	DA 61-90	Perfect Game	DA 49-90	Sports Collection	DA 55-90
Dynastie	DV 56-90	-Data Disk	DA 49-90	Winning Conqueror I	DA 25-90
Echobucky Manager	DV 69-90	Pool Dreams	DA 55-90	Winning Conqueror I	DV 33-90
Elf	DV 61-90	Preball Fantasie	DA 55-90	Winning Conqueror I	DV 33-90
Evils II	DV 71-90	Prey on the High Sea	DA 55-90	Winning Conqueror I	DV 33-90
Entity	DV 62-90	Push over	DA 55-90	Winning Conqueror I	DV 33-90
Epic	DV 71-90	Rampart	DA 55-90	Winning Conqueror I	DV 33-90
Erben des Throns	DV 61-90	Rampart	DA 55-90	Winning Conqueror I	DV 33-90
Eye of Beholder II	DV 71-90	Rampart	DA 55-90	Winning Conqueror I	DV 33-90
Fantastic World	DV 73-90	Red Zons	DA 48-90	OS-102 Kohlen 2	DA 15-90
Fire and Ice	DV 79-90	Red Zons	DA 48-90	OS-102 Kohlen 2	DA 15-90
Flashback	DV 69-90	Rick Dangerous II	DA 53-90	Comet, Pro Starter	DA 42-90
Fly Hatcher	DV 69-90	Riky Woods	DA 53-90	ETX Ergänzungsset	DV 53-90
Football Manager 3	DV 69-90	Robin Hood	DA 53-90	ETX Ergänzungsset	DV 53-90
Global Gladiators	DA 61-90	Robocob 3	DA 53-90	ETX Ergänzungsset	DV 53-90
Goal Kick of 31	DV 61-90	Robocob 3	DA 53-90	ETX Ergänzungsset	DV 53-90
Goblins II	DV 61-90	Rome AD 92	DA 61-90	Personalpaint	DA 69-90
Goblins 2	DV 61-90	Sentible Soccer 92/93	DA 71-90	Personalpaint 4.1 AGA	DV 62-90
Grand Prix (Micro.)	DA 61-90	Shadow of Beast 3	DA 71-90	Amos prof. Compiler	DA 62-90
Gunship 2000	DA 63-90	Sent Service	DA 71-90	2-Copy + Tools	DA 76-90

Nachnahme DM 7,90 Ausland DM 12,50 Vorkassette / Stammkunden DM 4,90



Alle Formel-1-Freunde, die Probleme bei Formula One Grand Prix haben, können mit den folgenden Car Setups jeden Kurs mit dem ersten Platz beenden.

1. Phönix



Wing Setting Front - 56
Wing Setting Back - 50
Brake Balance - 04

1st Gear - 30:64
2nd Gear - 35:64
3rd Gear - 40:64
4th Gear - 47:64
5th Gear - 55:64
6th Gear - 62:64

2. Interlagos



Wing Setting Front - 27
Wing Setting Back - 20
Brake Balance - 08

1st Gear - 20:64
2nd Gear - 30:64
3rd Gear - 40:64
4th Gear - 49:64
5th Gear - 54:64
6th Gear - 64:64

3. Imola



Wing Setting Front - 45
Wing Setting Back - 42
Brake Balance - 04

1st Gear - 24:64
2nd Gear - 34:64
3rd Gear - 44:64
4th Gear - 54:64
5th Gear - 59:64
6th Gear - 64:64

4. Monaco



Wing Setting Front - 50
Wing Setting Back - 46
Brake Balance - 05

1st Gear - 25:64
2nd Gear - 30:64
3rd Gear - 35:64
4th Gear - 40:64
5th Gear - 50:64
6th Gear - 60:64

5. Montreal



Wing Setting Front - 27
Wing Setting Back - 21
Brake Balance - 07

1st Gear - 20:64
2nd Gear - 30:64
3rd Gear - 40:64
4th Gear - 50:64
5th Gear - 56:64
6th Gear - 64:64

6. Mexico City



Wing Setting Front - 15
Wing Setting Back - 09
Brake Balance - 07

1st Gear - 24:64
2nd Gear - 28:64
3rd Gear - 34:64
4th Gear - 44:64
5th Gear - 54:64
6th Gear - 64:64



Wing Setting Front - 27
Wing Setting Back - 23
Brake Balance - 07

1st Gear - 24:64
2nd Gear - 28:64
3rd Gear - 34:64
4th Gear - 44:64
5th Gear - 54:64
6th Gear - 64:64

8. Silverstone



Wing Setting Front - 40
Wing Setting Back - 34
Brake Balance - 05

1st Gear - 25:64
2nd Gear - 30:64
3rd Gear - 35:64
4th Gear - 42:64
5th Gear - 48:64
6th Gear - 60:64

9. Hockenheim



Wing Setting Front - 11
Wing Setting Back - 08
Brake Balance - 06

1st Gear - 25:64
2nd Gear - 30:64
3rd Gear - 35:64
4th Gear - 44:64
5th Gear - 54:64
6th Gear - 64:64

10. Hungaroring



Wing Setting Front - 50
Wing Setting Back - 46
Brake Balance - 04

1st Gear - 25:64
2nd Gear - 30:64
3rd Gear - 35:64
4th Gear - 40:64
5th Gear - 50:64
6th Gear - 60:64

11. Spa



Wing Setting Front - 26
Wing Setting Back - 23
Brake Balance - 09

1st Gear - 24:64
2nd Gear - 30:64
3rd Gear - 37:64
4th Gear - 44:64
5th Gear - 54:64
6th Gear - 64:64

12. Monza



Wing Setting Front - 21
Wing Setting Back - 16
Brake Balance - 08

1st Gear - 24:64
2nd Gear - 29:64
3rd Gear - 35:64
4th Gear - 44:64
5th Gear - 54:64
6th Gear - 64:64

13. Estoril



Wing Setting Front - 42
Wing Setting Back - 38
Brake Balance - 04

SUPER SERVICE

Software Discount Mann

Händler-
anfragen
erwünscht!

LADENGEWÄHR: KÖTHERHOFSTR. 1 · 55116 MAINZ · Ladenpreise = Versandpreise

INHABER: CHRISTIAN MANN

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

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Syndicate	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 89,90	Sam & Max	PC	DM 99,90
Lands of Lore	PC	DM 89,90	Jurassic Park	Amiga / PC	DM 59,90 / DM 74,90
Pirates Gold	PC	DM 99,90	Aces over Europe	PC	DM 89,90
Day of the Tentacle	PC	DM 94,90	Rebel Assold	PC	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, CD-Rom usw. Kostenlos vorstellen 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 6,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 15,50 DM; Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Amiga		PC		Programm	Amiga		PC		Programm	Amiga		PC	
	DM	DM	DM	DM		DM	DM	DM	DM		DM	DM	DM	
1869	DV	74,90	89,90	Jonathan	DV	79,90	79,90	The Greatest	DV	69,90	79,90			
A-Train	DV	99,90	99,90	Jordan in Flight	DA	74,90	74,90	The Legacy	DV	89,90	89,90			
A.T.A.C.	DA	89,90	99,90	Jurassic Park	DA	59,90	74,90	The Lost Vikings	DV	79,90	89,90			
Abandoned Places 2	DV	74,90	89,90	KGB	DV	59,90	64,90	Tornado		i.V.				
Aces over Europe	DV	i.V.	89,90	Kings Quest 6	DV	79,90	79,90	Transarcica	DV	69,90	69,90			
Aces of the Pacific			79,90	Lands of Lore	??	i.V.	89,90	Ultima 6	DA	49,90	49,90			
Aces of the Pacific + Data	DV	89,90	89,90	Leather Goddesses 2	DA	84,90	84,90	Ultima 7	DV	99,90	99,90			
Access Miss. Disk	DV	39,90	99,90	Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	89,90	Ultima 7 Data	DA	69,90	69,90			
Alone in the Dark	DV		99,90	Legend of Kyrandia 2	DV	69,90	89,90	Ultima 7 II	DA		79,90			
Arabian Nights		64,90		Lemmings 2	DA	69,90	89,90	Ultima Underworld 1	DA		79,90			
Armour Geddon 2	DA	64,90	i.V.	Links 386 Pro	DA		99,90	Ultima Underworld 2	DA		84,90			
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90	Links Banff		49,90	49,90	Unlimited Adventures	??	i.V.	i.V.			
Bard's Tale Cons. Set	DA	74,90	79,90	Links Barton Creek		49,90	49,90	Veil of Darkness			84,90			
Battle Chess 4000	DA		69,90	Links Bay Hill		49,90	49,90	WWF European Rampage	DA	54,90	59,90			
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90	Links Befray		44,90	44,90	Walker		64,90	64,90			
Battle Team	DA	64,90	69,90	Links Bountiful		44,90	44,90	Wales's Voyage	DV	64,90	74,90			
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90	Links Hyatt		49,90	49,90	War in the Gulf	??	69,90	74,90			
Betrayal at Krondar			79,90	Links Firestorm		49,90	49,90	Wing Commander 1	DV	34,90	54,90			
Bitmap Br. 1	DA		54,90	Links Mauna Kea		49,90	49,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA	44,90	44,90			
Body Blows	DV	54,90	74,90	Links Pinehurst		44,90	44,90	Wing Commander 2	DA		99,90			
Bundesliga Man. Prof.	DV	74,90	74,90	Links Tron North	DA	59,90	44,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,90			
Burrasic Park		i.V.	i.V.	Lon Heat		99,90	99,90	Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,90			
Burning Steel	DV		89,90	Lost Treas. 1		99,90	99,90	Wing Commander Speech			49,90			
Burntime		i.V.	i.V.	Lost Treas. 2				Wizardry 7	DV	89,90	99,90			
Buzz			89,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	99,90	X-Wing	DA	94,90	94,90			
Campaign	DV	79,90	74,90	Might & Magic 3	DV	79,90	79,90	X-Wing Data	DA	49,90	49,90			
Car and Driver	DA		74,90	Might & Magic 4	DV		59,90	X-Wing + Data	DA	129,90	129,90			
Casles 2	DA		69,90	Might & Magic 5	DV		94,90	Xenobots	DA	84,90	84,90			
Chaos Engine	DA	69,90	99,90	Monkey Island 1	DV	74,90	89,90	Zool	DA	39,90	54,90			
Civilization	DV	74,90	84,90	Monkey Island 2	DV	89,90	89,90							
Comanche	DV	84,90	99,90	Morph		49,90	49,90	CD-Rom						
Comanche Data	DV	54,90	54,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90	79,90	7th Guest				139,90		
Comanche + Data	DV	129,90	129,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90	Battle Chess				i.V.		
Combat Air Patrol	DA	64,90	99,90	No. Collection	DV	69,90	79,90	Chessmaster 5 Billion and One				89,90		
Combat Classics	DA	59,90	64,90	Patrol	DA	i.V.	74,90	Der Patritzer				99,90		
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90	Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90	Inca				109,90		
Day of Tentacle	EV	i.V.	74,90	Pinball Dreams	DA	69,90	74,90	Indiana Jones 4				i.V.		
Day of Tentacle	DV		94,90	Pinball Fantasia	DA	69,90	i.V.	Legend of Kyrandia				i.V.		
Der Patritzer	DV	79,90	89,90	Pirates Gold	??		99,90	Space Quest 4				74,90		
Desert Strike	DA	69,90	89,90	Populous 2	DA		89,90	Hot News				29,90		
Die Schöne und das Biest	DV	89,90	89,90	Populous 2 Plus	DA	69,90	99,90	Mega Drive						
Doglight	DA	89,90	89,90	Premiere Manager	DA	54,90	59,90	Alien 3				109,90		
Doom			i.V.	Railroad Tycoon	DA	79,90	89,90	Flashback				119,90		
Dream Team	DA	54,90	59,90	Railroad Tycoon Deluxe	DA	89,90	89,90	Shining Force				124,90		
Dune 2	DV	74,90	89,90	Reach for the Skies	DA	59,90	64,90	Tiny Toons				94,90		
Eishockey Manager	DV	74,90	89,90	Rebel Assault	DA	69,90	69,90	Super NES						
Elisabeth 1.	??	i.V.	i.V.	Red Baron	DV	74,90	74,90	Alien 3				129,90		
Elite 2	DA		i.V.	Red Baron + Data		89,90	89,90	B.O.B.				119,90		
Eye of Beholder 2	DV	89,90	84,90	Return of Phantom	DV	99,90	99,90	Bubby				119,90		
Eye of Beholder 3	DV	84,90	89,90	Ringworlds	DA		74,90	Desert Strike				104,90		
Fred's Strike Eagle 3	DV		99,90	Roms AD 92	DV	69,90	74,90	Final Fight 2				114,90		
Falcon 3.0	DA		99,90	SWOTL				Jimmy Connors Tennis				129,90		
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	SWOTL Datas				Jungle Strike				i.V.		
Fields of Glory	??		99,90	Sensible Soccer 92/93	DA	69,90	69,90	Star Wing				114,90		
Fire & Ice	DA	54,90	59,90	Shadow the Beast 3	DA	29,90	29,90	Street Fighter				94,90		
Flashback	DV	69,90	74,90	Shadow of the Comet	DV	84,90	94,90	Super Bomberman				i.V.		
Formula 1 Grand Prix	DV	89,90	99,90	Sherlock Holmes			99,90	Super Mario Kart				94,90		
Fred's Phrikas	DA		79,90	Little	DA	54,90	64,90	Super Protector				109,90		
Front Page Football	DA		79,90	Silent Service II	DA	89,90	94,90	Super Star Wars				119,90		
Goal!	DA	69,90	69,90	Sim Life	DV	i.V.	99,90	Super Turrican				119,90		
Goblins 2		59,90	64,90	Space Hulk	DA	84,90	94,90	Techmo NBA Basketball				134,90		
Gunship 2000	DA	89,90	99,90	Space Quest 5	DV	i.V.	89,90	Mortal Combat				i.V.		
Gunship 2000 Szenario	DV	74,90	89,90	Street Fighter 2	DA	69,90	79,90	Ultima 6				119,90		
Hannibal	DV	69,90	79,90	Strike Commander	DA		99,90	Wing Commander Special Operations				129,90		
Harrier Jump Jet	DA		99,90	Strike Commander	DV		49,90	WWF 2 Royal Rumble				139,90		
History Line 14/18	DV	89,90	89,90	Strike Commander Speech	DA		139,90	Soundkarten / Zubehör						
Humans	DV	54,90	54,90	Stunt Islands	DA	i.V.	99,90	Sound Blaster 16				399,00		
Humans Race	DV	69,90	79,90	Superfrog	DA	49,90	99,90	Sound Blaster 16 ASP				479,00		
Inca	DV		99,90	Syndicate	DV	69,90	69,90	Joystick						
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90	Task Force 1942	DA		99,90	Gravis Pro				79,90		
Island Dr. Brain	DV		74,90	Terminator 2029	DA		99,90	Trust Master				149,90		
								Gamepad				44,90		

Mehrere 1000 Programme auf Lager!

- 1st Gear - 24:64
- 2nd Gear - 32:64
- 3rd Gear - 39:64
- 4th Gear - 46:64
- 5th Gear - 53:64
- 6th Gear - 61:64

14. Barcelona



- Wing Setting Front - 45
- Wing Setting Back - 40
- Brake Balance - 08

- 1st Gear - 24:64
- 2nd Gear - 29:64
- 3rd Gear - 36:64
- 4th Gear - 45:64
- 5th Gear - 56:64
- 6th Gear - 64:64

15. Suzuka



- Wing Setting Front - 24
- Wing Setting Back - 19
- Brake Balance - 07

- 1st Gear - 25:64
- 2nd Gear - 30:64
- 3rd Gear - 35:64
- 4th Gear - 45:64
- 5th Gear - 54:64
- 6th Gear - 64:64

16. Adelaide



- Wing Setting Front - 35
- Wing Setting Back - 32
- Brake Balance - 03

- 1st Gear - 24:64
- 2nd Gear - 30:64
- 3rd Gear - 37:64
- 4th Gear - 44:64
- 5th Gear - 54:64
- 6th Gear - 64:64

Andreas Oehme

Traps `n` Treasures

Wem fehlt bei Traps `n` Treasures nicht auch das nötige Kleingeld für einen Morgenstern oder ein paar zusätzliche Energiepunkte? Hier zwei Tips zur Geldbeschaffung - auf völlig legale Weise: Gleich im ersten Level (Nadelöhr-Lagune) sollte man, nachdem man den Geheimgang passiert hat, soweit schwimmen, bis man an die drei aus dem Wasser ragenden Pfähle gelangt. Ist man bis auf den dritten hochgehüpft, so sollte man auf die Kanonenplattform springen und mit einem zweiten Sprung nach oben einen versteckten Bonusstein anticken. Im folgenden Bonuslevel wartet eine angenehme Überraschung.

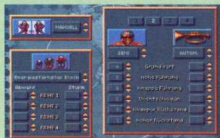
Noch mehr Geld? Kein Problem! Auf dem Shop vor dem Ausgang aus der Nadelöhr-Lagune befindet sich genau in der Mitte noch ein Bonusstein. Einfach das in der Grotte gefundene Seil rechts neben dem Shop benutzen, hochklettern und mit dem Fallschirm auf den Shop gleiten lassen.

Andre Schütz

Eishockey Manager

Zu keinem anderen Spiel gibt es zur Zeit so viele Tips wie zum brandneuen Eishockey Manager. Hier eine weitere Variante:

Zuerst sollte man im ersten Level der Oberliga starten. Um ein hübsches Sümmchen zu erwirtschaften, muß man viele der billigsten Aktien kaufen, um sie dann später für den drei- bis vierfachen Preis zu verkaufen. Bei den Werbeverträgen muß man nicht auf jedes Angebot eingehen, denn nach einigen Wochen erscheinen bestimmt bessere Angebote. Das Stadion sollte im ersten Jahr nicht ausgebaut werden, der Eintrittspreis sollte hingegen zwischen 10 und 14 Mark liegen. Die Mannschaftsaufstellung schaltet man entweder auf "Autom." oder



"Energistärkster Block". Das Einsatzfenster (rechts) schaltet man am besten auf "manuell", denn so kann man während des Spiels den Einsatz und den Druck auf's Tor bestimmen. Auf dem Transfermarkt muß man sich unbedingt einen Top-Torwart sichern, weil man so dann einen riesigen Vorteil in der Abwehr hat und deutlich weniger Gegentore kassiert.

Der Trainingsplan:



Montag:

- 1. Krafttraining
- 2. Schußtraining
- 3. Stocktechnik
- 4. Stocktechnik

Dienstag:

- 1. Stocktechnik
- 2. Stocktechnik
- 3. Schußtraining
- 4. Schußtraining

Mittwoch:

- 1. Schußtraining
- 2. Stocktechnik
- 3. Trainingsspiel
- 4. Stocktechnik

Donnerstag

- 1. Stocktechnik
- 2. Stocktechnik
- 3. Schußtraining
- 4. Schußtraining

Freitag:

- 1. Schußtraining
- 2. Lauftraining
- 3. Stocktechnik
- 4. Trainingsspiel

Samstag:

- 1. Krafttraining
- 2. Stocktechnik
- 3. Trainingsspiel
- 4. Stocktechnik

Sonntag:

- 1. Schußtraining
- 2. Schußtraining
- 3. Stocktechnik
- 4. Stocktechnik/frei

Mit diesem Trainingsplan wird die Mannschaft nach einigen Monaten immer stärker. Die Kon-

dition und die Technik braucht selbstverständlich etwas länger als der Einsatz der Mannschaft.

Boris Wrobel

Yo! Joe!

Im Zwei-Spieler-Modus muß (während des Spieles) der zweite Spieler sterben und der erste zum zweiten Level kommen. Nach dem Bonus-Fluglevel muß der zweite Spieler, der jetzt neue Energie bekommen hat, wieder sterben. Nun hat er 55 Leben. Um auch dem ersten Spieler 55 Leben zu verschaffen, muß man den Vorgang wiederholen (mit dem zweiten Spieler zum nächsten Level gelangen).

Goal!

Da hier jeder Schiedsrichter anders reagiert und unterschiedlich hart pfeift, haben wir hier für Euch eine Liste (Seite 47) der "Pfifffähigkeit" und "Kartenhäufigkeit".



Provozierte Elfmeter

Einige Eurer Spieler haben eine gute Ballführung. Dribbeln im gegnerischen Strafraum solange herum, bis die Gegner die Geduld verlieren und in Euch reingrinsen. Den Elfmeter schießt Ihr am sichersten links oben oder in der Mitte oben.

Auswechslungen

Man sollte immer einen Defensiv- und einen Offensivspieler auf der Bank sitzen haben. Bekommt einer eine gelbe Karte, so sollte man diesen auswechseln. Wenn allerdings ein Mittelfeldspieler eine gelbe Karte bekommt, so sollte man von einer 4-3-3-Taktik auf eine 4-2-2-Taktik umstellen und den Straftäter gegen einen Stürmer auswechseln.

Michael Riedel

Name	gepfliffene Fouls	Karten für Fouls gelbe	rote
D.Nigg	70%	80%	100%
J.Worral	100%	60%	20%
D.Allison	20%	100%	50%
M.Bodeham	70%	80%	60%
A.Buksh	80%	60%	305
S.Lodge	100%	40%	50%
R.Dilkes	80%	70%	60%
K.Morton	100%	60%	50%
R.Groves	100%	40%	50%
R.Milford	100%	30%	70%
A.Gunn	90%	90%	10%
V.Callon	70%	70%	60%
M.Peck	70%	100%	80%
D.Elleray	80%	50%	60%
K.Hackett	100%	70%	80%
R.Hart	100%	90%	60%

Civilization

Habt Ihr schon einmal eine Eisenbahn ins Meer gebaut? Wer in seinen Stadtressourcen Wasserfelder hat, der sollte schnell ein Transportschiff mit einer Siedlereinheit aufs Meer schicken, wo man dann den Siedlern den Befehl "R" gibt. Dies wiederholt man zweimal, dann hat man das Feld mit einer Eisenbahn versehen.

Nach dieser Methode kann man bei einer Seeblockade einfach ein Fort ins Wasser bauen, in das man dann ein Schiff stellt. Jetzt kann man sich angreifen lassen ohne ein großes Risiko einzugehen.

Noch ein kleiner Trick, wie man aus einem Grasfeld, das keine Produktivität hat, eine Prärie macht. Man läßt eine Siedlereinheit auf das entsprechende Feld Wald anbauen, den man dann wieder abrodet. So erhält man ein Präriefeld. Mit dieser Methode erhält man auch oft ein Pferd, welches als eine der besten Ressourcen gilt.

Daniel Bischoff

Vermeer

Bei diesem Spiel verdient man den größten Teil mit dem Dollar- oder Aktienkurs. Man kann aber auch Bilder auf Auktionen ersteigern. Danach steht Ihr oft in den roten Zahlen. Darum sollte man in der Umgebung umherreisen, denn fast immer erhält man Geld von Freunden. Dies muß man dann nur solange machen, bis man aus den roten Zahlen ist. Dann kann man

schließlich das Bild verkaufen oder in die eigene Galerie hängen.

Body Blows

Wenn Ihr im One-Player-Modus spielt, empfehle ich Euch Nik oder Dan. Dann solltet Ihr den "Super Roundhouse" benutzen. Wenn Ihr mit Loray den One-Player-Modus bestreitet, könnt Ihr Dug mit dem "Flame of Buddha" erledigen. Haltet einfach nur den Feuerknopf gedrückt.

Hanjo Hedewig

Eishockey Manager

1 Werbung

Man sollte immer erst ein paar Wochen abwarten, bevor man sich mit einem Sponsor einläßt, da die späteren Angebote meistens besser sind.

2 Jugend

Nur wenn man einen finanzkräftigen Verein besitzt, sollte man die Jugend fördern, da es sehr teuer ist und man die Früchte erst nach zwei bis drei Spielzeiten ernten kann.

3 Transfer

Auf dem Transfermarkt erscheinen manchmal gute Spieler, die sehr jung sind (18 Jahre). Die Spitzentalente sollte man sich auf jeden Fall kaufen, auch wenn man viel Schulden machen muß. Sie rentieren sich später. Von Spielern, die älter als 32 Jah-

re sind, rate ich ab, da sie manchmal früh ihren Ruhestand bekanntgeben und man sie dann nicht mehr verkaufen kann.

Neue Spieler sollten immer über vier Jahre verpflichtet werden.

4 Finanzen

Es lohnt sich immer, jede Mark auf Sparkonto einzuzahlen, da es 1% Zinsen gibt.

Schulden bei der Bank (4% Zinsen) sind immer noch besser als Minus auf dem Konto (10% Zinsen).

5 Verletzungen

Bei schweren Verletzungen lohnt es sich immer, schlechte oder mittelgute Spieler aus dem Kader zu nehmen und auf den Transfermarkt zu setzen, da sie oft erst wieder zu Beginn der neuen Saison fit sind. Die Länge der Zwangspausen der einzelnen Verletzungen habe ich herausgefunden.

Achillessehnenriß

mind. 6 Monate

Bänderdehnung

2-2,5 Monate

Blinddarmoperation

2,5 Monate

Fersenbruch

5 Monate

Fingerbruch

1,5-2 Monate

Gehirnerschütterung

1-1,5 Monate

Handrückenbruch

2-4 Monate

Handrückenverletzung

1,5 Monate

Kieferbruch

3,5 Monate

Kniescheibenbruch

5-6 Monate

Lebererkrankung

2 Monate

Lungenriß

mind. 5 Monate

Mandeloperation

1 Monat

Meniskorbhnenkelriß

2,5 Monate

Mittelfußknochenbruch

2,5-3 Monate

Oberschenkelzerrung

1,5 Monate

Rippenbruch

2,5 Monate

Rippenprellung

1-1,5 Monate

Schädelbruch

5 Monate

Schilddrüsenerkrankung

3 Monate

Schultergelenkprellung

1-1,5 Monate

Wirbelsäulenverdrehung

3 Monate

Zehenbruch

2-3 Monate

Steffen Strumpfen

Superfrog:

- Es empfiehlt sich, in jedem Level gegen alle Wände zu rennen, da sich dort häufig Bonuslöcher befinden. (Vor allem in Level 1 und 3)

- Auch in Bonuslöchern befindet sich manchmal ein weiterer Geheimgang!

- Wenn man Energie verloren hat, blinkt man noch eine kurze Zeit. Diese Zeit sollte man nutzen, um an der Stelle, an der man gescheitert ist, vorbeizukommen.

- In der letzten Welt sollte man möglichst alle Münzen einsammeln, da man fast alle braucht. Geheimgänge sind in dieser Welt nur sehr wenige und die sind ziemlich schwer zu entdecken.

- In jedem Level sollte man einmal über das EXIT springen. Häufig verbirgt sich dahinter ein Geheimgang oder ein Extraleben. -Im "PROJEKT F-LEVEL" erweist es sich als nützlich, wenn man so viel wie möglich von den "Hundertpunktekugeln" einsammelt, denn nach einer gewissen Anzahl kommt dann auch immer wieder eine grüne "1up-Kugel"

Noch ein kleiner Tip zum Schluß: Am besten spielt man das Spiel mit einem Joystick mit schnellem Dauerfeuer, denn das erweist sich bei den "Froschflügeln" als sehr nützlich. Man kann bei gedrücktem Dauerfeuer weitere Strecken überwinden und sogar ein Stück nach oben fliegen und bei manchen Leveln einfach abkürzen.

Patrick Vieler

Dune 2

Die Basis

1. Bloß nicht an Raketen- bzw. Verteidigungstürmen sparen! Wenn Ihr an jeder freien Stelle der Basis ein paar Türme errichtet habt, erledigt Ihr fast alle Euch

Die Häuser

Hausname	Atreides	Ordos	Harkonnen
Waffendurchschlagskraft	Gut	Mittel	Sehr gut
Waffenreichweite	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Palastwaffe (umsonst)	Fremen (schlecht)	Saboteur (mittel)	Totenhand (sehr gut)
Besondere Einheit (durch Haus IX)	Sonic Tank (Sehr gut)	Deviator (Gut)	Devastator (Sehr gut)
Einheiten insgesamt	Gut	Gut	Sehr gut
=====			
Gesamtstärke	Gut	Mittel	Sehr gut

nähernden Einheiten, bevor sie auch nur einen Schuß abgeben können!

2. Am besten baut Ihr die Raffinerien an den Basisrand, damit nicht immer ein Carryall zur Stelle sein muß, wenn eine Erntemaschine Gewürz abladen will.

3. Es gibt nur ein einziges Gefüge, welches Ihr nur einmal bauen solltet: den Radarvorposten.

4. Die Windfallen im hinteren Teil der Basis errichten, um sie vor den Angriffen der Gegner zu schützen.

5. Optimal sind 2-3 Raffinerien mit jeweils 2 Erntemaschinen.

6. Ihr solltet auf jeden Fall ein paar Carryalls besitzen, um die Erntemaschinen schnell zum Gewürzfeld und auch zurückzukriegen. Außerdem bringen sie Eure stark beschädigten Einheiten in die Reparaturanlage (dazu muß aber erst mal eine da sein, logo!)

Nun noch ein Wort zu den Ornithoptern: Einer allein wird zu schnell vom Himmel geholt, schickt Ihr aber fünf auf einmal los, richten sie einigen Schaden beim Gegner an.

Der Angriff

Habt Ihr die ersten Angriffe der Gegner erfolgreich abgewehrt und genügend Einheiten (ca. 15-20) gesammelt, ist es an der Zeit, in die Offensive zu gehen (Natürlich solltet Ihr erst wissen, wo sich die gegnerische Basis befindet). Nun greifen die Abschußrampen die Geschütztürme und die Gefüge an (im Nahkampf sind sie gar nicht zu gebrauchen), während sich die anderen Einheiten um die beweglichen Ziele kümmern. Aufpassen müßt Ihr, wenn Ihr gegen Sonic Tanks kämpft: Dann dürft Ihr ja nicht dicht gedrängt angreifen! Sind keine gegnerischen Einheiten mehr an der Basis, könnt Ihr

gemütlich die restlichen Gefüge zerbröseln.

TIPS & TRICKS

- Ihr könnt (und solltet) feindliche Fußtruppen mit der Erntemaschine oder einem anderen Kettenfahrzeug überrollen.

- Der Raumflughafen ist eine sehr wichtige Einrichtung. Die Preise schwanken stark. Also wartet beim Kauf von Einheiten immer auf ein gutes Angebot.

- Wenn Ihr von einem Sandwurm belästigt werdet, laßt Eure Leute nur ein paar Schüsse auf ihn abfeuern, dann verzieht er sich wieder.

- In den späteren Levels solltet Ihr oft abspeichern und nach einem schlimmen Treffer oder Fehler neu laden.

- Wer einen Hex-Editor besitzt, kann in einem abgespeicherten Spielstand im relativen Sektor 0 alle Bytes vom 9. bis 40. Byte nach der Zahlenkette "PLYR" in "FF" umändern. Dadurch sollten alle Geld- bzw. Creditsorgen aus der Welt sein, denn alle Silos sind bis zum Rand mit Geld gefüllt.

Risky Woods

Gebt im Titelbild "RIP" ein, und Ihr gelangt in einen Cheatmodus.

Nun könnt Ihr im Spiel folgende Tasten drücken:

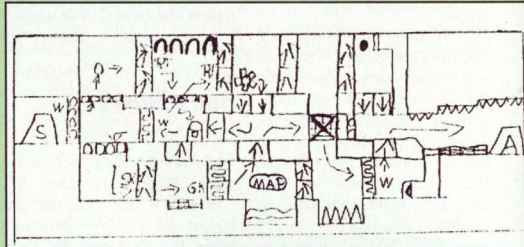
- F1 Steigert Eure Leben samt Energielevel
- F2 Bringt viel bare Münze auf Euer Konto
- F3 Schaltet die Zeit aus und die Gemütlichkeit ein
- F4 Teleportiert Euch in den nächsten Level.

Karsten Hainmüller & Marc Hirth

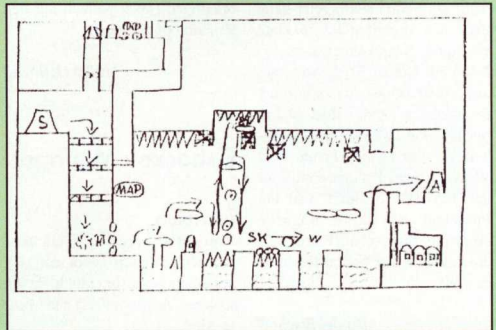
Komplet Morph

Kanalisation:

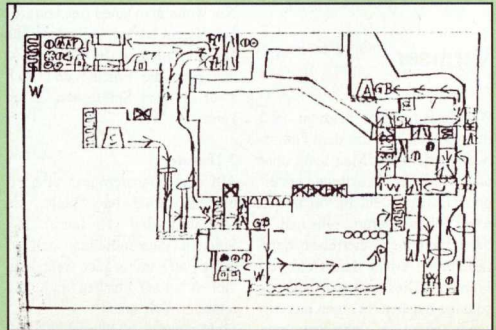
Level 1



Level 3

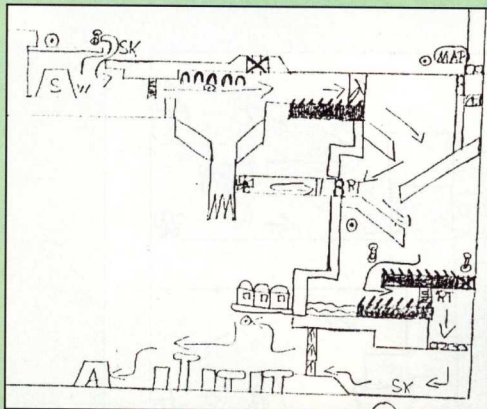


Level 6

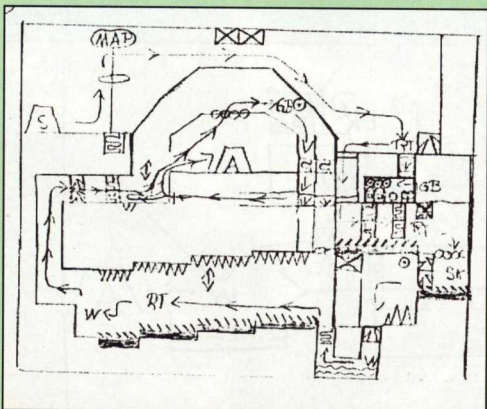


tlösung

In diesem Monat können wir Euch eine Komplettlösung - oder besser alle Karten - zu Morph präsentieren. Damit sollte genügend Übersicht in dieses Spiel gebracht werden, um alle Levels durchspielen zu können. Natürlich muß man trotzdem ein wenig Geschick beweisen, denn allein die Karten zu kennen, reicht natürlich nicht aus. Übung macht den Meister, mit den Karten geht's aber uns so leicht!



Level 2



Level 4



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

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr! Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme. Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UVP 15,- Vorauszahlung 12,- Einzelvertrag 7,- Anzahlung 30,- Vorauskassa 25,-

Auf die unverbindlich empfohlenen

Verkaufspreise der Hersteller !!!

NEU Acht noch Preisrechner

4 %

! NACHLAB ! ! NACHLAB !

Programme		Amiga IBM/PC		Programme		Amiga IBM/PC		NEU NEU NEU NEU NEU	
Programme	Amiga IBM/PC	Programme	Amiga IBM/PC	Programme	Amiga PC	Programme	Amiga PC	Programme	Amiga PC
1989	DV 65,97 79,17	Strike Commander/Sp.	DA 59,37 79,17	Asia over Europe	DV 79,17				
A.T.A.C.	DA 65,97 62,37	Space Hulk	DA 59,37 79,17	Beylaid Kondor	DV 79,17				
A-Train	DV 79,17 62,37	Special Forces	DA 79,17 85,77	Blue Force	DV 79,17				
Abendland Places 2	DA 59,37 62,37	Supertiles	DA 59,37 62,37	Blue Force 2	DV 65,97 89,17				
Alone in the Dark	DA 85,77 62,37	Super Hero	DA 59,37 79,17	Carman in Space	DV 65,97				
Allen Breed Sp.	DA 59,37 62,37	Syrtisis	DA 59,37 79,17	Cash in the Street	DV 72,57				
Alruba USA	DA 85,77 85,77	The Humans	DV 65,97 79,17	Fields of Glory	DV 52,37				
Amouh at Amouh	DA 59,37 62,37	The Legacy	DA 80,77 79,17	Fields of Glory 2	DV 59,37 72,57				
Arabian Nights	DA 72,52 86,97	The Lost Vikings	DA 59,37 79,17	Joneses Park	DA 52,77 65,97				
B-17 Flying Fortress	DA 46,17	The Siege	DA 65,97	Lofar Mathaus	DV 59,37 59,37				
B.C. Kid	DA 46,17	Tortman	DA 19,97	Lots 3	DV 65,97				
Battle Team	DV 65,97 79,17	Turtian 2	DA 13,17	Maniac Mansion 2	DV 85,77				
Battle Isle Data 2	DV 46,17 65,17	Turtian 3	DA 65,17	Napoleonic	DV 65,97 65,97				
Body Boys	DA 52,77	Transaxica	DV 59,37 72,57	Nifty Boos 2	DV 59,37 79,17				
Bundesliga Man Pro 2.0	DV 65,97 65,97	Ultima 7	DV 85,77	Nippon-Sales Inc.	DV 52,77 97,17				
Cliffhanger	DV 79,17 62,37	Ultima 7 Teil 2	DA 72,57	Revised Trojan Deck	DA 79,17				
Car and Driver	DA 72,52	Ultima Underworld 2	DA 52,77	Sherlock Holmes	DV 59,37				
Comanche White-L	DV 65,97 79,17	Valle of the Darkness	DA 49,37	Shogun	DV 72,57				
Comanche Delta Disc	DA 46,17	Viking-Fields of Conq.	DV 46,17 85,77	Templar 2	DV 65,97				
Combat Air Patrol	DA 59,37 79,17	War Winks	DV 65,97 79,17	The Dig	DA 79,17				
Comanche White-L	DV 65,97 79,17	Wanna 3	DA 92,37	UR-Tal 2-Zusatz	DA 35,57				
Curse of Enchantia	DV 79,17 79,17	Whale's Voyage	DV 59,37 72,57	Tornado	DA 72,57				
Cybernaut	DV 59,37 62,37	Wildcat Fighter	DA 92,37	Wares 2	DV 79,17				
D-Generation	DA 26,37 65,97	Wing Commander	DV 79,17	Waldstein Remover	DV 79,17				
Dagger of Amos II	DV 79,17	Wing Commander 2	DV 79,17	War in the Gulf	DV 65,97 65,97				
Daughter of Perpetua	DA 72,52 79,17	X-Com	DA 85,77	Wares 2	DV 79,17				
Dark Queen	DV 65,97 79,17	Xenonoids	DA 72,57	Wing Commander AC	DA 62,87				
Das Schwarze Auge 2	DV 79,17	X-Men	DA 61,17 65,97	Windy's Wand	DA 46,17				
Desert Strika	DA 52,77	Yar	DA 52,77	X-Wing Miss. Disk	DA 32,97				
Destiny	DV 59,37 72,52	360 Completion	MA 127,96	Yol-Joe	DV 52,77				
Doglight	DV 59,37 65,97	Air Warrior	DA 95,96						
Dynabuster (mit Adap)	DV 59,37 65,97	All American Sports	DA 119,96						
Eco Quest	DV 79,17	Arma	DA 103,96						
Eco Quest 2	DV 59,37 62,37	Carmen World Deluxe	MA 143,96						
Elasticity Manager	DV 72,52 79,17	Cattle Master/3000	DA 103,96						
Elm 2	DV 65,97 79,17	Chessmaster 3000	DA 103,96						
Elm 2 (2)	DA 79,17	Elvira	DV 103,96						
Eye of the Beholder 2	DV 79,17 62,37	Euro Quest	DV 103,96						
Eye of the Beholder 3	DV 79,17 79,17	Gay Spy	DV 79,96						
Fallen Empire	DV 79,17 79,17	Inca	DV 127,96						
Falcon 3.0	DA 79,17	Jones 11. Fast Lane	DA 95,96						
Find and Die	DA 46,17	Jones 2	DA 95,96						
F-15 Strike Eagle 3	DA 59,37 65,97	Jones Quest 4	DA 95,96						
Flashback	DA 59,37 65,97	Jones Quest 6	DA 103,96						
Fallen Empire	DV 79,17 62,37	Loon	DA 103,96						
Formula 1 Gr. Prix	DV 65,97 79,17	Magnetic Splat Coll.	DA 135,96						
Galaxies 2	DA 65,97 85,77	Merlin 5	DA 87,96						
Global Conquest	DA 65,97 92,37	Mistral Island	DA 103,96						
Godquest 2000	DA 65,97 92,37	Phyco Island	DA 79,96						
Hunter Jump, Jet	DA 59,37 62,37	Psycho Killer	DA 79,96						
Huma	DV 79,17 79,17	Red Storm / Carrier Command	DA 95,96						
Hunter Jump, Jet	DA 59,37 62,37	S.W.O.T.L.	DA 103,96						
History Line	DV 79,17 79,17	Shark's Hole 2	DA 127,96						
Human Race	DV 65,97 79,17	Sherlock Holmes 3	DA 127,96						
Indiana Jones 3 Adv.	DV 32,97 32,97	Spice Quest 4	DA 95,96						
Indiana Jones 4	DV 79,17 85,17	Sport of Esculapir	DA 95,96						
Incredible Machine	DV 79,17	Stellar 7	DA 79,96						
Iroka	DV 92,37	Supremacy	DA 79,96						
John Madden Football 2	DV 65,97	Town with no Name	DA 79,96						
Jonathan	DV 79,17 79,17	Ultima 1	DA 143,96						
KGB	DV 59,37 72,57	Ultima Underw A/C 2	DA 95,96						
Kaiser	DV 92,37 92,37	Ultima Underw A/C 2	DA 95,96						
Kings of Adventure	DV 65,97 79,17	Willy Beanhain	MA 95,96						
Kings Quest 6	DA 79,17 79,17	Wing C1 Deluxe	MA 127,96						
Lands of Lore	DV 79,17 79,17	WC 1 / Ultima 6	DA 127,96						
Legacy	DA 79,17 85,17	WC 2 / Ultima 6	DA 127,96						
Leisure S. Larry 5	DV 79,17	Mixed Up Mother Goose	MA 95,96						
Legend of Kyrandia	DV 65,97 79,17	Monsey Island	DA 103,96						
Lemmings	DA 52,77 65,97	Phyco Island	DA 79,96						
Lochmere	DA 59,37 62,37	Psycho Killer	DA 79,96						
Links 380 Pro	DA 46,17 46,17	Red Storm / Carrier Command	DA 95,96						
Lord of the Rings 2	DA 65,97 85,77	S.W.O.T.L.	DA 103,96						
Might LofFirst Sam.	DA 59,37	Shark's Hole 2	DA 127,96						
Might and Magic 4	DV 65,97 79,17	Sherlock Holmes 3	DA 127,96						
Might and Magic 5	DV 85,77	Spice Quest 4	DA 95,96						
Monkey Island 1	DV 65,97 79,17	Sport of Esculapir	DA 95,96						
Monkey Island 2	DV 79,17	Stellar 7	DA 79,96						
Nova 9	DV 79,17	Supremacy	DA 79,96						
PGA Golf Plus	DA 59,37 65,97	Town with no Name	DA 79,96						
Perfect General	DA 72,52 72,57	Ultima 1	DA 143,96						
Perfect General Data	DA 46,17 46,17	Ultima Underw A/C 2	DA 95,96						
Prince of Persia 5	DA 59,37	Willy Beanhain	MA 95,96						
Prince of Persia 2	DA 59,37	Wing C1 Deluxe	MA 127,96						
Prince of Persia 3	DA 52,77	WC 1 / Ultima 6	DA 127,96						
Prince of Persia 4	DA 52,77	WC 2 / Ultima 6	DA 127,96						
Prince of Persia 5	DA 52,77	Mixed Up Mother Goose	MA 95,96						
Pinball Fantasies	DA 52,77	Monsey Island	DA 103,96						
Pinball Fantasies 2	DA 52,77	Phyco Island	DA 79,96						
Pinball Fantasies 3	DA 52,77	Psycho Killer	DA 79,96						
Plan 9 (mit VideoM)	DV 79,17 92,37	Red Storm / Carrier Command	DA 95,96						
Polishman 2	DV 59,37 62,37	S.W.O.T.L.	DA 103,96						
Pool Archer/McLean	DV 59,37 62,37	Shark's Hole 2	DA 127,96						
Pool of Darkness	DA 65,97 65,97	Sherlock Holmes 3	DA 127,96						
Pool Over	DA 52,77 72,57	Spice Quest 4	DA 95,96						
Pokémon Quest 3	DV 79,17	Sport of Esculapir	DA 95,96						
Ragnarok	DA 59,37	Stellar 7	DA 79,96						
Revised Trojan Deck	DA 59,37 79,17	Supremacy	DA 79,96						
Ringsword	DV 46,17 52,77	Town with no Name	DA 79,96						
Remade Soccer 2020	DV 46,17 52,77	Ultima 1	DA 143,96						
Shadow of the Comet	DV 79,17 79,17	Ultima Underw A/C 2	DA 95,96						
Sherlock Holmes	DV 59,37 79,17	Willy Beanhain	MA 95,96						
Sim City/Propolis	DA 72,57 72,57	Wing C1 Deluxe	MA 127,96						
Sim Earth	DA 79,17 79,17	WC 1 / Ultima 6	DA 127,96						
Slur Island	DV 96,37	WC 2 / Ultima 6	DA 127,96						
Star Trek 20th Anniv.	DV 79,17	Mixed Up Mother Goose	MA 95,96						
Street Fighter II	DA 59,37 59,37	Monsey Island	DA 103,96						

Bei allen aufgeführten Preisen ist der Nachlab bereits abgezogen.

34% Nachlab. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhandel, 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 Laderpreise schwanken. Für welche Systeme können wir liefern?

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

Wie bekommt ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. ihr ruft uns an
2. ihr schickt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken)
3. ihr rechnet ihn Euch selber aus.

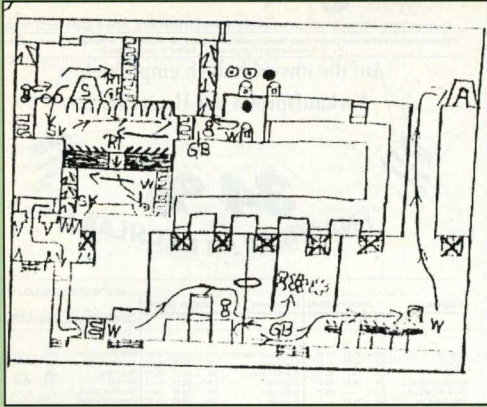
Wie rechnet ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr rechnet einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels, den rechnet ihr mal 0,86, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

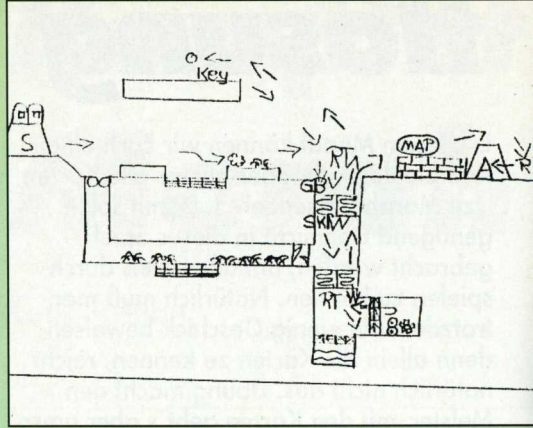
Nun ein Beispiel: Desert Strika (Amiga) empfohlener Verkaufspreis = DM 99,95
 79,95 x 0,86 = 52,77

Vorteile für Euch:

- Alle Spiele sind gleich günstig; auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 34% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.
- Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
- Alle Spiele in der neuesten Version.

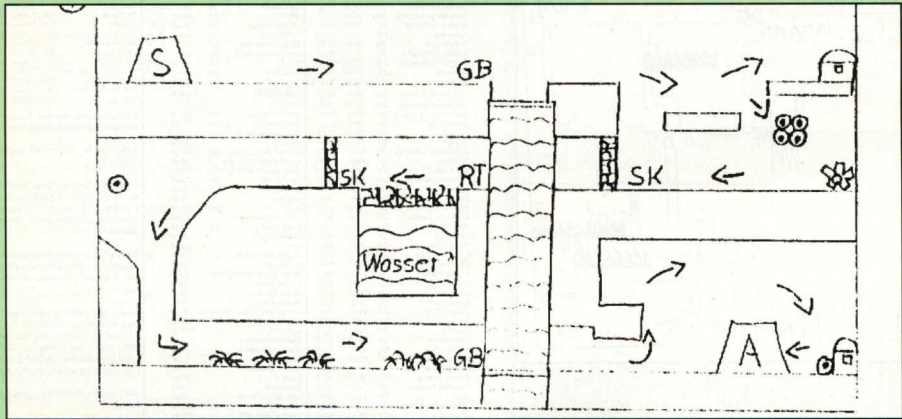


Level 5



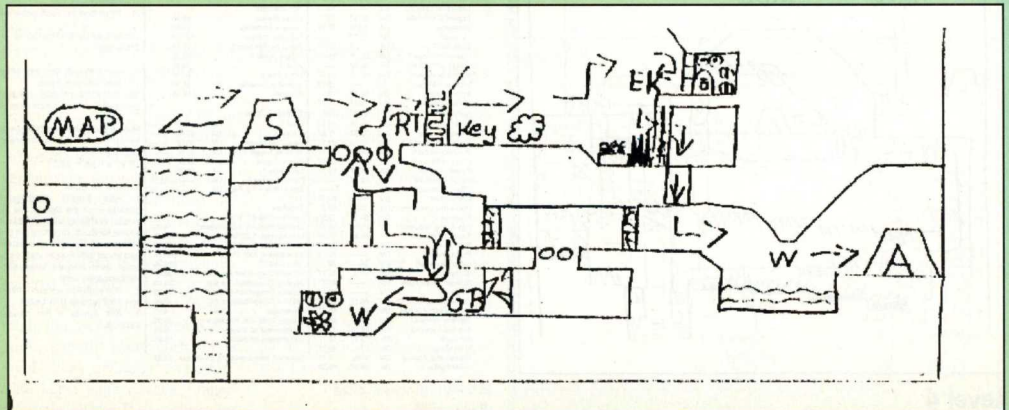
Garten Level 5

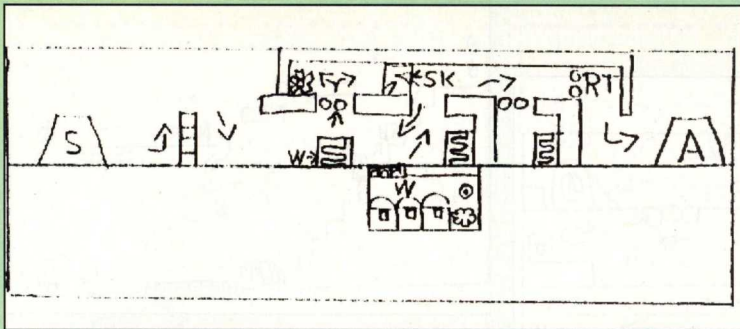
Garten:



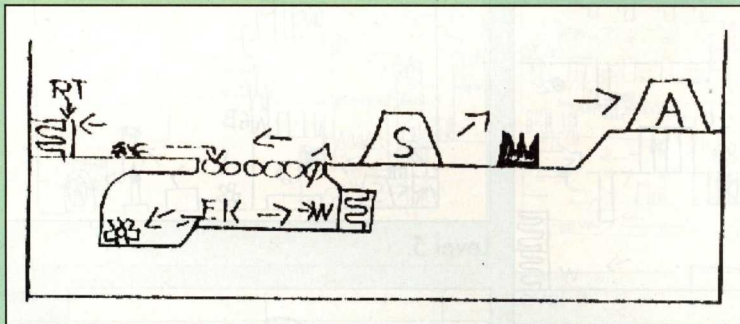
Level 1

Level 4



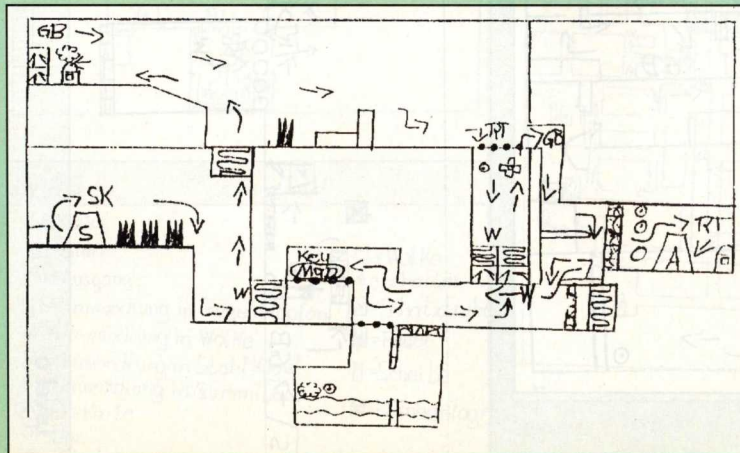


Level 2



Level 3

Level 6

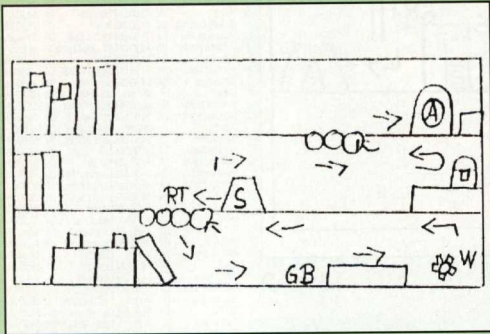


Softsale SCHLOßPLATZ 19
31582 NIENBURG
Fax: 05021/910403 & -404
05021/910416 und -417

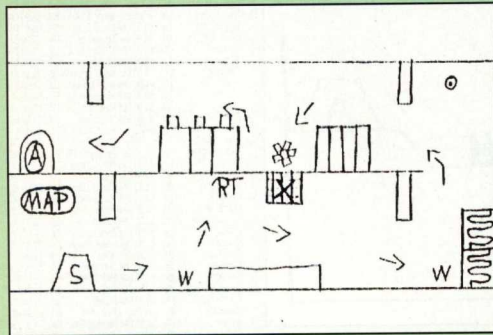
AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869	DV 69.90 DM	Human Race EA 69.90 DM
3 D Constr. Kill 2	EA 69.90 DM	Human Race DV 54.90 DM
A-Train	DV 79.90 DM	Human Race DV 79.90 DM
A-Train Con.-Kill	DA 44.90 DM	Indy 4 DV 79.90 DM
Acres of Ig. War	DA 39.90 DM	Int. Sp. Chall. DA 54.90 DM
Adams Family	DA 49.90 DM	Int. Golf Champ.?? DA 49.90 DM
Adv. Coll.	DA 59.90 DM	Ishar 2 DV 59.90 DM
Air Land Sea	DA 74.90 DM	Jaguar XU 220 DA 49.90 DM
Air Support	EA 54.90 DM	Jim Power DA 49.90 DM
Alien	??	Joe & Mac DV 59.90 DM
Anc. Art of War	DA 69.90 DM	John Madden DA 54.90 DM
Another World	??	Jonathan DV 79.90 DM
Apache	??	in Verb. Jungle Strike DA in Verb.
Apocalypse	??	54.90 DM Jurassic Park DV 54.90 DM*
Aquatic Gam.	DA 54.90 DM	KGB DV 59.90 DM
Arabian Nights	EA 49.90 DM	Kid Ptv. DV 54.90 DM
Arabian Nights	DV 64.90 DM	Knights of Sky DA 74.90 DM
Archers Pool B.	EA 49.90 DM	Krustys Funh. ?? in Verb.
Assasin	DA 49.90 DM	Legend of Kye DV 59.90 DM
Arm. Gadd. 2	DA 64.90 DM	Legend EA 54.90 DM
ATAC	DA in Verb.	Les. S. Larry's DV 59.90 DM
B-17 Fly. Fort.	DA 69.90 DM	Leppings 2 DA 64.90 DM
Bal. Dist.	??	Leppings DP DA 59.90 DM
Barf vs. World	??	Liberation DA 59.90 DM*
Bat 2	DV 74.90 DM	Lionheart DA 59.90 DM
Battle Team	DA 74.90 DM	Lilli Dvill ?? in Verb.
Battle Isle Dta 2?	DA 49.90 DM	Locomotion DA 59.90 DM
Bazooka Sue	??	in Verb. Lost Treasures EA 89.90 DM
BC Kid	DA 59.90 DM	Lost Vikings DV 64.90 DM
Best of Best	??	in Verb. Lother Malth. DV 64.90 DM
Big Box 2	DA 54.90 DM	M. 1 Tank DA 39.90 DM
Bills Tomato G.	DA 59.90 DM	Mad TV DV 69.90 DM
Birds of Prey	DA 69.90 DM	Maniac Mans. 20?? in Verb.
Blomp 61	DA 49.90 DM	Mania. Socc. ?? in Verb.
Black Sect	??	in Verb. Mc Don. Land DA 49.90 DM
Blazar	??	in Verb. Mega Coll. DA 54.90 DM
Blue Max	DA 39.90 DM	Mega lo Man.FB EA 59.90 DM
Body Blows	DA 54.90 DM	Mega Mir. DV 69.90 DM
Brain Chall.	??	in Verb. Mega Sports DA 54.90 DM
Buck Rogers 2	DV 69.90 DM	in Verb. Might & M. 3 DV 69.90 DM
Bug Bomber	DV 59.90 DM	Mini Coll. DA 59.90 DM
Burd. Man. Pt.	DV 64.90 DM	Monkey Isl. 1 DV 69.90 DM
Burmline	DV 69.90 DM	Monkey Isl. 2 DV 79.90 DM
Caesar	EA 79.90 DM	Morph. DA 49.90 DM
Campaign	DV 49.90 DM	Nick Faldy Golf DV 59.90 DM
-Data	DV 44.90 DM	Nigel Mansell DA 54.90 DM
Castles	DA 39.90 DM	No greater Gif. EA 59.90 DM
-Data	DA 59.90 DM	No second Pr. DV 90.90 DM
Catch em	DA 49.90 DM	No. 2 Coll. DV 69.90 DM
Champ. Man.	??	in Verb. Nova 9 ?? in Verb.
Anim. Class	??	in Verb. Pac. Island DA 59.90 DM
Chaos Engine	DA 49.90 DM	Peace House DV 59.90 DM
Chuck Rock	DA 29.90 DM	Perf. General DV 44.90 DM
Chuck Rock 2	DA 54.90 DM	-Data DA 74.90 DM
Civilization	DV 74.90 DM	Pinball Dreams DA 49.90 DM
Cohort 2	EA 54.90 DM	Pinball Fant. DA 54.90 DM
Comb. Air Pt.	DA 64.90 DM	Piracy EA 59.90 DM
Conquestor	DV 69.90 DM	Pirates DA 39.90 DM
-Data	DA 39.90 DM	Popolus 2+ DV 69.90 DM
Contraptions	DA 44.90 DM	Powemonger DA 59.90 DM
Cool World	DA 49.90 DM	-Data DA 39.90 DM
Creatures	DA 49.90 DM	Premiere DA 59.90 DM
Crespers	DA 64.90 DM	Premier Man. EA 49.90 DM
Cruise 1. Corps	DV 59.90 DM	Project Terra DA 64.90 DM
Curse of Ench.	EA 59.90 DM	Project T. EA 49.90 DM
Cyberspace	??	in Verb. Push over DA 49.90 DM
Cytron	DA 59.90 DM	Railroad Tyc. DA 74.90 DM
Darkness	??	in Verb. Rampart DA 54.90 DM
Das schwe. Auge	DV 69.90 DM	Reich for Skies?? DA 59.90 DM
Daughter of S.	DV 74.90 DM	RMP/Red Zone DA 49.90 DM
Der Patzler	DV 69.90 DM	Rome EA 64.90 DM
Desert Strike	DA 64.90 DM	Sabra Team EA 49.90 DM
Doglight	DV 69.90 DM	Sens. Soccer DA 49.90 DM
Dream Team	DA 54.90 DM	Shat. Beest 3 DA 59.90 DM
Dune 2	DV 59.90 DM	Sil. Service 2 DA 74.90 DM
Dung. M.Cab.	DV 59.90 DM	Silly Pith 2 DA in Verb.
Dynablastor	DA 54.90 DM	Sim City Del. DA 74.90 DM
Dynatouch	DV 59.90 DM	Sim CityPop. DA 64.90 DM
Echocopy M.	DV 69.90 DM	Sim Earth DV 69.90 DM
Eyeball	DV 59.90 DM	Sim Life DV 69.90 DM
Entilly	DA 64.90 DM	Spec. Forces DA 74.90 DM
Epic	EA 59.90 DM	Space Hulk DA 64.90 DM
Eye of Beh. 2	DV 79.90 DM	Star Trek DV 79.90 DM
F-15 Str. E 2	DA 74.90 DM	Street F. 2 DA 59.90 DM
F-15 Stealth	DA 39.90 DM	Super Teiris DA 74.90 DM
Fant. Worlds	DA 74.90 DM	Superfrog DA 49.90 DM
Fire & Ice	DA 49.90 DM	Synthesize DA 49.90 DM
Flashback	DV 64.90 DM	The Chaos E. DA 49.90 DM
Files All. on E.	EA 69.90 DM	The Greatest DV 59.90 DM
Fly harder	DA 64.90 DM	The Lost Vik. DV 74.90 DM
Form. 1 GP	DA 74.90 DM	The Perf. Gen. DV 74.90 DM
Form. 1 Champ.	??	in Verb. -Data DA 44.90 DM
Form. 2	??	in Verb. Transarctica DV 49.90 DM
Game of Life	DA 59.90 DM	Traps 3 Treas. DA 64.90 DM
Global Gladiators	DA 54.90 DM	Walker DA 64.90 DM
Goal	DV 59.90 DM	War in the Gulf DV 69.90 DM
Goblins 2	DA 59.90 DM	Weapons DV 69.90 DM
Goblins 2	DV 69.90 DM	Whales Voy. DV 69.90 DM
Graham Taylor	DA 54.90 DM	Wing Comp. DV 79.90 DM
Gunsheis 2000	DA 69.90 DM	Wiz Kid DA 49.90 DM
Hamball	DV 69.90 DM	Wizardry 7 DV in Verb.
Hired Guns	DA 64.90 DM	WWF Wrestling DA 64.90 DM
History Line	DV 74.90 DM	WWF Eur. Ramp. DA 64.90 DM
Hot Numbers	DA 49.90 DM	Yo! Yo! EA 49.90 DM
JOYSTICKS AMIGA	64.90 DM	JOYSTICKS AMIGA 64.90 DM
Guns Switch	64.90 DM	Comp. Pro Sil. Mil. 32.90 DM
Guns Gamepad	44.90 DM	Comp. Pro Sil. trans. 28.90 DM
Comp. Pro Sil. trans.	29.90 DM	Comp. Pro Sil. Socc. 28.90 DM

DV=DT. VERS. DM=DT. ANL. 64=686L. ANL. 74=IN. BEVANNIT
Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Zeitpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM).
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

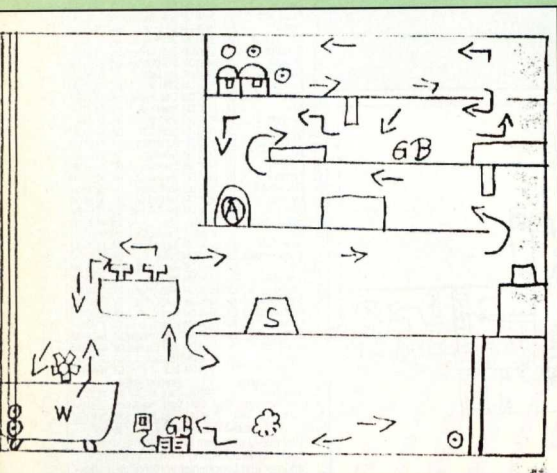
Labor



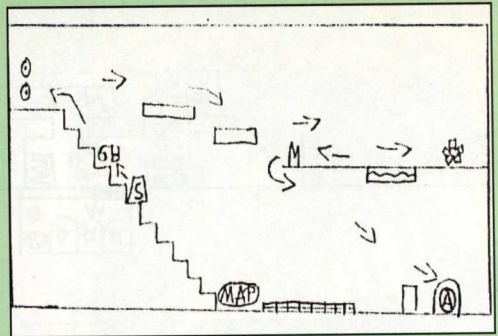
Level 1



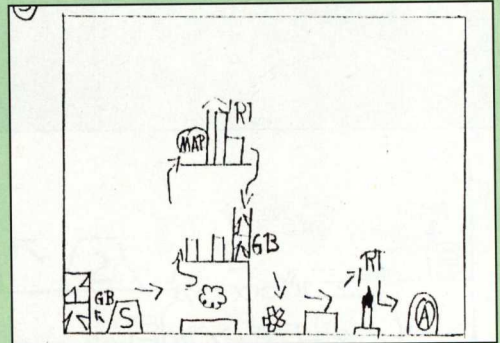
Level 2



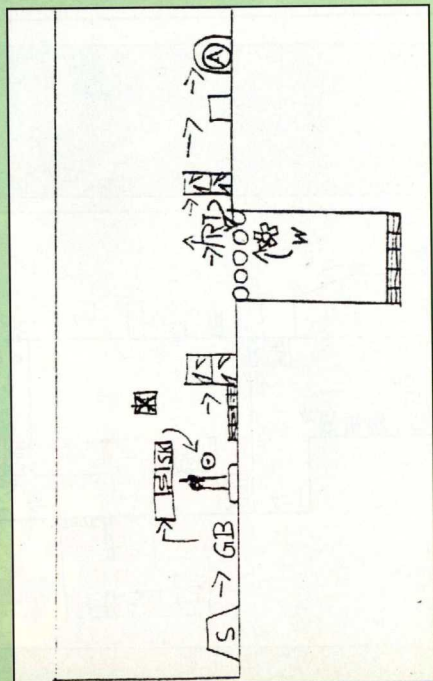
Level 3



Level 4

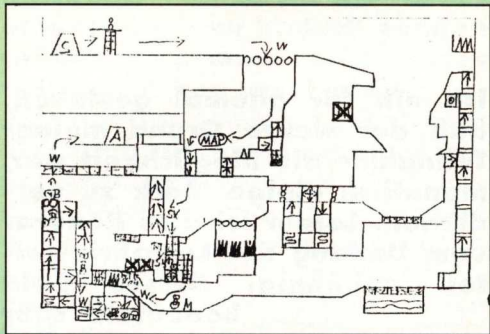


Level 5

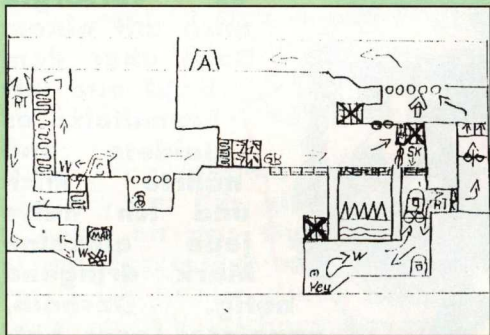


Level 6

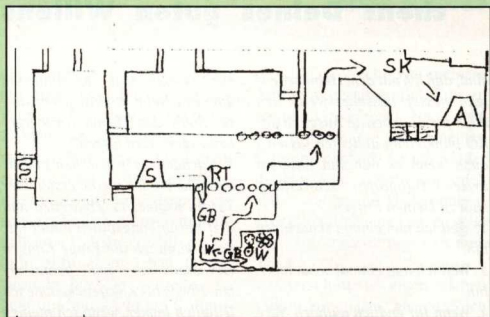
Fabrik



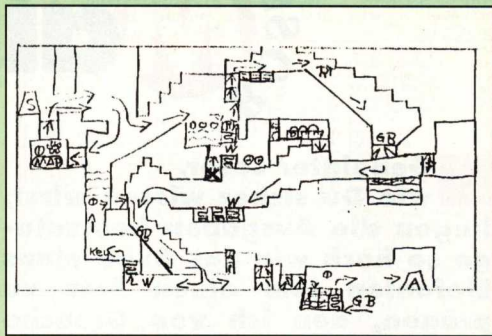
Level 1



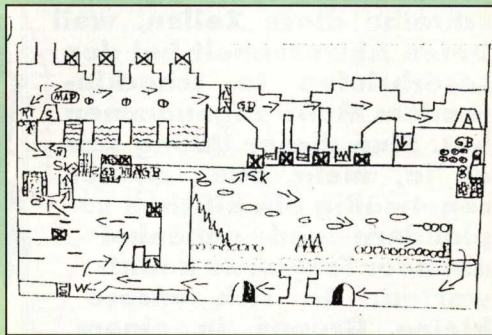
Level 2



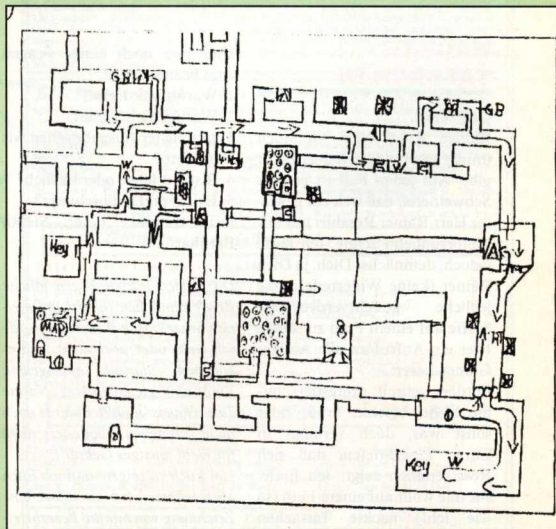
Level 3



Level 4



Level 5

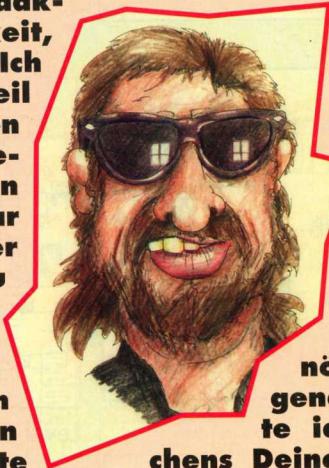


Level 6

- Legende:
- ⊠ = Start
 - △ = Ausgang
 - RT = Umwandlung in Regentropfen
 - W = Umwandlung in Wolke
 - SK = Umwandlung in Stahlkugel
 - GB = Umwandlung in Gummiball
 - MAP = Karte
 - ⊙ = Uhr
 - ⊞ = Hebel
 - ☁ = Wolke
 - ⊞ = Schalter
 - ⊞ = Schatztruhe
 - = Feuer
 - M = Scheibe
 - ☼ = Klimaanlage

Geneigter Leser, wie Du sicher wissen wirst, liegen die Ausgaben heutzutage so hoch wie das Auge eines Elefanten (um einen Satz zu prägen, den ich von Groucho Marx gestohlen habe) und deshalb hat ein einsamer Redakteur kaum die Möglichkeit, etwas zur Seite zu legen. Ich schreibe diese Zeilen, weil Deine Abwesenheit bei den Leserbriefen in schockierendem Maße zugenommen hat. Sinn dieser Übung war es ja, mehr oder minder regelmäßig ein bißchen zu plaudern und nebenbei ein paar Fragen zu beantworten. Da sich unsere kleine Gruppe in einem Stadium fortgeschrittenen Verfalls befindet, möchte

ich ein für allemal gestehen, daß der wahre Grund meiner Teilnahme die Möglichkeit war, monatlich einige Mark zu verdienen. Leider ist dies Honorar vom Umfang der Leserbriefseiten abhängig. Dieses Geld bedeutete sehr viel für mich - es versorgte mich mit einem Dach über dem Kopf und mit Brennholz; es kleidete und nährte mich und ich hatte jede einzelne Mark dringend nötig. Deshalb, geneigter Leser, hätte ich gern als Zeichens Deines guten Willens



NACKTE TATSACHEN

Grüß Gott, Rainer, Rossi oder wie auch immer - falls es Dich überhaupt gibt! Auf jeden Fall ist es eine Schweinerei, daß sich ein gewisser Herr Rainer Rosshirt nur mit Motorradhelm zeigte. Ich hoffe jedoch, demnächst Dich, ja Dich Rainer (keine Widerrede) ohne jegliche gesichtverdeckende Stoffe auf einem Foto zu sehen. Hier ein Aufruf an alle Amiga-Games-Leser: Fordert, schreit, protestiert, bitet, fleht, befiehlt, brüllt oder sonst was, doch verlangt in Euren Leserbriefen, daß sich Rossi endlich zeigt. Ich hoffe, Ihr alle wollt auf einem Foto (so wie ich!) nackte Tatsachen sehen, nicht nur einen Motorradhelm! Ich glaube der Aufruf war nicht zu dramatisch, oder?

Und hier noch einige Fragen zum beantworten:

1. Warum mit Helm?
 2. Warum nicht ohne?
 3. In welcher Ausgabe sehen wir Dein Foto?
 4. Bist Du feige, oder häßlich?
 5. Existierst Du überhaupt?
- Dein treuester Leser: Stefan Bernhart

Da in den letzten Tagen etliche Briefe ähnlichen Inhalts auf meinen Schreibtisch flatterten, werde ich wohl oder übel nicht umhinkommen, darauf einzugehen. Eines aber gleich vorweg: Nackte Tatsachen is' nich! Ich werde mich nicht ausziehen, zumindest nicht für mein lausiges Gehalt!!

Um Euch zu zeigen, daß ich Euch ernstnehme, wird ab sofort eine Zeichnung von mir die Leserbriefseiten zieren (?). Das ist doch schon ein Anfang, oder? Obwohl alle in der Redaktion der Meinung

sind, daß ich mit dem Helm bedeutend besser aussehe, werde ich mich für die nächste Ausgabe der AG ohne Helm ablichten lassen - auch wenn es mir und unserem armen Fotografen schwerfällt. Nun zu Deinen Fragen:

1. Weil ich nun einmal schüchtern bin.
2. Weil ich nun einmal schüchtern bin.
3. Wenn Ihr endlich aufhört, Nerv zu sägen, in der nächsten.
4. Ich bin nicht feige, sondern schüchtern. Inwieweit nun das eine das andere bedingt, ist eine psychologische Frage, die den Umfang dieser Seiten sprengen würde. Ob ich häßlich bin, wage ich nicht zu beurteilen. Als ich unsere Katja "Barbie lebt" Memminger (ihres Zeichens guter Geist und Augenweide des Verlags) um Antwort ersuchte, bat sie mich doch, bitte wieder den Helm aufzusetzen. Danach machte sie

mir verschiedene Komplimente über den Helm. Könnte ich an dieser Stelle das Thema vorübergehend versickern lassen?

5. Nachdem es inzwischen 11 Uhr morgens ist, ich meine ersten vier Tassen Kaffee, 12 Zigaretten und drei Beruhigungspillen hinter mir habe, kann ich die Frage ruhigen Gewissens mit "ja" beantworten. Etwas ins Zweifeln komme ich lediglich immer, wenn ich meinen Gehaltsscheck ansehe. Aber ich leide - also bin ich! Ehe ich nun Monologe über den wahren Sinn des Lebens führe, komme ich lieber zum nächsten Brief. Rede ich eigentlich zu viel?

NACKTE SUCHT

Hellaueho Sir Rosshirt
Eines möchte ich doch zu Deinem kindischen Verhalten sagen. Alle Mitarbeiter hatten

eine Zusicherung über Deine Mitarbeit - entweder in Gestalt einer bei mir zu hinterlegenden größeren Summe oder eines umfangreichen Leserbriefs. Abschließend möchte ich sagen: Wir sind alle einsame Reisende in einer von Feinden strözen Welt. Wir alle brauchen etwas Geistiges, um uns daran festzuhalten. Ohne allzu sentimental zu werden, glaube ich fest daran, daß wir einander brauchen, so wie ein Mann ein Auto braucht, Bon den Jovi und eine Katze ein Katzenhaus. Wie Ihr wißt, bin ich einsam und die Ausgaben liegen so hoch wie....

Aber eine Stimme flüstert mir ständig zu: "Es gibt Hoffnung. Glaube an das Gute im Menschen, fassen Mut und lebe weiter!" Ich kenne diese Stimme: es ist mein Versicherungsvertreter.

Euer Rainer

den Mut, sich der Öffentlichkeit zu zeigen. Nur Du (genau Du, Rainer), Du mußt dich vor Deinen treuen Lesern verstecken. Wir lachen Dich nicht aus - nun sei so lieb und bringe uns in der nächsten Ausgabe ein schönes Foto von unserem heißgeliebten Rainer Rosshirt. Nun zum eigentlichen Grund weshalb ich Dir schreibe. Es geht um Spielsucht am Computer! Ich habe Angst, süchtig nach Spielen zu sein. Meine Freunde haben oft keine Zeit und ich muß mich mit mir selbst beschäftigen. Was liegt da näher, als meiner Freundin ein paar Disketten ins Laufwerk zu schieben. Und weil jedes Spiel einmal langweilig wird, kaufe ich mir drei Spiele kurz hinter einander - was für mich ziemlich ungewöhnlich ist. Und nun meine Mutter, das würde an Sucht grenzen. Neulich wur-

de ich eine Woche von meinem Amiga weggerissen (ich fuhr zu meinen Großeltern). Nach zwei Tagen vermählte ich meinen Computer schon. Als ich wieder daheim war, stürzte ich mich sofort auf meine Diskettenbox, aber ich hatte keine Lust zu spielen. Thema:
1. Zuerst hatte ich einen solchen Drang zu spielen, aber daß ich dann keine Lust mehr hatte, verwirrte mich. Wie kann ich feststellen, ob ich süchtig bin?
2. Glaubst Du, daß Eure Zeitschrift süchtig machen kann?
Ich schreibe Dir auf dem Computer, weil ich das Blumenbeet nicht in den Umschlag bekommen habe.
Dein treubleibender Leser: René Gröne

Zum ersten Teil Deines Briefes möchte ich nichts mehr sagen, das

Computersoftware Schneider		Mo, Mi, Do 16.30-19.00	
Carola & Michael (030) 304 31 56		Die 16.30-20.00	
Reichsstr. 50 - 14052 Berlin		Fr 15.30-18.00	
Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
A-Train	74.90	Amiga Manion dt.	69.90
Abandoned Places dt.	99.90	Monkey Island dt.	74.90
Airbus A320 USA dt.	99.90	Eye of beholder dt.	89.90
Amberstar dt.	69.90	Exodus 3000 dt.	59.90
Amant Art of War...dt.	79.90	P-19 Stealth Fighter dt.	69.90
Aquatic Games dt.	59.90	Fate-pates of dawn dt.	59.90
Arabian Nights	59.90	Firg & Ice dt.	59.90
B-17 Flying Fortress dt.	74.90	Flashback dt.	59.98
Bane of cosmic forge dt.	59.90	Good dt.	64.90
Battle Isle dt.	74.90	GunsHIP 2000 dt.	69.90
BC Kid dt.	54.90	Hammill dt.	69.90
Chaos Engine dt.	64.90	Hired Guns dt.	69.90
Chuck Rock 2 dt.	59.90	Humans	49.90
Beavers	59.90	Indiana Jones Adv. dt.	69.90
Civilisation dt.	69.90	Inty 4 - Fate..dt.	89.90
Creeper dt.	69.90	Jonathan dt.	59.90
Daughter of serpents dt.	79.90	KCB dt. -	69.90
Death Knights Kryn dt.	59.90	Knights of the sky dt.	69.90
Der Feindtanz dt.	74.90	Larry 3 dt.	79.90
Desert Strike dt.	64.90	Legend of Fairghall dt.	74.90
Die Kathedrale dt.	69.90	Legend of Kyranida dt.	79.90
Dune 2 dt. *	59.90	Leppings 2 dt.	69.90
Dungeon M. & Chaos..	64.90	Loom dt.	74.90
Dynabuster dt.	59.90	Lost Vikings dt.	74.90
Elfishockey Manager dt.	74.90	Lotus Turbo 1-2-3 dt.	79.90
Elvira - Mistress..dt.	59.90	Lure of temptress dt.	59.90

Jedes Spiel 24.90 DM / 3 Stck = 69 DM = 99 DM
Archipelago, Baal, Black Shadow, Blasteroids, Circus Attractions, Curse of Ra, Cyberworld, Deadline Day of shame, Deathtrap, Demones, Fusion, Great Courts, Hollowed, Puffin, Puffin eggs, Marble Madness, Matrix Marauders, Nevermind, Planefall, Puffin Saga, Rax, Sir Fred, Sorcerer Starman, Strix, Super Tuff, Theme Park Mystery, Typhoon Tomorrow, Zork 1

Jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck = 135 DM / 10 Stck = 240 DM
Apretation, Apretation, Battle of the Squadion, Blade Warrior, Boninators, Carrier Command, Celtic GT4, Chambers of Shaolin, Combarcorer, Days of thunder, Defenders of char, Devious Design Cycles, Dizzy Prince of Yorkfolk, Double Dragon, European Soccer, Eye of hornu, Fantasy World Dizzy Footballmanager WC Ed, Giant Game Pack (Sam), Golf Challenge, I,ard Drive, Heroes of the lance, Koolha Hawk, Interphase, Island Golf, Killin' Time, King of the Castle, Magic of the Magician Dizzy, Menace, Microprose Soccer, Midnight Resistance, Millennium 2.2, Moonwalker MUDS dt., Nebulus, Olk Imperium, Oriental Games, Pacmania, Paperboy, Prince of Persia, Projectile Rainbow Island, Resolution dt., Shinobi, ShufflePeak Cafe, Silkstorm, Spies, Harrier 2, Speed Pak(Sam) Speedball, Spellbound Dizzy, Spellbound, Sport Pack, Spy vs Sportsatic antic, Street Hockey, Subbitto Strike Force Harrier, Three Stages, Top Banana, Treasure Island Dizzy, Turrican 1 o.2, Untouchables Warlocks Quest, Winter Olympiad, Wizball, X-Out, Xenomorph, Zone Warrior

Besuchen Sie uns auf der
GomBIT 93
Informations- und Verkaufsausschau
HARDWARE-SOFTWARE-SYSTEME
BRAUNSCHWEIG, Stadthalle 25. + 26. Sep. 93
BREMEN, Roland-Center 17. Nov. 93
BERLIN, Ausstellungshallen 4. + 6. Dez. 93
KASSEL, Documenta-Hallen 26. + 27. Feb. 94
INFO 0531/331415

Jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck = 175 DM / 10 Stck = 320 DM
4D Sports Boxing, Alien Breed Special, Altered Destiny, Ant Heads (Erw), Atomino, Austerlitz dt Awesome, Back Gammon Royal, Back to future 2 o.3, Bards Tale 3, BAT dt, Battle Chess, Battlemaster Beach Volley, Block Out, Blues Brothers, Bomber Bomb, Bonanza Brothers, Budokan, Cadaver Levels Captain Blood, Car Vup, Carthage, Castle Master dt., Celtic Legends dt., Centurion dt., Champion Raj dt Chips Challenge, Chuck Yeagers, Colossus Chess X, Crossbow/W.Tell, Cybertron 3, Defender of crown Denton(Millennium2), Double Dragon 3, Dragon Breed, Dragons Breath, Dragons of flame, Elvira-Arc Flig Falcon, Final Battle, Final Command, Fire & Brimstone, Flight, Freetic - Future Classics (Sam) Gantlett 3, Gemz cruz, Globulus, Grew' yr, Hard Drivin 2, Hillstar dt., Hound of Shadow, Hunter dt Iyand, immortal dt., Impossoble, Infestation, Inspector Griffin dt., Iron Lord dt., James Pond 2, Justons Keef the thief, King Kick Off dt., King of the Mine, King Of Z, Killing Game Show, Knights of Cry-A-Mega-lo-mania dt., Megatraveller dt., Midwinder 2-beams..dt., Nightball, Paradirol 90, Parasol Stars Last Ninja 3, Meme Streets dt., Meme Streets dt., Mega Twinx dt., Moonfall dt., Moonshine Racers dt Mr. Hell, Mystical, Nebulus 2, Nightbreed dt., Ninja Remix, Nitro, North & South, Open Up, Ork dt Operation Harrier, Over the dragon, Panzer Kick Boxing, Planet of the Apes, Pop'n Tunes, Power Pack RBI Baseball 2, Rick Dangerous 2, Robin Hood dt., Rodland dt., Rolling Rony, Shadow of the beast Shuffle, Simulera, Ski or die, St. Dragon, Star Pack(Sam), Starflight 2, Stormball, Super Space Invaders Suspicious Cargo, SWIV, Xingos Mutant Hero Tactics, Toobin', Torvak the warrior dt., World of Real Treasure Trap, TV-Sports Football, Twinworld, Wurlock the avenger, Xentelco dt., Wings of death Wolfpack, Xenon 2, Xiphos

Jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck = 225 DM / 10 Stck = 410 DM
Agency, Another World, Battlehawks 1942, Big Business dt., Brat, Buck Rogers + Loesung dt., Chuck Rock Continent of Kremlin dt., Conquest of Camelot, Crus for a corpse dt., Cygne of azure bonds, Dino Wars dt Drachen von Lans dt., Dragonflight, Dragons Lair 2, Drakkehdor, East vs West dt., Enchanted Land dt First Samual, Flight of intruder dt., Full Metal Planet dt., Harlequin, Hero Whites Quest Twin Pack, Humans Imperium dt., Indy beat, it came from desert, James Pond 2-Roadblock, Jimmy Quest Snookers, Larry 2 King of the sky 1.5 mb, King of the Sky, King of the Sky 2, King of the Sky 3, King of the Sky 4, King of the Sky 5, King of the Sky 6, King of the Sky 7, King of the Sky 8, King of the Sky 9, King of the Sky 10, King of the Sky 11, King of the Sky 12, King of the Sky 13, King of the Sky 14, King of the Sky 15, King of the Sky 16, King of the Sky 17, King of the Sky 18, King of the Sky 19, King of the Sky 20, King of the Sky 21, King of the Sky 22, King of the Sky 23, King of the Sky 24, King of the Sky 25, King of the Sky 26, King of the Sky 27, King of the Sky 28, King of the Sky 29, King of the Sky 30, King of the Sky 31, King of the Sky 32, King of the Sky 33, King of the Sky 34, King of the Sky 35, King of the Sky 36, King of the Sky 37, King of the Sky 38, King of the Sky 39, King of the Sky 40, King of the Sky 41, King of the Sky 42, King of the Sky 43, King of the Sky 44, King of the Sky 45, King of the Sky 46, King of the Sky 47, King of the Sky 48, King of the Sky 49, King of the Sky 50, King of the Sky 51, King of the Sky 52, King of the Sky 53, King of the Sky 54, King of the Sky 55, King of the Sky 56, King of the Sky 57, King of the Sky 58, King of the Sky 59, King of the Sky 60, King of the Sky 61, King of the Sky 62, King of the Sky 63, King of the Sky 64, King of the Sky 65, King of the Sky 66, King of the Sky 67, King of the Sky 68, King of the Sky 69, King of the Sky 70, King of the Sky 71, King of the Sky 72, King of the Sky 73, King of the Sky 74, King of the Sky 75, King of the Sky 76, King of the Sky 77, King of the Sky 78, King of the Sky 79, King of the Sky 80, King of the Sky 81, King of the Sky 82, King of the Sky 83, King of the Sky 84, King of the Sky 85, King of the Sky 86, King of the Sky 87, King of the Sky 88, King of the Sky 89, King of the Sky 90, King of the Sky 91, King of the Sky 92, King of the Sky 93, King of the Sky 94, King of the Sky 95, King of the Sky 96, King of the Sky 97, King of the Sky 98, King of the Sky 99, King of the Sky 100

Versandkostenfrei fuer Selbstabholer - nur nach Vereinbarung

Spielsammlungen (Inhalt)		DM
Adventures (Supremacy/Hunter/Coorporation)		59.90
Big Box 2 (R-Type/Slangh) (Bombuzal TV-Sports Football/Intern. Karate + usw.)		59.90
Chart Attack (Lotus Turbo Challenge/James Pond/Ghouls & Ghosts/Venus)		59.90
Highlights (Katakis/Garrison/Danger/Realm of trolls/Golety/Valley)		49.90
Max Pack (Turrisan 2/8 Dragons/SWIV/Nightshift)		49.90
Power Pack (Bloodwolves/Lomard Rally/TV-Sports Football/Xenon 2)		49.90
Premier Collection (Tuxker/Fimbos Quest/Intern. Karate + Last Ninja)		49.90
Super Mania (Footballmanager 2/Gazza Super Soccer/Microprose Soccer)		49.90
Top League (Speedball 2/Rick Dangerous 2/Midwinder/Falcon TV-Sports Football)		59.90
Virtual Worlds (Driller/Total Eclipse/Chess Master/Crypt)		59.90

10 Spiele nach unserer Wahl = 175 DM

Loesungshilfen in deutsch:					
Buck Rogers,	24.90	Indiana Jones 3	19.90	Monkey Island	19.90
Captiva	19.90	Indiana Jones 4	29.90	Police Quest	19.90
Colomela Bequest	24.90	Kings Quest 1-4	19.90	Power Monger	29.90
Elvira - Mistress of dark	19.90	Keef the thief (o)	19.90	Top Street (ASM)	19.90
Elvira 2 - Jaws Carberus	19.90	Manhattan 2	19.90	Ultima 6	24.90

Irtrum & Preisänderungen vorbehalten - Preliste 2 - DM - Jede Bestellung mit verbindlich Bei nicht abgeholen oder annahmeverweigten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung Versandkosten inkl. Zahlkartengebühr: Nachnahme telefonisch + 10 DM, schriftlich + 7 DM Voranase + 4 DM (Scheck/Überweisung Postgiroamt Blz BLZ 100 100 10 Kto. 453 447 108) Kein Versand ins Ausland dt., deutsche Anleihe * = bei Druck noch nicht lieferbar

NACKTES LOGO

Hallo Rainer, Dir schreibst wohl keiner? Damit Deine Mäusefamilie wieder in Deinen Briefkasten zieht, werde ich heute mal ein paar Zeilen an Dich schreiben. Daß Euer Magazin das Beste ist, das es zur Zeit gibt, braucht wohl nicht weiter erläutert zu werden. Deshalb spare ich mir sämtliche Lobeshymnen und kaufe still und schweigsam weiterhin Eure Zeitschrift. Jetzt möchte ich einmal meine Meinung in einigen Leserbriefen loswerden. Warum schreiben so viele, daß sie mehr oder weniger PD haben wollen, am besten noch mit einem großen Technikteil usw.? Das mit der PD sehe ich ja noch ein - aber Technik?? Nee Du, dafür gibt es doch genug andere Magazine. Ihr seid ein Spiele-Mag, warum also erklären, wie eine Festplatte funktioniert? Und weiter geht's. Einer hat geschrieben, daß er Euer Logo auf den Postern zu groß findet. Da habe ich eine geniale Idee! Macht das Logo kleiner, aber dafür bringt Ihr mal ein Poster raus mit... na mit was? Richtig, mit Eurem Logo. Das wär

doch was, oder? Bestimmt wirst Du von meinem Vorschlag begeistert sein. Ich habe aber auch noch ein paar Fragen an Dich:

1. Sind das wirklich alle Leserbriefe, die veröffentlicht werden oder beantwortest Du einige auf dem Postweg?
2. Warum mußt Du denn die wenigen Leserbriefe, die Dich erreichen, in einem dunklen Kellerraum beantworten?
3. Weißt Du, was ich denke? Dein Postbote ist in Wirklichkeit eine Postbotin. Und Du willst nur, daß sie Dich öfter besuchen kommt. Na, hab ich recht? So, hiermit werde ich meinen kurzen, zum Teil sinnlosen Brief beenden. Viel Spaß beim Beantworten Deiner Leserbriefe wünscht Dir: Thorsten Zschierdrich

Ob Du unsere Zeitschrift still und schweigsam kaufst, ist uns eigentlich wurscht. Meinetwegen kannst Du dabei auch brüllen wie ein andalusischer Kampfstier - Hauptsache Du kaufst! Keine Angst - wir werden nun nicht plötzlich einen großen Technik-Teil einführen und auch die PD-Seiten bleiben wie sie sind. Da ich dort

eigentlich nur Spiele vorstelle, finde ich paßt das auch ganz gut in unser Mag - oder? Da ich Dich nicht kränken möchte, sage ich Dir lieber nicht, was ich von Deiner "Logo-Idee" halte.

- Antwort...
1. Nein - etwas mehr Post bekomme ich schon. Allerdings werden hier nur Briefe abgedruckt, von denen ich denke, daß sie auch andere Leser interessieren könnten. Oder willst Du lesen, woran es liegt, daß der Amiga von Paul Hutner ständig Lesefehler hat, bei Stefan das falsche Handbuch im Spiel war und der Jürgen uns ganz, ganz toll findet - aber die Farben des Covers meist nicht mag? Wenn es möglich ist, beantworte ich auch gelegentlich Leserfragen per Telefon oder Brief.
 2. Der Chef Red. nennt es nicht dunkler, muffiger Kellerraum, sondern "Romantik-Büro". Ich sehe mich gezwungen und genötigt, mich seiner Meinung anzuschließen.
 3. Da man an den Buchstaben weder sehen kann, ob ich rot geworden bin, noch erkennt, ob sich die Balken an der Decke meines "Büros" biegen, werfe ich mal ein: "Ganz falsch!" in die Runde. Schnell den nächsten Brief...

Thema wurde weiter oben schon zur Genüge strapaziert. Ich versteh' Dein Drama nicht. Es gibt bestimmt schlimmere Möglichkeiten, sich selbst zu beschäftigen, als Computerspiele (von der Möglichkeit, von der man Haare auf den Innenseiten der Hände und Rückenmarksschwund bekommt ganz zu schweigen!). Die Menschen sind auf so vieles sichtig - nach Zigaretten, einer bestimmten Fernsehsendung, Parties, Autos, Zuneigung, die neue Wohnzimmer Einrichtung, Sahnorten, Streit, Religion, Hyalophane... die Liste könnte dich noch

nahezu endlos weiterführen. Genießen zu wollen, ist eben eines der Grundbedürfnisse des Menschen. So lange es Dir oder anderen nicht schadet, würde ich mir da keine grauen Haare wachsen lassen. Und daß Computerspiele schädlich sind, kann ich mir mit dem besten Willen nicht vorstellen. Zudem haben die Augenärzte in letzter Zeit enorme Fortschritte gemacht. Ophthalmiatrie (Augenheilkunde) - AG lesen bildet - ist doch eine tolle Wissenschaft!

NACKTER HOHN

Hallo Rossi! Ich habe mir gerade die AG 8/93 durchgelesen. Deine Seiten natürlich zuerst und ich muß sagen, Du wirst langsam nett. Bist Du krank? Dein Foto soll wohl eine Vera -ZENSIERT- sein? Bist Du wirklich so häßlich, daß Du eine Maske tragen mußt? Oder ist es nur eine Bewerbung für die Rolle: "Phantom der Amiga Games?" Ich würde es schätzen, einmal Deine richtige Fre... Pardon. Dein richti-

ges Gesicht zu sehen!
Nun noch ein Wort zu Raubkopien: Manche Leute haben eben nicht so viel Geld, um sich teure Originale zu leisten. Es ist doch ein Unterschied, ob ich fünf Spiele für 10 DM bekomme oder eines für 100 DM, oder?
Der Joker

Nun platz mir aber gleich der Kragen! Willst Du mir im Ernst einreden, daß Computerspiele zu teuer sind? Schalt doch mal kurz das Hirn ein: Nehmen wir einmal an, Du findest Lemmings II ganz toll. Ich habe ca. 40 Stunden daran gesessen. Das Game wird z.B. von Softdreams für schlappe 61 DM angeboten. Kannst Du mir noch folgen? Nun den Kopf etwas schräg halten (damit mehr Hirn auf einer Seite zusammenläuft), denn nun geht es ans Rechnen. Wenn wir die 61 DM durch die 40 Stunden teilen, kommen wir auf einen Preis von 1,52 DM für jede Stunde. Das nennst Du Nase teurer? Was nimmt man Dir denn im Kino ab oder für Eintritt in Disco/Freibad usw.? Natürlich kommt Klauen noch billiger. Zum Glück gibt es ja immer wieder ehrliche Menschen, die für erbrachte Leistungen zahlen und für Scharmatzer wie Dich mitbezahlen. Oder denkst Du, die Softwarehäuser produzieren Games nur, damit Du was zum kopieren

hast? Wenn ich etwas möchte, aber kein Moos habe, muß ich eben verzichten oder sparen. Hat Dir das Deine Mutter nie gesagt? Fährst Du auch schwarz in der U-Bahn, gräbst Dir einen Tunnel ins Kino, prellst in der Kneipe die Zeche? Nein - ich hätte lieber doch keine Antwort darauf. Ehe es mit mir durchgeht, möchte ich noch etwas zu meinem Foto sagen. Wenigstens kann ich meinen richtigen Namen unter meine Absonderungen setzen - im Gegensatz zu Dir!
Der Rosshirt

NACKTER HORROR

Hi Rossi!
Eines vorweg: lese Dir den ganzen Brief durch und lass ihn möglicherweise abdrucken. Danke. Also, ich habe einen totalen Horror davor, daß die Software für den Amiga austirbt (remember Lucas Arts). Und das alles nur wegen diesen -ZENSIERT- Raubkopierern. Ich hätte da eine Idee, die insbesondere die Hersteller erfreuen wird. Warum legen die nicht bei jedem Spiel gleich eine Sicherheitskopie mit bei (auf normalen Leerdisketten). Natürlich sollte jede Disk mit einem Kopierschutz versehen werden. Geht



Was ist darin versteckt? Auflösung nächste Ausgabe.

Die 35 größten Amiga Hits!



Das 1. AMIGA GAMES Sonderheft

Hier ist es: Das erste AMIGA GAMES Sonderheft 1/93 mit den 35 besten Amiga-Spielen, knallhart getestet und neu bewertet von Deutschlands großer Fachredaktion für Computerspiele. Mit ersten Bilder zu Battle Isle II. Außerdem: Interview mit den DUNE II-Machern. "Die größten Hits" - ultimativ, umfassend, unentbehrlich!

für nur **DM 9,80**

AMIGA Games Discs & Mag

IM HEFT:
DIE ERSTEN
BILDER ZU
BATTLE ISLE II

MITMACHEN
&
GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32-34, 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

AGSH AG

Ab 29. September
im Handel
erhältlich!

eine Disk kaputt, hat man immer noch die andere! Wäre das was? Wenn ja, könnt Ihr ja was unternehmen.
Mit freundlichen Grüßen: Heiko Behrens

Auf die Jungs, die sich Software immer für lau angeln, bin ich auch nicht besonders fruchtig zu sprechen, wie Du dem vorhergehenden Brief (und etlichen anderen) ja entnommen haben wirst. Allerdings fürchte ich, daß Deine Idee keine Jubelschreie bei den Herstellern erzeugen wird. Einfach zu teuer - und wer garantiert ihnen, daß nicht immer die "Sicherheitskopie" weitergegeben wird? Falls sich ein Spiel einmal wirklich verabschieden sollte, braucht man eigentlich nur die (Original-)Diskette an den Hersteller zu schicken. Eigentlich bekommt man immer recht schnell Ersatz. Ein paar Tage ohne Dein Game wirst Du doch hoffentlich verkraften...??

NACKTER WAHN

Hallo Amiga Games!
Ich möchte mich einmal mit Euch über das Thema A1200 unterhalten und einige Vorschläge geben, wie man den A1200 gut als Business- und Spielecomputer gegen die PCs

und Konsolen plazieren könnte. Erstens müßte man den 1200er noch mal in die Hardwareabteilung zurückschicken und ihn nur noch mit Festplatte (MB wählbar) ausstatten. Die niedrige Zahl von 14 MHz müßte auf 33, oder noch besser 66 MHz aufgestockt werden; natürlich auch mindestens 4 MB RAM. Das DD-Laufwerk sollte sowie gegen ein HD-Laufwerk ausgetauscht werden und diese ganze Pracht sollte deutlich billiger sein als ein 386er. Durch diese Hardware könnten Speicherfresser wie Strike Commander auf den Amiga endlich umgesetzt werden. Der Grund von Lucas Arts, die bekanntlich vorhaben, nur noch für PCs zu produzieren, weil sich der Amiga nicht für umfangreiche Spiele eignet, würde wegfallen. Ferner müßte man mit sämtlichen Softwareherstellern ein ernstes Wörtchen reden und sie überzeugen, Spiele, wie sie von den Konsolen her bekannt sind - z.B. Taz Mania oder Tiny Toon - grafisch und spielerisch genauso auf den Amiga umzusetzen. Außerdem sollte die Maschine nicht nur für Spiele gut sein, sondern auch für hochwertige Programme. Auch Spiele, die nach hochgradigen PCs schreien - wie Comanche - sollten umgesetzt werden.

Natürlich bräuchte die Maschine dann auch noch Anwendersoftware, die sich mit der für PCs messen kann. Stellt Euch dann noch vor, daß Commodore eine kostenlose Umtauschaktion startet, bei der man seinen alten 1200er gegen den neuen tauschen kann! Die Zukunft des Amigas wäre gesichert. Auch ohne meine Verbesserungsvorschläge sollte Commodore eine Werbekampagne starten, die Sega und Nintendo ebenbürtig ist. Was sagt Ihr dazu? Ich finde, nur so kann man langfristig den Kampf gegen die PCs und Konsolen aufnehmen.

Viele Grüße von: Martin Schubner

*Endlich mal einer, der die Probleme von Commodore lösen kann. Woran kann es liegen, daß die da selbst noch nicht draufgekommen sind? Wenn man nun noch den Klapperstorch dazu brächte, die Bestellungen ins Haus zu liefern und der Osterhase Amiga Pins in die Eier packt, kann eigentlich gar nichts mehr schiefgehen. Leider steht die Realität (und in dieser sind wir leider gezwungen zu leben) anders aus. Einen 386er kann man heute schon für weniger als 1500 DM komplett haben. Solch ein Wunderamiga wäre zu diesem Preis nicht realisierbar. Nebenbei bemerkt ist Comache auf einem 386er ein höchst zweifelhaftes Vergnügen. Lucas wendet sich auch nicht vom Amiga ab, weil die Hardware zu mickrig ist, sondern weil sie lieber Spiele verkaufen als sich bei Amiga-Usern einen guten Namen zu machen. Das leidige Thema...
Auch Deine Idee mir der Werbekaktion ist der nackte Wahnsinn. Sega und Nintendo geben jährlich ca. 50 Millionen für Werbung aus. Hier würde den Finanzen von Commodore ganz schnell die Luft wegbleiben. Wenn Commodore dann noch Deine Idee mit der Umtauschaktion aufgreifen würde, bräuchte sich diese Firma auch keine Gedanken um die Zukunft mehr zu machen, weil es diese Firma dann nicht mehr geben wird!
Ich habe keine Ahnung, was Du in Deine Frühstücksflocken streust, aber wenn man danach immer solche Höhenflüge hat, schick mir mal ein Päckchen. Aber nur wenn das Zeug legal ist!*

NACKTE KOSTEN

Ho Rossko!
Ich lese die Amiga Games erst seit der Ausgabe 7/93, doch ich hab mir von einem Freund die älteren Nummern geliehen. So habe ich mir ein gutes Bild von Eurem Erfolgskurs machen können. Seit der ersten Ausgabe habt Ihr Euch so verbessert wie Sergei Bubka seine Weltrekorde. Doch das war noch nicht alles!

1. Die Idee mit dem zusätzlichen "Comment" ist wirklich gut gelungen.
2. Warum hast Du Dich mit so einem schwarzen Helm auf dem Kopf präsentiert?
3. Warum sind manche Leserbriefe in so einem giftgrünen Kasten? Aber eigentlich bin ich ziemlich zufrieden mit Eurem Mag.

Saionara: Tominator
1. Vielen Dank. Selbst unser Hans hat gelegentlich brauchbare Ideen.
2. Gäähhhhnn.....
3. Weil ich sie hervorheben möchte, und unser (farbenblinder) Chef Red diese Farbe besonders gerne mag. Darf ich meine persönliche Meinung dazu verschweigen? Ich würde ungern herausfinden, wo hier das Arbeitsamt ist.

NACKTER GEIZ

Hai Rossi!
Ich sitze hier vor der AG 8/93 und lese Deine Witz- und Rätselseiten. Bemerkenswert, daß ein Mensch gleichzeitig lesen und schreiben kann, findest Du nicht? Aber das tut ja nichts zur Sache.

Seit einiger Zeit schon spiele ich mit dem Gedanken, Dir einen Leserbrief zu schreiben. Die Frucht dieser Spiele siehst Du vor Dir (zumindest dann, wenn ich mit meinen Vermutungen richtig liege, daß selbst Du die Augen im vorderen Teil des Schädels hast und eben diese zum Lesen verwendest. Auf deinem Bild war das ja nicht so klar ersichtlich). Natürlich habe ich auch den Postboten nicht vergessen (jemand hat einmal gesagt, auch Beamte sind nur Menschen. Ich persönlich halte das für ein Gerücht!).

Ihm zuliebe habe ich mich also entschlossen, Dir einen Bausatz zur Cheops-Pyramide zu schicken und meinen Brief hierherglypt auf die linke Wand

NACKTER BLÖDSINN

Hallo Amiga Games!
Ich bin ziemlich sauer auf Euch. Das ist jetzt mein letzter Leserbrief an Euch, es sei denn, Ihr druckt diesen endlich ab! Ich habe echt schon einige geschrieben. Ich finde es auch total bescheuert, daß Rossi immer darüber meckert, daß ihm keiner schreibt. Tue ich doch, aber er druckt es nicht! Ich habe gerade die Ausgabe 8/93 vor mir liegen. Du meinst dort, man kann über alles schreiben. Also gut - ich bin drogensüchtig, meine Mutter trinkt und mein Vater schlägt mich. Außerdem ist da ein Mädchen in meiner Klasse, an die will ich rankommen. Was soll ich tun?

Hoffentlich geht es dem Postmann gut! Bernhard S.

Ach Bernlein - es ist doch nicht persönlich gemeint, aber wenn Deine anderen Briefe im gleichen Stil waren, dann wundert es mich nicht, daß ich sie nicht abgedruckt und Deinen Namen verdrängt habe. Denkst Du im Ernst, daß so etwas jemanden interessieren könnte? Wenn Du bei dem Mädchen in deiner Klasse genauso umwerfend "komisch" bist, wundert mich nichts. Der erkenntnistheoretische Teil der Unterwäscheforschung wird Dir wohl auf ewig versagt bleiben, wenn Du das Versuchskaninchen mit derartigen Sprüchen einschläferst. Aber Du bist ja noch jung - und (hoffentlich) lernfähig.

der fünften Kammer von oben gemeißelt. Selbstverständlich alles im Maßstab 1:1. Ich weiß doch, was ich Dir schuldig bin... Als ich allerdings über die nicht gerade unerheblichen Portokosten nachdachte (man bedenke die mehreren 1000 Tönnchen Gewicht...), hechtete mein Geld-

beutel in selbstmörderischer Absicht in den Mixer und meine Automatenkarte löste Ihren Selbstzerstörungsmechanismus aus. Nachdem ich frische Kleidung angelegt habe und auch die letzten Rubflecken beseitigt sind, ein paar Fragen, ganz konventionell per Schreibmaschine:

1. Mein Freund und ich sind totale Flug-Simi-Freaks und warten natürlich gespannt auf Euren Testbericht über "Dogfight". Wann dürfen wir damit rechnen.
 2. Zu den Briefen von T. Freppert und Ralf Wiggalis ein Vorschlag: Bietet doch einfach

Demos und ein paar PD-Spiele an! Damit wäre doch allen geholfen... Genug der Worte, tschüßi, Euer treuer Leser: S.L.P.S.

Elender Geizhals - ich glaub Dir kein Wort! Du hast von Anfang an nur vorgehabt, mir einen hümpigen Papierbrief zu schreiben. Aber man soll nicht zu anspruchsvoll sein - besser alsnix!

1. Der Test wird in der Play Time 11/93 und in der Amiga Games 11/93 erscheinen. Allerdings ist die Play Time früher zu haben. Wuhahah... das mußte ich dem Hans einfach reinwürgen...
 2. Wir haben eigentlich nicht vor, PD anzubieten. Das überlassen wir anderen.



Schick Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

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

FRAUENFRAGEN

Hallo Rossi!
 Da die weiblichen Schreiber doch sehr in der Unterzahl sind, mußte ich doch endlich einmal zum Griffel greifen! Daß Euer Magazin das Beste ist, ist ganz ohne Frage, und daß Du die besten Leserbriefantwortungen (Klasse Wort, was?) schreibst, ist inzwischen wohl auch jedem aufgefallen. So, genug Lob!
 Ein paar blöde Fragen habe ich schließlich auch noch.
 1. Ich besitze einen Amiga 1000. Irgendwie hat mich nie jemand getroffen, der auch einen hat. Ich wüßte gern, wo ist der Unterschied zum 500er?
 2. Ähhh - jetzt fällt mir glatt keine Frage mehr ein! Naja, vielleicht beim nächsten Mal!
 Da Du in der Ausgabe 8/93 geschrieben hast, daß Ihr ein Herz für die jüngsten Leser habt (ist 21 wirklich so jung?), hoffe ich, daß Du die Frage beantwortest.
 Bis demnächst: Sandra Held

Eigentlich wollte ich auch Deinen Brief mit der in dieser Ausgabe üblichen Überschrift versehen. Aber ich sah vor meinem geistigen Auge eine riesengroße Wanne voller Fett, genau vor meinen Füßen (Schuhgröße 46). Ich fand es jedenfalls elegant, hier darauf zu verzichten.
 Dein Amiga wurde ursprünglich mit nur 256 KB ausgeliefert, und mußte erst auf 512 (oder mehr) KB aufgerüstet werden. Beim 500er sind Laufwerk, Rechner und Tastatur in einem Gehäuse eingepfercht, während Dein 1000er eine handelsübliche, externe Tastatur hat. Die beste Tastatur, mit der ein Amiga niemals aufwarten konnte. Auch die Kickstart mußte beim 1000er ursprünglich von Diskette geladen werden. Aber das sind nur unbedeutende, oberflächliche Unterschiede.
 Du hast den Ur-Amiga! A500, 2000 usw. kamen erst sehr viel später. Dein Amiga ist der schönste, der erste, der eigentliche Amiga! Eine echte Rarität inzwischen - und ein Sammlerstück. Lang möge er leben.

Stapelbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 51/28 54 60

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 51/28 55 53 • Btx: Softdreams #

Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel



1869	67	DV	Campaign	71	DV	Erben des Throns	25	DV	Legends o Kyrrandia	68	DV	Populous 2 Plus	67	DH	Star Trek	70	DD
1990 3.5 Edition	34	DV	Amiga Disk 1	44	DV	Euro Soccer	67	DV	Leisure S. Lany 5	63	DV	Powermanger	67	DH	Star Trek II 2 Coll.	65	DH
3D Construct. 2.0	115	DV	Carrier Command	19	DH	Eye of Beholder 1	68	DV	Lemmings Doub. Pack	59	DH	Roadwarrior	31	DH	Steel Empire	66	DH
A-Train	72	DV	Casles	61	DH	Eye of Beholder 2	79	DV	Let's Call It Quits	61	DH	Premier Manager	35	DH	Steinberg. Hotelm.	50	DH
Construction Set AA - War 1.st.kies	42	DV	Disco Disk	29	DH	F 17A Stealth Hawk	66	DV	Lethal Weapon	62	DH	Prince of Persia	59	DH	Streety Master	68	DH
Abandoned Places 2	62	DV	Championsh. Man.93	59	DH	F 17 Challenge	27	DH	Locomotion	57	DH	Prince of Persia	32	DH	Street Fighter 2	53	DH
Adions Family Agency	73	DH	Chaos Engine	54	DH	F-19 Stealth Fight	35	DH	Lord of the Rings	62	DH	Prinze Terra	59	DH	Strip Poker 2	22	DH
Air Warrior	31	DH	Chief Em vp. 4.0	34	DV	Fallen Empire	83	DV	Lords of Time	55	DH	Quincy	51	DH	Strip Poker Deluxe	15	DH
Airbus A 320	67	DV	Chief Em vp. 4.0	34	DV	Fallen Empire	83	DV	The Last Viking	65	DV	Ragnorik	18	DV	Sudoku	82	DH
Alten Breed SE 92	27	DV	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	18	DV	Super Hero	62	DH
Apocalypse	49	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Aquatic Games	57	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Archon Nights	54	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Assassin	51	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Austelitz	10	V	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
B.A.T. 2	75	DV	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
B 17 Flying Fortr.	65	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Balletic Diploam.	37	DV	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Base of Cosmic	56	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Battle Isle Comtr.	41	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Battle Chess 2	56	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Battle Zone	67	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Beavers	39	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Big Box 2	54	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Bitmap Brothers	53	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Bitmap Brothers 1	53	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Bitmap Brothers 2	53	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Bitmap Brothers 3	53	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Bitmap Brothers 4	53	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Blaster	48	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Blazes Brothers	27	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Body Blows	31	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Budok	31	DH	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Bund. Man.Prof 2.0	69	DV	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH
Burntime	66	DV	Chuck Rock 2	47	DH	Fantastic Worlds	71	DH	Lotus 3	60	DV	Rainbow Tycoon	39	DH	Super Tennis	70	DH

Versandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,- Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr) ab 250,- DM frei - Ausland nur Vorkasse + DM 20,- Express zusätzlich DM 8,- Preisliste nur gegen Rücksendung
 Erläuterung: * Spiel bei Datenschild noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich ** Solange der Vorrat reicht - DV = Deutsche Anleitung - DH = Deutsche Version (Spiel in Deutsch) - EV = Spiel + Handbuch auf Englisch
 Händleranfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

Bubba `n` Stix



Wer die AMIGA Games abonniert, bekommt Monat für Monat eine Coverdisk, und das zum Preis von DM 79 jährlich. Dieser Ausgabe haben wir das Bubba `n` Stix von Core Design beigelegt.

Laden des Spiels

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0. Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

Das Spiel

Bei Bubba `n` Stix handelt es sich um ein spielbares Demo des neuesten Jump & Runs von Core Design. Gespielt wird das ganze per Joystick. Ansonsten erklärt sich das Spiel eigentlich von selbst.

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. (hj)

Coupon:

Garantie AMIGA Games 10/93
Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschieken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Redaktion AMIGA Games -
Postfach
90327 Nürnberg

Du erhältst dann umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen): _____

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Wohnort: _____

Fehlerbeschreibung: _____

ARKTIS



Software GmbH

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

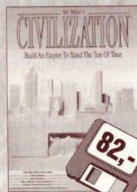
deutsch
65,-

AMIGA

1869 (dt.)	DM 72,-
Airbus A320/USA (dt.)	DM 93,-
A-Train (dt.)	DM 86,-
A-Train Const. Set (dt.)	DM 43,-
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,-
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,-
Global Gladiators (dt.)	DM 50,-
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,-
Jonathan (dt.)	DM 86,-
Jurassic Park (dt.)	DM 65,-
Legend of Kyrandia (dt.)	DM 79,-
Lemmings II (dt.)	DM 65,-
Lionheart (dt.)	DM 57,-
Napoleonics (dt.)	DM 72,-
MauMau / Rommé (dt.)	DM 49,-
Monkey Island II (dt.)	DM 86,-
Morph (dt.)	DM 50,-
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,-
The Lost Vikings (dt.)	DM 72,-
Transarctica (dt.)	DM 57,-
Traps n' Treasures (dt.)	DM 57,-
War in the Gulf (dt.)	DM 72,-
Wing Commander (dt.)	DM 65,-
Wolfen (dt.)	DM 59,-
Yo!Joe! (dt.)	DM 57,-

(dt. = DEUTSCHE VERSION)

Hotline: 02547-1283



CIVILIZATION



SYNDICATE



DELIVERY AGENT



EISHOCKEY MANAGER



DUNE II

Stefan Ludwig

Im Jockenlehen 14
D-75180 Pforzheim
Telefon 07 23 1 76 54 57
Telefax 07 23 1 76 54 58



Eine Idee findet immer mehr Anhänger -> RECYCLING

Alle sprechen vom Umweltschutz und der Abfallvermeidung. Wir sprechen nicht nur davon, sondern wir unternehmen etwas. Durch ausgefeilte Technik und Zusammenarbeit mit einem Recycling-Spezialisten werden im AMIGA-Bereich aus alten Bauteilen neue, vollfunktionsfähige Produkte hergestellt.

Wie funktioniert dieses System??

Die gebrauchten Platinen werden in sämtliche Einzelteile zerlegt und nach Überprüfung auf eine neue Platine gesetzt. Dadurch wird eine enorme Menge Abfall vermieden. So leicht geht das.

Unterstützen Sie die Idee des funktionierenden Recyclings durch den Kauf einer "gebrauchten" Speichererweiterung. **Sie profitieren** hiervon und die Müllberge werden es Ihnen danken.

Doch nun genug der Vorrede, hier unsere Angebotspalette an echten Recycling-Produkten:

AMIGA 500

512 KB Speichererweiterung INTERN ohne Uhr	DM 49,-
512 KB Speichererweiterung INTERN mit Uhr	DM 59,-
2,0 MB * Speichererweiterung INTERN mit Uhr abschaltbar	DM 199,-
4,0 MB * Speichererweiterung INTERN mit Uhr abschaltbar	DM 369,-

AMIGA 500 PLUS

1,0 MB Speichererweiterung INTERN ohne Uhr	DM 99,-
--	---------

Haben Sie bereits eine 512 KB Speichererweiterung in Ihrem AMIGA 500??? Auch hier haben wir die Lösung wie Sie diese noch einsetzen können und trotzdem mehr Speicher erreichen:

Nehmen Sie doch einfach unsere

1,5 MB * Speichererweiterung INTERN ohne Uhr	DM 159,-
--	----------

Diese Karte wird einfach zwischen dem Erweiterungssteckplatz und der vorhandenen 512 KB Speichererweiterung gesteckt. Nun noch den GARY-Chip umstecken und schon stehen bis zu 2,5 MB Speicher zur Verfügung.

Sie sind der Meinung, der AMIGA ist zwar ein gues Gerät, aber ein PC ist auch nicht zu verachten??

Wir führen für den PC-Einsteiger eine **Super-Maschine** zu einem unglaublichen Preis:

ASI 486 SX-20 MHz incl. 4,0 MB RAM; 14" VGA-Color-Monitor strahlungsarm; ca. 170 MB Festplatte; 3½" Diskettenlaufwerk 1,44MB; 102 Tasten Tastatur DEUTSCH; 1024 KB VGA-Grafik-Karte; 2 Tasten Maus; MS-DOS 5.0 DEUTSCH und komplett deutschen Handbüchern. Das ganze Gerät ist im platzsparenden Tischgehäuse untergebracht. **DM 2.299,-**

Dieses Gerät besitzt eine allgemeine FFZ-Nr. und entspricht somit höchsten Qualitäts-Ansprüchen.

* GARY-Chip muß umbegaut werden um Speichererweiterung nutzen zu können.

Der Versand erfolgt im Inland nur gegen Nachnahme zuzüglich Versandkostenanteil.

Versand ins Ausland nur gegen Vorkasse. Betrag durch 1,15 teilen und DM 50,- hinzurechnen.

Alle Preise beinhalten die gesetzliche Mehrwertsteuer. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen welche wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

Alle genannten Namen sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und werden anerkannt.

Änderungen im Rahmen des
technischen Fortschrittes behalten
wir uns vor.

Die Vierte

Sharp-Cassetten-Abspieler

mit automatischer Bandendabschaltung, BassBooster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer 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 für 7.

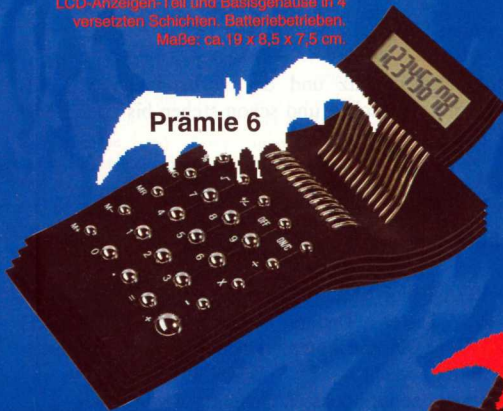


LCD - Armbanduhr

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

Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten, Vollepeicher, Prozent- und Wurzelautomatik. Formschönes, extravagantes Design mit verchromten Kugeltasten, schwanenhalsförmigem LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4 versetzten Schichten. Batteriebetrieben. Maße: ca. 10 x 8,5 x 7,5 cm.



Prämie 6

Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefonnummernspeicher, 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 Ba
ca. 7 cm Durchmesser

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, wischzeitnehmer 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



e 4

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

(Ausland: DM 103,-)

A1 4000

mit mehreren Disketten zur Auswahl für DM 69,-/Jahr

(Ausland: DM 93,-) **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 im Falle des Widerrufs.

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 Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, 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.

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

Kampf um Troja

DIE ODYSSEE

Dieses Rollenspiel führt den Spieler in die griechische Sagenwelt. Hier übernimmt er die Aufgaben des antiken Helden Odysseus und drei seiner treuen Gefolgsleute.

Die Geschichte

Der Kampf um Troja dauert nun schon 10 Jahre. In dieser Zeit war für die Griechen kein nennenswerter Erfolg bei der Eroberung der Stadt zu verzeichnen. Im Laufe dieser Zeit alterten natürlich alle Kämpfer und die griechischen Krieger wurden langsam müde des stetigen Kampfes. So wundert es nicht, daß sich der Held mit Freunden in eine Taverne zurückzieht, um Trost im Wein zu finden. Als sie die letzten Gäste sind, vertraut sich ihnen der Wirt an. Unter seinem Haus befindet sich ein Verließ, das zu einer verlorenen Stadt führt, welche von den Göttern verflucht sei. Es gebe auch noch ein

Orakel. Bei dem Wort Orakel wird Odysseus hellhörig. Bis jetzt konnte kein Orakel helfen, Troja zu stürmen. Könnte dieses das Unmögliche möglich machen?

Das Spiel

Trotz der zahlreichen Warnungen des Wirts macht sich Odysseus mit seinen drei Gefolgsleuten auf. Es gilt, verschiedene Gegenstände mitzunehmen und den Schlüssel zum Eingang in das Verließ zu fin-



den. Anschließend geht es weiter in einen verwunschenen Palast und von dort durch eine Höhle zum Orakelwächter, der einem vage den Weg zum eigentlichen Orakel verrät. Dieser Pfad führt durch ein Labyrinth mit vielen Fallen. Vorsicht ist geboten. Die



meiste Zeit verbringt der Spieler natürlich damit, die Umgebung zu erkunden. Verschiedene gefundene Gegenstände können sich später als nützlich erweisen

und sollten mitgenommen werden. Manche wichtige Objekte sind in Truhen verborgen, die entweder durch Schlüssel oder durch Magie geöffnet werden können. Beim Öffnen einer Truhe kann es schon mal passieren, daß sich ein Gefolgsmann vergiftet. Dann hilft nur ein schneller Zauber, der Heilung verspricht. Sind die Krieger zu müde, so hilft nur noch eine Portion Schlaf. Jedes Mitglied der kleinen Truppe verfügt über verschiedene Eigenschaften und Fähigkeiten. Aus diesen Angaben ergeben sich die verschiedenen Eigenschaften, wie Reaktion, Charisma, Beweglichkeit, Geschwindigkeit, Ausdauer, Intelligenz, Stärke und Kälteresistenz. Durch die Auswahl des Berufs und des Hobbies werden spezielle Fähigkeiten bestimmt. Nicht alle Berufe lassen

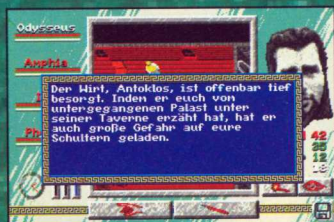
sich mit allen Rassen kombinieren. Sind diese Angaben gemacht, folgt die Frage nach dem Glauben. Er gibt die spirituelle Ausrichtung des Charakters wieder und macht ihn resistent gegen gewisse Zauberkräfte, jedoch für andere Zau-



Für Adventurefreunde ist dieses Spiel sicherlich recht unterhaltsam.

comment

Ich persönlich war etwas enttäuscht von dem Spiel. Nicht etwa, weil es sehr schlecht ist, sondern weil die Ankündigungen auf der Verpackung nach meinem Ermessen einiges mehr versprochen als das Spiel dann halten konnte. Da wird von hervorragenden digitalen Soundeffekten, animierter 3D-Grafik und einem unwahrscheinlich komplexen Abenteuer geschrieben, das dieses Programm zu einem spannenden geschichtlichen Erlebnis werden läßt. Die hervorragenden digitalen Soundeffekte beschränken sich, wie bereits erwähnt, auf ein digitales Ständchen zu Beginn des Charaktereditors. Etwas mehr Sound wäre wünschenswert gewesen. Eine animierte 3D-Grafik konnte ich nicht entdecken. Vielleicht ist damit die Sicht auf das Spielfeld mit Wänden und anderen Gegenständen im 3D-Outfit gemeint. Mit Animation ist wahrscheinlich die ruckhafte Bewegung der Spielfigur umschrieben worden. Schade, eine nicht ganz so vollmundige Propaganda hätte wohl die Erwartungshaltung nicht so hoch geschraubt und dadurch eine Ernüchterung vermieden. Angenehm war die komplexe Wahl der Eigenschaften und der verschiedenen Zauberformeln. Wolfgang



DIE ODYSSEE

Hersteller:
Wolf Software & Design

Muster von:
Hersteller

Genre:
Rollenspiel

Preis:
ca. DM 59,-

Erhältlich:
seit Juli

Anzahl der Spieler: **1**

Anzahl Disketten: **4**

2 Spieler simultan: **Nein**

1 MByte benötigt: **Nein**

2.Drive empfohlen: **Ja**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

Festplatte

Steuerung über:

Maus, Tastatur

Besonderheiten:

deutsche Bildschirmtexte

+ komplexe Eigenschaften der Figuren, vielseitige magische Sprüche

- kein Sound, mangelnde Atmosphäre

GAMEPLAY **65%**

GRAFIK **65%**

SOUND **20%**

MOTIVATION **65%**

AMIGA GAMES

61%

GESAMT-WERTUNG

Die Qualität von Spielen wie Amberstar wird zwar nicht erreicht, jedoch dennoch interessant.

Abenteuerre Aufstellung



Amberstar

Und wieder einmal muß unser Oldie für einen Vergleich herhalten, und wieder einmal (was für eine Überraschung!) geht er als ganz klarer Sieger hervor.

Grafik = Gameplay + Gesamt +



Ishar 2

Derzeit stellt Ishar 2 wohl das beste Rollenspiel für den Amiga dar. Tolle Grafiken, gut gemachter Sound und komplexes Gameplay können überzeugen.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



Legends Of Valour

Was Oase mit 3D-Darstellung meinte, kann man bei U.S. Golds letztem Rollenspiel bewundern. Wer eine Turbokarte besitzt, kommt an diesem Spiel nicht vorbei.

Grafik + Gameplay - Gesamt =

berangriffe empfindlicher. Zum Schluß müssen noch zwei Fragen beantwortet werden, auf die es keine exakte Antwort gibt. So lautet manche Frage etwa so: ist der Tod endgültig oder ist Angriff die beste Verteidigung? Anhand der Antworten wird die Wesensart des Antworters ermittelt und der Charakter leicht verändert. Wie bereits erwähnt, kann durch Zauberei ein Kämpfer mehr oder weniger angegriffen werden. Doch dies ist nicht die einzige Möglichkeit, Zauberei einzusetzen. Jeder Zauberspruch kann in seiner Stärke und seiner Zielgruppe variiert werden. Jeder Kämpfer besitzt eine gewisse Menge an Mana. Wird ein Zauber aktiviert, so wird Mana verbraucht, das sich anschließend wieder langsam regeneriert. Je stärker ein Zauber ist, um so mehr Mana wird verbraucht.

(wd)

Eishockey Manager

Software 2000 bringt mit dem Eishockey Manager sein bislang bestes Manager-Programm auf den Markt. Vom Spielablauf weicht es zwar nicht viel von den Bundesliga-Managern ab, man kann ebenfalls Werbeverträge abschließen, Stadien ausbauen, seine Mannschaft trainieren u.s.w.... aber der Spielspaß ist nach wie vor unumstritten groß und die Motivation, seine Mannschaft nach oben zu bringen ist enorm. Verbessert wurden die Grafiken und das gesamte Spielstyling. Der Eishockey Manager ist eine sehr gut gelungene Simulation, was sich auch in den hohen Verkaufszahlen widerspiegelt.



Daß die Leute von Max Design nicht nur Ahnung von Wirtschaftssimulationen haben, beweisen sie in dieser Ausgabe der Pop Tops. Sie nehmen vom Jump & Run bis zum Sportspiel alle aktuellen Hits unter die Lupe und zeigen, wie gute Spiele zu machen sind.

MAX DESIGN - DIE GESCHICHTE

1991 gründeten Albert Lasser, Wilfried Reiter und Martin Lasser die Firma Max Design. Ihr erstes Spiel hieß Cash. Es handelte sich dabei um eine ganz solide Handelssimulation, die einige Preise einheimste, aber

nicht unbedingt den großen finanziellen Durchbruch einludete. In dieser Hinsicht erfolgreicher war nun schon das nächste Spiel, das sich Think Cross nannte und von Ascon vertrieben wurde. Zu diesem Zeitpunkt wurde nun das Team der freien Mitarbeiter deutlich vergrößert und prompt landete man mit dem nächsten Produkt auch einen

absoluten Megahit, der sich fast fünfzigtausend Mal verkaufte. Es handelt sich dabei natürlich um das hervorragende Handelsspiel 1869. In Ruhe gingen sie das nächste Projekt an, das nun die Spiele-Charts von hinten aufrollt. Burntime - das Spiel des Monats dieser Ausgabe - der ausführliche Test ab Seite 18.

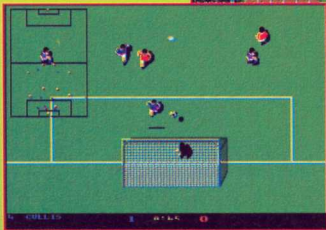
War In The Gulf

Vielen von uns sind sicher noch die Bilder vom Golfkrieg in lebhafter Erinnerung. Und genau in ein solches, wenn auch fiktives Szenario entführt uns War In The Gulf. Das Grundkonzept ist zwar nicht neu, doch interessant und bietet einiges an Strategie und Action. Leider mangelt es der Panzersimulation an Übersichtlichkeit. Gerade im Kampf geht dadurch viel vom Spiel verloren. Die grafische Präsentation ist auch nicht besonders glücklich geraten. So sehen beispielsweise Hubschrauber aus wie Enten. Es ist schade: War In The Gulf hat zwar gute Ansätze, doch es kommt über die Mittelmäßigkeit nicht hinaus.



Goal!

Kick Off ist wohl der Soccer-Klassiker schlechthin. Dino Dini hat nun mit Goal! einen würdigen Nachfolger geschaffen. Es hat sich zwar optisch nicht viel zum Vorgänger geändert, doch die erheblich verbesserte Steuerung und die Fülle von neuen Einstellmöglichkeiten heben



den Spielspaß deutlich an. Es gibt wirklich kaum ein Fußballspiel auf dem Markt, das so umfangreich ist und bei dem auf Details so viel Rücksicht genommen wurde wie bei Goal!. Wirklich toll ist der Turniermodus; er hat schon ein paar Mal die gesamte Firma lahmgelegt!

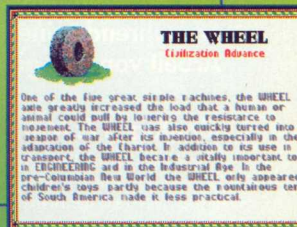
Civilization

Sid Meier gilt als einer der besten Spieldesigner und diesen Ruf hat er auch zu Recht. Civilization ist eines der fesselndsten Spiele, die es zur Zeit gibt. Die übersichtliche Menü-Bedienung ist gut gelöst und die Menge an verschiedenen Möglichkeiten bereitet mit Garantie einige schlaflose Nächte vor dem Computer. Leider wurde bei der Amiga-Version ziemlich geschlampft und das Programm enthält etliche bössartige Bugs, die durchaus vermeidbar gewesen wären.



Traps 'n' Treasures

Zum Schluß kommt noch ein Jump & Run unter die Lupe unserer Profifaugen. Mit Traps 'n' Treasures hat Starbyte einmal ein ordentliches Game abgeliefert, das Spaß macht. Die Animationen sind witzig, der Sound nicht schlecht und das Gameplay wirklich okay. Die Hintergrundgrafik ist im Vergleich zu anderen Jump & Runs nicht so spektakulär, aber durchaus liebenswert. Positiv aufgefallen ist auch die präzise Steuerung, der gute Levelaufbau und der angenehme Schwierigkeitsgrad.



Whale's Voyage

Das SF-Rollenspiel macht auf dem Amiga wirklich eine gute Figur. Die verschiedenen Spielfeatures, wie zum Beispiel der Weltraumhandel, sorgen für Abwechslung und erhöhen den Spielspaß. Die Grafiken und der Sound sind sehr gut - Whale's Voyage hat alles, was ein gutes Rollenspiel ausmacht. Mausfetischisten werden zwar die Maussteuerung vermissen, sich aber mit der gut gelösten Joysticksteuerung trotzdem schnell zurechtfinden.



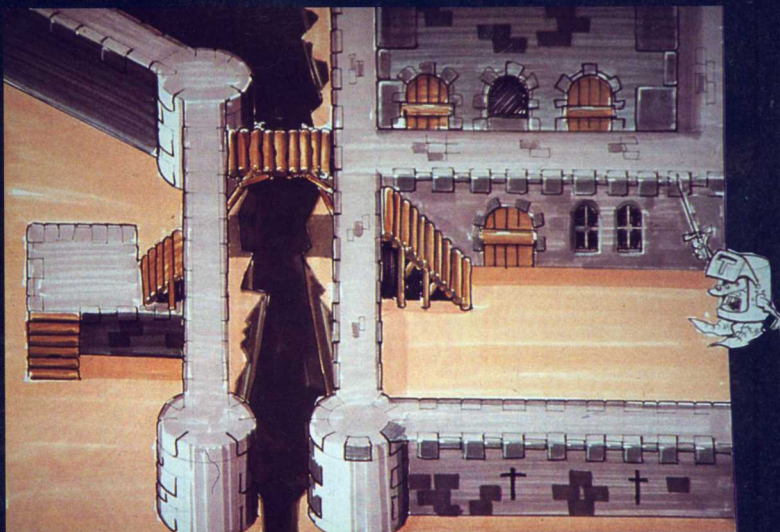
Graftgold

Diary Vol. 2

Die Fire & Ice-Schöpfer werkeln weiter wie verbissen an ihrem neuen Spiel, und blicken dem Programmierer Iain weiter nachhaltig über die Schulter und notieren, was er während seiner Arbeit von sich gibt.

Montag, 17. Mai

Heute habe ich die Brücken verbessert, nachdem ich herausgefunden habe, daß die Helikopterschüsse nicht nur die Brücken, sondern auch gleichzeitig den Panzer getroffen haben. Nachdem ich nun den Bereich für die Brückenkollision verändert habe, gibt es nun eine sichere Zeitspanne, bis die Brücke zerstört ist. Ich hatte heute nachmittag einen



ziemlich schönen Infrarot-Effekt, als ich den Scart-Stecker an meinem Monitor verändert hatte. Ich werde versuchen müssen, diesen

Look als Nachtsicht, Hitzesensor oder etwas ähnliches zu benutzen. Den Rest des Tages habe ich Schatten für die Mauern gemalt, was dem Spieler das Gefühl von unterschiedlichen Höhen gibt. Außerdem habe ich einen Schalter gemalt (Dafür brauche ich nun wirklich keinen Grafiker!).

Dienstag, 18. Mai

Nachdem ich nun so einen wundervollen Schalter gemalt habe, könnte ich ihn auch verwenden, aber wofür? Nachdem ich einige schnelle Tür-Öffnungsanimationen gemalt habe, beschäftigte ich mich mit dem Schreiben einer Routine für eine Tür, die offen ist, wenn der Schalter aktiviert ist. Erfreut durch den Erfolg mit meiner ersten Tür fing ich an, Routinen für Türen zu schreiben, die sich öffnen, wenn sie beschossen werden, und Gegner, die auftauchen, wenn man einen Schalter überfährt.

Mittwoch, 19. Mai

Ich hatte heute frei, weil ich mein Auto zur Überprüfung der Brem-



Jason Page, der Soundprogrammierer, ist der Stimmungsmacher unter dem Entwicklungsteam. Hier spielt er gerade Rambo, der durch den Dschungel jagt.

ein neuer Geheimraum mit einem Geburtstagsgruß. Das war noch nicht alles, denn als ich auf den Schalter schloß, der den Gegner auftauchen ließ, wurde ich plötzlich von vier riesigen Geburtstagsgrüßen angegriffen. Die

ich die Skid-Kontrolle und die Skid-Levels verändert hatte, entschloß ich mich zu einem gänzlich anderen Modus, der den Panzer in acht verschiedene Richtungen fahren läßt. (Die Animationen werden dabei je nach Richtung gedreht). Ich habe herausgefunden, daß dieser Modus schwer zu beherrschen ist, weil man weniger schießt, obwohl man nur eine der acht Hauptrichtungen einschlägt.

Ich habe nun die verschiedenen Kontrollmodi im Programm, die ausgewählt werden können, wobei ich immer noch die Original-Steuerung bevorzuge.

ich mich von meinem alten Monitor getrennt hatte, den John zu seinem Atari ST hinuntertrug, installierte ich meinen neuen 1084. Commodore Strikes Again! Wo fange ich mit dem Auflisten der Probleme an? Wenn ich Farbbalken für das Timing mache, sieht man die vom Rand bis über den ganzen Screen. Verändert man die horizontale Einstellung des Bildschirms, verändern sich auch die Farben. Scrollt man die Grafik, wirft der Monitor Wellen. Das wäre ein ganz netter Effekt, wenn ich ein Unterwasserspiel schreiben würde. Nachdem ich alle neuen Monitore ausprobiert hatte, packte ich sie weg, damit sie wieder zurückgeschickt werden. Nun sitze ich vor einem kleinen Farbfernseher mit TV-Modulator, denn John will meinen alten Monitor einfach nicht zurückgeben.



sen in die Werkstatt brachte. Zu meiner Überraschung funktionierte nur eine Bremse! Wer würde ein französisches Auto kaufen?

restliche Zeit verbrachte ich mit dem Verbessern einiger Routinen.

Freitag, 21. Mai

Als Eric Matthews von Renegade kürzlich Tanky spielte, hatte er große Probleme mit der Steuerung des Panzers, worauf ich begann, diese noch einmal zu überarbeiten, zunächst bei der Beschleunigung und den Bremsen. Zuerst versuchte ich, die automatische Beschleunigung zu entfernen, die den Tank langsamer macht, wenn der Joystickhebel in der Mitte ist, dann gab ich dem Panzer Gänge, wofür man den Joystick rauf und runter bewegen muß.

Donnerstag, 20. Mai

Ich habe heute Geburtstag. Ich schaltete meinen Computer ein und spielte ein bißchen Tanky. Irgendjemand hat eine Reihe von Pfeilen auf die Karte gemalt, worauf ich den Panzer diesen Weg entlang fuhr bis ich auf eine große, zerstörbare Mauersektion traf. Nach einer ganzen Menge von Schüssen auf die Mauer erschien

Dienstag, 25. Mai

Heute habe ich die Mauerkollision so verändert, daß der Spieler niemals die völlige Kontrolle über den Panzer verliert, wenn dieser von der Wand wegspringt.

Mittwoch, 26. Mai

Nun habe ich endlich die ganzen Kollisionsroutinen fertig, mit denen ich wirklich sehr zufrieden bin.



Montag, 24. Mai

Die nächste Veränderung des Kontrollmodus betrifft die Steuerung. Nachdem

Das Spiel wandelte sich vom Panzerspiel zur Roboterballerei. Der Grund lag darin, daß Renegade mit Tanky nicht zufrieden war. Flugs wurden neue Grafiken entworfen, die Jason hier stolz präsentiert.



Donnerstag, 27. Mai

Wir haben eine ganze Menge an Ideen diskutiert, insbesondere die Möglichkeit, den Blickwinkel von der Vogelperspektive in eine schräge Perspektive zu verwandeln, wie sie auch The Chaos Engine hat. Nachdem Renegade das Spiel nicht unbedingt zugesagt hat, hatte Steve die Idee, den Panzer zu einem Roboter zu machen. Mir wurde versichert, daß diese Änderungen das Programm kaum beeinflussen werden, aber ich werde auch trotzdem jetzt noch nichts verändern.

Freitag, 28. Mai

Unglaublich! Heute sind fünf neue Commodore 10084ST Monitore angekommen. Nachdem

Montag, 31. Mai

Urlaub! Hurra!

Dienstag, 1. Juni

Ich probierte mit den Grafiken, die Colin gemalt hat, ein paar neue Blickwinkel aus. Die neue Perspektive funktioniert sehr gut, bis auf das Problem, daß ein sich drehender Panzer mit dieser Perspektive schwer zu malen ist, ohne daß er nicht in einen 32x32 Pixel-Block paßt, und die Grafikmöglichkeiten sehr beschränkt sind. Noch einmal kommt Steve mit seinem Roboter, der auf dem Charakter aus seinem alten Spectrum Hit Quazatron basiert.

Mittwoch, 2. Juni

Tanky ist tot! Diesen Mittwoch



Ein praktisches Extra: Sechzehn Schüsse auf einmal feuert der kleine Roboter ab.

verbrachten wir damit, wie wir das Programm vom einem Panzer zu einem Roboter-Spiel machen und möglichst viel vom alten Code weiterverwenden können.

Donnerstag, 3. Juni

Ich habe neue Grafiken in das Spiel integriert und die Steuerung wieder einmal verändert. Wenn der Roboter schneller wird, hebt er seinen Kopf, und senkt ihn wieder, wenn er langsamer wird.

Freitag, 4. Juni - Freitag, 11. Juni

Ein Woche Urlaub! Hehe!

Montag, 14. Juni

Bei der Rückkehr aus meinem Urlaub fand ich neue Hintergrund-

grafiken von Colin für einen Garten-Level, mit großen Steinen und Röhren, die den Roboter sehr klein aussehen lassen, etwa so groß wie



einen Grashalm. Ich machte davon schnell eine Map, um zu sehen, wie der neue Stil wirkt.

Dienstag, 15. Juni

Da ich jetzt einen neuen Blickwinkel habe, sehen die Mauerkollisionen völlig falsch aus. Nach einer leichten Programmänderung und einer Menge an Map- und Datenveränderungen arbeiten die Kollisionen nun auf 16x16 Pixel-Basis.

Mittwoch, 16. Juni

Heute morgen habe ich wieder mit dem Kontrollmodus herumgespielt (Ich verwende noch immer das Original Tanky-Kontrollsystem mit dem Drehen durch Links/Rechtsbewegung und dem Beschleunigen mit Hebel nach oben oder unten). Graham von Renegade war heute nachmittag hier. Nachdem er fünf Minuten gespielt hatte, bekam er die Kon-

trolle des Roboters in den Griff, aber er merkte an, daß eine direktere Kontrolle des Panzers wohl die Spielbarkeit erhöhen würde.

Montag, 21. Juni

Auf die Art, wie ich die Kollisionsabfrage gemacht habe, sieht es manchmal aus, als ob der Roboter höher ist als das andere Objekt. Ich diskutierte dieses Problem mit Andrew, der meinte, ich solle eine Leading-Edge-Routine ausprobieren, an der er einmal gearbeitet hat. Den Rest des Tages verbrachte ich damit, die Routine zu dem zu machen, was sie sein soll!

Dienstag, 22. Juni

Andrew sagt mir, daß in seiner Routine noch immer Bugs sind.

Aufgepaßt, Robi! Die Brücke, auf der du stehst, könnte gleich zerstört werden, und dann macht es "Platsch!" und der Schrotthaufen bekommt wieder einmal Zuwachs. Der alte Spectrum-Hit Quazatron von Graft-gold-Chef Steve Turner dient übrigens als Vorbild für dieses Spiel.

aber er meint, es wäre ein Leichtes für mich, diese zu entfernen.

Mittwoch, 23. Juni

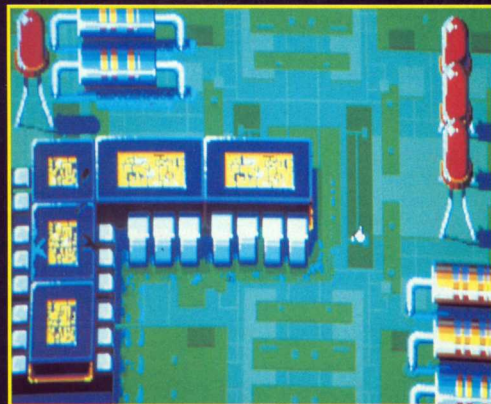
Nun habe ich die Routine durchgecheckt, sie muß nur noch mit meinem Programm arbeiten.

Donnerstag, 24. Juni

Ich habe mit dieser Kollisionsroutine noch immer Probleme.

Freitag, 25. Juni

Na endlich! Sie funktioniert! Hätte ich sie selber geschrieben, wäre ich wahrscheinlich schneller gewesen.



Es ist unschwer zu erkennen, daß es sich hierbei um eine Platine handelt! Die eines PCs?

Donnerstag, 17. Juni

Und wieder einmal habe ich die Steuerung überarbeitet. Dieses Mal wird es wohl das letzte Mal sein, denke ich (aber nicht wirklich!). Der Roboter beschleunigt nun exponential in die Richtung, in die man den Joystick drückt, weshalb er sogar eine Kurve machen kann, aber immer noch die alten acht Richtungen verwendet. Ich glaube, das ist die bislang beste Steuerung, und jeder andere, der sie ausprobiert hat, stimmt dem zu.

Freitag, 18. Juni

Heute lautet die Aufgabe, den Roboter in die Richtung schauen

Montag, 28. Juni

Heute habe ich die ganzen neuen Kollisionsdaten eingegeben.



Dann quietscht der Stoßdämpfer! Hier darf Robi die Geländegängigkeit überprüfen und dem Gegner davonflitzen.

Dienstag, 29. Juni

Ich habe die Probleme mit den Robotergrafiken beseitigt, welche die neuen Routinen nicht mochten. Den Nachmittag hatte ich frei, damit ich mich auf das Konzert der ultimativen Gruppe vorbereiten konnte: SAXON.



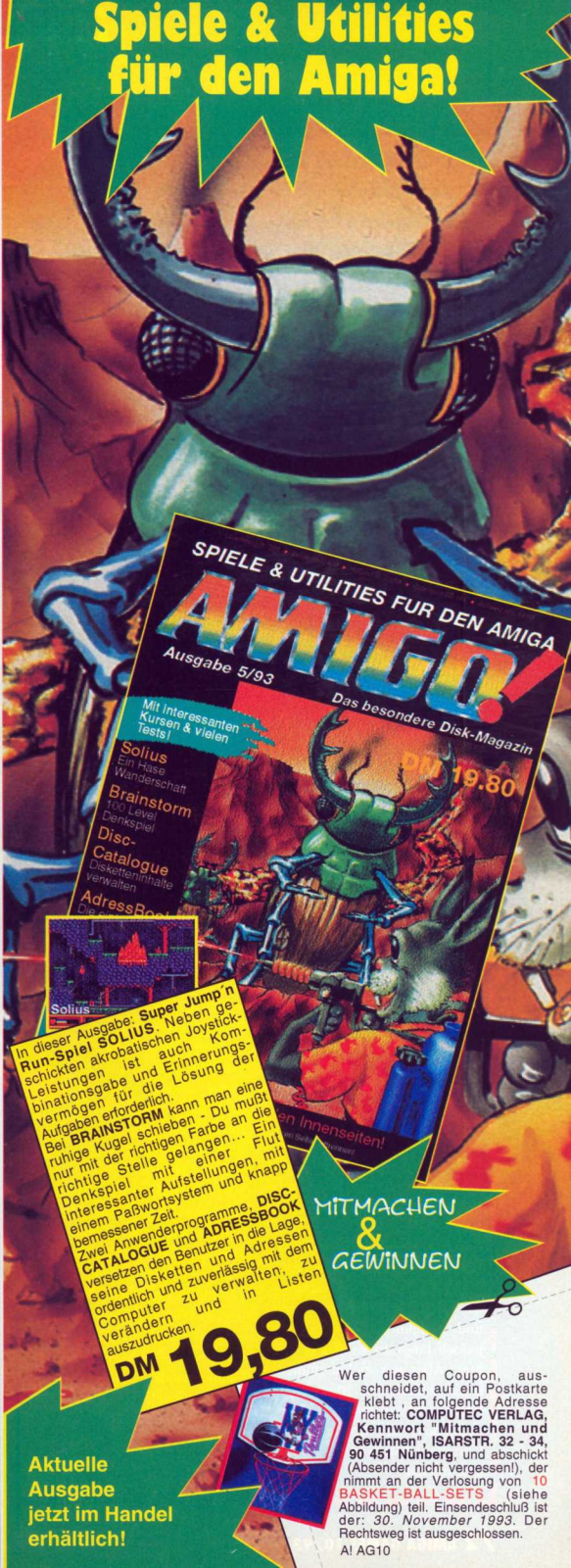
Mittwoch, 30. Juni

Den halben Tag habe ich damit verbracht, mich von der vorherigen Nacht zu erholen! Was für ein Auftritt! Nun ist der erste Gegner integriert. Und das war es auch schon für heute! (Iain/hi)

Lange Haare, schwere Maschine, so präsentiert sich Programmierer Iain, der übrigens zu den größten Fans der Heavy Metal-Band Saxon gehört.



Spiele & Utilities für den Amiga!



In dieser Ausgabe: **Super Jump n Run-Spiel SOLIUS**. Neben geübten akrobatischen Joystick-Leistungen ist auch Kombinationsgabe und Lösung der Aufgaben erforderlich. Bei **BRÄINSTOR** kann man eine ruhige Kugel schieben - Du mußt nur mit der richtigen Farbe an die richtige Stelle gelangen... Flutrichtige Aufstellungen, mit interessanter Aufstellung, und knapp einem Paßwortsystem, DISC-bessener Zeit. Zwei Anwenderprogramme, **CATALOGUE** und **ADRESSBOOK** versetzen den Benutzer in die Lage, seine Disketten und Adressen ordentlich und zuverlässig mit dem Computer zu verwalten, zu verändern und in Listen auszudrucken.

MITMACHEN & GEWINNEN

DM 19,80

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Nächsten Monat werde ich wirklich ernsthaft versuchen, auf das eigentliche Spiel zu sprechen zu kommen, okay? Ich weiß, es liest sich mehr wie "Fast das Tagebuch einer Softwarefirma" oder "Oh nein, die besaufen sich schon wieder", aber so ist es nun mal, ob Ihr's glaubt oder nicht.
Von Martyn Brown

Rico Holmes

(Grafiken und Feigenplätzchen):

Dieser geschäftige kleine Kerl brütete diesen Monat über Raytrace-Kreaturen. Er leistete dabei wirklich viel, zumal seine Opalvision-Karte ihren Geist aufgegeben hatte - was für die neuen A1200-Grafiken sozusagen gebremstes Wachstum bedeutete. Das Resultat von all dem war, daß sich Rico

mehr den 32 Farben-Grafiken zuwandte und neue Ideen für Spieldesign und -verlauf einbrachte. Zur Zeit ist er auf der Suche nach einer 24 Bit-Grafikkarte, die wirklich zu seinem A4000 kompatibel ist. Trotzdem hat er aus den Raytrace-Sachen großen Nutzen gezogen, wie Ihr auf den Bildern sehen könnt. Raytracing verwenden wir für spezielle Objekte und Hintergrundanimationen; im fertigen Programm werden sie ziemlich gut wirken. Außerdem hat Rico mit dem Computersystem rumgespielt und neue Waffen entworfen. Die Waffen in Breed 2 werden VIEL besser als die des ersten Teils und bieten zahlreiche verschiedene Möglichkeiten, z.B. kleine Granaten, wärmeempfindliche Geschosse, die Aliens durch Korridore verfolgen, etc. etc..

Rico war auch an den Aliens zugange; wir hoffen, in dieser Ausgabe viele verschiedene Typen zu bekommen - einige werden zurückfeuern. Es wird eine ganze Menge verschiedener Sicherheitseinrichtungen und Kanonentürme geben. Minen, sich verwandelnde Aliens (Außerirdische, die die Form von Alltagsgegenständen wie Schließfächer annehmen können und sich dann vor Euren Augen wieder in Aliens zurückverwandeln), Aliens, die durch Wände kommen, Aliens, die durch den Fußboden kommen, intelligente Aliens, Krabbelgetier, Gaunerdruiden...alles, was man sich vorstellen kann...Diesen Monat gibt's nur einen Alien; wir versuchen, viel Farbe in die 32 Farben-Version zu bringen. Für meinen Geschmack sehen sie noch ein bißchen zu "niedlich"

ALIEN BREED 2 Diary...

Short Report-Monat 3

Die Vektorgrafiken, von denen ich letzten Monat gesprochen habe, sind für eine Weile in den Hintergrund getreten - genau wie ich es erwartet habe. Es ist während der Entwicklungsphase immer wieder das gleiche: Wir haben eine Idee, für die wir alle zunächst Feuer und Flamme sind, aber nach ein paar Wochen ist schnell die Luft raus; man kann das ein bißchen mit dem Einschenken eines Getränks vergleichen, das zuerst aufgeregt blubbert und schäumt, sich dann jedoch langsam wieder beruhigt. Aber wir zielen immer noch darauf ab, irgendeine Form von Vektorgrafiken oder zumindest das überarbeitete Computersystem in das Spiel einzubauen

aus, aber bald werden sie ekelhaft werden.

**Andreas Tadic
 (Map Editor, Project-X und junge Mädchen)**

Kein Spaßmonat für Andreas. Das "Frisieren" und Umändern von Project-X für die Budget-Ausgabe bescherte ihm ein paar recht streßgeplagte Wochen. Alten Code zu verändern ist der Alptraum eines jeden Programmierers (so scheint es zumindest) und bei Andreas ist das nicht anders. Aber schließlich

war es vollbracht; das Spiel ist genießbarer geworden und nun auch für die nicht ganz so verwegenen Spieler leichter verdaulich. Ich finde es gut, Spiele vor der Wiederveröffentlichung möglichst zu überarbeiten und wir bekommen in dieser Hinsicht auch von allen Seiten positive Resonanz. Jedenfalls ist es jetzt aus und vorbei mit Project-X, das zur Zeit stolz die Budget Charts anführt - vielen Dank! - und dort sogar unser eigenes Alien Breed '92 nach 31 Wochen vom ersten Platz verdrängt hat!

ein, hört Carpenters und schuftet am Spiel.

Allister Brimble

(Schafe, wollige Säuger und andere Geschöpfe)

Trotz der unzähligen Schafswitze spricht Allister immer noch mit uns und betrachtet uns sogar als seine Freunde. Das ist gut so, denn er ist ein prima Kerl... Wie ich das letzte Mal erwähnte, war Allister im Zoo - mit dem DAT-Rekorder fest in seinen kleinen Keyboardkitzelfingern... ich übergebe an Allister, der Euch erläutert, was er genau getrieben hat...

Heut' morgen bin ich aufgestanden und habe gedacht: "Wo zum Teufel krieg' ich bloß richtiges Alien-Geschrei für Breed 2 her?" Natürlich im Zoo...

Für die Schrei-Sounds in der Originalversion von Alien Breed wurde das Miauen neugeborener Kätzchen gesampelt, verfremdet und verändert, bis sie halbwegs überzeugend klangen. (Allister erzählte mir, daß er die Kätzchen ein bißchen drücken mußte, damit sie lauter schreien, aber er bat mich, das nicht zu erwähnen. Die Leser können jedoch sicher sein, daß es den Katzen - Colin und Molly genannt - gutgeht.)

So denk' dran, wenn Du das nächste Mal das Geschrei des Alien-Abschaums in der AB Spezialedition losdonnern läßt, daß die Geräusche von kleinen, hilflosen schwarzen Kätzchen kommen... schäm Dich, Allister!

Für Breed 2 wollte ich kraftvolleres und blutrünstigeres Geschrei. Und da Tierlaute anscheinend die besten Resultate erzielen, machte ich mit meinem Casio DAT-Rekorder einen Ausflug in den Zoo von Paignton. Mein erstes Ziel war das Elefantengehege, wo besagte Tiere gerade gefüttert wurden und sich standhaft weigerten, auch nur einen einzigen Laut von sich zu geben. (Vielleicht hättest Du versuchen sollen, die Tierchen ein bißchen zu drücken. Allister! - Martyr). Das war ein Jammer, denn ich war mir sicher, daß die Sounds in den Aliens-Filmen von Elefanten stammen. Mein nächster Halt war das Affenhaus, aber ich glaube, ich kam dort zu bald an, den die Kerle schliefen alle. Der Wärter wollte mir keinen Snooker-Cue leihen, mit dem ich sie wachstupsen hätte

Vol. 3

Dann galt es, den Staub vom neuen Map Editor zu blasen und ihn bis Ende dieses Monats für die unvermeidliche Schwerstarbeit am Spiel fertigzustellen.

Andreas arbeitet wieder die Nächste durch; es ist immer wieder das gleiche, wenn das Wetter schön wird... An heißen Sommernachmittagen sieht man ihn in seinem T-top Cabrio IROC Camaro die Hauptstraße von Olofstrom (es gibt nur eine) rauf und runter fahren und nach Hühnchenfleisch Ausschau halten. Nachts sperrt er sich dann in ein bequemes Büro

Das Diskettenmagazin für den Amiga!



Das Diskettenmagazin für den AMIGA

Ausgabe 10/93

ORIGINALVERSION
mit
• 10 spritzigen
Rock'n Roll-Rhythmen

AMIGA Fun

DM 19,80

Rock'n Roll

Herzlich willkommen in der Welt von "Rock'n Roll". Sie stehen am Anfang eines Abenteuers, das Sie in eine fremde Welt mit all ihren Annehmlichkeiten und Tücken führt. Bösarztige Aliens formt feindliche Angriffs-Formationen gibt es zwar nicht, dafür allerhand andere Herausforderungen. Die Welt setzt sich aus sieben Kontinenten zusammen, von denen jeder seine Eigenheiten hat.

Rock'n Roll - die Originalversion - diesen Monat auf AMIGA FUN

DM 19,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen" ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

AF AG10

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

können; also schliefen sie weiter... Das war kein guter Anfang und der Zoo von Paington ist nicht gerade das aufregendste Wildgehege des Universums; ich dachte also schon ans Aufgeben, als gerade dieser große Pfau auf mich zukam und mit aller Kraft direkt in mein DAT-Mikrofon blökte. Dies ergab einen brillanten Sound, den ich später mit ins Studio nahm, um was Feines draus zu machen.

Im Studio wurde der Pfauenschrei mit einem AKAI S950 gesampelt; ich benutzte dabei ein Filter, das die hohen Frequenzen unterdrückt. Dann verkürzte ich den Sound mit der Time Stretch-Option des S950 und fügte ein bißchen Hall dazu. Dieser Sound wurde dann simultan in vier verschiedenen Tonhöhen abgespielt und mit dem Audio Engineer für den Amiga gesampelt. Jetzt muß ich das Ganze nur noch mit einem Explosionsgeräusch kombinieren, damit es noch mehr Würze bekommt, und siehe da...ein pfauenmäßiger Alien Breed 2-Soundeffekt ist fertig!

Ich hoffe nur, er ... oder der Tierwärter als sein Manager ... verlangt keine Tantiemen.....

Martyn Brown

(äh...was habe ich diesen Monat bloß getan???)

Ein seltsamer Monat für mich, der nur sehr wenig mit AB2 zu tun hatte. Ich habe eine fantastische Woche in Chicago auf der Consumer Electronics Show verbracht (Chicago und die Show waren gleichermaßen faszinierend) und den Rest meiner Zeit an ungefähr zehn anderen Projekten gearbeitet; Body Blows PC, Body Blows A1200, Project-X Budget-Ausgabe, F1 Challenge (jetzt umbenannt in F17 Challenge und stark geliftet, weil uns Fuji und die FIA wegen der Verwendung richtiger Autos etc. auf die Pelle rückten), Body Blows 2, Quak, Cardiax, Alien Breed PC, Overdrive, Assassin Remix und Apache. Wow. Das bedeutete einen vollgestopften Terminplan, der keine Zeit dafür ließ, Dinge mit den anderen so intensiv durchzusprechen wie ich es gerne getan hätte. Aber es sieht so aus, als ob ich Ende Juli, Anfang August mit Allister nach Schweden zu einer

gewaltigen Brainstorming-Session fliegen würde.

Wir haben auch die letzten Kleinigkeiten unserer Konsolen-Zusammenarbeit mit Team 17 geregelt; auch in dieser Richtung werden wir Spiele konvertieren und entwickeln, so daß Ihr nächstes Jahr von uns was für SNES/Mega Drive erwarten könnt. Und bevor wieder jemand damit anfängt: Natürlich werden wir weiterhin Sachen für den Amiga herausbringen!!

Ich bekam auch einen Brief von jemandem, der sich darüber beklagt, daß sich im Tagebuch (und im Spiel) so wenig A1200-Intensives findet. Alles, worum ich die Leute bitte ist, auf das fertige Spiel zu warten, bevor sie so ein Urteil fällen. Ich möchte das alles nicht abtun, aber die Leute müssen zur Kenntnis nehmen, daß der A1200 dem Amiga außer einem stark verbesserten Grafikchip und einem schnelleren 32Bit-Prozessor nichts Weltbewegendes voraus hat. Er ist ein bißchen schneller, aber man bewegt auch mehr Daten. Ich habe das Gefühl, die Leute erwarten von der Maschine Außergewöhnliches, aber ich glaube das heißt, die Tugenden der Kiste überzubewerten.

Klar, der A1200 ist eine tolle Maschine und die Spiele werden auf ihm von Design, Gameplay und Feeling her viel besser rüberkommen; verglichen mit dem A500 ist es ein großer Schritt nach vorn, aber der A1200 hat nicht die Hardware, die manche Menschen in ihm vermuten - wir wissen es, wir haben den Einblick! Ich verspreche Euch trotzdem, daß wir dem A1200 soviel wie möglich zu tun geben werden, aber solange die Entwicklung nicht 100%ig läuft (das wird noch eine ganze Weile dauern), können wir aus der Maschine nicht das Beste heraus holen. All das hat mit Märkten zu tun und der Tatsache, daß es auf der Welt nur ca. 200.000 A1200, aber ca. 4 Millionen Amigas der alten Generation gibt. Jetzt hör ich auf damit; es geht mir nur fürchterlich auf den Keks, wenn sich jemand aufs Podest stellt und zu meckern anfängt, ohne die Fakten zu kennen.

Ende des Monats werde ich für zwei Wochen nach Poros in Griechenland abziehen, der erste RICHTIGE Urlaub, den ich jemals hatte...ich kann's nicht erwarten!

Team 17 Hauptquartier

Im Hinblick auf AB2 ein weiterer ruhiger Monat im Hauptquartier; immer noch kommen die gleichen Telefonanrufe mit den Fragen nach dem Veröffentlichungstermin und immer noch gehen die gleichen "Gegen Ende des Jahres"-Antworten nach draußen. Die Special Edition von Alien Breed wurde durch unser eigenes Project-X nach 31 zusammenhängenden, glorreichen und rekordbrechenden Wochen von der Spitze der Budget Charts verdrängt. Wir sandten zwei mögliche Cover-Entwürfe ein, aber wir können sie auf gar keinen Fall verwenden, da sie sich zu stark an eine bestimmte Filmserie anlehnen. Hoffentlich können wir Euch nächsten Monat ein paar Skizzen zeigen.

Die meiste Zeit des Monats ging drauf mit dem Rechtsstreit mit Fuji und der FIA (die die Formula One-Dinger lizenzieren und vermarkten). Sie sagten uns, daß sie einen Haufen Geld von uns wollten, weil unser F1-Spiel angeblich ihr Copyright verletzt und daß wir weder "F" und "1" zusammen noch "Grand" und "Prix" in einem Titel verwenden dürften. Humph. Laßt uns hoffen, daß nicht plötzlich ein paar Aliens landen und sich beschweren, daß wir ihre Sprache verwenden...

Alles ist in den letzten Tagen zum Stillstand gekommen, da die "Wölfe" (unsere Spieltester-Abteilung, genannt "Wölfe" wie in "laß mich dieses Demo den Wölfen vorwerfen, damit sie ihre Pfoten daran laben können") massenweise Kopien von Overdrive zum Testen erhalten haben. Sie legen sich ganz krumm, um sich gegenseitig mit Rekorden zu überbieten - ein gutes Zeichen, es scheint ihnen Spaß zu machen. Jetzt aber weiter mit dem etwas zusammenhängenden Alien Breed 2-Tagebuch...

Der Trip nach Chicago

Fliege nach Chicago mit einem Camcorder unter dem Arm und einer handvoll Dollars, zu den funkelnden Lichtern und der windigen Stadt... ich lasse Andreas und Rico mit der ernsthaften Arbeit zurück, während ich mir den Bauch vollstopfe und insge-

samt eine gute Zeit habe.

Das erste Problem ergab sich, als ich betrunken war und meine Jacke mit dem Paß in der Kneipe vergaß...glücklicherweise bekam ich sie später zurück, bezahlte meine Ausschweifung aber am nächsten Tag mit einem schrecklichen Kater. Manche Idioten lernen's nie.

Ich verbrachte zwei Tage, an denen ich in Chicago herumwanderte und von der Schönheit seiner Architektur absolut ergriffen war...nein, ich spreche nicht von den Frauen im Baja Beach Club! Ich dachte an Rico und Andreas, die daheim in Schweden für ca. zehn Millisekunden am Game weiterschufteten und dann im Hard Rock Café einen kräftigen Schluck von echtem Miller-Faßbirnen nehmen würden. So ist das Leben.

3. - 5.Juni

Die Consumer Electronics Show, groß mit einem großen "Sch...". Viele schöne Sachen zum Anschauen und absolut nirgends ein Zeichen von Amiga, ausgenommen den Video Toaster, über den aber eh nur die CU Teckies ein Wort verlieren.

Außer ein paar tollen Fernsehern, ungläublichen Auto-Stereoanlagen und dem umfassenden "Daytona" Sega-Arcade-Spiel habe ich nichts von größerem Interesse gesehen. Irgendwie glaube ich, daß es keine Spectrum-Version geben wird.

Ich traf Gary Whitta, aber im Großen und Ganzen war es eine gute Ausstellung.

Montag, 7.Juni

Nach meinem Heimflug aus Chicago (mit einem weinenden Auge und einem Loch in meinem Geldbeutel) ging es zurück zur Arbeit. Project-X mußte fertiggestellt werden und Andreas war einem Nervenzusammenbruch nahe, schaffte es aber doch, darüber hinwegzukommen und das Spiel auf drei Disketten zu quetschen.

Mittwoch, 9.Juni

Ricos Opalvision hat wieder begonnen, verrückt zu spielen. Das bedeutet, daß die 128 Farben-Hintergründe warten müssen, bis eine neue Grafikarte eintrifft (Dpaint AGA ist ein bißchen langsam und man kann mit ihr nicht

die gleichen Effekte erzielen wie mit einer 24 Bit-Karte). Die Arbeit an der Standardversion hat also keine großen Fortschritte gemacht.

Freitag, 11.Juni

STOP! In Olofstrom ist Jahrmarkt. Also, folgendes ist passiert: Ich rufe Andreas an, frage ihn, wie's so geht und bekomme die Nachricht "Keine Arbeit...in der Stadt ist Jahrmarkt". Ich hoffe, das passiert nicht allzu oft.

Montag, 14.Juni

Rick beginnt, mit Raytracing herumzuspielen; einige der Ergebnisse könnt Ihr auf dem Bild sehen, auch wenn Standbilder dem Effekt nicht gerecht werden. Die meisten der animierten Raytraces werden in den Hintergründen Verwendung finden.

Dienstag, 15.Juni

Ein guter Tag...um 6 Uhr morgens aufgestanden und nach Merthyr Tydfil (Zentrum des bekannten Universums) gefahren, um die Project-X-Masterdisketten abzuliefern. Zwei Stunden habe ich damit verbracht, sie auf Fehlerfreiheit zu überprüfen, dann konnte ich den großen Erfolg verkünden - es war das erste Mal, daß das so schnell ging. Die ganze vierstündige Rückfahrt nach Wakefield habe ich mich darüber gefreut. Dann habe ich Andreas angerufen und hörte seine Freudenschreie über die gute Nachricht. Wir mögen es, wenn etwas gut läuft - obwohl es einem vorkommt, als ob sowas nie der Fall wäre.

Donnerstag, 17.Juni

Project-X wird wieder einmal weltweit als Budget-Programm veröffentlicht und wir erzielen Rekord-Ausfuhrzahlen für ein Budget-Spiel - doppelt so viel, wie wir von der Alien Breed Special Edition losgeschickt haben. Alle Daumen und sonstige Gliedmaßen werden in der Hoffnung gedrückt, daß es ein Erfolg wird. Es ist einer. Hühnchen werden zubereitet, Bier wird getrunken und die Arbeiter kehren fröhlich heim.

Dienstag, 22.Juni

Rico hat hart am Zivil-Level gearbeitet und taucht mit den vorläufigen Designs zu dieser Welt aus seiner Höhle auf. Verglichen mit der Militärzone sieht sie viel weniger technikmäßig und lebensfeindlich aus, aber das ist in Ordnung, zumal hier die Arbeiter der Basis leben sollen. Alle Türen in der Zivil-Zone öffnen sich nach Berührung und die Missionen werden sich darum drehen, Areal für die spätere Nutzung im Spiel zu aktivieren.

Montag, 28.Juni

Rico kreuzt triumphierend mit ein paar Ideen für ein neues Intex-System auf, die auch visuelle Vorstellungen von einigen Waffen beinhalten. Das Hauptdisplay ist zentriert um eine große, sich bewegende Sphäre im Hintergrund und auf dem Monitor bewegt sich eine helle Linie von oben nach unten. Die Wirkung ist großartig, aber auf dem Screenshot sieht alles wieder einmal ziemlich zahm aus. Wir hoffen, in Verbindung mit dem neuen Computersystem Vektorgrafiken verwenden zu können, um damit die Landkarte darzustellen sowie Ausgänge und andere Informationen in Form von Blaupausen und 3D-Modellen zu zeigen.

Mittwoch, 29.Juni

Andreas und Rico beginnen mit der Arbeit an einem neuen Spielabschnitt, der die beiden Hauptcharaktere in den Vordergrund stellt. Sie durchqueren mit einem Panzer die Militärzone und wollen die Mauer niederreißen, um in einen anderen Teil des Komplexes vordringen zu können - Ich hoffe, daß ich Euch nächsten Monat von diesem hübschen Stück ein paar Beispiele zeigen kann. (Übersetzt von Herbert Aichinger)

Vorschau auf Folge 4

Okay, damit ist eine weitere Folge des Alien Breed 2-Tagebuchs beendet. Ich bedanke mich bei Dave, Simon und Matt für ihre Gastfreundschaft und dafür, daß sie wahrscheinlich die gleichen alten scheußlichen Bildchen nochmal verwenden - wir versprechen, nächsten Monat ein paar interessante neue zu schicken...

Damit bist Du unschlagbar!

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

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 anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Absobersive, 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.)



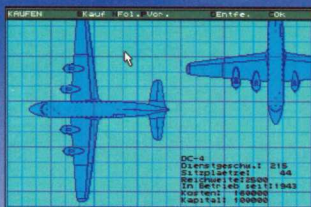
Und dann hebt er ab....

Hatten wir letzten Monat noch die Welt der Wirtschaftssimulationen betreten, in der es um Theorie und Zahlenschiebereien ging, sollt Ihr nun die Chance kriegen, ein wenig Action zu erleben. Zwar wird auch diesen Monat "nur" simuliert, aber diesmal eben nicht vom bequemen Schreibtisch aus, sondern meist in einem unbequemen, harten Pilotensitz.

Von Michael Erlwein



Aktive Piloten werden von Air Bucks etwas enttäuscht.



Unternehmer interessiert eher die Anzahl der Sitzplätze.



Der Blick aus dem Cockpit des Airbus ist immer gleich...

Air Bucks

Um Euch den groben Übergang vom Taschenrechner zum Höhenmesser etwas leichter zu machen, starten wir doch erst mal mit einem Spiel, welches Flugzeugfanatiker und Spekulanten gleichermaßen anzieht. Bei Air Bucks leitet Ihr nämlich die Geschicke einer Fluggesellschaft. Diese Sache ist nicht ganz so einfach, denn nicht nur, daß ein Flugzeug eine ganze Stange Geld kostet, auch müssen erst Landerechte erworben werden und man muß seiner wertvollen Fracht, nämlich den Passagieren, die richtige Ausstattung bieten. So stellt sich bei diesem Spiel der Erfolg nicht so schnell ein. Erst nach einiger Zeit ist es möglich, ein weiteres

Flugzeug beziehungsweise weitere Landerechte zu erwerben. Alles in allem eben ein typisches Wirtschaftsspiel mit allen Optionen, für mehrere Spieler und mit dem Ziel reicher zu werden. Für Leute, die gerne neben dem Flugplatz wohnen, Flugsimulatoren lieben und trotzdem ab und zu ein paar Millionenchen jonglieren wollen jedoch keine schlechte Wahl.

● Unter den Wirtschaftsspielen nur Mittelklasse, für Ikarus-Fans aber voll geeignet.

Airbus A 320 - America Edition

Wenn wir schon einmal bei der ersten Seite des Fluggeschäftes und des Fliegens sind, wollen wir mit Airbus A 320 sogar richtig "professionell" werden. Alle bekannten Flugsimulationen sind selbstverständlich komplex gestaltet und meist auch gut recherchiert, keine kann es aber in dieser Hinsicht mit dem Airbus aufnehmen. Die Packung enthält zwar nur eine Diskette, dafür aber ein Reference und ein Pilot Manual, zwei große Karten, zwei sogenannte ILS Approach Charts und nicht zuletzt ein Poster. Somit verfügt man über circa 700 Seiten Material. Ein echter Pilot wird vielleicht noch über diesen Umfang lachen, aber jemand, der nur die Diskette in seinen Amiga zu schieben braucht, damit ein Programm läuft, und der somit durch einen benutzerfreundlichen Computer etwas verwöhnt ist, wird dies mit Sicherheit erst erschrecken. Der eigentliche Teil, den man sich zu Gemüte führen sollte, umfaßt fürs erste nur ein Siebteil. Der Rest



...ohne Details und voller eintöniger Flächen. Jedoch ist das Flugverhalten sehr realistisch.

besteht eben aus besagten ILS Charts, mit denen man einen genauen Überblick über die vielen Flughäfen der Nord-Ost- und Westküste der USA erhält: wie fliegt man den Airport an oder von ihm ab, wie ist der Code des Platzes und viele komplizierte Zahlenreihen mehr. Die Dinger sind zwar alle scheinbar perfekt, der Vermerk "Not for real navigation" zeigt aber doch, daß im richtigen Leben noch viel mehr gefordert wird.

Hat man den ersten "Schock" dann überwunden und begibt sich ins Cockpit, erweist sich auch dieses als äußerst komplex. Nachdem man die Motoren eingeschaltet hat, begibt man sich in Richtung Startbahn. Sofort wird klar, daß es sich beim Airbus um keine kleine, leicht zu steuernde Maschine handelt, was weiter bestätigt wird, sobald man in der Luft ist. Airbus A 320 ist ein Programm, das bis ins Detail an die richtige Fliegerei erinnern soll. Alles genau nachempfunden und aufs Feinste programmiert - wenn da nicht eine Kleinigkeit wäre, die in der heutigen Zeit jeden

Käufer erschauern lassen würde: Die Darstellung der Landschaft läßt doch sehr zu wünschen übrig. Lediglich eintönige Flächen, die immer wieder einmal durch Seen unterbrochen werden,

können einfach nicht begeistern. Das wichtigste an diesem Programm soll zwar der Realitätsgrad sein, das Ganze sollte jedoch in der heutigen Zeit auch durch gute Grafik unterstrichen werden.

● Wegen der Komplexität nichts für zwischendurch und auch nur für Fans.

F-15 STRIKE EAGLE II

Da Flugsimulationen auch meist in verschiedenen Epochen der Zeitgeschichte angesetzt sind, wollen wir doch gleich in der Zeit des Airbus bleiben. Allerdings handelt es sich hier um die kämpferische Seite des Fliegens, die ja in circa 95 Prozent der Simulationen Eingang findet. Die F-15 ist nun eines dieser Flugzeuge, die dadurch, daß sie für den Kampfeinsatz gemacht sind und wesentlich kleiner als ein Passagierflugzeug sind, natürlich leichter zu steuern sind. Wenn man sich also zum Beispiel als sogenannter Rookie (Anfänger) nach Libyen begibt, zeigt sich erstmal ein ganz anderes Bild. Zwar wird immer noch, wie bei MicroProse üblich, ein detailliertes Bild des Cockpits dargestellt, jedoch kommt es einem im Vergleich zum vorhergehenden Programm recht karg vor. Im Vordergrund steht hier aber auch der Kampfeinsatz. Es wurde also mehr Wert auf Spielbarkeit und leichte Steuerung gelegt, so daß man hier schon geneigt ist, an Shoot 'em Up-Spiele zu denken. Die Grafik ist auch hier vergleichsweise einfach, was wohl in Anbetracht der Hardwarevoraussetzungen des Amiga (nur im Vergleich zu einigen PC-



Lauter nette Burschen erwarten Dich in F-15 Strike Eagle II.

Versionen) normal ist. Dafür ist sie durchaus fließend, die Sounds zweckmäßig und die unterschiedlichen Ansichten des Flugzeuges tun ihr übriges.

● Unkompliziert und actionreich, dafür schon ein bißchen älter.

RED BARON

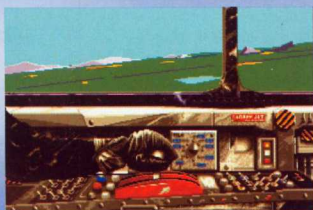
Neben MicroProse hat sich auch Dynamix einen guten Namen in der Simulationsbranche gemacht. Ein gutes Beispiel hierfür ist der "Rote Baron", der lockere 70 bis 80 Jahre vor dem Strike Eagle am Himmel gehaust hat. Erste nennenswerte Sache an diesem Spiel ist der bescheidene Vermerk auf der Diskette, daß es sich um einen Flug in 32 Farben handelt, was ein paar der anderen Programme gleich alt aussehen läßt. Auch die Vielfalt der Missionen (historische, Dogfight usw.) und die

Leichtigkeit, mit der alles angewählt werden kann, zeigen sofort, daß Dynamix den Thron der Simulationen einnehmen will. Jetzt kommt es "nur" noch darauf an, ob die Flugszenen diesen Ansprüchen gerecht werden. Ich probierte dies sofort gegen Manfred von Richthofen (der Rote Baron) im

Kampf Mann gegen Mann und Flugzeug gegen Flugzeug aus. Die Anzeigen im Cockpit werden einem auf jeden Fall nicht zuviel, da es zu dieser Zeit nur wenige, aber dafür die wichtigsten gab. Jede Maschine (hier natürlich nur Mannis) wird sehr genau dargestellt. Im Verlauf des Spieles trifft man übrigens auf 28 verschiedene. Ohne zu übertreiben kommt hier das echte Luftkampf-Feeling auf. Keine Rakete wird völlig "unpersönlich" eingelockt und abgefeuert, nein, echtes Können

ist gefragt. Sturzflüge mit ratterndem, heißlaufendem MG sind da doch viel interessanter. Noch dazu, wenn man ab und zu auch vom Gegner ein paar Löcher in die eigene Karosserie geballert kriegt. Einigen wird natürlich die Hitch-Ausstattung ihres Fliegers fehlen, aber diese ist wirklich nicht nötig, um ein Programm wie Red Baron für jeden interessant zu machen.

● Fluggefühl pur, einfache Handhabung und nie endender Spaß - fantastisch.



F-15 Strike Eagle II bietet jedoch auch detaillierte Grafiken.

GUNSHIP 2000

Hoffentlich wird es niemandem übel von den vielen Zeitreisen, die wir machen, denn wir befinden uns nun schon wieder in der heutigen Zeit. Sonst würde es aber auch langweilig, oder? Da man ja nicht nur mit Flügeln fliegen kann, erscheinen auch ab und zu Simulationen eines Hubschraubers auf dem Markt. Die wohl aktuellste und beste ist Gunship 2000, wiederum von den Profis von MicroProse. Ein Hubi ist



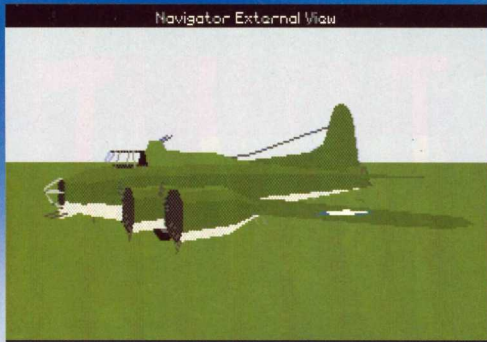
Der Rote Baron überzeugt spielerisch nur, wenn man einen schnellen Rechner hat.



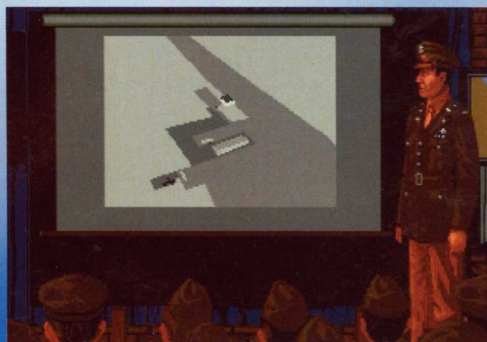
Gunship 2000 von MicroProse ist derzeit eindeutig die beste Flugsimulation für den Amiga.

zunächst einmal ein wesentlich interessanteres Flugobjekt als das Flugzeug. Auch wenn er nicht so schnell ist, hat er doch ein paar nicht zu verachtende Eigenschaften. Mit dem Hubschrauber ist es möglich, auf der Stelle zu verharren. Es tun sich also völlig andere Möglichkeiten auf. Hier wird ein Luftkampf nun zur reinen Strategie. Man kann sich hinter Hügel verstecken, kurz aus seiner Deckung hervorkommen und nach ein paar Schüssen wieder in selbige verschwinden. Diese Elemente sind auch sehr gut verarbeitet worden. Auch hier ist die Umgebung jedoch wieder (hardware-typisch?) karg. Ebenso ist es ungleich schwerer, so einen "Vogel" in die Luft zu bringen. Motoren müssen erst eingeschaltet werden und die Steuerung ist nicht immer leicht. Wer allerdings unbedingt Rotorblätter statt Propeller oder Düsen haben will, der kommt an Gunship 2000 nicht vorbei.

● Die einzige ernstzunehmende Hubschraubersimulation am Markt.



Die fliegende Festung wird die B17 genannt, nicht zu Unrecht. Sie ist groß, schwer und behäbig.



Aufgepaßt, was der Offizier alles erzählt. Es könnte sein, daß es wichtig ist.

B 17 Flying Fortress

Und wieder zurück in der Zeit. Diesmal aber in den Zweiten Weltkrieg. Die Flugzeuge dieser Zeit waren schon schneller und technisch ausgereifter. Da die "Fliegende Festung" zudem noch ziemlich groß war, muß man sich hier sogar mit einer Mannschaft von zehn Mann herumschlagen. Jede Position, sei es Pilot, der Mann am Bombenschacht oder der Schütze am MG, muß von Euch selbst übernommen werden. Daß bedeutet im einzelnen: jedesmal eine andere Funktion für Euren Joystick. Mal lenken, mal Bomben abwerfen und mal feuern. Die neun Positionen, an denen man sich gerade nicht befindet, werden vom Computer eingenommen. Findet man sich erst irgendwann einmal zurecht, ist diese Aufgabe nicht mehr allzu schwer, sorgt mit Sicherheit aber für Streß, Durcheinander und actionfördernde Panik. Mit anderen Worten gesagt, liegt hier eine äußerst komplexe Simulation vor, was die einzelnen Aufgaben

betrifft. Die 25 unterschiedlichen Missionen und die durchaus gute Grafik bringen die Flying Fortress somit auf einen der vorderen Plätze im Simulationsgenre.

● Viel Arbeit im Flugzeug, die manchen sicherlich durcheinanderbringt.

AIR SUPPORT

Ob es sich bei Air Support eigentlich um eine Flugsimulation handelt oder um ein Strategiespiel, ist uns nicht so ganz klar geworden. Da es sich jedoch zweifellos ums Fliegen handelt, ist auch dieses Programm von Psygnosis für uns interessant. Hauptaugenmerk ist hier aber auf die Planung der Einsätze gelegt worden. Denn es handelt sich laut dem Storyboard des Programms nur um die Simulation einer Simulation. Verwir-



Air Support bietet zwar ein fliegendes Objekt, gehört aber eher zu den Strategiespielen.

rend? Die Kämpfe werden in der Zukunft angeblich nur noch am Simulator ausgetragen. Diese Simulation wird nun im Spiel simuliert. Witzig, oder? Wie bei Psygnosis üblich, läßt ein fantastisches Intro auf Großes schließen. Die Grafik des Spieles beziehungsweise der Flugsequenz hat

aber nichts mehr mit den anderen angesprochenen Simulationen gemeinsam. Lediglich ein Rasterfeld als Untergrund und ein Gittermodell eines Flugzeuges werden dargestellt. Der Anspruch, eine Flugsimulation im eigentlichen Sinne zu sein, kann hier wohl nicht gestellt werden. Vielleicht muß man sich aber auch nur richtig in die Story hineinendenken, um den Sinn zu erkennen und den Spielspaß zu finden. Das kostet aber mit Sicherheit eine ganze Zeit.

● Grafisch total hinterher, dafür aber irgendwie etwas anderes.

Epilog

Manchmal ist es schon fast schade, daß in Flugsimulationen nur der kriegerische Aspekt behandelt wird. Wenn man jedoch ehrlich ist, muß man feststellen, daß ein stundenlanges Flug in großer Höhe auch ziemlich langweilig sein kann, wenn nichts passiert. Was liegt also näher, als ein paar andere Flugzeuge den Weg kreuzen zu lassen. Außerdem kann man die Bewegung des eigenen

AMIGA Games Discs & Mag

Tataataaaaa! Es ist soweit! Die AMIGA Games feiert ihr einjähriges Bestehen und genau das wollen wir hier feiern - Commodore spendierte uns einen ganzen Sack voller Preise, die wir an die treuesten Leser verschenken wollen. Zückt Euren Bleistift und legt los!

(1) Welcher Shop erreichte in der ersten Ausgabe der AMIGA Games die grandiose Wertung von 90 Prozent?

- (a) Korona Soft
- (b) Gamesworld
- (c) Softsale
- (d) TS Datensysteme

(2) Das Schwarze Auge von Attic wurde zum Megahit, allerdings erst, als man eine 1 MByte-Version herausbrachte. Wieviel MByte benötigte die erste Version?

- (a) 4 MByte
- (b) 1,5 MByte
- (c) 3 MByte
- (d) 2 MByte

(3) Das Tagebuch zu Turrican 3 berichtete ausführlich aus der Entwicklung. Wo fand das Schlüsselergebnis statt, das den

Anstoß zur Entwicklung eines dritten Teils gab?

- (a) ECTS Show London
- (b) WoC Frankfurt
- (c) CSS Köln
- (d) IFA Berlin

(4) In der Weihnachtszeit, wo am meisten Spiele erscheinen, stellten wir auf einer Doppelseite immer gleich sieben Spiele vor. Wie nannten wir diese Rubrik?

- (a) Knapp & Kurz
- (b) Knapp + Kurz
- (c) Short Report
- (d) Kurz & Knapp

(5) Thomas Hertzler, Geschäftsführer von Blue Byte, äußerte sich in einem Kurzinterview über Battle Isle II. Welche Äußerung gab er dabei von sich?

- (a) "Ein Amiga-Version

von Battle Isle II ist für uns unverzichtbar."

- (b) "Battle Isle II wird sogar auf dem Amiga entwickelt."
- (c) "Ein Amiga-Version ist derzeit sehr unwahrscheinlich."
- (d) "Wir warten die Marktentwicklung ab."

(6) In der Ausgabe 1/93 kürten wir die besten Spiele des Jahres '92.

- Welches Spiel wurde zum besten Arcade Action-Spiel ernannt?
- (a) Fire & Ice
 - (b) BC Kid
 - (c) Danger Freak
 - (d) Lethal Xcess

(7) Welcher freie Mitarbeiter der AMIGA Games gehört dem Nürnberger Polo-GT Club an?

- (a) Lutz Mahle

- (b) Wolfgang Dietsch
- (c) Tobias Berger
- (d) Martin Klaus

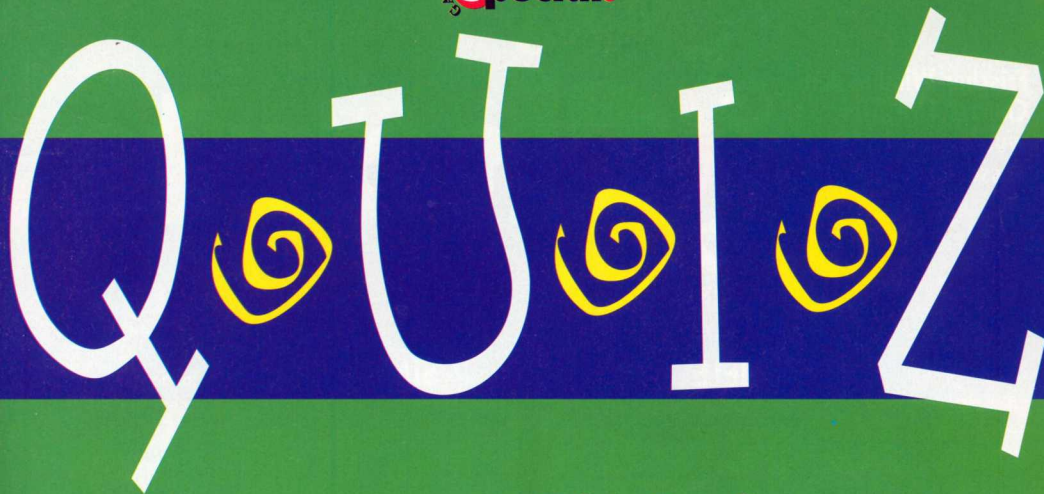
(8) Welches deutsche Programmiererteam schaffte es als erstes, einen Vertrag bei Ocean zu bekommen?

- (a) Hype Design
- (b) Factor 5
- (c) Kaiko
- (d) NEON

(9) Ab welcher Ausgabe rutschten die Games Guide- und Leserbrief-Seiten in den Mittelteil, so daß sie gesammelt werden können?

- (a) 7/93
- (b) 8/93
- (c) 6/93
- (d) 5/93

(10) Welches Computerspiel trägt den Aufkleber



"Bestes Actionspiel aller Zeiten" laut AMIGA Games?

- (a) History Line
- (b) Lionheart
- (c) No Second Prize
- (d) Turrican 3

(11) Volker Wertich, der Programmierer von Blue Bytes "Die Siedler", konnte sich durch ein anderes Projekt einen guten Namen verschaffen. Wie heißt es?

- (a) Exodus
- (b) Ugh!
- (c) Emerald Mine
- (d) Bad Cat

(12) Er schied bei der einen Firma als Geschäftsführer aus, ging dann zu UBI Soft und kümmerte sich kurze Zeit um Kaiko. Wie heißt dieser Mann?

- (a) Julian Eggebrecht
- (b) Peter Thierolf
- (c) Jan Jöckel
- (d) Lothar Schmitt

(13) "Warum müssen die Leute denn andauernd versuchen, Dungeon Master nachzumachen?"

Wer gab diesen Satz in den Pop Tops von sich?

- (a) Karsten Köper
- (b) Thomas Engel
- (c) Thorsten Szameitat
- (d) Oliver Menne

(14) Seit Bestehen der AMIGA Games gab es bereits eine ganze Menge an Änderungen. Welche Neuerung führten wir als letztes ein?

- (a) Teamwork
- (b) Comment
- (c) Reader's Corner
- (d) Pop Tops

(15) Graftgold ist bekannt für hervorragende Amiga-Spiele wie Fire & Ice. Wer arbeitet an Uridium 2?

- (a) Steve Turner
- (b) Jason Page
- (c) Andrew Braybrook
- (d) Hans Ippisch

(16) Wer läßt sich nur sehr ungern fotografieren?

- (a) Katja Memminger
- (b) Steffi Geltenpoth
- (c) Der Chef
- (d) Rainer Rosshirt

Die Preise:

1. Preis: 1 AMIGA CD 32

2. Preis: 1 AMIGA 600

3. Preis: 1 Jahres-Abo AMIGA Games

4. Preis: 1 Commodore Jogging-Anzug

5.-10. Preis: Je ein Pin-Set

Bei jeder Frage ist nur eine Antwort richtig. Notiert die angekreuzten Buchstaben auf diesem Coupon und schickt ihn an nachfolgende Adresse.

Computec Verlag
Redaktion AMIGA Games
Kennwort: Jubiläum
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Die Lösungskombination:

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort



Frischer Wind in den Charts! Alte Titel wurden gnadenlos aussortiert!

AMIGA GAMES Charts

DENKSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Goblins II	1/93	84%	Coktel Vision
2	Bill's Tomato Game	12/92	83%	Psygnosis
3	Ragnarok	3/93	81%	Mirage
4	Troddlers	11/92	79%	Storm
5	Rampart	1/93	77%	Domark
6	Oxyd	3/93	74%	Dongleware
7	Zyconix	12/92	69%	Accolade
8	Ballistic Diplomacy	9/93	68%	Wolf

FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gunship 2000	7/93	84%	MicroProse
2	Combat Air Pilot	12/92	81%	Psygnosis
3	B-17 Flying Fortress	5/93	73%	MicroProse
4	Airbus America	9/93	69%	Thalion

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

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

SIMULATIONEN (allgemein)

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Sim Earth	2/93	84%	Maxis
2	Pinball Fantasies	11/92	84%	21st Century
3	D-Day	2/93	39%	Loriciel
4	Spielhöhle Pro	10/93	37%	Sunnysoft

JUMP & RUN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	The Lost Vikings	9/93	92%	Interplay
2	BC Kid	11/92	92%	Factor 5
3	Soccer Kid	10/93	90%	Krisalis
4	Arabian Nights	7/93	84%	Krisalis
5	Chuck Rock 2	6/93	83%	Core Design
6	Superfrog	6/93	82%	Team 17
7	Traps 'n' Treasures	8/93	82%	Starbyte
8	Global Gladiators	8/93	82%	Virgin

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	Blastar	10/93	85%	Core Design
5	Desert Strike	5/93	83%	Electronic Arts
6	Assassin	12/92	82%	Team 17
7	Beavers	7/93	78%	Grand Slam
8	Flashback	6/93	78%	U.S.Gold
9	Creatures	4/93	78%	Thalamus
10	Street Fighter II	3/93	75%	U.S.Gold



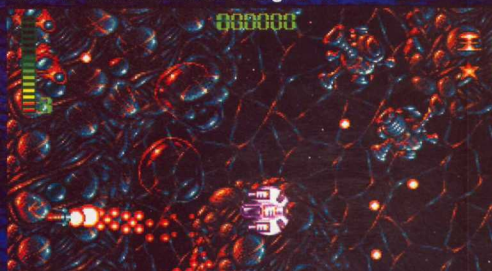
1869 verabschiedet sich aus den Charts und Burntime steigt ein - tolles Timing von Max Design!



Der Torminator muß sich leider mit einer Mittelfeldposition in den Charts zufriedengeben.



Wer dachte, man kann keine neuen Jump & Runs erfinden, muß einmal Soccer Kid spielen!



Die Core Design-Spiele in den Charts werden immer mehr. Nun platziert sich auch noch Blaster!

SPORT-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Goal!	7/93	84%	Virgin
2	A. MacLean's 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	Lothar Matthäus	10/93	71%	Bomico
7	Tom Landry Football	8/93	71%	Merit
8	WWF Eur. Rampage	2/93	69%	Ocean
9	Liverpool	12/92	65%	Grand Slam
10	Super Sports Challenge	9/93	62%	Microids

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Eishockey Manager	6/93	84%	Software 2000
2	Dynatech	11/92	77%	Magic Bytes
3	Centerbase	11/92	76%	Softgold
4	Premier Manager	4/93	75%	Gremlin
5	Delivery Agent	10/93	70%	Oase

RENNSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	No Second Prize	12/92	88%	Thalion
2	Lotus 3	11/92	74%	Gremlin
3	Road Rash	12/92	74%	Electronic Arts
4	Nigel Mansell	1/93	69%	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	Burntime	10/93	88%	Max Design
5	A-Train	6/93	82%	Maxis
6	The Humans	1/93	82%	Mirage
7	Subtrade	5/93	81%	Century
8	Ancient Art Of War	7/93	78%	MicroProse
9	War In The Gulf	8/93	78%	Empire
10	Hannibal	9/93	78%	Starbyte

Software für wenig Geld

Eigentlich wollte ich auf diesen Seiten einmal eine andere Serie als immer die Spielekiste testen. Aber Willi schickt aus Berlin immer neue Disketten, auf denen eigentlich immer brauchbare Spiele zu finden sind. Ein weiterer Nachteil ist, daß die Spiele auf allen Amiga-Modellen lauffähig sind.

Ich finde einfach nichts zum Kritisieren - das wird ja fast schon langweilig! So wie es aussieht, werdet Ihr auf diesen Seiten noch öfter das Wort "Spielekiste" lesen müssen. Ein besonderes Lob verdient hier auch die Reihe "Kid 's Fun", in der in losen Abständen Spiele für die Jüngsten herauskommen. Aber da ich annehme, daß meine Vorwörter hier eigentlich keinen interessieren, komme ich zur Sache. **RR**

SPIELEKISTE *Extra* Nr. 5

Auf dieser Diskette findet Ihr ausschließlich Tips, Hilfen, Freezer-Adressen, Code-Listen und komplette Lösungen zu Spielen. Jeder hat so seine Probleme mit dem einen oder anderen Spiel. Hier kann diese Disk für grauen Haaren und Wutanfällen bewahren. Die ausgezeichnete Musik und die ohrrumige Hintergrundmusik erwähne ich eigentlich nur, um die Seite zu füllen.

Lobenswert ist auch eine Liste der Spiele, die garantiert nicht unter OS2.0 funktionieren.

SPIELEKISTE Nr. 306

5. Kolonne

Wieder einmal eine Ballerei, mit "S.E.U.C.K." erstellt. Mit dem Gleiter geht es über gefährliche Planetenoberflächen. Der Inhalt des Spieles ist schnell erklärt: Wenn es sich bewegt, knall es ab. Wenn es sich nicht bewegt, knall es ab. (Wieder einmal eine sehr sinnige Beschreibung. Anm. d.Red.)

Nebula

Nach einer wirklich stimmungsvollen Hintergrundgeschichte



(...nach dem großen galaktischen Krieg...) geht es mit einem Panzer durch eine hervorragend dargestellte 3D-Landschaft, immer auf der Suche nach feindlichen Fahrzeugen. Die Laserkanone ist das wichtigste Arbeitsgerät.

Der Sound kann überzeugen und die Grafik scrollt mit atemberaubender Geschwindigkeit. Etwas mehr Details hätten zwar nicht geschadet, aber das Spiel macht auch so Spaß - wenn das Radar nur etwas genauer wäre!

Cardory

Nettes Memory mit den 32 Skatkarten, für ein schnelles Spielchen zwischendurch.

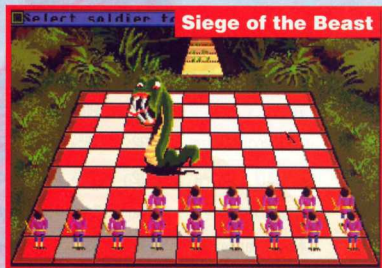
Man kann es alleine gegen den Rechner spielen, zusammen mit einem menschlichen Mitspieler

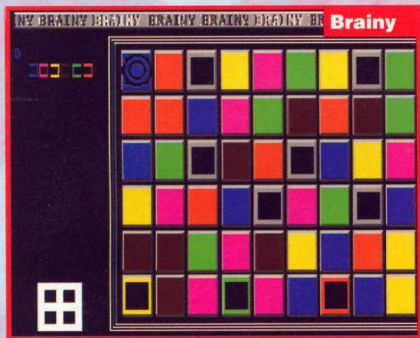
oder den Compi gegen sich selbst rechnen lassen, was die Faulen sicher bevorzugen. Sound ist unwichtig und daher auch kaum vorhanden - die Grafik bietet keinen Grund zum meckern. Man wird die Disk sicher öfters hervorkramen.

Siege of the Beast

Kleines Strategiespielchen in der Art des recht bekannten Kinder-spiels "Fuchs und Gans". Nur ist diesmal der Fuchs auf dem 9x9 Felder großen Feld eine ziemlich bestische Schlange.

Die Grafik hat es mir angetan, sie ist ausgesprochen liebevoll gezeichnet. Der 3D-Effekt kommt gut rüber, die Schlange guckt zwar etwas dümmlich, aber das tut dem guten Eindruck keinen Abbruch. Lobenswert ist auch noch der einstellbare Schwierigkeitsgrad.





**SPIELEKISTE
Nr. 307**

Brainy

Unterhaltsames Wissensspiel in der Art von "Trivial Pursuit" für bis zu sechs Spieler. Ziel des Spieles ist es, die 6 "Wissensecken" (z.B. Sport, Kunst, Unterhaltung usw.) zu vervollständigen und schließlich auf dem linken, oberen Spielfeldrand zu landen. Im Finale müssen dann noch von sechs gestellten Fragen mindestens drei richtig beantwortet werden. Wer zum Genie tendiert und schließlich auf dem linken, oberen Spielfeldrand zu landen. Im Finale müssen dann noch von sechs gestellten Fragen mindestens drei richtig beantwortet werden. Wer zum Genie tendiert und schließlich auf dem linken, oberen Spielfeldrand zu landen. Im Finale müssen dann noch von sechs gestellten Fragen mindestens drei richtig beantwortet werden.

Hättest Du gewußt, wie viele Kinder Maria Theresia hatte? (Auflösung: So oft wie Rainer sie besucht hat! Anm.d.Red.)

**SPIELEKISTE
Nr. 308**

Das schmutzige Erbe

Ihr könnt Euch sicher noch an "Das Erbe" erinnern!? Hier haben wir nun den zweiten Teil vor uns liegen. Du hast alle Bedingungen erfüllt, die im Testament aufgeführt wurden und bekommst nun das Erbe überreicht. Es handelt sich um eine Bankvollmacht über 3 Millionen DM und den Schlüssel zu einem



Schließfach. Allerdings läßt Dich der Notar ziemlich ratlos zurück - was es mit dem Schlüssel auf sich hat, wirst Du selber rausfinden müssen.

Ein Grafik-Adventure in der Art von "Indy", hinter dem es sich nicht verstecken zu braucht. Die Musik ist hitverträchtig und die Grafiken wurden sogar noch verbessert. Dazu noch eine intelligente Handlung und eine ausgezeichnete Steuerung. Was wollt Ihr eigentlich mehr? Wer sich die Diskette nicht zulegt, sollte seinen Amiga gegen einen Game Boy eintauschen. (Mußt Du die Jungs denn zur Konkurrenz schicken, lieber Rainer? Anm.d.Red.)

**SPIELEKISTE
Nr. 309**

Atishoo

Denk- und Taktikspiel; verschiedene Steine müssen so auf dem Spielfeld plziert werden, daß Steine mit gleicher Farbe oder gleichem Symbol immer nebeneinander liegen.

Ist es anfangs noch lächerlich einfach, kommen die kleinen, grauen



Zellen ganz schön ins Rotieren, wenn erst die meisten Felder belegt sind. Die Grafik kann sich sehen lassen, Sound hatte ich eh keinen erwartet und eine Highscoreliste rundet den positiven Gesamteindruck ab.

Cow-Wars

Krieg der Kühe! Ein Shoot 'em Up für zwei Spieler. Aber auch Taktik ist hier gefragt. Jeder Spieler hat verschiedene Kühe zur Auswahl. Gläserne, solche aus Styropor und echte (!), die mit einem Katapult über einen Hügel geschleudert werden sollen, um den Gegner zu treffen. Natürlich ändert sich ständig Windstärke und Geschwindigkeit, was bei der Auswahl der



Kuh zu beachten ist. Hört sich beknetzt an? Ist es eigentlich auch, aber es macht trotzdem (oder gerade deshalb!) einen Heidenspaß. Die witzige, abgedrehte Idee und die Sounds lassen uns über die leider winzigen Sprites hinwegsehen.

Puzzle it

● 20 TEILE	MUSIC	ALL-TIMES-HIGHSCORES
● 25 TEILE	NEU STOP START INFO	1. MOSHE 1200 / 80
● 40 TEILE	SCOREPUNKTE :	2. MAGDA 800 / 25
● 80 TEILE	ENDE	3. MARIE 500 / 40
		4. DTH 487 / 20

erfreuen allerdings nicht nur die Kids, zumal der Schwierigkeitsgrad bei 80 Teilen doch recht deftig ist. Natürlich kann man seine Bestleistungen auch in einer Liste eintragen.

SPIELEKISTE Nr. 311

Super Kniffel

Umfangreiches Kniffel-Spiel in einer normalen und einer speziellen Version mit drei Kniffelreihen. Leider handelt es sich dabei um eine leicht eingeschränkte Version. Die Vollversion ist über den Autor erhältlich.

Die Musik kann ganz nach Belieben zu- oder abgeschaltet werden. Grafisch wurde es sehr ansprechend umgesetzt. Was sollte man sonst noch viel über Kniffel erzählen? Wer das Spiel mag, dem wird diese Version bestimmt gefallen. Wer sein Glück nicht gerne mit Würfeln auf die Probe stellt, wird darauf verzichten wollen.

Puzzle it

● 20 TEILE	Falsch liegen 18 Teile	MUSIC	ALL-TIMES-HIGHSCORES
● 25 TEILE	NEU STOP START INFO	HELEP	1. MOSHE 1200 / 80
● 40 TEILE	SCOREPUNKTE : 0	HELEP	2. MAGDA 800 / 25
● 80 TEILE		HELEP	3. MARIE 500 / 40
		HELEP	4. DTH 487 / 20

SPIELEKISTE Nr. 310

Puzzle it

Hier finden wir ein Spiel, das für Kids ab sieben Jahre gedacht ist. Da speziell die Jüngsten sehr selten mit geeigneter Software bedacht werden, verdient diese Reihe ein besonderes Lob.

Diesmal stehen vier verschiedene Bilder zur Wahl, die in 20, 25, 40 oder sogar 80 Teile zerlegt werden. Deine Aufgabe ist es nun, die Teile mit der Maus so zu ordnen, daß wieder ein komplettes Bild entsteht.

5 mal 5

Schnelles Ratespiel um Worte mit fünf Buchstaben. Der Anfangsbuchstabe wird vorgegeben und dann muß in maximal fünf Versuchen der Begriff erraten werden. Das knappe Zeitlimit sorgt für zusätzliche Hektik. Irgendwo habe ich das doch schon einmal gesehen?

SPIELEKISTE Nr. 312

Krillian Incident

Die Föderation hat sich über die ganze Galaxis ausgebreitet und erforscht nun unbekanntes Territorium. Aber nicht alle Zivilisatio-

Super Kniffel

1er	2er	3er	4er	5er	6er	Bonus
0	0	0	0	0	0	0
Dreierpausch						
Viererpäsch						
Full House						
Kleine Straße						
Große Straße						
Kniffel						
Chance						
Total						

Krillian Incident



nen haben sich der Föderation angeschlossen; insbesondere die Krills wollen in ihrer Isolation verbleiben (offensichtlich kennen sie unseren lehrnden Red., der grundsätzlich immer seine Anmerkungen verbreitet. Das kann offenbar auch Krills nerven. Anm. v. RR). Wer behält die Oberhand? Die Föderation, die Krills oder unser Hans?
Obwohl es sich leider nur als Ballerspiel entpuppt, kann es aber durchaus gefallen. An die Steuerung kann man sich gewöhnen, der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen und die ausgezeichnete Musik läßt dennoch zartes "Enterprise-Feeling" aufkommen.

Mind Chaos

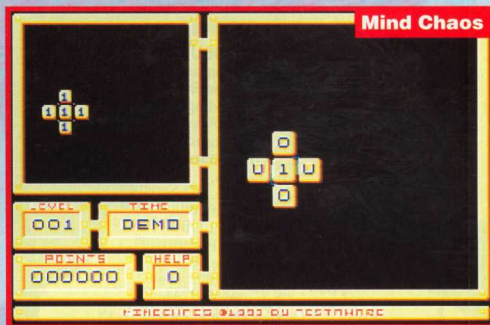
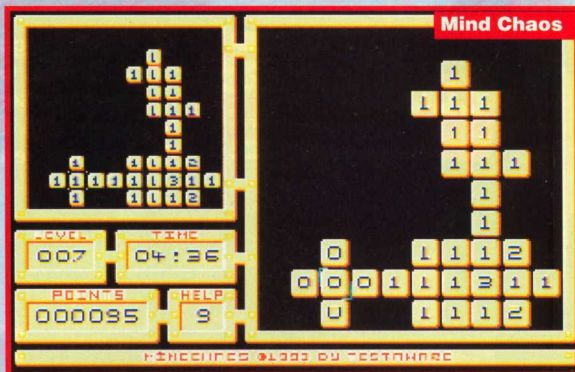
Ein Denk- und Strategiespiel mit erfreulich einfachen Regeln, die selbst unser Hans begreift (ich mußte das schreiben, weil er sonst garantiert seine Bemerkung eingefügt hätte...) (Nee, ich kopier es einfach nicht, bitte erklär es mir! Anm.d.Red.). Auf einem 10x10 großen Spielfeld müssen vorgegebene Zahlenmuster erstellt werden; dabei wird jedes angeklickte Feld sowie alle Nachbarfelder immer um den Wert 1 erhöht. Bei "9" verschwindet es wieder, was unser Hans leider nicht tut.

Allerdings hört es sich viel einfacher an als es wirklich ist. Nur die Regeln sind einfach - vom Lösen habe ich nichts gesagt!

SPIELEKISTE Nr. 313

Leaping Larry

Larry sieht aus wie Mario, aber das muß ja kein Nachteil sein. Larry muß versuchen, vom unteren Spielfeldrand an den oberen zu gelangen. Er läuft auf "Balken" (?), die sich ständig bewegen. Leider befinden sich darin auch Löcher, in die er fallen und eines seiner Leben verlieren kann. Wenn man es aber geschickt anstellt, kann man auch durch diese Löcher nach oben springen. Um anzukommen bedarf es schon einer gehörigen Portion an Timing und Geschick. Dies ist wieder einmal eines jener Spiele, die erst nach nichts aussehen, aber wehe man versucht es ernsthaft - dann kommt man stundenlang nicht mehr vom Monitor los. Wer Wert auf eine Sehenscheidenentzündung legt, kann auf dieses Game nicht verzichten!



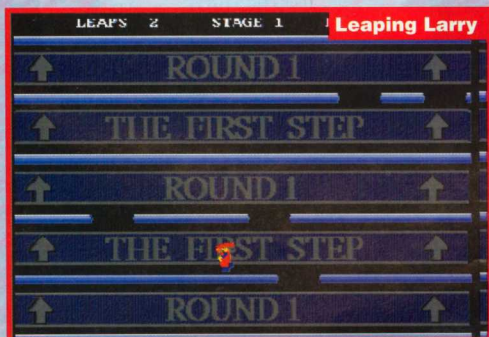
SPIELEKISTE Nr. 314

Battle Cars II

Ein Spiel für einen oder zwei Spieler. Du bettest mit Deinem Auto (jetzt müßte eigentlich wieder eine Bemerkung von Hans kommen...) durch eine 3D-Landschaft, die wirklich sehr schnell scrollt! Dein Gegner macht das gleiche. Nun wäre die ganze Sache aber recht langweilig, einfach spazierenzufahren. Aber frei nach "Highlander" - es kann nur einen geben - versuchst Du nun, Deinen Kontrahenten mit dem Bord-MG oder einer Deiner drei Missiles vom Feld zu putzen. Natürlich wird er nicht stillhalten und alles daran setzen, Dir eine Breitseite zu verpassen. Der Sound des Motors und der quietschenden Reifen kommt gut rüber, die Geschwindigkeit ist atemberaubend (ausgefüllte Vektorgrafik). Leider stellt sich der Computergegner nicht besonders geschickt an und ist auch ziemlich feige. Eigentlich ist



er nur auf der Flucht vor Dir und greift fast nie an. Zum Üben ist er aber wie geschaffen. Mit einem menschlichen Mitspieler geht die Post dann richtig ab - hier macht das Spiel (trotz fragwürdigen Inhalts) eine Menge Spaß.



Muster von:
B*E*R*L*I*N PD
S. Wetzlaff +
Willi Hillenbrand
Bismarckstraße 64
13 585 Berlin
TEL.: 0 30/3 33 54 25

CLUBWORK
CLUBS & FREAKS AUFGEPAST!



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.

AMIGA CLUB COBURG e.V.

Der ACC gehört wohl zu den professionellsten Clubs, die wir hier auf diesen Seiten vorstellen. Die Hotline solltet 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 Grobheirath
Tel.: 09565/3248
Fax: 09565/3240

AMIGA COMPUTER CLUB

Wer sich als junger 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 Mitgliederbeiträgen, vierteljährliches Clubtreffen, Workshops, ACC-Krefeld

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

AMIGA KREATIV CLUB

Der AKC-Klub liegt unter der gleichen Leitung wie der nachfolgende 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

PROGRAMMIERCLUB AMIGA

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

Mitglieder: 10 (alle Klassen)
Clubbeitrag: DM 20,- jährlich
Leistungen: vierteljährlich erscheinendes Diskettenmagazin, Telefon-Hotline, PD-Pool, kostenlose Kleinanzeigen.

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

AMIGA 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, Tracer, Helpline.

Anschrift: AMIGA GRAFIK UND RAYTRACING CLUB
c/o Alexander Braun
Brandenberger Str.62
52393 Hürtgenwald
Tel.: 02421-502934

AMIGA MEGAWORLD COMPUTERCLUB

Der AMC aus Hoechstadt 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 Hoechststadt a.d.Donau

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 Leerdisk, 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: eh, 1?
Clubbeitrag: unnötig, ToB-Original sollte man aber schon besitzen!
Leistungen: Selfmade-Towers austauschen, Mission-Disk?
Anschrift: Tobias Thiemann, Postfach 2229, 59482 Soest

INPUT HUNTER CREW

Freaks aus den neuen Bundesländern unbeding an diese Crew halten, denn sie erstellen ein hervorragendes Fanzine, das wir auf dieser Seite kurz vorstellen.

Mitglieder: unbekannt
Clubbeitrag: halbjährliche Clubkarte DM 2,50 für Mitarbeiter kostenlos, sonst DM 2,50, PD & Demo-Pool, Hard- & Softwarehilfe.
Leistungen: IHC
Anschrift: c/o Nico Hauke, Karl Liebknecht 06774 Pouch

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

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

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 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

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 "Von Freax für Freax" gehört der an, wobei alle Beiträge von den Mitgliedern kommen.
Anschrift: Carlo Zottmann, c/o Twist, Am Ehrenberg 36, 06493 Harzgerode, Tel./ Fax.: 039484-2653

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

Die Adresse für alle Clubs:
 COMPUTEC Verlag GmbH
 Redaktion AMIGA Games
 Kennwort: CLUB WORK
 Isarstraße 32
 90 451 Nürnberg

Readers Corner

Heiter weiter!
Langsam kann ich
eine eigene PD- und
Grafikserie eröffnen.

Monat für Monat trudeln an
die dreißig Disketten ein und es
wird wirklich schwierig, eine
faire Auswahl zu treffen. Ich lasse
mir jedoch etwas einfallen. Ich
wünsche mir weitere zahlreiche
Einsendungen!



Der gute Insekt muß ja die tollsten Träume haben.
Zum einen kleistert er einen ganzen Bildschirm
mit dem AMIGA Logo voll, zum anderen
verfremdet er die Mona Lisa ziemlich arg.

Der unbekannte Künstler singt abends
November Rain und malt bestechende
Logos. Wie wäre es denn einmal mit
dem Cover von dem neuen Depeche
Mode-Album?

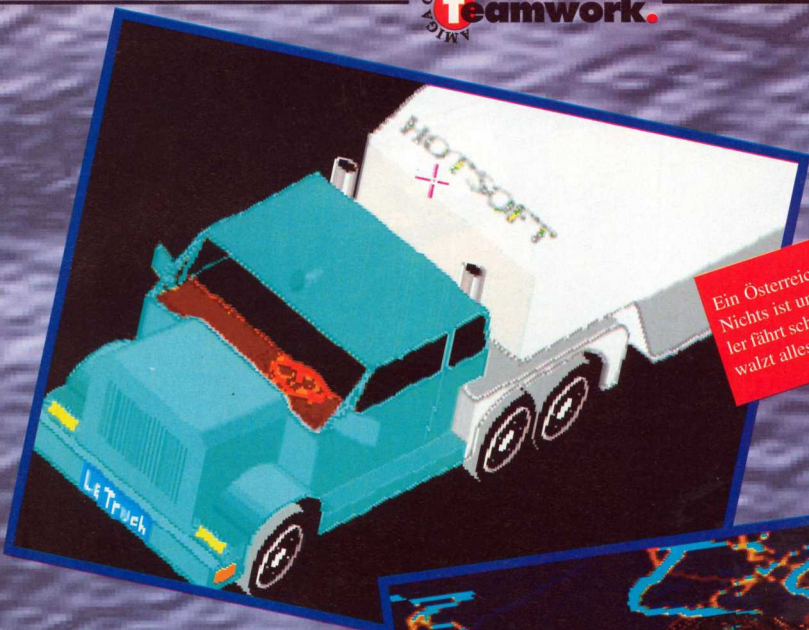
Gregor Dietrich schießt einen Drachen auf die
Reise. Wir lassen ihn einen Blick auf unsere
Leserschaft werfen

GUNS N' ROSES USE YOUR ILLUSION



I & II





Ein Österreicher in der AMIGA Games!
Nichts ist unmöglich! Raimund Neumüller fährt schwere Geschütze auf. Le Truck walzt alles gnadenlos nieder.

Der fliegende Pharao von El Panco kommt uns zwar irgendwie bekannt vor, sieht aber dennoch sehr gut aus. Danke an El Panco!



Ob Nico Grishan wohl eine Abneigung gegen die grünen Lemminge hat? Zumindest seinem Lemming ist sehr übel geworden.



KEEP ON RUNNING!

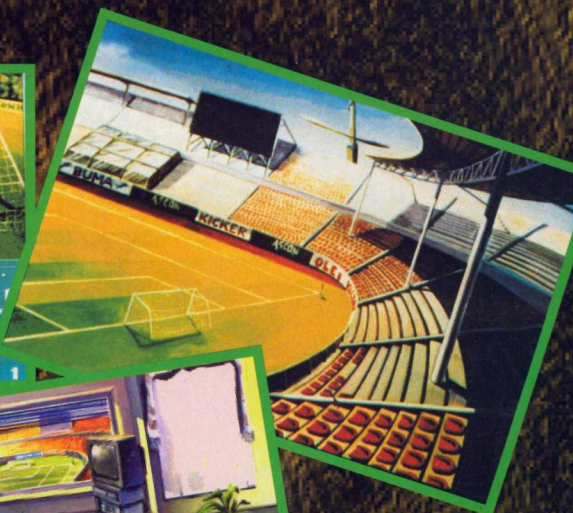
Letzte Ausgabe ist der Aufruf fast sang- und klanglos verhallt. Nun also noch einmal! Schickt uns ab sofort ein Foto mit, wenn Ihr Euch einmal in der AMIGA Games sehen wollt. Übrigens, ich würde ganz gerne auch einmal handgemalte Grafiken und Bilder sehen. Wer in dieser Ausgabe nicht aufgetaucht ist, der sollte nicht traurig sein, vielleicht schafft er es ja mit seiner nächsten Einsendung! Ich sehe etwas von Euch! Euer Hans

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



Leifeld läuft in Richtung Strafraum. Klos wirft sich ihm entgegen und drängt ihn nach außen ab ... Leifeld geht rechts an ihm vorbei und steht frei vor dem Tor ...

FC Bayern M.	1	FC Köln	1
FC Nürnberg	0	Bayer Verdun	0
Werder Bremen	0	Hoffenheim	0



Ascon stürmt mit Anstoß an die Spitze der media control-Charts - garantiert!

I		II		III		IV		V		VI		VII		VIII		IX		X	
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139
140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159
160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179
180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199
200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219
220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239
240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259
260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279
280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299
300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319
320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339
340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359
360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379
380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399
400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419
420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439
440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459
460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479
480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499
500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519
520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539
540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559
560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579
580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599
600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619
620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639
640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659
660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679
680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699
700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719
720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739
740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759
760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779
780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799
800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819
820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839
840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859
860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879
880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899
900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919
920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939
940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959
960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979
980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999
1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019

Ascon schaffte es mit Anstoß, die ganze Softwarebranche in Atem zu halten. Man gab bereitwillig zu, daß man neben Elisabeth I. noch ein weiteres Spiel in der Entwicklung hat. Doch an niemanden, nicht einmal an alte Freunde wurden irgendwelche Infos rausgegeben. Soviel man auch nachhakte, man bekam keine Auskünfte. Soviele Seiten Berichte man auch versprach, man erhielt keine Fotos und keine Fakten. Selbst Bestechungsversuche gegenüber den Programmierern brachten keinerlei Erfolg. Am Samstag (!), den 28. August war es dann endlich soweit. Das Rätsel wurde aufgelöst und das Geheimnis um Anstoß gelüftet. Was dem Fax zu entnehmen war, klang nicht unbedingt lityverdächtig und das große Gähnen machte sich breit. Wer braucht schon einen neuen Fußball-Manager? Doch am Montag darauf trudelte in der Redaktion ein Videotape, Bilder und eine spielbare Version ein. Und dann waren doch alle von den Socken. Brillante Grafiken und dutzendweise neue Ideen scheinen Anstoß wirklich zu einem Megahit zu machen. Das Ziel ist, wie in jedem anderen Fußball-Manager, auch hier genau das gleiche: Man wird

Bundesligatrainer und versucht, eine Mannschaft an die europäische Spitze zu führen. Nur gute Kicker einkaufen, um die Bälle dutzendweise ins Netz zapeln zu lassen und Punkte einzukassieren. Ist wieder einmal nicht

genug. Der Präsident des Vereins, die Fans und die Öffentlichkeit wollen natürlich auch umsorgt werden. Trainingspro-

gramme müssen organisiert werden. Aufstellungen muß man treffen usw. Soweit gibt es also nicht allzu viel Neues. Doch nun zu den tollen Features: Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig teilnehmen und auch zur selben Zeit die Spiele auf dem Screen verfolgen. Auch noch nicht so toll? Na gut. Aber die Grafik ist einfach absolut genial. Nicht digitalisiert, sondern schön gemalt. Dazu unterhaltsame Spielbeschreibungen und (zumindest auf dem Video) tolle Sprachausgabe. Laßt Euch von den ersten Bildern beeindrucken und wartet auf weitere Information. (hi)

Ascon & Fußball

ANSTOß

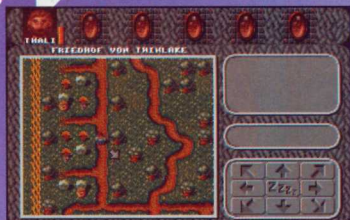
Ein Pionier feiert

5 Jahre

Jungs, wie die Zeit vergeht. Ein Jahr gibt es die AMIGA Games schon, und das Gütersloher Softwarehaus Thalion kämpft bereits fünf Jahre wacker am Softwaremarkt mit. Aus diesem Grund beleuchten wir die Geschichte des Softwarehauses noch einmal und bieten Euch die Klassiker zum Sonderpreis.



Alle warten auf Ambermoon, wir bieten Amberstar.



Die Geschichte

1988 - Ein denkwürdiges Jahr in der Softwarebranche. Der bis dahin marktführende C64 beginnt langsam den Sinkflug und die 16 Bit-Geräte Amiga und Atari ST erobern sich mehr und mehr den Markt. Holger Flöttmann, bis dahin Grafiker beim deutschen

Softwarepionier Rainbow Arts, und Erik Simon gründen Thalion, das sich ausschließlich um die 16 Bit-Geräte kümmern soll. Ein erstes Spiel ist schnell auf die Beine gestellt. Es heißt Warp und kann zum Zeitpunkt der Vorstellung ausnahmslos überzeugen.

Insbesondere das perfekte Multi-direktional-Scrolling und die detaillierten Grafiken machen das Actionspiel sehenswert, jedoch dauert es über ein Jahr, bis das Spiel erscheint. Erik Simon bastelte in der Zwischenzeit - und schon Jahre davor - an dem bislang umfangreichsten deutschen Rollenspiel. Dragonflight sorgte schließlich trotz erheblicher Verspätung für Aufsehen und begeisterte die Massen. Marc Rosocha, der mittlerweile mit Eclipse eine eigene Firma besitzt, sorgte für die weiteren Hits. Chambers Of Shaolin konnte als vorbildliches Beat 'em Up begeistern, während Wings Of Death noch immer als eines der technisch besten Shoot 'em Ups für den Atari ST gilt. Atomix konnte sich auf dem Denkspielmarkt durchsetzen und Seven Gates Of Jambala brachte den Jump & Run-Markt durcheinander. Mit Airbus A 320 schuf man eines der meistverkauften Amiga-Programme aller Zeiten.

Die jüngere Geschichte

Während der letzten zwölf Monate gab es eine ganze Reihe weiterer Meilensteine. Dank der Rollenspielerfahrung, die man mit Dragonflight sammelte, war man dazu in der Lage, das beste deutsche Rollenspiel aller Zeiten auf die Beine zu stellen. Karsten Köper, Erik Simon und die Thalion-Crew waren für Amberstar verantwortlich, das in Kürze fortgesetzt wird. Das Spiel mit der schnellsten 3D-Vektorgrafik aller

Der Actionklassiker: Lionheart mit MegaGrafik.



Unglaublich schnelle Vektorgrafik.

QUALITY LINE

HARDWARE WIRD FÜR JEDEN ERSCHWINGLICH - DURCH FINANZIERUNG

Unser Finanzierungs-Angebot richtet sich an die Computerbesitzer, die gerne Ihren Computer mit Zubehör aufrüsten möchten. Mit uns kein Problem! Mit einer günstigen Finanzierung der Hausbank und dem effektiven Jahreszins von 15,4% wird Ihr Wunsch bald Wirklichkeit.

MULTIMEDIA

SOUNDBLASTER PRO STANDARD

8bit Stereo FM-Soundkarte, CD Interface,
inkl. umfangreiche Software und Demos **DM 279,-**

LAUTSPRECHER SP690

2 X 4,5 Watt, Lautstärke- und Klangregler **DM 89,90**

CD-ROM SONY CDU31A

inkl. 16bit Controller, MPC-Standard, Multi-Session,
XA, 490ms Zugriffszeit **DM 499,-/25,- mtl.**

WECHSELPLATTEN

SyQuest SQ 555, 44 MB, 20ms

SyQuest SQ 5110, 88 MB, 20ms

SyQuest SQ 3105A, 105 MB, 14,5ms

SyQuest SQ 01 SCSI-Controller

DM 599,-/30,- mtl.

DM 698,-/34,- mtl.

DM 1099,-/54,- mtl.

DM 129,-

SyQuest SQ 400 Medium für SQ 555

SyQuest SQ 800 Medium für SQ 5510

SyQuest SQ 310 Medium für SQ 3105A

DM 169,-

DM 219,-

DM 209,-

SOUNDBLASTER ASP 16

8 und 16bit Stereo FM, MIDI Interface,
inkl. umfangreiche Software **DM 379,-/19,- mtl.**

CD-ROM MITSUMI CRMC-LU005

inkl. 16bit Controller, MPC-Standard, Photo-
CD fähig, 400ms Zugriffszeit **DM 459,-/23,- mtl.**

FESTPLATTEN AT-BUS

105 MB Seagate ST3120A, 16ms

130 MB Seagate ST3144A, 16ms

213 MB Seagate ST3243A, 16ms

260 MB Seagate ST3290A, 16ms

340 MB Maxtor LXT7345A, 15ms

DM 399,-/20,- mtl.

DM 419,-/21,- mtl.

DM 489,-/24,- mtl.

DM 619,-/31,- mtl.

DM 789,-/39,- mtl.

TURBOBOARDS FÜR AMIGA

G-Force 68030-25EC, 1 MB, SCSI

G-Force 68030-40EC, 4 MB, SCSI

G-Force 68030-50, FPU 50, 4 MB, SCSI

G-Force 68040-25EC, 4 MB, SCSI

DM 1289,-/63,- mtl.

DM 1639,-/80,- mtl.

DM 2569,-/125,- mtl.

DM 2629,-/128,- mtl.

**Bestellen Sie einfach per Postkarte
oder rufen Sie uns an!**

Alle aufgeführten Erweiterungen sind sofort anschließbar!

BESTELLUNGEN AN:

Prestige GmbH·Bahnsir. 59-64625 Bensheim·Tel: 06251-65711

Wir finanzieren Ihnen auch günstige Komplettsysteme und weiteres Zubehör für Ihren Computer. Rufen Sie uns an und bestellen Sie unseren kostenlosen Hauskatalog.





Hangelt Euch hurtig zu den Thalionspielen!

Zeiten kommt übrigens auch von Thalion. Sicherlich wird sich noch jeder an No Second Prize erinnern können, das maßstäbesetzende Motorradrennspiel. Im Frühjahr '93 kam dann natürlich der Knaller überhaupt heraus. Lionheart gilt als eines der besten Amiga-Spiele aller Zeiten, was nicht

zuletzt an der unglaublich schönen Grafik von Henk Nieborg liegt. Erst letzte Ausgabe stellten wir das jüngste Kind der Thalion-Softwarefamilie vor. Die Amerika-Edition ist im Vergleich zum Vorgänger deutlich besser und wird sicherlich die große Fangemeinde erfreuen können. (hj)



Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

- 1) ___ St. Lionheart je DM 29,95 DM _____
- 2) ___ St. Airbus America je DM 69,95 DM _____
- 3) ___ St. No Second Prize je DM 29,95 DM _____
- 4) ___ St. Amberstar je DM 29,95 DM _____

Summe

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten
DM 5 (Inland) / DM 10 (Ausland) _____

Gesamt

Der Gesamtbetrag liegt bei als:

- Bar (Geld liegt bei)
- per V-Scheck

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Datum/ Unterschrift _____

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion AMIGA GAMES
Kennwort: Thalion-Aktion
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Dank der hartnäckigen Nachfrage von AMIGA Games erklärte sich Thalion dazu bereit, ihre besten Spiel zum besonders günstigen Preis verfügbar zu machen. Folgende vier Spiele stehen zur Auswahl.

LIONHEART



Eigentlich ist jedes Wort zu diesem Spiel überflüssig. Wer es kennt, ist begeistert. Das Jump & Run mit der besten Grafik.

Unsere Wertung:

94%

AIRBUS AMERICA



Für Fans actionbetonter Flugsimulationen ist Airbus America sicherlich nicht das richtige, wer jedoch auf Detailgenauigkeit steht, wird begeistert sein.

Unsere Wertung:

61%

AMBERSTAR

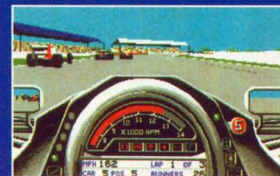


Wer sich auf den Ambermoon freut, sollte sich unbedingt auch einmal den Vorgänger ansehen. Absolut empfehlenswert!

Unsere Wertung:

85%

NO SECOND PRIZE



No Second Prize läßt alle anderen Motorradrennspiele alt aussehen. Sicherlich das beste Rennspiel für den Amiga.

Unsere Wertung:

88%

Spektakuläre Spiele surfen superschnell! Nächste Ausgabe gib's wieder einmal Hits im Doppelpack. Ohne wenn und aber!

DUNGEONS & MONSTER



Weiter geht es mit unseren Spielespecials! Als nächstes schicken wir Lutz Mahle in die tiefsten Dungeons und auf die schrecklichsten Schlachtfelder. Von Amberstar über Ishar II bis zu Black Crypt. Wir haben alle Rollenspielklassiker noch einmal ausgepackt!



ECTS REPORT



Anfang September gaben sich in London wieder einmal die Prominenten der Branche die Klinke in die Hand. Dazwischen natürlich die AMIGA Games Crew mit Fotoapparat und spitzen Ohren. Die neuesten Gerüchte und heißesten Facts - in der nächsten AMIGA Games.

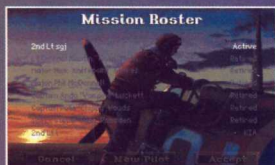
F117 A

Der Doppelschlag von MicroProse. Der Tarnkappenbomber hebt in der nächsten Ausgabe ebenfalls ab. Ob er in höheren Wertungsbereichen überhaupt zu sehen ist? Das alles sieht man in der Nummer 11.



DOGFIGHT

Die Flugsimulation mit den antiken Luftgeräten von MicroProse hebt endlich ab. Ob neue Standards gesetzt werden oder ein Flug knapp über der Grasnarbe ansteht - wir finden es heraus!



Es wird immer kälter und die Nächte immer länger. Genau da erscheint die nächste Ausgabe, vollgepackt mit News und einer Coverdisk! Stürmt zum Kiosk!

Am **20.10.93**



Die Sternstunde für Ihren Computer!

Das CT-Verlag Leserservice-Angebot des Monats

❶ Festplatten Aktion:

105 MB 0 MB RAM	DM 699,-/31,- mtl.
105 MB 2 MB RAM	DM 849,-/33,- mtl.
105 MB 4 MB RAM	DM 999,-/34,- mtl.
105 MB 6 MB RAM	DM 1.149,-/36,- mtl.
105 MB 8 MB RAM	DM 1.299,-/37,- mtl.
210 MB 0 MB RAM	DM 799,-/32,- mtl.
210 MB 2 MB RAM	DM 999,-/34,- mtl.
210 MB 4 MB RAM	DM 1.099,-/35,- mtl.
210 MB 6 MB RAM	DM 1.249,-/37,- mtl.
210 MB 8 MB RAM	DM 1.399,-/38,- mtl.

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

❷ Turbokarten Aktion

68020 Turbokarte	
1MB 32 Bit Fastram	DM 299,-
68020 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	DM 499,-/29,- mtl.
68030 Turbokarte	
1 Mb 32 Bit Fastram	DM 499,-/29,- mtl.
68030 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	DM 699,-/31,- mtl.

Alle Karten sind sofort anschließbar.

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

DISK EXPANDER

KOMPRESSIONS-SOFTWARE DER SPITZENKLASSE

DiskExpander ist die Top-Neuheit für alle Amiga-User. Mit DiskExpander können Sie die Kapazität Ihrer Festplatte und Ihrer Diskettenlaufwerke etwa verdoppeln. Die Installation erfolgt in Sekundenschnelle und anschließend arbeitet der DiskExpander unsichtbar im Hintergrund. Die Daten werden auf ca. 30 bis 70% der ursprünglichen Größe reduziert und verschiedene Kompressionsalgorithmen stehen zur Wahl.

Das geniale Programmkonzept sorgt dafür, daß auch Einsteiger den DiskExpander auf Anhieb optimal einsetzen können. Zur Installation, die weitgehend automatisiert erfolgt, benötigen Sie keinerlei Spezialkenntnisse. Der DiskExpander erhöht nicht nur die Kapazität Ihrer Festplatte. Auch auf normalen Disketten können Sie im Durchschnitt ab sofort ca. 1,5MB Software unterbringen, und selbst die RAD-Disk können Sie problemlos verdoppeln.

Kennen Sie eine bessere Möglichkeit, Ihren Amiga für wenig Geld sinnvoll zu erweitern?

- **Warnung!** Es wird dringend davor gewarnt, illegale Kopien von DiskExpander zu benutzen, da diese in der Regel modifiziert wurden und die Sicherheit Ihrer Daten in keiner Weise gewährleisten!

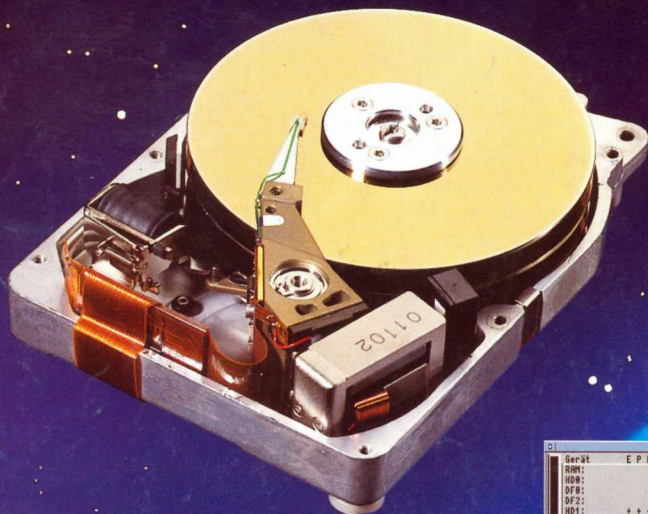
Bei der Entwicklung von DiskExpander wurde größtmöglicher Wert auf Datensicherheit, variable Kompression und gute Geschwindigkeit gelegt. Sie können selbst bestimmen, ob Sie Ihre Daten hochgradig verdichten wollen, oder ob Ihnen mittlere Kompressionsraten ausreichen und haben somit direkten Einfluß auf die Geschwindigkeit. Selbstverständlich können Sie auch Ihren bevorzugten xpk-Packer einsetzen.

Insgesamt sieben Programmierer aus fünf verschiedenen Nationen haben entscheidend dazu beigetragen, diese technische Meisterleistung zu entwickeln.

DiskExpander wurde über einen Zeitraum von mehreren Monaten weltweit von mehr als 100 Benutzern getestet und für gut befunden!

DiskExpander wird mit deutscher Benutzeroberfläche ausgeliefert, kann auf drei verschiedene Arten installiert werden und wird auch in Zukunft ständig weiterentwickelt.

am 69,-



DEStatistik

Verzeichnispfad:

Original	Üspackt	PackRate	Bibliothek	Dateiname
512	386	41%	NIKE	TurboCalc.reox
428	365	55%	NIKE	data.info
264965	182338	62%	NIKE	TCHL.CAMS
267897	186454	61%	NIKE	TCHL.C.DOC
782	258	31%	NIKE	TurboCalc.info
145212	84178	43%	NIKE	TurboCalc
1172	374	63%	NIKE	Trachsen.info
16454	4216	74%	NIKE	POSTSCRIPT.00T
1257198	617186	55%		
Insgesamt 45 Dateien				

DiskExpander v2.1

DevicePacker

Pfad:

Status: - Bereit zum Einsatz -

Gerät

ROM:	E P E N R
HDD:	
DFD:	
DF2:	
HDS:	++ --

Bibliothek

BLZN
ELZP
SHKI
NIKE
FRST

DiskExpander SV

DiskExpander SV ist eine spezielle Unpack-Only-Version, die wir jedem Softwareproduzenten in einem preiswerten Lizenzierungsverfahren anbieten. So können Sie und Ihre Kunden von der innovativen DiskExpander-Technologie profitieren. Erfragen Sie gleichzeitig unsere vorteilhaften Bündelungs-Preise.

The international version of DiskExpander will be available soon and we are looking for additional distributors. Please send your requests by FAX and we will reply immediately including further details.

Verandkosten

Inland: DM 4,-V-Scheck
DM 8,-Nachnahme
Ausland: DM 8,-V-Scheck
DM 25,-Nachnahme

Stefan Ossowski's Schatztruhe

Gesellschaft für Software mbH

Veronikastraße 33

45131 Esssen

Telefon 02 01 78 87 78

Telefax 02 01 79 84 47