

# AMIGA Games Diskette & Mag

11/93  
DM 5,90  
COMPU  
TEC  
VERLAG

DAS AMIGASPIELE MAGAZIN

Ab in's Dungeon  
**Ambermoon**  
**Space Hulk**

SPECIALS  
**ECTS-Report**  
**Dungeons & Monsters**

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

COMPUtec Verlag  
Reklamation AMIGA Games 11/93  
90 327 Nürnberg

# PSYGNOSIS

NEUES AUS DER HITFABRIK

**OVERDISK**  
**ENERGIE-MANAGER**

Ein komplettes Spiel rund um den Umweltschutz

Lauffähig auf A 500, 500+, 600, 1200





**DAS FUßBALL-EREIGNIS '93:**

# Lothar Matthäus

## DIE INTERAKTIVE FUßBALLSIMULATION



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

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

Gegen Einsendung von 5 DM schicken wir Ihnen gerne eine "Lothar Matthäus - D.I.F."- Demodiskette für Ihren Amiga zu. Bitte anfordern bei: Bomico GmbH, Stichwort "Lothar Matthäus", Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

Erhältlich ab Ende August

**BOMICO**

ENTERTAINMENT SOFTWARE



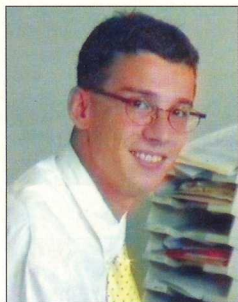
Für PC und Amiga



Matthäus mit WM-Pokal!  
©klicker sportmagazin/Liedel

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





## Back to front

Nun beginnt sie also wieder, die große Spielesaison. Die Freiluftsaison ist endgültig vorüber, die Schwimmbäder sind geschlossen und für Grillfeste ist es nun auch schon zu kalt. Nun hält man sich also wieder bevorzugt in geschlossenen Räumen auf und genießt die wohlige Wärme bei einem großen Topf Kaffee. Gelegentlich wagt man sich jedoch doch noch ins Freie, und zwar dann, wenn man den nächstgelegenen Softwareshop aufsucht und die prall gefüllten Regale nach seinen persönlichen Favoriten durchstöbert.

Der Auftakt zur Spielesaison wurde Anfang September in London gemacht. Die ECTS-Show öffnete wieder ihre Pforten und alles, was in der Softwarebranche Rang und Namen hat, öffnete das Köfferlein, um die zahlreichen Presseinformationen zu verstauen, die für eine massive Dominanz des Amigas im Spielemarkt sprechen. Wer vor rund einem Jahr noch Befürchtungen für die Spiele-Zukunft des Amigas hatte, mußte spätestens jetzt feststellen, daß diese glücklicherweise unberechtigt waren. Commodores Entwicklungsabteilung konnte gerade noch zum

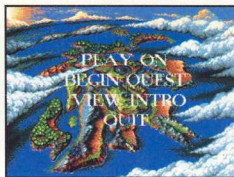
richtigen Zeitpunkt dem Markt neues Leben einhauchen, das die Softwarehersteller nun sehr zu schätzen wissen. Prinzipiell jede Firma unterstützt den Amiga 1200, der dank seiner hervorragenden technischen Eigenschaften auch für aufwendige PC-Umsetzungen geeignet ist. Das Amiga CD 32 wird für speicherplatzfressende Riesenspiele ebenso gerne genutzt und macht dem Sega Mega CD II kräftig Konkurrenz.

Anderere Firmen, die vor allem im Konsolenbereich erfolgreich sind, stellen außerdem fest, daß die Hardware von Amiga und Mega Drive ziemlich große Übereinstimmungen aufweist und bringen ihre Konsolenhits auch für den Amiga. Bestes Beispiel hierfür ist sicherlich Cool Spot. Den Amiga Markt neu entdeckt hat, nach Aussage von PR-Manager Uwe Fürstenberg, die Firma MicroProse. Die jüngsten Verkaufszahlen von Gunship 2000 und speziell B17 sind deutlich über den PC-Zahlen, so daß man nun sogar wieder Erstentwicklungen für den Amiga anstrebt. Zum Schluß noch ein paar Worte zu dieser Ausgabe. Eigentlich hatten wir einen ruhigen September, der neben Megahits wie Ambermoon und Space Hulk recht wenig zu bieten hatte. Ende September besuchte uns schließlich Marc Blewitt von Psygnosis und brachte uns sage und schreibe fünf fertige Spielweshal ich hiermit eine prall gefüllte Weihnachtsausgabe garantieren kann.

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

*Hans Ippisch*

## AMBERMOON



Das meistverkaufte deutsche Rollenspiel aller Zeiten bekommt endlich einen Nachfolger, den wir ausführlich vorstellen. Ambermoon wird zukünftig als das Amiga-Underworld gelten!

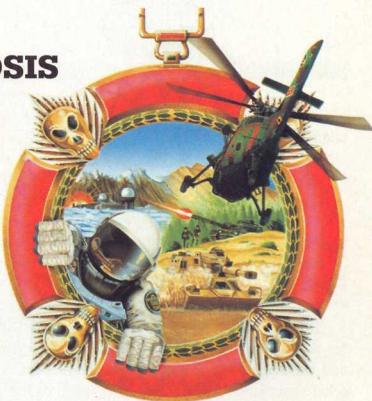
## ECTS-REPORT



Auf sechs Seiten stellen wir die Megahits der Herbstmesse in London vor. Sensationen wie Renegades Elfmania, Grem-lins Zool oder Bullfrogs Theme Park stehen im Blickpunkt!

## PSYGNOSIS

Der Liverpoo-ler Hitgarant sorgt für einen heißen Herbst! Rund zehn Spiele werden bis Dezember erscheinen und wir zeigen erste Bilder dazu.



## DUNGEONS & MONSTER

Wie versprochen schicken wir Lutz Mahle in die finsternen Dungeons und



ließen ihn Rollenspielklassiker wie Wizardry und Might & Magic ausführlich testen.



Das Regierungs-Spiel

# Energie-Manager

Ein komplettes Spiel findet Ihr auf unserer vorläufig einmaligen Coverdisk-Aktion. Der Energie-Manager macht den Wirtschaftssimulationsfreaks unter Euch bestimmt sehr viel Spaß.

## Laden des Spiels:

Schalte Deinen Amiga für einige Sekunden aus. Lege nun die Diskette in das Laufwerk df0:

umweltbewußt geführte Restaurantkette in Deutschland aufzubauen.

Gespielt wird jeweils immer für ein Quartal, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Spielerpositionen, die nicht besetzt sind, werden vom Computer übernommen. Für den Aufbau und die Investitionen steht jedem Mitspieler zunächst ein begrenztes Budget zur Verfügung, das sich aber im weiteren Spielverlauf durch Ausgaben und Einnahmen ständig verändert. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Energie-sparpreise zu sammeln, die von den einzelnen Städten jährlich an den energiebewußtesten Restaurantbesitzer verliehen werden. Sieger des Spiels ist, wer als erster 20 Energiesparpreise in mindestens fünf verschiedenen Städten erhalten hat.

Nun kannst Du Deinen Amiga wieder einschalten. Das Spiel wird jetzt automatisch geladen und gestartet.

## Informationen zum Energie-Manager:

Bei diesem Spiel können sich bis zu vier Spieler mit viel Spaß und Vergnügen anhand einer Wirtschaftssimulation mit dem Thema "Energiesparen" auseinandersetzen. Jeder Spieler soll während mehrerer Spieldurchläufe versuchen, eine florierende und

realistisch zu gestalten, sind viele verschiedene Maßnahmen unter energiesparischen Gesichtspunkten zu ergreifen, was zu einem Wettbewerb zwischen den einzelnen Spielern führt und den eigentlichen Reiz des Spiels ausmacht.



Quartalsabrechnung BMW	
GESAMTABRECHNUNG: DONNERVOGE FASTFOOD	
VERMÖGEN	1545688
GUTHABEN VORHER	1500000
BESUCHERZAHL	0
ENERGIESPARPREISE	0
BAUKOSTEN	588000
PERSONALKOSTEN	0
FAHRZEUGKOSTEN	0
WERBEKOSTEN	0
ENERGIEKOSTEN	0
SONSTIGES	0
DIVIDENDENKOSTEN	0
DIVIDENDENERTRÄGE	0
ZINSEN	45600
EINNAHMEN	0
GEWINN	-542400
GUTHABEN AKTUELL	957600

## Voreinstellungen:

Bevor es richtig losgeht, muß jeder einzelne Spieler seine Restaurantart (Italienisch, Asiatisch usw.) sowie den Namen des Restaurants und dessen Logo (Firmenzeichen) festlegen. Anschließend sind der Spieler den Hauptsitz seines Unternehmens bestimmen. Hierbei kann er eine von neun deutschen Städten auswählen.

## Architekturbüro:

Auf dem erworbenen Grundstück kann nun also ein Restaurant gebaut werden, wofür den Spielern vier verschiedene Größen zur Auswahl stehen. Zusätzlich werden den Bauherren umweltbewußte und energiesparende Bauweisen angeboten, die wie in der Realität teurer sind, sich aber nach einiger Zeit gewinnbringend auswirken.

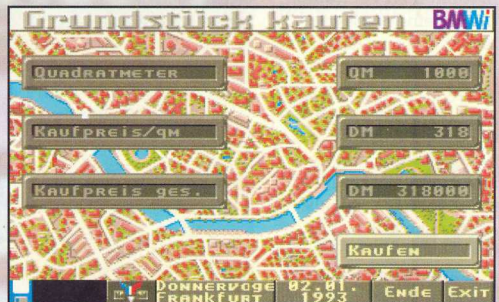
## Grundstücke:

Um ein Restaurant eröffnen zu können, braucht man natürlich erstmal ein Grundstück. Man kann aus fünf verschiedenen Größen und unterschiedlichen Standorten wählen, wobei jeder Spieler den Kosten-Nutzen-Faktor für sich abwägen muß, denn eine zentrale Lage wirkt sich umsatzsteigernd aus, ist dafür aber auch um so teurer.

Die Entwicklung seiner Umsätze kann jeder Spieler anhand der Quartalsabrechnungen und der Aufschlüsselung verfolgen.

## Einrichtungshaus:

Steht nun das Restaurant, muß die entsprechende Einrichtung erstanden werden, wobei ebenfalls Vorausdenken vom Spieler gefordert wird. Je nach Größe und





Art des Restaurants werden verschiedene Mengen von Einrichtungsgegenständen benötigt, deren technische Daten teilweise amüsant, aber auch realitätsnah auf dem Bildschirm dargestellt werden, damit der Spieler die Möglichkeit hat, die einzelnen Produkte zu vergleichen.

## Arbeitsamt:

Jetzt fehlt nur noch das Personal, bevor das Restaurant endlich eröffnet werden kann. Beim Arbeitsamt findet man die benötigten Arbeitskräfte wie Köche, Kellner usw., wobei natürlich nicht immer auf Anhieb die gewünschte Art und Qualität zur Verfügung stehen. Hierbei ist ebenfalls die Anzahl der Beschäftigten von Größe und Art des Restaurants abhängig.

## Fahrzeuge:

Bei der Einstellung der Mitarbeiter sollten auch die Kunden berücksichtigt werden, die das Essen lieber ins Haus geliefert bekommen. Diese Mitarbeiter benötigen dann natürlich auch ein entsprechendes Fahrzeug, das unter vier verschiedenen Typen und Umweltverträglichkeiten ausgesucht werden kann. Es kann schon einmal vorkommen, daß ein Fahrer ausfällt. Dann muß man eben selbst einspringen. Dargestellt wird diese Situation in einer interaktiven Fahrsequenz, wobei der Spieler die beste Route selbst festlegen muß und anschließend versuchen sollte, so ökonomisch wie möglich zu fahren.

## Werbeagentur:

Zusätzlich zu diesen Maßnahmen kann man eine Werbeagentur aufsuchen, um sein Restaurant durch gezielte Werbung in den

Medien bekannt zu machen und gleichzeitig mehr Kunden zu gewinnen. Außerdem hat man die Möglichkeit, durch Unterstützung von Umweltkampagnen sein Image aufzubessern. Die Höhe des Werbebudgets kann jeder Spieler selbst festlegen. Diese Komponente stellt gegenüber anderen Wirtschaftssimulationsspielen eine entscheidende Neuerung dar und wirkt sich in diesem Spiel durch die erhöhte Wirklichkeitsnähe motivationssteigernd aus.

## Bank & Börse:

In der Bank kann jeder Spieler seinen Kontostand überprüfen und ihn in der Börse durch Aktienspekulation sogar noch erhöhen. Jeder Spieler besitzt Aktien seines Unternehmens und kann somit Anteile verkaufen oder Anteile finanzschwacher Mitspieler aufkaufen, womit diese

kungen auf den Kontostand der einzelnen Spieler.

## Facts zum Energie-Manager:

Das Computerspiel Energie-Manager ist das neueste Produkt der neuformierten Reutlinger Softwareschmiede, die sich nun unter dem Namen "RAUSER Computer Advertising GmbH" präsentiert.

Entstanden ist das bisher aufwendigste und umfangreichste Werbecomputerspiel Deutschlands. Allein die Entwicklungszeit von einem Jahr läßt auf gewissenhafte Arbeit schließen und zugleich einiges erwarten. Das Bundeswirtschaftsministerium erhofft, mit diesem Spiel 3-4 Millionen Menschen anzusprechen. Die Jugendlichen und selbst die Erwachsenen, die sich eine langweilige Aufklärungsbroschüre zum Thema Energiesparen von vorne bis hin-

ten durchlesen, kann man wahrscheinlich an einer Hand abzählen.

Hier greift die Idee des neuen Projektes der RAUSER Computer Advertising GmbH. Warum sollen denn Computerspiele nicht den gleichen Werbe- bzw. Lernerfolg wie Filme, Videos oder Zeitschriften haben können? Dieses Computerspiel zeigt, daß man komplexe Botschaften, wie in diesem Fall das Energiesparverhalten, spielerisch und mit viel Spaß übermitteln kann. Weiterhin erreicht man gerade bei diesem Thema eine höhere Effektivität mit einem Werbecomputerspiel als mit klassischer Werbung oder Aufklärung, da sich Jugendliche mit einem Computerspiel bewußt und mit Vergnügen beschäftigen. Es ist vor allem ganz wichtig, daß die Jugendlichen über einen langen Zeitraum auf positive Weise mit der Problematik konfrontiert werden.

Doch dieses Spiel ist nicht nur für Jugendliche. Es handelt sich schließlich um ein Thema, das alle angeht. Erwachsene werden ebenso wie die Jugendlichen an dieser tollen Wirtschaftssimulation ihren Spaß haben. Genau das ist der Reiz, den ein solches Computerspiel ausmacht. Der Spieler soll es nicht zu einfach haben, denn er soll sich über einen längeren Zeitraum bewußt mit einer Sache beschäftigen und sich mit den Herausforderungen des Spiels auseinandersetzen. Ansprechpartner beim BWi: Herr Bernd Wohlgenuth  
 Telefon: 0228/615-2104

(hi)



enteignet und aus dem Spiel geworfen werden.

## Bahnhof:

Ist ein Spieler an einem Standort erfolgreich und erzielt laufend Gewinne, so kann er sein Geld auch in neue Filialen in anderen Städten investieren. Der Bahnhof ist die Verbindungsmöglichkeit von einer Stadt zur anderen.

## Zufallsereignisse:

Zahlreiche Zufallsereignisse erleichtern oder erschweren den Spielverlauf. So haben Ereignisse wie z.B. Lottogewinne, Fernsehberichte oder Gasexplosionen positive oder negative Auswir-



## 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 abschicken an:

COMPUDEC 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: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



**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 Anzeigenteil)

**Textkorrektur:**  
 Herbert Aichinger (ha)

**Bildredaktion:**  
 Roland Gerhardt (rg)

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

**Internationale News:**  
 Timothy Wilkins (tw)

**Layout:**  
 Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim, Simon Schmid,  
 Dieter Steinhauer, Mechthild Faatz  
 Titel: Sylvia Stenglein

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

**Werbung:**  
 Stefanie Geltenpoth

**Geschäftsführer:**  
 Adolf Silbermann

**Vertrieb:**  
 Gong 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, Tewkesbury, U. K.

**Abonnement:**  
 AMIGA Games kostet im Abonnement zusammen mit  
 Diskette (12 Ausgaben) DM 79,-, ohne  
 Diskette DM 69,-. Ein Abonnement gilt für  
 mindestens ein Jahr.

**Manuskripte und Programme:**  
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art  
 gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in  
 den von der Verlagsgruppe herausgegebenen 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 vorher-  
 gigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken der Zeitschrift CTW für die  
 freundliche Unterstützung.

**AMIGA GAMES**  
**Inhalt.**  
**AUSGABE 11/93**

**RUBRIKEN**

Helpline	64
Impressum	6
Infotorial	3
Inserentenverzeichnis	64
Vorschau 12/93	98

**READER'S CORNER**

Clubs & Freaks	88
Grafikshow	90

**GAMES GUIDE**

Cheats, Tips & Tricks	38
-----------------------	----

**SPIEL DES MONATS**

Ambermoon	18
-----------	----

**REVIEW**

Budokan	68
Dogfight	26
One Step Beyond	30
Qwak	22
Space Hulk	34
Terminator 2	66
Trivial Pursuit	69
World Class Cricket	24

**NEWS**

ECTS - Die Hits	8
Inside News	16

**DISK SERVICE**

Coverdisk	4
Demos & Spiele zum Bestellen	96

**CHARTS**

AMIGA Games-Charts	84
media control-Charts	37

**LESERBRIEFE**

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

**PD & SHAREWARE**

Spiele & Utilities	86
--------------------	----

**IN PROGRESS**

Alien Breed 2-Diary	74
Graftgold-Diary	70
Psynopsis Hitstoff	82

**SPECIALS**

Dungeons & Monster	78
F117 - MicroProse hebt ab	92
Kingsoft kommt ...	94

**Jetzt  
 Amiga Games  
 testen!**  
 Ruft an unter Tel.-Nr.:  
**0 91 22 - 60 61**  
 und Ihr bekommt  
 eine Ausgabe  
 kostenlos.

**Starkes  
 Abo auf  
 Seite 62**





### ECTS - Die Show

In der letzten Ausgabe präsentierten wir Euch schon ein paar Highlights, doch seht selber, welche Spieleknaller auf Euch zukommen werden. Wir waren ganz begeistert.

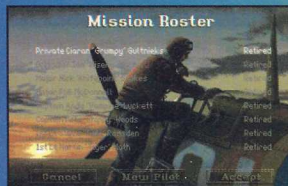
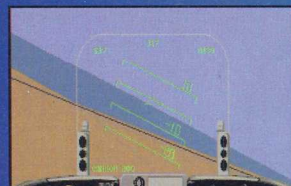
# 08



### Ambermoon

In der Ausgabe 10/93(!) konnten wir Euch schon die ersten Bilder zum kommenden Monsterhit präsentieren. Nun endlich erhielten wir die endgültige Version von Thalion!

# 18



### Dogfight

Sämtliche Zeitalter des Flugverkehrs werden von dieser Flugsimulation behandelt. Ob das Spiel dem Standard der Zeit gerecht wird, haben wir herausgefunden.

# 26



### Space Hulk

Electronic Arts legt wieder los! Das neueste Spiel dürfte alle Rollenspiel- und Adventurefreaks begeistern. Steigt mit uns ins All und erlebt tolle Abenteuer.

# 34



### Dungeons & Monster

Wir schickten unseren Dungeon-erprobten Mitarbeiter Lutz auf eine große Abenteuerreise. Das Ergebnis ist ein spezieller Reisebericht mit den besten Rollenspielen.

# 78



### Psygnosis' Push

Marc Blewitt war zu Gast in unseren Redaktionsräumen und schüttete uns förmlich mit Spielen zu. Wir zeigen Euch die Hits der kommenden Ausgabe schon jetzt.

# 82



London im Spielefieber

# ECTS-REISE

Anfang September pilgerte die ganze Softwarebranche zu ihrem ganz persönlichen Mekka, nämlich auf die Herbst-ECTS im Londoner Business Design Centre. Der Tempel war bestens gefüllt und die Gebete von so manchem Amiga-Jünger wurden offenbar erhört. Wir verfolgten die wundersame Auferstehung des Amigas. Von Hans Ippisch

## WILLKOMMEN IN LONDON!

An folgendem Beispiel zeigen wir auf, daß das Leben eines Redakteurs nicht gerade zu den stressfreiesten gehört. Ziemlich geschafft trudelten wir nämlich auf dem Londoner Flughafen ein, denn wir hatten eben erst die Produktion der AG 10/93 abgeschlossen und das wertvolle Päckchen mit allen Filmen für die englische Druckerei war nicht gerade leicht durch den Zoll zu schleusen. Die folgenden drei Tage konnten natürlich auch nichts an dem Zustand der totalen Ermüdung ändern, insbesondere nicht morgens um drei Uhr in den diversen Discotheken. Was jedoch die Messe an Sensationen bot, hielt uns vom Tiefschlaf ab. Ein Megahit nach dem anderen wurde uns präsentiert und aus diesem Grund haben wir uns zu einer neuen Darstellungsform entschlossen. Wir haben uns fünf absolute Highlights herausgepickt, denen wir eine Erringung des Titels "Spiel des Monats" zutrauen, und behandeln diese etwas ausführlicher als es sonst der Fall ist. Ansonsten bieten wir noch die übliche Abhandlung der einzelnen Firmenreleases.



# REPORT



**Ocean feierte das zehnte Jahr an der Spitze! Einsamer Rekord im Softwarebusiness.**

## AYCON

Die Gütersloher Firma um Holger "Hütte" Flöttmann hatte alle Hände voll zu tun. Speziell für England präsentierten sie The Patrician, was nichts anderes als Der Patrizier ist. Außerdem zeigten sie erste Bilder vom Nachfolger Elisabeth I. und dem Fußballmanager Anstoß.

## BLUE BYTE

Zwei absolut hitverdächtige Produkte nähern sich endlich der Fertigstellung. Die Siedler wird wohl noch im Oktober erscheinen, während sich Strategiefreunde spätestens im Februar mit Battle Isle 2 vergnügen dürfen.

## CORE DESIGN

Die Release-Liste von den Thunderhawk- und Chuck Rock-Schöpfen überzeugte durch bekannte Namen und macht uns tatsächlich Hoffnung auf einige neue Titel. Wonder Dog, Bubba'n' Stix, Cyber Punk, Heimdall 2 und das Iso-Adventure Darkerme sollen bis zum Frühjahr erscheinen.

## DOMARK

Die Season '94-Zusatz-Disk zum Championship Manager dürfte wohl kaum einen interessieren. So richtig spannend wird es nur bei einem Spiel: F1, das bereits auf den Sega-Konsolen Begeisterungswellen hervorrief, wird für den Amiga umgesetzt. Dank ähnlicher Hardware sollte die Umsetzung wohl kein Problem sein.

## GAMETEK

Ein ganz neuer Name tauchte auf dieser Messe auf, den man sich wohl auch in Zukunft merken muß. Gametek, eine amerikanische Firma, streckt ihre Fühler nun auch nach Europa aus und holte sich mit Kelly Summer gleich einen prominenten Mann als Geschäftsführer. Mr. Summer war immerhin Geschäftsführer bei Commodore UK. Einige Titel wanderten von Konami zu Gametek über, darunter diverse bekannte Namen. Batman Returns, American Gladiators, Bill Elliott's NASCAR Challenge, Frontier-Elite II sind bis Oktober angekündigt. Ob Frontier jedoch jemals kommt, wage ich zu bezweifeln.



### AIRBUS AMERICA

Für Fans actionbetonter Flugsimulationen ist Airbus America sicherlich nicht das richtige, wer jedoch auf Detailgenauigkeit steht, wird begeistert sein.

Mit über 240 Flughäfen und über 700 Navigationshilfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordostküste der USA. Amiga-Version für nur DM **69,-**

### AIRBUS EUROPA

legt den Schwerpunkt auf die Bereiche Flugphysik und navigatorisches, fliegerisches Können. Mit Trainings-Modus. Das Flugareal umfaßt fast alle europäischen Länder, mit über 80 Flughäfen und 120 ILS-Anflügen. Mit umfangreichem Handbuch, Flughäfen-Charts, High-Altitude Enroute Charts und einem Cockpit-Poster. Amiga-Version für nur DM **69,-**

### AMBERSTAR

Der erste Teil der Bernsteintrilogie. Amberstar ist ein klassisches, komplexes Rollenspiel von enormer Größe. Erforschen Sie das Land Lyramion und lernen Sie seine Bewohner kennen...

Fesselnder Spielablauf mit vielen Unterabenteuern, brillanten Grafiken, einsteigerfreundlicher Bedienung. Amiga-Version für nur DM **29,-**

### LIONHEART

Von seinem König wird dem Katzenmenschens Valdyn aufgetragen, das Löwenherz aus dem weit entfernten Land Norka zu holen. Das Jump & Run mit der besten Grafik. Amiga-Version für nur DM **29,-**

### NO SECOND PRIZE

Eine akkurate Motorradsimulation, bei der man zu Beginn des Spiels unter sechs Fahrern auswählen darf. NO SECOND PRIZE: sicherlich eines der besten Rennspiele für den Amiga. Mit brillanter Grafik, perfektem Gameplay. Langzeitmotivation ist durch zwanzig Kurse garantiert. Amiga-Version für nur DM **29,-**

Die Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht!

### Unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 326 Nürnberg.

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 45 74 00 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

Stck.	Spiel/Artikel	System	Preis
Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)			Gesamtsumme

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

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

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



## ELFMANIA

Der absolute Messeknaller war sicherlich am Stand von Renegade zu finden. Ich spreche nicht von Uridium 2 oder Turrican III, das in England von Renegade vertrieben wird, es handelt sich auch nicht um das neueste Spiel der Bitmap Bros., die Lösung dieses Rätsels möchte ich Euch langsam nahebringen. Als Martyn Brown von Team 17 dieses Spiel entdeckte, ging er hemmungslos schluchzend an seinen Stand zurück und versteckte Body Blows 2 in den Schubladen. Welchem Genre wird wohl dieses Spiel angehören? Richtig! Dem Beat 'em Up-



Genre! Elfmania nennt sich schließlich der grandiose Messeoberknaller, der von dem finnischen Programmiererteam Terramarque höchstpersönlich vorgeführt wurde. So schöne Grafiken und Animationen bietet noch nicht einmal das Vorzeigeprügelspiel Art Of Fighting auf dem Neo Geo. Wenn Ihr es das erste Mal sehen werdet, kippt Ihr vom Stuhl, das verspreche ich Euch! Stavros Fasoulas, vielen noch bekannt durch die C64-Klassiker Delta, Sanxion oder Que-dex, ist übrigens der Kopf des Teams.



## GREMLIN

Einer der Knaller dieser Messe war sicherlich Zool 2, das wir Euch im Kasten genauer vorstellen. Außerdem wurden noch Legacy Of Soralis, Premier Manager 2, der Actionknaller Disposable Hero, Kit Vicious, der neueste Streich von Shaun "Lotus" Southern, und der Nachfolger zu Utopia, K240, auf der Releaselist e gesichtet.

## KRISALIS

Wer dachte, daß die Fußball-Experten von Krisalis ihr Hit-Pulver in Form von Soccer Kid und Arabian Nights bereits verschossen haben, liegt glücklicherweise komplett falsch. Manchester United Champions wird wieder einmal ein Fußballspiel - und wenn alles eingebaut wird, was Tim James mir erzählte, ein tolles. Unter dem Arbeitstitel Formula One entsteht, wie könnte es auch anders sein, ein Rennspiel. In die







AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues!

# JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats



Versand erfolgt per Nachnahme ab 9,- DM o. VORKASSE 4,- DM

Tel.: 07731/22058 Fax.: 07731/ PLK.-042352 D 78224 SINDEN

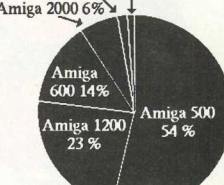
## 153959 / 154757

Terminator auf Laserdisc 99

Terminator 2 auf Laserdisc 99

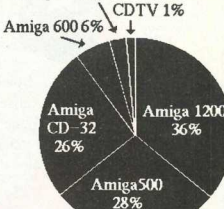
Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis	Preishits	Amiga	Preishits	Amiga
Abandoned Places 2	DV 81,90	Shah II	DA 69,90	3D Pool	DV 24,90	90 Pool	DV 24,90	3D Pool	DV 24,90
Addam's Family	DA 24,90	Jim Power	DV 49,90	888 Attack Sub	DV 24,90	888 Attack Sub	DV 24,90	888 Attack Sub	DV 24,90
Airbucks	DV 63,90	Joe & Marc	DA 49,90	A.T. 2	DV 24,90	Adv. Destroyer Simulator	DV 24,90	Adv. Destroyer Simulator	DV 24,90
Airbus A320 - American Edition	DV 99,90	John Madden Football	DA 53,90	Bard's Tale 3	DV 24,90	Bard's Tale 3	DV 24,90	Bard's Tale 3	DV 24,90
Airbus A320 - Europe	DV 79,90	Jonahhan	DV 73,90	Batman - The Movie	DV 24,90	Batman - The Movie	DV 24,90	Batman - The Movie	DV 24,90
Airforce Commander	DA 64,90	Jungle Strike ##	DA 69,90	Battlechess	DA 69,90	Battlechess	DV 24,90	Battlechess	DV 24,90
Air-Lands-Sea	DA 65,90	Jurassic Park	DA 49,90	Battlehawks	DV 24,90	Battlehawks	DV 24,90	Battlehawks	DV 24,90
Alien Support	DV 38,90	K.G.B.	DV 39,90	Battle Squadron	DV 24,90	Battle Squadron	DV 24,90	Battle Squadron	DV 24,90
Alien 3 ##	DV 49,90	Legend of Kyandia	DV 49,90	Big News the Caveman	DV 24,90	Big News the Caveman	DV 24,90	Big News the Caveman	DV 24,90
Alien Breed - Special Edition	EZ 22,90	emhings Doppelpack	DA 89,90	Bubble Bobble	DV 24,90	Bubble Bobble	DV 24,90	Bubble Bobble	DV 24,90
Amberstar	EZ 66,90	emhings 2	DA 89,90	Budokan	DV 24,90	Budokan	DV 24,90	Budokan	DV 24,90
Ambermoon ##	DA 66,90	eternal Weapon	DA 69,90	California Games	DV 24,90	California Games	DV 24,90	California Games	DV 24,90
Another World	DA 53,90	Links	DA 69,90	California Games II	DV 24,90	California Games II	DV 24,90	California Games II	DV 24,90
Animals	DV 71,90	Lionheart	DA 69,90	Calica G14 Rallye	DV 24,90	Calica G14 Rallye	DV 24,90	Calica G14 Rallye	DV 24,90
Analysis ##	DV 71,90	Lionheart	DA 69,90	Centurion	DV 24,90	Centurion	DV 24,90	Centurion	DV 24,90
Aquatic Games	DA 62,90	loom	EZ 34,90	Chuck Rock	DV 24,90	Chuck Rock	DV 24,90	Chuck Rock	DV 24,90
Adventure	DA 64,90	Lord of the Rings	DV 49,90	Crazy Cars	DV 24,90	Crazy Cars	DV 24,90	Crazy Cars	DV 24,90
Arban Nights ##	EZ 48,90	Lost Vikings ##	DV 67,90	Cycles	DV 24,90	Cycles	DV 24,90	Cycles	DV 24,90
Archer McLean Pool Billiard	DA 46,90	Lothar Mahibus	DA 56,90	Double Dragon 2	DV 24,90	Double Dragon 2	DV 24,90	Double Dragon 2	DV 24,90
ArmaLite Assault	DA 46,90	Louis - Final Challenge	DA 28,90	F-15 Combat Pilot	DV 24,90	F-15 Combat Pilot	DV 24,90	F-15 Combat Pilot	DV 24,90
Assassin	DA 46,90	M-1 Tank Platoon	DA 28,90	Face Off	DV 24,90	Face Off	DV 24,90	Face Off	DV 24,90
A.T.C. ##	DV 59,90	Magpie Pockets	DA 49,90	Fishfighter	DV 24,90	Fishfighter	DV 24,90	Fishfighter	DV 24,90
A-Train ##	EZ 65,90	Malaria Menation	EZ 29,90	Flindo's Quest	DV 24,90	Flindo's Quest	DV 24,90	Flindo's Quest	DV 24,90
A-Train Konsil ##	EZ 29,90	Mc Donald Land	DA 49,90	Future Wars	DV 24,90	Future Wars	DV 24,90	Future Wars	DV 24,90
Av8r - Harrier Assault ##	EZ 56,90	Meiga Lomania - First Samurai	DV 69,90	Ghostbusters II	DV 24,90	Ghostbusters II	DV 24,90	Ghostbusters II	DV 24,90
Av8r - Flying Fortress	DA 61,90	Monkey Island I	DA 43,90	Gunboat	DV 24,90	Gunboat	DV 24,90	Gunboat	DV 24,90
Bal 2	DA 71,90	Monkey Island II	DA 43,90	Gunboat	DV 24,90	Gunboat	DV 24,90	Gunboat	DV 24,90
Battle Isle Data Disk 2	DA 40,90	Death	DA 62,90	Gumball	EZ 34,90	Gumball	DV 24,90	Gumball	DV 24,90
Battle Team	DA 62,90	Nick Faldos Golf ##	EZ 89,90	Heroes Quest	DV 24,90	Heroes Quest	DV 24,90	Heroes Quest	DV 24,90
Battlechess I	DA 55,90	Nippon Sales	KA 63,90	Hill Street Blues	DV 24,90	Hill Street Blues	DV 24,90	Hill Street Blues	DV 24,90
Battlechess II	DV 74,90	One Step Beyond	DA 49,90	Indiana P.V.	DV 24,90	Indiana P.V.	DV 24,90	Indiana P.V.	DV 24,90
B.C. Kid ##	DV 34,90	Overdrive	DA 46,90	Iron Lord	DV 24,90	Iron Lord	DV 24,90	Iron Lord	DV 24,90
B.C. Kid II	DA 34,90	Operation Stealth	DA 59,90	Jack Nicolas Golf	DV 24,90	Jack Nicolas Golf	DV 24,90	Jack Nicolas Golf	DV 24,90
Beavis & Butt-Head	DA 53,90	Pacific Islands	DA 49,90	James Pond	DV 24,90	James Pond	DV 24,90	James Pond	DV 24,90
Beavis & Butt-Head Game	EZ 39,90	Pinball Dreams	DA 46,90	James Pond	DV 24,90	James Pond	DV 24,90	James Pond	DV 24,90
Birds of Prey	DA 64,90	Pinball Fantasies	KA 45,90	Last Ninja 3	DV 24,90	Last Ninja 3	DV 24,90	Last Ninja 3	DV 24,90
Blip Brothers Collection	DA 49,90	Pinball Fantasies	KA 45,90	Lotus Turbo Challenge 2	DV 24,90	Lotus Turbo Challenge 2	DV 24,90	Lotus Turbo Challenge 2	DV 24,90
Black Cryd	DA 65,90	Populous Edition	DV 62,90	Manchester United	DV 24,90	Manchester United	DV 24,90	Manchester United	DV 24,90
Blastar ##	KA 45,90	Populous 2	DA 64,90	Manchester United Europe	DV 24,90	Manchester United Europe	DV 24,90	Manchester United Europe	DV 24,90
Body Blows	KA 45,90	Prime Mover ##	KA 89,90	Maniac Mansion	DV 24,90	Maniac Mansion	DV 24,90	Maniac Mansion	DV 24,90
Bobby's Star ##	DA 45,90	Project-X - Special Edition	EZ 24,90	Maniac Mansion	DV 24,90	Maniac Mansion	DV 24,90	Maniac Mansion	DV 24,90
Bundesliga Manager Prof. 2.0	EZ 59,90	Push Over	DV 62,90	Microprose Soccer	DV 24,90	Microprose Soccer	DV 24,90	Microprose Soccer	DV 24,90
Burnin' Nights	DV 62,90	Railroad Tycoon	DA 49,90	New Zealand Story	DV 24,90	New Zealand Story	DV 24,90	New Zealand Story	DV 24,90
Campaign	DA 49,90	Red Zone	DA 49,90	Ninja Remix	DV 24,90	Ninja Remix	DV 24,90	Ninja Remix	DV 24,90
Campaign - Data Disk	DA 49,90	Reach for the Skies	DA 45,90	North South	DV 24,90	North South	DV 24,90	North South	DV 24,90
Castle	DA 69,90	Sunderangebote		Off Road Racer	DV 24,90	Off Road Racer	DV 24,90	Off Road Racer	DV 24,90
Castles - Data Disk	DA 27,90	50% Vorrat reich		Oil Imperium	DV 24,90	Oil Imperium	DV 24,90	Oil Imperium	DV 24,90
Castles - Engine	DA 46,90	<b>Airbucks Amiga 1200 EV 49,90</b>		Original Games	DV 24,90	Original Games	DV 24,90	Original Games	DV 24,90
Chuck Rock II ##	DV 45,90	<b>History Line 1914-1918 DV 69,90</b>		Panza Kick Boxing	DV 24,90	Panza Kick Boxing	DV 24,90	Panza Kick Boxing	DV 24,90
Civilisation	DV 69,90	<b>Street Fighter II DA 49,90</b>		Peggle Hammer	DV 24,90	Peggle Hammer	DV 24,90	Peggle Hammer	DV 24,90
Combat Air Patrol ##	DA 69,90	<b>Lionheart DA 39,90</b>		Pictionary	DV 24,90	Pictionary	DV 24,90	Pictionary	DV 24,90
Crazy Cars 3	DA 47,90	<b>Dune II DV 45,90</b>		Pinball Magic	DV 24,90	Pinball Magic	DV 24,90	Pinball Magic	DV 24,90
Creatures 3	DV 44,90			Planes	DV 24,90	Planes	DV 24,90	Planes	DV 24,90
Crise for a Corpse	EZ 59,90			Populous Edition	DV 24,90	Populous Edition	DV 24,90	Populous Edition	DV 24,90
Curse of Enchantia ##	EZ 59,90			Prince of Persia	DV 24,90	Prince of Persia	DV 24,90	Prince of Persia	DV 24,90
DDay	EZ 63,90			RBI 2 - Baseball	DV 24,90	RBI 2 - Baseball	DV 24,90	RBI 2 - Baseball	DV 24,90
Darius ##	DA 69,90			Rainbow Islands	DV 24,90	Rainbow Islands	DV 24,90	Rainbow Islands	DV 24,90
Darius ##	DV 64,90			Richard Dunderoo	DV 24,90	Richard Dunderoo	DV 24,90	Richard Dunderoo	DV 24,90
Das Schwarze Auge	DV 69,90			Richard Dunderoo 2	DV 24,90	Richard Dunderoo 2	DV 24,90	Richard Dunderoo 2	DV 24,90
Der Fährdier	DV 74,90			Robin Hood - Legend Quest	DV 24,90	Robin Hood - Legend Quest	DV 24,90	Robin Hood - Legend Quest	DV 24,90
Die Siedler ##	DV 74,90			Saint Dragon	DA 69,90	Saint Dragon	DV 24,90	Saint Dragon	DV 24,90
Dogfight	DA 62,90			Shadow of the Beast	DA 89,90	Shadow of the Beast	DV 24,90	Shadow of the Beast	DV 24,90
Dune	EZ 59,90			S.E.U.C.K.	DA 59,90	S.E.U.C.K.	DV 24,90	S.E.U.C.K.	DV 24,90
Dune 2	EZ 62,90			Starglider II	DA 69,90	Starglider II	DV 24,90	Starglider II	DV 24,90
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	DA 54,90			Supercars	DA 49,90	Supercars	DV 24,90	Supercars	DV 24,90
Dynablast	DA 54,90			Supercars II	DA 45,90	Supercars II	DV 24,90	Supercars II	DV 24,90
Dynatrach	EZ 61,90			Stunt Car Racer	DA 89,90	Stunt Car Racer	DV 24,90	Stunt Car Racer	DV 24,90
Etch-A-Say Manager	DV 67,90			Super Hang On	DA 46,90	Super Hang On	DV 24,90	Super Hang On	DV 24,90
Evilution	DV 64,90			Super Monaco GP	DV 76,90	Super Monaco GP	DV 24,90	Super Monaco GP	DV 24,90
Entity	DA 59,90			Super Space Invaders	DA 61,90	Super Space Invaders	DV 24,90	Super Space Invaders	DV 24,90
Eye of the Beholder	DV 69,90			Swiv	EZ 64,90	Swiv	DV 24,90	Swiv	DV 24,90
Eye of the Beholder 2	DV 79,90			Team Suzuki	DV 76,90	Team Suzuki	DV 24,90	Team Suzuki	DV 24,90
Eye of the Beholder 3	DA 94,90			Tennis II	DV 72,90	Tennis II	DV 24,90	Tennis II	DV 24,90
F-17 Challenge	EZ 26,90			Terminator II	EZ 39,90	Terminator II	DV 24,90	Terminator II	DV 24,90
F-17 A Nightmare ##	DA 34,90			Thrillride 2	EZ 69,90	Thrillride 2	DV 24,90	Thrillride 2	DV 24,90
Fallen Empire	DV 74,90			Thomas - The Tank Engine	KA 89,90	Thomas - The Tank Engine	DV 24,90	Thomas - The Tank Engine	DV 24,90
Fallen Empire	EZ 66,90			Thunderblade	KA 66,90	Thunderblade	DV 24,90	Thunderblade	DV 24,90
Fire and Ice	DA 45,90			Treasure Island Dizzy	EZ 59,90	Treasure Island Dizzy	DV 24,90	Treasure Island Dizzy	DV 24,90
Flashback	DV 56,90			Triples Action Pack 3	DA 74,90	Triples Action Pack 3	DV 24,90	Triples Action Pack 3	DV 24,90
Formula One GP	EZ 69,90			Triples Action Pack 4	KA 66,90	Triples Action Pack 4	DV 24,90	Triples Action Pack 4	DV 24,90
Full Contact	DA 46,90			Trivial Pursuit	DA 79,90	Trivial Pursuit	DV 24,90	Trivial Pursuit	DV 24,90
Galactic Empire	DA 69,90			Turbo Outrun	DA 44,90	Turbo Outrun	DV 24,90	Turbo Outrun	DV 24,90
Global Gladiators	DA 49,90			Turrican	DV 56,90	Turrican	DV 24,90	Turrican	DV 24,90
Goal	EZ 49,90			Turrican II	DA 79,90	Turrican II	DV 24,90	Turrican II	DV 24,90
Goldens	EZ 64,90			Ultimate Golf	KA 69,90	Ultimate Golf	DV 24,90	Ultimate Golf	DV 24,90
Goblins 2 ##	DA 67,90			Videolite	DA 49,90	Videolite	DV 24,90	Videolite	DV 24,90
Gold	EZ 63,90			WWF Wrestling	DA 69,90	WWF Wrestling	DV 24,90	WWF Wrestling	DV 24,90
Gunship 2000	DA 61,90			Zac McKraken	DA 43,90	Zac McKraken	DV 24,90	Zac McKraken	DV 24,90
Harbinger	DA 69,90			Zac McKraken	DA 43,90	Zac McKraken	DV 24,90	Zac McKraken	DV 24,90
Harpoon 1 & 2	EZ 59,90								
Head to Head	EZ 59,90								
Heroes Quest 2 ##	DV 74,90								
Hercules	EZ 69,90								
Hexxams	DV 79,90								
Indiana Jones & Temple of Doom	DV 79,90								
Indiana Jones 3/Action	EZ 49,90								
Indiana Jones 4/Adventure	DV 79,90								
Innocent until Caught ##	DV 74,90								

Amiga 500+ 2% CDTV 1% Amiga 2000 6%



Stand Oktober 1993

Amiga 2000 3% CDTV 1% Amiga 600 6%



Prognose bis Oktober 94

1200/4000

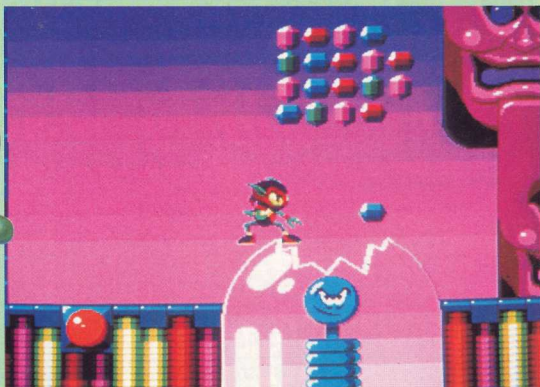
Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis
1869s	sofort	DV 69,90	1869s	sofort	DV 69,90
Abandoned Places II	sofort	DV 69,90	Abandoned Places II	sofort	DV 69,90
Av8r	sofort	DV 64,90	Av8r	sofort	DV 64,90
Arban Nights ##	sofort	DV 59,90	Arban Nights ##	sofort	DV 59,90
Body Blows II	sofort	DV 34,90	Body Blows II	sofort	DV 34,90
Castles	sofort	DA 54,90	Castles	sofort	DA 54,90
Castles - Data Disk	sofort	DV 24,90	Castles - Data Disk	sofort	DV 24,90
Castles - Engine					





## ZOOZ 2

Jedes System hat seinen eigenen, unverwechselbaren Helden. Auf den Nintendo-Konsolen ist dies zweifellos der Klempner Mario, während sich auf der in unseren Breiten relativ unbekanntem PC Engine Bonk alias BC Kid mit seinem Dickschädel vorteilhaft in Szene setzen konnte. Sega zog vor zwei Jahren nach und präsentierte den Igel Sonic, der dank einer großangelegten Werbekampagne und exzellenter spielerischer Qualitäten zum absoluten Sega-Markenzeichen wurde. 1992 schließlich startete auch Gremlin einen derartigen Marketingfeldzug und zauberte Zooz, den Ninja aus dem All, aus den unendlichen Bytewelten hervor. Er entwickelte sich innerhalb eines Jahres zum Star und verkaufte sich glatt achtzigtausendmal. Was lag also näher, als diesem Helden einen weiteren Auftritt zu verschaffen? Gremlin folgt dem Vorbild der oben genannten und präsentiert ein prinzipiell sehr ähnliches Spiel. Das ansprechende und erfolgreiche Spielprinzip wurde konsequent weitergeführt und in neuen Levels darf man sich auf neue Jump & Run-Spässe einlassen. Die originellste Idee ist sicherlich noch das Auftauchen von Zooz und Zoon. Bei Zoon handelt es sich um einen zweiköpfigen Hund, während Zooz die Freundin des kleinen Kriegers ist. Bahnbrechend Neues konnten wir während des Probespiels nicht gerade entdecken, gleichbleibende Qualität ist jedoch garantiert.



## THEME PARK

Ein weiteres legendäres Programmiererteam trafen wir in der Electronic Arts-Suite an, wo Peter Molyneux höchstpersönlich das neueste Projekt vorführte. Kenner wissen nun schon, daß es sich hierbei um das neueste Projekt von Bullfrog handeln muß, denen wir immerhin Alltime-Klassiker wie Populous I & II, Flood, Powermonger und nicht zuletzt Syndicate zu verdanken haben. Ihr neuestes Spiel ist wohl am ehesten als Mischung aus Syndicate und Populous zu beschreiben. Der Theme Park ist ein Freizeitpark für Kinder. Das Ziel des Spiels ist, die Kinder möglichst glücklich zu machen. Dazu kann man Syndicate-ähnliche Handlungen vornehmen und die vorbeilaufenden Personen beeinflussen.

Außerdem kann man in Populous-Manier neue Attraktionen auf dem Park einrichten. Wichtig ist dabei, daß diese Schaugeschäfte auch gewartet werden müssen. Besonders beeindruckend an diesem Programm ist die kunterbunte, niedliche Grafik, die atmosphärisch das absolute Gegenteil von Syndicate darstellt. Außerdem fand ich die Vielzahl an Ideen besonders lobenswert. Derzeit wird heftig an diesem Programm gearbeitet. Wir erwarten es spätestens bis zum Frühjahr.







Ebenfalls von Renegade: Ruff 'n' Tumble, programmiert von der Truppe „Wunderkind“.

strategische Richtung gehen Kingdoms Of Germany, Legends und The Club, während mit Soup Trek - The Search for Stock die Enterprise-Serie auf den Arm genommen wird.

## MICROPROSE

Derzeit sorgt Starlord auf dem PC für Furore und im Frühjahr wird es auch für die Amiga-Besitzer so weit sein. Ebenfalls zu dieser Zeit soll auch Fields Of Glory kommen.

## OCEAN

Den beeindruckendsten Stand hatte wieder einmal der Softwareriesen Ocean aus Manchester. Unter dem Arbeitstitel Hot Hatches zeigten wir Euch in der Ausgabe 7 erste Bilder von einem Rennspiel, das nun unter dem Namen Burning Rubber auf die Bitpisten dieses Welt losgelassen wird. Das lang angekündigte Golfspiel nennt man nun Ryder Cup, während T.F.X Euch aus der letz-

ten Ausgabe bekannt sein dürfte. Den Abschluss bilden die Mega-Knaller Jurassic Park, Dennis und natürlich das Flughörnchen Mr. Nutz.

## PSYGNOSIS

Einen Applaus fordere ich für die nächste Firma ein, welche den mit Abstand längsten Schedule präsentieren konnte. Das Wurmrstrategical Creepers, der heiße Reifen Prime Mover, das Action-Adventure Hired Guns, Bob's Bad Day, die Weihnachtslemminge, das Adventure Innocent, Globdule, Theatre Of Death, Perihelion, Benefactor, Puggsy, Wiz 'n' Liz, Magicians Castle, Brian The Lion und G2 für Amiga 500 und Microcosm für CD 32 stehen als potentielle Weihnachtsstich auf dem Programm.

## RENEGADE

Tom Watson kann doch jedes Jahr eine neue Überraschung aufli-



Bruno Liffen von Max Design darf ebenfalls stolz sein, denn mit Frau Lasser hatte er die mit Abstand schönste Messehosteß!

Händleranfrage erwünscht  
 Telefonische Bestellannahme  
 Tel.: 0 23 81/44 01 46  
 Fax: 0 23 81/44 02 40  
 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

- Flight of Intruder 32,- DH
- Jack Nicklaus Golf 32,- DH
- Popul. + Promis.Land 39,- DH
- Project X 27,- DH
- Terminator 2 29,- DH
- WWF Wrestling 29,- DH

# AMIGA

### Tip des Monats

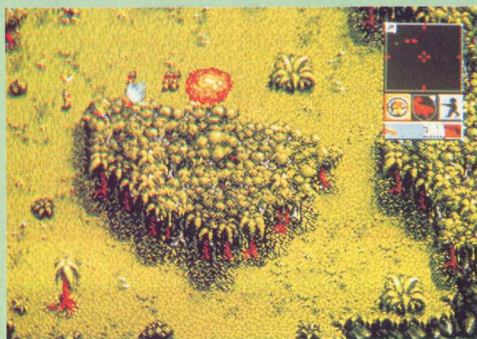
- Alien Breed 2 \* 47,- DH
- Blastar 46,- DH
- Body Blows Galact. \* 47,- DH
- Burrtime \* 64,- DV
- Lothar Matthäus 58,- DV
- Simon the Sorcerer \* 68,- DV

1869 93er Edition	35,- DV	Cool World	66,- DH	Jonathan	75,- DV	Robocop 3	62,- DH
3D Construct. 2.0	117,- DV	Crazy Cars 3	48,- DH	Jurassic Park	52,- DV	Robopets	64,- DH
40 Sports Boating	25,- DV	Cruise La.Corpse	59,- DV	KE8	39,- DV	Rocket Ranger	19,- DV
40 Sports Driving	25,- DV	Curse of Eschanta	62,- DH	Kings of Adventure	49,- DH	Roops AD 91	60,- DH
4-Train	72,- DV	D-Generation	42,- DH	Kings Quest 5	39,- DV	Ruin & Engagement	24,- DV
4-Construction Set	42,- DV	Daily Gov.Gift Pak	29,- DV	Legend of Kluwer	79,- DV	Sabot Team	65,- DH
A.A. - War Leskies	59,- DV	Darkmore	72,- DV	Legends of Atlantis	64,- DV	Score Keeper II	65,- DV
Abandoned Planet 2	56,- DV	Duke and D.S.	36,- DV	Lair	59,- DV	Sens.Soccer 9/93	47,- DH
Aces of Great War	34,- DV	DuB	36,- DV	Lair 2	64,- DV	Shadow a.k.a.Beast 3	39,- DV
Adams Family	29,- DV	DS4	69,- DV	Lethal Weapon	44,- DV	Shadowlands	34,- DV
Adventure Coll.	57,- DV	Daughters of Serpe	76,- DV	Lion Heart	53,- DH	Shadowwatts	64,- DV
Agony	76,- DV	Death King Arpan	62,- DH	Loconation	53,- DV	Shuttle	50,- DV
Air Land Sea	64,- DV	Deliverly Agent	37,- DV	Lord of the Rings	67,- DV	Silent Storm 2	74,- DV
Air Support	55,- DV	Delux P.3.5 AGA	189,- DV	Lord's of Power	72,- DH	Sim City Arch.1.	35,- DH
Alien Warrior	75,- DV	Der Partiser	62,- DV	Lord's of Time	53,- DH	Sim City Arch.2.	35,- DV
Albus A 320	62,- DV	Desert Strike	59,- DV	Lost in Viking	44,- DV	Sim City Deluxe	79,- DV
Albus A 320 Amer.	80,- DH	Desuras	19,- DV	Lotus 3	49,- DV	Sim City Terr. Edit.	35,- DV
Alen 3	41,- DV	Die Siedler	77,- DV	Lotus Compil.(1-3)	49,- DV	Sim Earth	77,- DV
Alien Breed SE 92	24,- DV	Dinoco	75,- DV	M 1 Tank Platoon	29,- DV	Sim Lnk	73,- DV
Ambermoon	69,- DV	Doobdog	35,- DH	Mad News	45,- DV	Simon & The Fairy	77,- DV
Amberstar	69,- DV	Double Dragon 3	25,- DH	Mad TV	63,- DV	Skylark	19,- DV
Amnesia	46,- DV	Dungeons & Dragons	72,- DV	Magnum	69,- DV	Slipshatter	59,- DV
Apocalypse	47,- DV	Drum Team Cam.	61,- DH	Mastermind United	27,- DV	Soccer Field	59,- DV
Aquatic Games	57,- DH	Dune	36,- DV	McDonald Land	48,- DV	Soccer Goals	64,- DH
Aquaratus	29,- DV	Dune 2	54,- DV	Mega Collection	48,- DV	Soccer Halls	64,- DH
Archon Knights	59,- DV	Dynast	59,- DV	Mega Collection Summer	60,- DV	Space Legends	63,- DH
A.M.Cheats Pool Bi	48,- DV	Dynast 2	59,- DV	Mega Collection Winter	59,- DV	Space Quest 1	39,- DV
Analyste	24,- DV	Egypt	64,- DV	MegaMaster	39,- DV	Space Quest 4	59,- DV
Armor Goddon 2	60,- DV	Elchology Manager	71,- DV	Might and Magic 3	64,- DV	Special Forces	39,- DV
Arx Fatalis	62,- DV	Elvira 3 Jew of C	62,- DV	Might and Magic 4	64,- DV	Sports Collection	64,- DV
Asterix	15,- DV	Elvira Arcade Game	28,- DV	Monkey Island 2	75,- DV	St.Chomas	76,- DV
Award Winners	65,- DV	Elysia	66,- DV	Monkey Island 3	69,- DV	Star Trek	76,- DV
B.I.T. Flying Patr.	62,- DV	Emerald Mine	25,- DV	Monopoly	69,- DV	Star Trek II Coll.	65,- DV
B.A.T. 2	72,- DV	Emerald Mine 2	29,- DV	Monopoly Islands	64,- DV	Steel Empire	60,- DH
Baltic Diploma	37,- DV	Emerald Mine 3 Pro	24,- DV	Morph	44,- DV	Steinberg, Boehm.	48,- DV
Base of Cosmic	66,- DV	Entity	61,- DH	Mortal Combat	54,- DV	Street Fighter 2	67,- DV
Battle Ship	24,- DV	Entity 2	61,- DH	Napoleonic	66,- DV	Street Fighter 2	67,- DV
Bards Tale Constr.	57,- DV	Erben des Thronos	67,- DV	Nicki Boom 2	61,- DV	Sulaya	84,- DH
Battle Chess	25,- DV	Euro Soccer	29,- DV	Night Hawks WC	39,- DV	Super Hero	60,- DV
Battle Team	37,- DV	Evolution	57,- DV	On the Beach	64,- DV	Super Tiger 2	45,- DV
Battle Team 2	37,- DV	Eye of Beholder 1	67,- DV	On the Road	60,- DV	Superfury	47,- DV
Battle Team 3	37,- DV	Eye of Beholder 2	76,- DV	One step beyond	12,- DH	Syndicate	58,- DV
Battlezone Data 2	45,- DV	Eye of Beholder 2	76,- DV	Outslight	39,- DV	Team Yankee	29,- DV
Bazooka	75,- DV	F 117A Nighthawk	64,- DV	Oxik	25,- DH	Team Yankee	29,- DV
Beast	64,- DV	F 15 Challenge	35,- DV	Overdrive	49,- DV	Terms	48,- DV
Beavers	59,- DV	F 19 Stealth	35,- DV	P.D.Hammer	60,- DV	The Krystal	29,- DV
Beats	54,- DV	Fallen Empire	82,- DV	P.D.Hammer	60,- DV	The Oath	25,- DV
Bills Tomson Game	59,- DV	Fantastic World	49,- DV	P.D.Hammer	60,- DV	The Quest For	62,- DV
Birds of Prey	46,- DV	Fed.Fire Traders	19,- DV	Pacific Island	60,- DV	-Mission Disk 29,- DV	
Bitmap Brothers 1	54,- DV	Fed. Fire Ant	46,- DV	Paging Stop	39,- DV	Thunderhawk	37,- DV
Black Crypt	57,- DV	Flashback	59,- DV	Peribul Deluxe	15,- DV	Transarcia	52,- DV
Black Sect	49,- DV	Flea Arcan Earth	64,- DV	Peribul Deluxe	15,- DV	Treasure & Treasures	59,- DV
Body Blows	44,- DV	Formula One GP	39,- DV	Perfect General	70,- DV	Triple Action 5	35,- DV
Bookman	33,- DV	Galaxy 89	18,- DV	-Data Disk	39,- DV	Trivial Pursuit	32,- DV
Book of the Dead	39,- DV	Gateway 2 and 3	64,- DV	P&H Year Golf Plus	60,- DV	Truths	45,- DV
Bond Max Prof. 2.0	62,- DV	Global Effect	59,- DV	-Demos	30,- DV	Turris Amiga 1200	45,- DV
Campana	69,- DV	Global Gladiators	52,- DV	-Curses	48,- DV	Turris 3	59,- DV
-Mission Disk 1	42,- DV	Global Gladiators	52,- DV	Pinball Dreams	48,- DV	Turris 3	59,- DV
Carri Command	54,- DV	Goldies	59,- DV	Pinball Wizard	48,- DV	TV Sports Football	19,- DV
Castles	59,- DV	Goldies 2	65,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
-Data Disk	29,- DV	Growth Taylor Succ	63,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Castle x3 Brain	39,- DV	Growth Taylor Succ	63,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Centurion Def Rome	29,- DV	Growth Taylor Succ	63,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Champions.Mn.93	40,- DV	Growth Taylor Succ	63,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Chess Engine	48,- DV	Growth Taylor Succ	63,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Chess Em up 4.0	32,- DV	Hatnick!	63,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Chuck Back	39,- DV	Heart of China	39,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Chuck Y&L 2.0	25,- DV	Hessians	78,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Coco Heat	22,- DV	Hired Guns	64,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Civilization	74,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Combat Air Patrol	58,- DV	HOI	53,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Combat Classics	59,- DV	Hook	59,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Comp.Pro Mini schw	27,- DV	Human Race Data	49,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
-Mini transparent	33,- DV	Human Race Standart	54,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Mini Special Edit	32,- DV	Imperium	25,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Star Mini t/b&u	34,- DV	Indiana Jones 3	65,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Standard schwarz	24,- DV	Indiana Jones 4	74,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Standard transpar	27,- DV	Indiana Jones Golf	59,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Special Edition	37,- DV	Inkar	36,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Star transp/b&u	34,- DV	Inkar 2	54,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Conflict Europe	19,- DV	Inkar 2	54,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Conqueror	67,- DV	Jaguar W 320	22,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
-Data	37,- DV	John Barnes Soccer	25,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV
Conspirations	40,- DV	John Hadden Footb.	57,- DV	Prize of Rightness	67,- DV	Ultima 6	39,- DV

\* = Bei Anzeigenschluss noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich  
 DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)  
 DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch  
 = englische Version  
 Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachname + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)  
 Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten  
 Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladeverkauf



## CANNON FODDER



Das Sensible Software-Team gehört neben den Bitmap Bros. und Bullfrog sicherlich zu den bekanntesten und erfolgreichsten Programmiererteams, und das schon seit Jahren. Zu ihren Hits zählen beispielsweise Parallax,

Wizball, Wizkid, S.E.U.K., MicroProse Soccer, Sensible Soccer oder auch Mega Lo Mania. Für Virgin begaben sie sich nun auf absolut neue Pfade, was ihre Programmierlaufbahn angeht. Cannon Fodder ist ein astreines Actionspiel, das auf den ersten Blick stark nach einer Mischung aus Mega Lo Mania und The Chaos Engine aussieht. Ob in der Wüste oder auf schneebedeckten Bergen, man erlebt alles. Wenn man bedenkt, daß bislang alle Spiele von Sensible Software begeistern konnten, darf man der Veröffentlichung von Cannon Fodder im November freudestrahlend entgegensehen.



## AMAZON QUEEN

Jedermann ist traurig, daß sich Lucas Arts nicht mehr um die Umsetzung ihrer grandiosen PC-Spiele kümmert, doch der stressige Messerengang barg für Adventure-Freunde einen echten Lichtblick. Der vollständige Name dieses Lichtblickes lautet The Flight Of The Amazon Queen, wird von Binary Illusions in Australien entwickelt, und dürfte allen bislang bekannten Amiga-Adventures heftig Konkurrenz machen. Was eigentlich alleine Qualitätsurteil genug sein müßte, ist die Tatsache, daß sich Renegade höchstpersönlich um die Vermarktung dieses Schmuckstückes kümmert. Doch nun lasse ich die Bilder sprechen! Die gezeigten Dias sind übrigens von der Amiga 500-Version!



Fordern Sie Unser INFO an.  
 KATALOGKETTEN nur 5,00 DM  
 incl. Spiel und Visualeiter  
 Versand per NN 8,00 DM Vorkasse 5,00 DM

DIETER HÄHNEL LEMGOERSTR.9  
 32825 BLOMBERG / ISTRUP  
 TEL. 05235 / 7792 FAX. 05235 / 2794



Mehr Firmen denn je drängen sich in die Messehalle des Business Design Centre - ebenso überragend war der Besucherzuspruch.

sehen. Auf der diesjährigen Messe präsentierte er doch glatt den absoluten Messekönigler: Elfmania von dem finnischen Programmierer Tom Tertramara wird wohl als das ultimative Beat 'em Up in die Amiga-Geschichte eingehen. Mehr dazu gibt es im Kasten!

Uridium II, Ruff'n'Tumble, Sensible World of Soccer, Flight of The Amazon Queen, Z und KTM Motocross werden im Laufe der nächsten sechs Monate erscheinen.

Mischung aus Defender Of The Crown und Perfect General an, die spielerisch einen ausgesprochen guten Eindruck macht.

**virgin**

Die besten Programmierer und Entwicklungshäuser hat derzeit sicherlich das jungfräuliche Softwarehaus Virgin unter Vertrag. Westwood, die Macher von Kyandia, knobeln gerade an einer Amiga-Version ihres Rollenspieltitels Lands Of Lore, während der Kyandia-Nachfolger wohl allen Besitzern eines gewöhnlichen Amiga vorenthalten wird. Sensible Soccer, bekannt durch Sensible Soccer, hat Cannon Fodder, den Action-Knaller, nun endlich fertiggestellt. David Perrys Knuddelfigur Cool Spot, die sich auf den MegaDrive zum Riesenstar ausbreitet, wird demnächst auch ihr Debüt auf dem Amiga geben. Über den Defender-Verschnitt Apocalypse schwebt leider immer noch ein großes Fragezeichen. Den Abschluss bilden Beneath A Steel Sky von den Curse Of Enchantia-Programmierern und Mortal Kombat.

**sony**

Der japanische Elektronik-Gigant stürzt sich nun in alle Unterhaltungsmedien. Zuerst kaufte man ein Plattenlabel samt Michael Jackson ein, anschließend sah man sich in Hollywood nach einem passenden Film-Partner um und kürzlich verliebte man sich noch Psynopsis ein, mit deren Unterstützung man eine ganze Reihe Konsolenspiele und Computerspiele entwickelt. Kaum eine Firma kann mit spektakuläreren Namen aufwarten. Schwarzenegers Last Action Hero, Stallones Cliffhanger und Copollas Dracula werden in den nächsten sechs Monaten ihr Debüt auf einem Amiga-Monitor geben können.

**U.S.GOLD**

Der dickste Lizenzfisch in sportlicher Hinsicht zappelte an der Angel von U.S.Gold, die das offizielle Spiel zur Winterolympiade '94 machen dürfen. Mit Kingmaker steht außerdem noch eine

**JEDE 1 A SOFT DISK nur 4,00 DM**

91: WIZZY'S QUEST	52: KNIPFEL
92: TITEL	53: SCHRECKHAUS
93: SVS	54: ROAD ROLLS
94: DISK SORT III	55: COMSOZ
95: SVS	56: ROAD ROLLS
96: VIDEOADTEL	57: GALLINGVOGEL
97: DRUCKER TOOLS	58: MASTER VIRUS
98: STAR TREK	59: KATZ
99: BILLARD	60: MASTER VIRUS
100: GAG DISK	61: TEXTRIK
101: PLANET + CD	62: PASSWORT
102: GELDSPILAUTOMAT	63: DPNKSPIELE
103: VIRUS DISK	64: ZERG
104: COP'S DISK	65: DRAGON CAVE
105: RETURN TO EARTH	66: THE STREET
106: BATERBANK	67: EMBER STREET
107: HAUSALTSBUCH	68: EMBER STREET
108: GALACTIC WORM	69: DAME
109: MECHFIGUR	70: DAME
110: BLACK JACK	71: AMIGA POKER
111: DOWNHILL	72: RECHENTRAINER
112: DRIP	73: IMBSS
113: LABEL PAKET	74: AMIGA KURS
114: THE DEATH	75: EVIL TOWER
115: WIZARD OF SOUND	76: DISK REPARATUR
116: D.L.S. HAMBURGER	77: TITEL PAKET 10
117: MEGAFISH	78: SUPER TERTIENBEL
118: MEGAFISH	79: UBOAT SPIEL
119: MEGAFISH	80: S.E.A. WOLF
120: MEGAFISH	81: MEGAFISH
121: MEGAFISH	82: MEGAFISH
122: MEGAFISH	83: MEGAFISH
123: MEGAFISH	84: MEGAFISH
124: MEGAFISH	85: MEGAFISH
125: MEGAFISH	86: MEGAFISH
126: MEGAFISH	87: MEGAFISH
127: MEGAFISH	88: MEGAFISH
128: MEGAFISH	89: MEGAFISH
129: MEGAFISH	90: MEGAFISH
130: MEGAFISH	91: MEGAFISH
131: MEGAFISH	92: MEGAFISH
132: MEGAFISH	93: MEGAFISH
133: MEGAFISH	94: MEGAFISH
134: MEGAFISH	95: MEGAFISH
135: MEGAFISH	96: MEGAFISH
136: MEGAFISH	97: MEGAFISH
137: MEGAFISH	98: MEGAFISH
138: MEGAFISH	99: MEGAFISH
139: MEGAFISH	100: MEGAFISH

**Datenkabel C64 - AMIGA**  
 Mit diesem Kabel können Sie die 1541 Floppy am AMIGA anschließen und Ihre alte C64 Software oder Daten zu Amiga übertragen. nur ... 35,00 DM

**Übersetze II plus** (übersetzt Englische Textdateien, Anleitungen oder einzelne Wörter ins Deutsche, incl. Deutschen Handbuch nur ... 39,00 DM

**AMIGA der ERSTENIG**  
 Auftritten des Videos werden Ihnen ein optimales Einsteigerprogramm mit 400 Seiten Topinformation inkl. 2 Disketten nur ... 49,00 DM

**1 A SUPER WORKBENCH**  
 mit vielen Programmen z.B. Textverarbeitung, Virenkiller, Info-Master, Programmiersprache usw. mehr. nur ... 19,90 DM

**1 A SOFT PAKETE DER SPITZENKLASSE**

SONIX SOUNDS	sonix paket	30,00 DM
SMILE PAKET	50 gute spiele	45,00 DM
ANWENDER	paket mit 12 disk	45,00 DM
SCHULPAKET	paket mit 6 disk	20,00 DM
SUPER PAKET	paket mit 100 spiele	79,00 DM
SUPER P. II	normal 100 spiele	79,00 DM

**SPEICHERERWITERUNGEN**

512M	A500 intern	69,00 DM	1MB A500	97,00 DM
2MB	A500 intern	239,00 DM	1MB A600	109,00 DM

Netzteil für A500 oder A500+ nur 89,00 DM

**Laufwerke**

3,5"	extern alle Amiga's	139,00 DM
3,5"	intern A500	129,00 DM
3,5"	extern A2000	129,00 DM
5,25"	extern alle Amiga's	189,00 DM
CD ROM	Laufwerk incl. 1 CD	280,00 DM

**PUBLIC DOMAIN SERIEN**

ANAK	1 - 83	TIME Sp.	1 - 3
BAYARAN	1 - 240	TARUN	1 - 250
FOUNT	1 - 4	ANTARES	1 - 24
ERIE SHIP	1 - 910	CAPTAIN	1 - 69
BRANZ	1 - 250	SAAR	1 - 240
EICKSTARK	1 - 500	TRAGO	1 - 24
TIME	1 - 224	Mega T	9.92 - 10.93

Jede Pk Stück 1,80 DM ab 100 Stück 1,70 DM

**AMIGA PUBLIC DOMAIN PRAXIS**  
 Enthält eine aktuelle Werkz. und Top Information um über die Amiga Software Lizenz.

incl. Diskette nur 39,00 DM

**LEERDISKETTEN 3.5" MF 2 DD**

10 Stück	8,50 DM	50 Stück	40,00 DM
100 Stück	77,00 DM		



<b>DOG FIGHT</b>	Allen Breed 2 *1200	64.90
	Anstoss dt	74.90
	Beavers **	54.90
	Body Blows dt	64.90
	Burntime dt	79.90
	Carrier Strike *	79.90
	Elite 2 *	89.90
	F 117 *	79.90
	Fallen Empire **	94.90
	Flashback dt	69.90
	Global Gladiators **	54.90
	Gnom Alone	69.90
	Goal Dino Dini **	54.90
	Guneship 2000 **	79.90
	Ishtar 2 dt	64.90
<b>79.90</b>		

<b>SUPER PREIS</b>	Allen Breed 92	24.90	MC Donald Land **	29.90
	Aquatic Games	39.90	Megatraverse 1 dt	29.90
	Austerlitz	19.90	Microprose Golf **	39.90
	B.A.T. 2 dt	39.90	Might & Magic 3 dt	49.90
	Bathochessa 2 **	39.90	Night & Magic 2 dt	39.90
	Bonanza Bros. **	39.90	Planet 9 dt	29.90
	Carl Lewis Challenge	29.90	Premiere Manager **	39.90
	Caveman Ninja **	24.90	Real Road	39.90
	Chips Challenge **	19.90	Shuttle **	39.90
	Chuck Rock 2 **	34.90	Sin Earth	49.90
	Course of Enchantia	29.90	Space Quest 1 **	29.90
	Deuterios dt	19.90	Special Forces	39.90
	Dynabaster	39.90	Steel Empire **	39.90
	Euro Soccer **	24.90	Super Tetris	29.90
	Face Off Ice Hockey	29.90	TV Sports Boxing	39.90
	First Samurai **	34.90	TV Sports Football	29.90
	Grand Prix Circuit	39.90	Team Yankee **	29.90
	Harpoon 1.21	39.90	Vision dt	29.90
	Hook **	19.90	Vroom+Data **	29.90
	Ishtar dt	29.90	Waxworks dt	39.90
	Jack N.Golf-Course	29.90	Welltris	24.90
	Jaguar **	29.90	Zool **	39.90
	Knight of the Sky **	39.90		
	Legend o.Kyrand dt	39.90		
	Lord of the Rings dt	29.90		
	Lute 3 **	29.90		
	Lure o.L.Tempress dt	29.90		

<b>SPACE HULK</b>	Allen Breed 2 *1200	64.90
	Anstoss dt	74.90
	Beavers **	54.90
	Body Blows dt	64.90
	Burntime dt	79.90
	Carrier Strike *	79.90
	Elite 2 *	89.90
	F 117 *	79.90
	Fallen Empire **	94.90
	Flashback dt	69.90
	Global Gladiators **	54.90
	Gnom Alone	69.90
	Goal Dino Dini **	54.90
	Guneship 2000 **	79.90
	Ishtar 2 dt	64.90
<b>69.90</b>		

**VERSAND: DÜRENER STR. 394 50935 KÖLN 41 0221/4901047-49 FAX 0221/4902157**  
 50939 Köln 41, Götterweg 17, 50976 Köln 1, Mathiasstr. 24, 5076 Köln 1, Bonn, Münster Str. 11,  
 0226/65626 40211 D'ro1, Pempelfortstr. 47, 0211/364445, 60311 Frankfurt 1, Fahrgasse 67/069/280170,  
 52082 Aachen, Biendler Str. 10, 0241/408912, 53721 Siegburg, Kaiserstr. 54, 0241/88405, BALD AUCH IN DEINER STADT!  
 VERSANDKOSTEN: bis 200 DM 0,00, ab 200 DM: keine Versandkosten, Elsevierstr. 8 DM UPS-40M



Meist fallen einem beim Stichwort "Deutsche Amigamusiker" nur zwei Namen ein. Zum einen ist dies natürlich Chris "Turrican" Hülsbeck, zum anderen Rudolf "BC Kid" Stember. Mittlerweile hat sich jedoch ganz still und heimlich mit Matthias Steinwachs ein weiterer Mann in diese Riege eingeschlichen. Hauptsächlich erlangte er durch die Musik zu den Thalion-Spielen Lionheart und No Second Prize einen gewissen Bekanntheitsgrad. Wir haben ihn nun in Berlin angerufen und nachgefragt, was er denn so macht.



Kurz nachgefragt bei:  
Matthias Steinwachs - Zauber aus der Schatztruhe - Joy dank Competition - Turrican III - Die Wertung

# MIXED News.

von Hans Ippisch

## ● ZAUBER AUS DER SCHATZTRUHE



Es paßt plötzlich doppelt so viel auf die Festplatte? Auf einer normalen Double Density-Diskette bringt man plötzlich soviel wie auf einer HD-Diskette unter, ohne

daß man ein teures HD-Laufwerk hat? Das kann nicht sein? Doch, es ist so! Stefan Ossowskis Schatztruhe zaubert mit dem DiskExpander einen vorbildlichen Packer auf

den Markt, der in Sachen Funktionsvielfalt und Einsatzmöglichkeiten alle bisher bekannten Packprogramme in den Schatten stellt. Die Daten werden in der Regel auf dreißig bis siebenzig Prozent der ursprünglichen Größe gepackt.

Je nach Einsatzgebiet kann man dabei auch noch festlegen, ob man besonders schnell oder besonders effektiv packen will. Besonders hilfreich ist das Programm dann, wenn man im Besitz einer Festplatte ist, auf der es sich problemlos installieren läßt. Plötzlich passen nämlich noch zwei Spiele drauf, ohne daß man sich von einem Vermögen trennen muß. Wer nur mit Diskettenlaufwerken hantiert, darf sich jedoch über den Schwund an Disketten in der Box wundern. Wenn man man bedenkt, was Disketten oder Festplatten kosten, ist der Preis von DM 69,- sicherlich nicht übertrieben.

## ? Kurz nachgefragt bei: Matthias Steinwachs

Hallo Matthias, was machst Du denn gerade so?

Tja, momentan kommt wieder einmal alles auf einmal. Gestern habe ich die vierunddreißigste (!) und letzte Musik für die Amiga-Fassung von Thalions Ambermoon gemacht...

Thalion ist ja nicht Dein einziger Arbeitgeber. Was steht denn sonst so an?

Für das neue Kingsoftlabel Ikarion lagen zwei Jobs an: Hatrick für Amiga und PC ist seit einiger Zeit fertig, während der Zeppelin, der erst einmal nur für PC erscheinen wird, noch über meinem Joypad kreist.

Wir haben gehört, daß Du auch für die Schweizer Firma Linel arbeitest.

Richtig, deren wichtigstes Projekt ist zur Zeit Der Schatz im Silbersee - da steht die Deadline vor der Tür und wir wollen Old Firehand ja nicht tonlos gegen die Tramps kämpfen lassen.

Und sonst hast Du nichts zu tun, oder?

Aber ja, doch! Es steht ein bis jetzt noch namenloses MegaDrive-Projekt für Psygnosis aus; außerdem werkele ich schon seit geraumer Zeit an einer CD für Thalion mit Tracks aus Ambermoon, Lionheart, No Second Prize, Airbus und einigen anderen.

## ● TURRICAN III - DIE WERTUNG

Verzweifelt haben viele Leser den Testbericht von Turrican III nach einer Wertung abgesehen und sind nicht fündig geworden. Hier werden sie nun endlich bedient, denn wir präsentieren die Ratings für dieses Megaspield.



GAMEPLAY 93%  
GRAFIK 82%  
SOUND 88%  
MOTIVATION 95%

AMIGA GAMES

94%

GESAMT-WERTUNG



## ● JOY DANK COMPETITION!



Wer kann sich nicht an die guten alten Zeit erinnern, wo man joystickmordende Sportspiele zockte, in denen es nur um das andauernde Rütteln ging. Lediglich eine Joystickmarke erwies sich als geeignet, wenn man länger als eine Stunde spielen wollte. Dies war natürlich der Competition PRO, der schon damals dank Mikroschalter-Technik zu

überzeugen wußte. Nun gibt es diese schlichten Knüppel schon zehn Jahre, und aus diesem Anlaß ist auch eine insgesamt nur 9999 Stück umfassende Limited Edition in vier verschiedenen poppigen Designs erschienen. Unter allen Schreiberlingen, die einen Beitrag zu Rainers Mailbox leisten, verlosen wir zwanzig Ausgaben der Limited Edition.

## ● AUF NACH KÖLN!

Vom 5. bis 7. November trifft sich am Kölner Messegelände alles, was im europäischen Computergeschäft Rang und Namen hat. Unter dem Dach der "Computer '93" sind in diesem Jahr gleich mehrere Messen vereint: Die Zusammenlegung der "World of Games", "World of Commodore" und "Amiga '93" gewährleisten, daß die Spieler unter den Computerfreaks in besonderem Maße auf ihre Kosten kommen. Unter den ca. 200 Anbietern befindet sich auch in diesem Jahr wieder der Computer Verlag. Neben den neuesten Hard- und Softwareentwicklungen stellen namhafte Hersteller wie Blue Byte, Max Design und Neo Software etc. diesmal sogar ihre Programmiererteams zum Gespräch mit den Messebesuchern zur Verfügung. Die Öffnungszeiten sind Freitag bis Sonntag von 9 bis 18 Uhr und die Eintrittspreise belaufen sich auf DM 15,- für Schüler und Studenten bzw. DM 20,- für Erwachsene. Vom Eintrittsgeld werden im Falle eines Einkaufs über DM 100,- übrigens DM 5,- zurückerstattet.



## Bundesliga-Trainer für Spitzenspiele gesucht...

ANSTOSS, die Fußball-Management-Simulation, zeigt einen völlig neuen Standard in Grafik und Spieltiefe! Live-Kommentierung der Spiele mit Konferenz-Schaltung zu anderen interessanten Begegnungen! Interviews, Ereignisse, detaillierte Mannschaftsdaten – Erfolg und Mißerfolg Ihrer Mannschaft liegen in Ihrer Hand! Treffen Sie Ihre Entscheidungen – Sie könnten Bundestrainer sein, oder vom Vorstand gefeuert werden!

**Fußball wie im Fernsehen!**

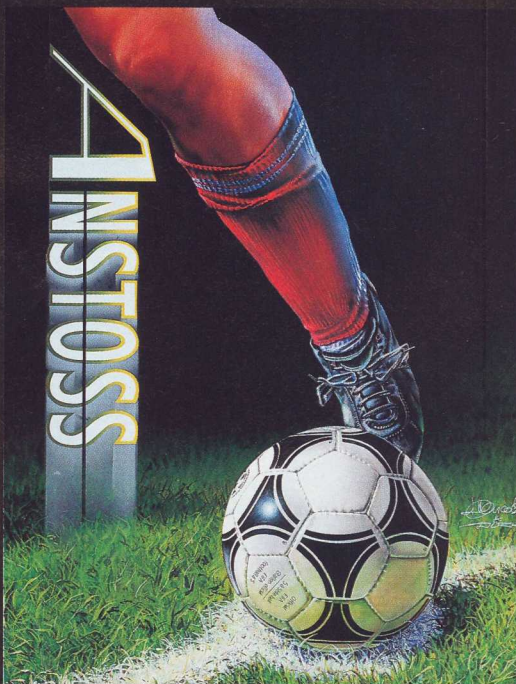


- Spielverlauf wird ständig neu berechnet
- Auswechslung
- Spieltaktiken und Spielweise
- Trainerseminare
- Individuelles Trainingsprogramm
- Umfangreiche Statistiken und vieles mehr!

Im Mittelfeld  
Anderbrügge schlägt den Ball  
weit auf den Flügel zu  
Blokens  
...dieser stoppt den Ball mit  
dem Brust  
...Paß an den 8 Meter Raum ...

Erhältlich für MS-DOS, AMIGA sowie AMIGA 1200 (256 Farben)

Spielbare Demo-Version für alle, die jetzt 'schau'n mer mal' sagen, erhältlich für MS-DOS 3.51 oder Amiga für DM 6,- bei Selling Points GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Kennwort: ANSTOSS.



Sports

ASCON





Erfolgreiche Mondpendler

# Ambermoon

Die Richtlinie "Klasse statt Masse" trifft besonders auf Thalion zu, sind doch die bisher zwar noch nicht sehr zahlreichen Produkte von überzeugender Qualität. Vorgänger Amberstar ließ sich schon ohne weiteres als Leckerbissen für Feinschmecker bezeichnen; welche Gaumenfreuden werden einem da erst bei Ambermoon in Aussicht gestellt....

SPIEL DES MONATS

**November**

1993



## Die Story

Als die Rückkehr Tarbos vereitelt war, konnte sich das Land wieder im Frieden sonnen. Doch in letzter Zeit passierten merkwürdige Dinge: der dritte Mond des Planeten stürzte herab und begrub die Stadt Twinlake unter sich. Dort lebte der Held, dem es vor etlichen Jahren mit Hilfe des Amberstars gelungen war, die Feste Godsbane zu betreten und den schwarzmagischen Beschwörungen ein Ende zu bereiten. Was zuerst

wie ein außergewöhnliches Naturereignis erschien, war in Wirklichkeit ein Mordanschlag auf den Heroen und seine Familie, die einzigen Menschen, die es vermögen, unsere Welt vor Tarbos zu schützen. Glücklicherweise überlebte der Held und sein Enkelkind, dem jetzt ein ähnliches Schicksal wie dem Großvater bevorsteht, den Fall des Himmelskörpers. Große Gefahren bedrohen erneut das Land. Das plötzliche Auftauchen des schon totgeglaubten Magiers Shandra gibt jedoch zumindest etwas Hoffnung, beweist aber auch, daß Tarbos noch lange nicht endgültig verbannt ist.







## Amberstar - wie alles begann:

Tarbos, der Sohn eines Erzdämons und einer Hexe, stürzte das gesamte Königreich vor vielen hundert Jahren in einen vernichtenden Krieg. Der Gott des Chaos konnte zwar nicht vernichtet werden, immerhin gelang es den Meistern der Magiergilden jedoch, ihn mit Hilfe eines mächtvollen Artefakts, dem Amberstar, zu verbannen. Doch vor etwa zwei Generationen hörte ein Schwarzmagier auf die bösen Einflüsterungen eines Dämons und schickte sich an, Tarbos zu befreien. Zum Glück bemerkte dies der alte Zauberer Shandra und rief einen Helden



## Thalion macht's möglich

Viele Rollenspiele zeigen das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive, die dem Spieler ein einfacheres Handling erlaubt, aber einer direkten Identifikation mit den Charakteren im Wege steht. Letzteres wird besser durch die 3D-Ansicht ermöglicht, allerdings verzichtet man hier meistens aus programmtechnischen Gründen auf 360°-Drehungen und beschränkt sich auf langweilige Bewegungen in den vier Himmelsrichtungen. Doch zumindest am PC gibt es schon hervorragende Ausnahmen (Underworld, Betrayal at Krondor...),

aber auch am Amiga wurden mit Legends of Valour, selbst wenn das Spiel sonst nicht so gelungen war, in dieser Hinsicht neue Maßstäbe gesetzt. Ambermoon

kombiniert die Vorteile beider Darstellungsvarianten optimal

mühselige Angelegenheit, kein Wunder also, daß immer öfter nur Instant-Helden zur Auswahl stehen. Somit ist der Held leider nicht auf den Spieler zugeschnitten, dem es dadurch erschwert wird, sich in seine Figur hineinzuversetzen. Das Herz des Rollenspielers lacht also umso mehr, wenn die Weiterbildung des Charakters allein in seiner Hand liegt, so wie das bei Ambermoon der Fall ist. Zwischen oder während den einzelnen Kampagnen muß



## Dunkle Wälder, aufgeräumte Häuser, bei Ambermoon darf man alles erleben.

und ist damit sogar hardwareübergreifend einzigartig. Solange sich die Gruppe auf der leicht überschaubaren Oberfläche bewegt, wird sie aus der Vogelperspektive gezeigt. Betritt sie aber unbekanntes Gelände, wie fremde Städte, dunkle Höhlen und Keller, so zeigt das Grafikfenster die Umgebung in allen möglichen Ecken und Winkeln aus der Sicht der Gruppe. Realistischer geht's nicht.

Das beste deutsche Rollenspiel! Natürlich von Thalion.

man nur Trainingshallen und Gilden aufsuchen, in denen man seine Fähigkeiten verbessern kann. Beginnt man mit einem unbescholtenen Abenteuer, so wird daraus bald ein machtvoller Zauberer oder Krieger (oder eine Figur aus einem Dutzend anderer Klassen!). Der Spieler erlebt also die ursprüngliche Entwicklung noch mit, andere Rollenspiele setzen ihn dagegen vor vollendete Tatsachen oder nerven mit einem langwierigen Generierungsprozess.

## comment

Grafik und Animation können sich wirklich sehen lassen. Selbst Nebensächlichkeiten, die teilweise nur als Verzierung dienen, sind detailliert gezeichnet. Am sanften Scrolling läßt sich auch nicht das kleinste Ruckeln feststellen. Ein besonderes Lob verdient die Hintergrundmusik. Sie ist äußerst abwechslungsreich und untermalt die Atmosphäre. Leider wurde auf Soundeffekte vollkommen (wegen zu hohen Speicherplatzanforderungen) verzichtet. Insgesamt gesehen stellt Ambermoon das Optimum in Sachen Rollenspiel für Amiga dar.



Alex

## Charakterentwicklung

Das Auswürfeln von Charakteren ist für gewöhnlich eine eher



## Ambermoon & Anderes

Die Programmierer sparten nicht an Gags und interessanten Features. Beispielsweise darf man Valdyn, den Helden von Lionheart, in seine Party aufnehmen.



- In Sansries Tempel sollte man vielleicht die Gummistiefel bereithalten, denn dieser Dungeon steht halt unter Wasser.
- Dor Grestin wird von Zwergen besiedelt. Ihre Stadt gleicht eher einem Unterhaltungspark.
- Alle Liebhaber des guten alten Dragonflight werden sich in einer antiken Anlage über eine Überraschung freuen können.



Das Kampfsystem wurde deutlich verbessert, spielerisch und grafisch.

## Feuer & Schwert

Kämpferische Auseinandersetzungen werden in Ambermoon in einer Extra-Sequenz ausge-

führt. Diese strategische Variante ist vielleicht nicht jedermanns Geschmack, viele Spieler wünschen sich auch im Genre Rollenspiel etwas Action. Sobald jedoch

eine ganze Heldengruppe gesteuert werden soll, ist das taktische System überlegen. Außerdem ergibt sich so die Möglichkeit, die Fortschritte seiner Charaktere näher zu betrachten und gewisse Vorteile begnadeter Joystickakrobaten entfallen. Das Schlachtfeld erinnert an ein Schachbrett. Jeder Held kann einzeln ausgewählt und seine Aktion für die nächste Runde bestimmt werden. Die Zugreihenfolge hängt dabei von der Schnelligkeit der Beteiligten ab. Flinker Charaktere können pro-

blemlos flüchten, es sei denn, ihre Gegner besitzen Fernwaffen. Jeder Waffe und Rüstung ist im übrigen ein numerischer Wert zugeordnet; man erhält also relativ leicht eine klare Vorstellung von der Qualität seiner Ausrüstung. Am erfreulichsten ist jedoch immer der Plünderungsprozeß nach der Schlacht, kommt man damit doch an die besten Gegenstände und frischt nebenbei seine Finanzmittel auf.

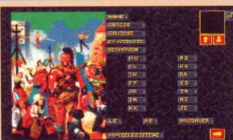


## Kopfnüsse

Amberstar faszinierte hauptsächlich durch die phantastischen

**Amberstar-Veteranen werden sich sofort in Ambermoon zurechtfinden.**

## In der Rolle des Siegers



### D.S.A.

Das Schwarze Auge galt bislang als das schönste deutsche Rollenspiel. Dieses Prädikat muß es jetzt wohl abgeben, denn Ambermoon stiehlt allen die Schau.

Grafik - Gameplay = Gesamt -



### Space Hulk

Space Hulk sieht gut aus, spielt sich gut und ist einfach gut. Leider hat Electronic Arts das Pech, daß genau zur gleichen Zeit ein fameses Rollenspiel wie Ambermoon erscheint.

Grafik - Gameplay - Gesamt -



### Might & Magic III

Im Vergleich zu Ambermoon sieht New World Computings letztes Amiga-Spiel reichlich blaß aus. Nur die spielerische Qualität rettet es vor einer Deklassierung.

Grafik - Gameplay - Gesamt -



## comment

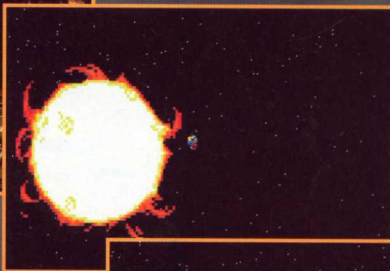
Fabelhaft! Seit mehr als einem Jahr warte ich nun schon auf die Endversion von Ambermoon und es wollte einfach nicht fertig werden. Als ich im September '92 das erste Mal die 3D-Routine bewundern durfte, kippte ich fast vom Stuhl. Nun endlich darf ich auch auf meinem Amiga durch die Dungeons marschieren, wie es PC-User in der Unterwelt schon lange tun. Eine kleine Einschränkung muß ich allerdings machen: Ohne Festplatte wird das Spielen zur absoluten Qual, doch wer spielt Underworld denn ohne Festplatte?



Hans



Unten seht Ihr ein Bild aus dem wunderschönen Intro. Der Ambermoon fliegt an.



Rätsel und Aufgaben. Auch der Nachfolger ist in diesem Punkt wieder ähnlich aufgebaut: Es müssen zahlreiche Teilkampagnen bestanden werden, um einerseits den Charakter aufzupäppeln und andererseits der Lösung des Spiels einen Schritt näher zu kommen. Der Handlungsspielraum wurde jedoch beträchtlich erweitert. Reisen in andere Dimensionen und Welten sind möglich, in denen man auf völlig neue Probleme und Kreaturen stößt. Bevor man sich in ein gewagtes Abenteuer stürzt und einen Auftrag annimmt, kann man sich an den verschiedensten Stellen Informationen dazu besorgen, die einem später oft hilfreich zur Seite stehen. Bestes Beispiel sind hierfür die Rätselmünder; erst nach korrekter Eingabe des Lösungsworts geben sie den Weg frei.

ganz einfach auf gegebene Schlüsselwörter. Natürlich ist es auch möglich, selbst ein Wort einzugeben.

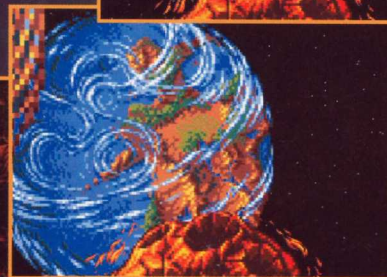
## Die Technik

Die Steuerung ist nach einer kurzen Eingewöhnung leicht zu handhaben. Nach wie vor dienen praktische Icons zur Ausführung jedes gewünschten Befehls, wichtige Funktionen lassen sich selbstverständlich auch per Tastatur betätigen. Ambermoon benötigt nicht nur 1MB, sondern besteht aus so vielen Disketten, daß sich selbst mit einem zweiten Laufwerk die Wechselarbeit sehr aufwendig gestaltet. Eine Festplatte ist daher unbedingt zu empfehlen.

(ag)

## Konversation

Die Unterhaltung mit den verschiedensten Charakteren gehört sicherlich zu den wichtigsten Punkten in einem Rollenspiel. Wie viele andere Vertreter in diesem Genre benutzt auch Ambermoon das gewöhnliche Stichwortsystem, das leider alles andere als perfekt ist. Aber momentan gibt es nichts Besseres. Nach den ersten paar Fragen und erhaltenen Antworten klickt man



Monika Krawinkel und Henk Nieborg dürfen auf ihre famosen Grafiken stolz sein.

Die Rückkehr auf den Bernsteinplaneten ist fantastisch!



Hersteller:

**Thalion**

Muster von:

**Thalion**

Genre:

**Rollenspiel**

Preis:

**ca. DM 100,-**

Erhältlich:

**ab Oktober '93**

Anzahl der Spieler:

**1**

Anzahl Disketten:

**10**

2 Spieler simultan:

**Ja**

1 MByte benötigt:

**Ja**

2.Drive empfohlen:

**Mehr**

Festplatte empfohlen:

**Ja**

Englisch benötigt:

**Nein**

Unterstützt:

**Turbokarte, Festplatten**

Steuerung über:

**Maus, Tastatur**

Besonderheiten:

**komplett in Deutsch**

**+** revolutionäre grafische Darstellung

**-** "kleine" Amigas sind etwas langsam

GAMEPLAY **95%**

GRAFIK **95%**

SOUND **83%**

MOTIVATION **95%**

AMIGA GAMES

**93%**

GESAMT-WERTUNG



Bubble Bobble im neuen Gewand!

# QWAK

Team 17 schlägt wieder zu. Mit technisch und spielerisch überzeugenden Projekten wie Alien Breed, Projekt X, Super Frog und Assassin haben sie sich in der Hall of Fame der Amigaprogrammierer in die oberen Ränge hineinkatapultiert. Sie gönnen uns Freaks keinerlei Ruhe, sondern festigen ihren Rang durch fast schon regelmäßige Neuerscheinungen, sehr zur Freude der Joystick- und Beruhigungstapetenindustrie.



Wer kann sich noch an Bubble Bobble erinnern?

Klein, aber fein..

Zur Story

Ihr neuestes Werk "Qwak" steht jedoch eindeutig am Rande ihrer Produktpalette, da es technisch bestimmt keine Meilensteine setzen soll, sondern anscheinend nach dem Motto: "Machen wir doch mal was Simples" in Angriff genommen wurde. Daß weniger aufwendige Spiele aber oft mehr Spaß machen und öfter aus der Sammlung gezogen werden als manch anderes Programm, dürfte seit Tetris jedermann bekannt sein. Also, nicht unken, sondern rein mit der Disk und Spaß haben!

Viele Softwarefirmen geben ihren mittelmäßigen Produkten durch eine oft ausgelutschte Story eine Daseinsberechtigung, welche gutmütigen Usern die vom Programm her fehlende Motivation ersetzt. Meist hält diese jedoch nicht

**Ein besonderer Gag ist die Fruit-Machine, mit der man sich Punkte erspielen kann.**

lange an und hat bei gutem Wetter so gut wie keine Chance. Darum verzichten die Insulaner kurzerhand auf eine Geschichte und erwähnen nur, daß es sich um die abenteuerlichen Reisen zweier Enten handelt, die in acht magischen Welten in-

**Zum Preis von rund dreißig Mark ist Qwak der absolute Hit!**



mußte, läßt man seinen gefiederten Freund einfach mit der Tastatur mit-hüpfen. Gewöhnungsbedürftig ist es schon, schreckt aber nur Küken ab, da die Steuerung sich äußerst spielerfreundlich zeigt: angelehnt an die zuerst bei Konsolen auftretenden Features bietet die Steuerung Möglichkeiten wie Richtungswechsel im Sprung und damit eine unheimlich schnelle Manövrierfähigkeit des Paddlers.

gesamt achtzig Ebenen mit zahlreichen Knuddelbösewichtern Schabernack treiben. Einfach nur, um uns zu unterhalten. Daß man nicht immer einen Entenpartner zur Seite hat, schadet kaum, da Qwak auch eine Soloente auf die Reise gehen läßt. Allerdings sollte man - wie bei einer Zugfahrt - vorher wissen, wieviele mitfahren, da spätere Mitstreiter nicht mittendrin zusteigen können. Wenn der Zweitjoystick mal wieder als Ersatzteillager erhalten

Aber nun packen wir endlich die Koffer und ziehen los. In der Praxis sieht das so aus, daß man (Ente) von einem Heißluftballon abgesetzt wird, wobei beim mehrmaligen Antritt die Landeposition wechseln kann. Fehlversuche haben zur Folge, daß man nochmals am Anfang eines Levels beginnen muß. Hört sich zwar ärgerlich an, erweist sich aber im Spielablauf nicht als frustrierend, da man, wenn man





nicht gerade blind drauflos hetzt, bald auf den Trichter kommt, wie man die ganze Sache anzugehen hat. Die Primäraufgabe besteht darin, sich nicht zu einem Braten verarbeiten zu lassen und sämtliche goldenen Schlüssel zu holen, die einem Tür und Tor zum nächsten Level öffnen. Um die Sache zu erschweren, befinden sich die Öffner oft an schwierig erreichbaren Stellen. Manche werden einem sogar erst nach dem Betätigen eines Schalters zugänglich gemacht. Besonders gesichert sind die Eisenschlüssel, deren Benutzung beim Einsammeln von hinter Gittertüren versteckten Boni hilfreich ist. Zahlreiche hübsch gezeichnete Früchte und teure Diamanten wollen von der fleißigen Ente mitgenommen werden. An Stellen, wo man sie überhaupt nicht gebrauchen kann, hängen Totenköpfe, deren Berührung für jedermann schlimme Folgen hat. Die Schädel können jedoch zu schönen Gänseblümchen transformiert werden, indem man einen Pilz einsammelt, der diese wunderbare Verwandlung in die Wege leitet. Jedem weiteren Pilz sollte man nun jedoch aus dem Wege gehen, da er den Verwandlungsanspruch auch rückwärts sagen kann.

Was wäre ein Spiel ohne Bösewichter? Diese Bezeichnung mag zwar fast ein bißchen übertrieben

erscheinen, wenn man die kleinen Teddys, Schweinchen und sonstige putzigen Wesen betrachtet, hat aber durchaus ihre Berechtigung, da der Kontakt mit ihnen an der Energie zehrt. Darum sollte man sich nur auf Tuchfühlung einlassen, wenn man sich vorher gut ausgerüstet hat. Zu diesem Zweck muß man Tränke einsammeln, die eine magische Rüstung um das Entlein legen. Für die aktive Bekämpfung bewirft man die Schurken mit verschiedenen Eiern, die zwar nicht endlos vorrätig sind, jedoch durch das Eintauschen von erhaschten Boni am Ende eines jeden Levels automatisch aufgestockt werden. Wer schnellere und gefährlichere Eier auf seine Gegner jagen möchte, wie z.B. Schokoladeneier oder Supereier, die auch

große Gegner sofort beseitigen, sollte sich nach den entsprechenden Tränken umsehen. Am Ende jeder Welt warten Torhüter, die den Weg in die nächste Welt blockieren. Diese Missionen sind wenig spektakulär, da einen einfach ein paar größere Gegner attackieren und einzig die knappe Zeit ein wirkliches Problem darstellt. Nach ihrem Ablauf prasselt nämlich ein gewaltiger Dornenregen herab. In den Bonusleveln hingegen regnet es kiloweise Vitamine in Form von leckeren Riesenfrüchten. Alle, die möchten, werden mit Qwak von Team 17 zu einer Fruchtparty eingeladen, die wie jede Party zu zweit meisten Spaß macht.

(Hf)

## comment

Alles in allem kann man zu Qwak sagen, daß es in jeder Hinsicht nichts Weltbewegendes ist. Knuddelgrafiken, nette Extras wie Hubschraubernützen und Rüstungen, teilweise wirklich hübsche Musikstücke und der piffige Zwei-Spieler-Modus (Die Entlein können sich als Treppe benutzen) erfreuen jedoch. Etwas seltener ist jedoch der Friedenspreis, wenn man nämlich die Levels abschließt, ohne Feinde zu beseitigen. Kein häßliches Entlein, sondern ein erfreulicher Beitrag von Team 17 in der Sammlung von gewaltlosen, spaßigen Spielen. Ideal als Geschenk von besorgten Eltern oder für Gamer, die einfach mal nur Fun haben wollen. Ente gut - alles gut!



Wolfgang



**Hersteller:**  
**Team 17**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Arcade-Action**  
**Preis:**  
**ca. DM 30,-**  
**Erhältlich:**  
**Ab Oktober**

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

**Steuerung über:**  
**Joystick, Tastatur**  
**Besonderheiten:**  
**Erinnert an Bubble Bobble**

**+** **spaßiges Kurzweil-**  
**spiel zum günstigen**  
**Preis**

**-** **wenig aufregende**  
**Ideen**

**GAMEPLAY** 75%  
**GRAFIK** 55%  
**SOUND** 70%  
**MOTIVATION** 80%

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



A New Star Is Born

# World Class Cricket

## Die Story

Cricket ist eine der ältesten Sportarten der Welt und hat seinen Ursprung in Großbritannien. Andere Nationen, wie zum Beispiel Indien, Pakistan, Australien, Neuseeland, Westindien, Sri Lanka oder Südafrika, deren National-sport ebenfalls Cricket ist, haben diesen Sport als britische Kolonien übernommen. Cricket wird, ähnlich wie Fußball, mit zwei Teams und je elf Spielern gespielt. Die Teams wechseln sich mit dem Schläger ab. Wenn ein Team schlägt, wirft das gegnerische Team den Ball. Jeder Spieler

Lieber lerne ich die Regeln von Baseball auswendig, als einmal Cricket zu spielen!

Sicherlich kennt jeder von Euch Baseball oder hat zumindest schon einmal davon gehört. Nun, wenn Ihr Baseball kennt, seid Ihr auf jeden Fall nicht mehr weit von Cricket entfernt - und damit wären wir beim Thema.

im Team kommt einmal zum Schlagen, aber nur zwei sind zur selben Zeit auf dem Feld. Theoretisch sollte jeder Spieler einmal werfen, aber praktisch kommen nur ein paar Werfer dazu. Der Schläger ist anders gebaut als beim Baseball: Er hat nach dem Griff eine breite Schlagfläche.

geschafften Runs verändert sich die Zahl der Punkte. Deshalb muß sich die Gegenseite (die den Ball wirft) auch mordsmäßig beilen,

daß sie den Ball wieder zum Fänger bringt. Wie gehabt landet Ihr nach dem Laden erst einmal im Anfangsmenü, in dem Ihr Einstellungen wie zum Beispiel Ein- oder Zwei-Spieler-Option, Computerspiel, Schwierigkeitsgrad oder den Team-Editor anwählen könnt. Ein Ligaspiel ist leider nicht möglich, aber immerhin hat man die Möglichkeit, eine Savedisk zu erstellen und seine ganzen Teams abzuspeichern. Der Werfer hat es immer schwerer als der Schläger,

## Das Spiel

Das Spiel wird auf einem runden Platz ausgetragen, über dessen eingegrenzte Linie der Ball nicht fliegen oder rollen darf, weil sonst die Mannschaft, die gerade schlägt, gleich vier Punkte bekommt. Die Runs werden nur vom eigenen zum gegnerischen Schlagpunkt und zurück durchgeführt. Je nach Anzahl der



Angebiglich der Volkssport in Großbritannien!



Ob man für dieses Spiel die Cricket-Regeln lernen soll?

## comment

Also gegen Grafik und Animation gibts schon einmal nichts einzuwenden, denn das läuft alles ruckelfrei und ist auch deutlich zu erkennen. Sie hätten lediglich etwas schneller sein können. Ein paar grafische Zuschauerreaktionen vermisse ich auch noch. Beim Sound bleibt festzuhalten, daß die Begleitmusik nur bei längerem konzentrierten Hin-hören auf die Nerven fällt. Die Soundeffekte hätten mit den Tribüneeffekten ebenfalls aufgebessert werden müssen, denn diese kommen nur dann, wenn über die äußerste Linie geschossen wird. Eigentlich gehören sie jedoch zu einer richtigen Sportsimulation. Die Steuerung bedient sich leider beim Werfen immer noch der Rütteltechnik, so daß die Joystickqual kein Ende nimmt. Hier wäre ein schnell hin und her-fahrender Balken, der auf Knopfdruck an der gewünschten Stelle bleibt, gut gewesen. Die Motivation sinkt nach mehreren Spielen leicht ab und wird durch den zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad, der bei mir auf Amateur stand, auch schon von Anfang an stark gedrückt. Wenn die oben genannten Dinge verbessert worden wären, hätte dieses Spiel auch gute Verkaufschancen.



Tobias

## Sportliches Durcheinander



### Goal!

Derzeit dürfte Dino Dinis Goal! der heißeste Tip für alle Sport-spieleranhänger sein. Bekanntes Regelwerk, technische Perfektion und Dino Dini garantieren Spiel-spaß.

Grafik =

Gameplay +

Gesamt +



### Tom Landry Football

Und noch ein Football, jedoch ein American Football. Gegen Cricket wirkt American Football sogar noch richtig vertraut, auch wenn es hier strategisch zugeht.

Grafik =

Gameplay +

Gesamt +



### Lothar Matthäus

Berühmter Name schützt vor schlechter Bewertung nicht! Im Vergleich zu diesem Cricket-Spiel kann unser zukünftiger Rekord-Nationalspieler jedoch glänzen.

Grafik =

Gameplay +

Gesamt +





denn wenn er den Ball ins Aus wirft, bekommt automatisch der Schläger vier Punkte. Während des Spiels empfiehlt es sich, auf die Steuerung mit der Maus zu verzichten und den Joystick vorzuziehen, da man den Werfer nicht bewegen oder seinen Ball nicht beschleunigen kann, wenn nur die Maus benutzt wird. Die im Editor möglichen Veränderungen hätte man auf irgendein Maß beschränken sollen, denn so könnt Ihr den Spielern schon fast übermenschliche Spielstärken geben, so daß das Spiel selber gar keinen richtigen Spaß mehr macht. Also kann einem schon einmal die überflüssige Einstellung der Spielstärken erspart bleiben. Jedoch solltet Ihr trotzdem eine Savedisk anlegen, da die Spielstärken sich während des Spiels verändern und somit auch die ganze Tabelle. Die Settings, wie zum Beispiel Spiellänge und Anzahl der Runden, sind im Hauptmenü zu verändern und lassen sich während des Spiels nicht mehr aufrufen. Dafür gibt es aber während des Spiels die Möglichkeit, ein anderes Menü aufzurufen, in dem Veränderungen der Feldaufstellungen, Seitenwechsel, Punktstand und Soundeinstellungen gemacht werden können. (tb)

**Hersteller:**  
**Audiogenic**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Sportsimulation**  
**Preis:**  
**ca. DM 70,-**  
**Erhältlich:**  
**ab Oktober '93**

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

**Steuerung über:**  
**Maus, Joystick**  
**Besonderheiten:**  
**Umsetzung des britischen Nationalsports**  
**+ gute Grafik und Animation**

**- zu hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad, Steuerung nach dem Hin- und Herrütteln-Prinzip**

**GAMEPLAY 52%**  
**GRAFIK 75%**  
**SOUND 55%**  
**MOTIVATION 63%**

**AMIGA GAMES**

**63%**  
**GESAMT-WERTUNG**

# INTER SOFT

## Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

### Top Ten

1. Goal	DA	60,50 DM
2. Eisocky Manager	DV	74,50 DM
3. Syndicate	DV	67,50 DM
4. Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50 DM
5. Gunship 2000	DA	68,50 DM
6. A-Train	DV	84,50 DM
7. Dune II	DV	60,50 DM
8. Lemmings 2	DA	65,50 DM
9. Flashback	DV	66,50 DM
10. Streetfighter 2	DA	61,50 DM

### Neuheiten Amiga

Alien 3	DA	56,50
Allen Breed 2	DA	56,50
Anstoß	DV	73,50
Apocalypse	DA	56,50
Body Blows Galactic	DA	56,50
Die Siedler	DV	85,50
F 117A Nighthawk	DA	73,50
Hattrick	DV	73,50
Jurassic Park (Dino Park)	DA	68,50
Turrican 3	DA	68,50
Uridium 2	DA	68,50

### Low Budget

Battleships	E	24,50
Dragons of Flame	DA	24,50
F 1 Tornado	DA	29,50
F 16 Combat Pilot	DA	28,50
Football Crazy Collection	DA	34,50
Gemin Wing	DA	24,50
Grand Prix Master	DA	29,50
International Icehockey	DA	29,50
Jockey Wilson Darts	E	24,50
Striker	DA	26,50
Test Drive 2 Collection	DA	34,50
TV Sports Baseball	E	29,50
WWF Wrestling	DA	32,50

### Nice Price Amiga

Aquaventura	DA	38,50
Battlehawks 1942	E	34,50
Captain Planet	DA	32,50
F 15 Strike Eagle 2	DA	42,50
Unreal Collection	DA	39,50
Microprose Golf	DA	44,50
Premier Manager	E	39,50
Shadow of the Beast 3	DA	49,50
Thunderhawk	E	44,50
Wing Commander	E	44,50

## PREISLISTEN - AUSZUG

Amiga					
1869	DV	71,50	History Line 1914/18	DV	81,50
688 Attack Submarine	E	35,50	Indiana Jones 4	DV	83,50
Airbus A 320 Europa	DV	89,50	Ishar 2	DV	65,50
Archer Mac Leans Pool B	DA	51,50	Jimmy White Snooker	DA	72,50
17 Flying Fortress	DA	67,50	Jonathan	DV	81,50
Battle Team	DV	69,50	KGB	DV	57,50
Body Blows	DA	53,50	Las Vegas Casino	DA	25,50
Burntime	DV	74,50	Lemmings	DA	60,50
Campaign	DV	66,50	Lionheart	DA	60,50
Campaign Data Disk	DV	52,50	Locomotion	DA	70,50
Chaos Engine	DA	55,50	Myth	DA	60,50
Civilization	DV	75,50	Nigel Mansell	DA	45,50
Combat Air Patrol	DA	77,50	No second Price	DA	60,50
Das schwarze Auge	DV	75,50	Obitus	DA	39,50
Der Patrizier	DV	72,50	On the Road	DV	73,50
Desert Strike	DA	65,50	Pacific Island	DV	60,50
Dogfight	DA	69,50	Panza Gold Edition	DA	77,50
Dune II	DV	58,50	Pinball Dreams	DA	55,50
Dynatech	DA	58,50	Pirates	DA	45,50
Eye of the Beholder 2	DV	83,50	Railroad Tycoon	DV	76,50
Face off Icehockey	DA	54,50	Red Zone	DA	64,50
Fire and Forget 2	DA	59,50	Secret of Monkey Island 2	DV	83,50
Formula One Grand Prix	DA	75,50	Sensible Soccer	DA	54,50
Global Effect	DA	65,50	Steel Empire	DA	65,50
Goblins 2	DV	75,50	Strategy Master	E	72,50
Hannibal	DA	70,50	Super Fighter	E	54,50
Harrier Assault AV 8B	E	64,50	Transactica	DV	55,50
Hired Guns	DA	68,50	Zak Mac Kracken	DV	42,50

Zubehör: Amiga Festplatte 250 MB 749,- DM

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

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

**NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!**

**VERSANDKOSTEN:** Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zusätzlich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,- DM, Lieferpreise können variieren. Gesamtpreise inklusive, bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

# INTER SOFT GmbH

POSTFACH 1932 - 29509 UELZEN



Achtzig Jahre Luftkampfgeschichte

# Dogfight

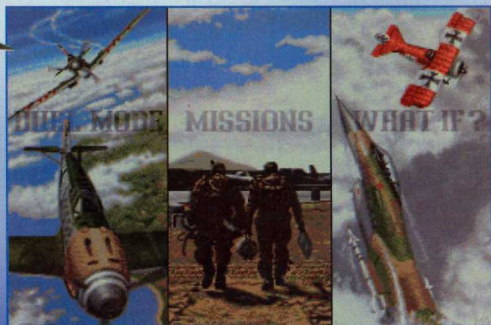
**MicroProse versucht mit seiner neuen Luftkampfsimulation Dogfight, die Atmosphäre von achtzig Jahren Kriegsgeschichte in luftiger Höhe dem Spieler realistisch näherzubringen.**

## Die Story

Es ist schon über hundert Jahre her, da begannen die ersten Menschen mit selbstentwickelten Maschinen das Fliegen. Die ersten Fluggeräte waren reine Segler und beförderten den "Piloten" von einem Hügel nur einige hundert Meter weiter. Doch was zunächst wie ein kläglicher Versuch wirkte, den Flug der Vögel nachzuvollziehen, und von vielen belächelt wurde, entwickelte sich schon bald zur Realisierung eines uralten Traums. Die ursprünglichen Segler wurden mit Motoren ausgestattet und erreichten schon bald Flugzeiten von mehr als einer Stunde. Als 1914 der erste Weltkrieg ausbrach, wurde das Flugzeug schnell von den Militärs entdeckt. Anfangs waren die Fluggeräte zur Aufklärung gedacht. Doch schon bald begannen sich feindliche Piloten aus dem offenen Cockpit gegenseitig mit

Pistolen zu beschießen. Was darauf folgte, war die Aufrüstung in der Luft. Flugzeuge wurden mit Maschinengewehren ausgerüstet, manche mit einem, einige auch mit mehreren. Es begannen die bekannten Luftkämpfe des ersten Weltkrieges, in denen kleine

Geschwader gegeneinander kämpften. Die Generäle der Armeen weigerten sich, in die Ausrüstung der Piloten den schon damals bekannten Fallschirm aufzunehmen. Sie glaubten, ein Pilot mit diesem Lebensretter würde nicht bis zuletzt kämpfen. Die Folge dieser Entscheidung war, daß die durchschnittliche Überlebenszeit eines neuen Piloten nur vierzehn Tage betrug; und das auf beiden Seiten der Front. Nur erfahrene Piloten hatten eine



Chance, den Krieg zu überleben. Dieser Sachverhalt sollte den Spieler jedoch nicht stören, da dies alles vor fast achtzig Jahren geschah und dieses Spiel nun wirklich nicht lebensgefährlich ist.

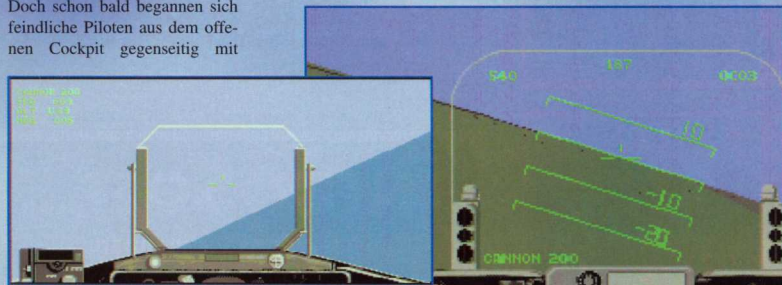
## Das Spiel

Nach kurzer Ladezeit erscheint das Titelbild. Anschließend kann man die Bedienersprache wählen. Es stehen Englisch, Französisch, Italienisch und Deutsch zur Verfügung. Ist die Sprache festgelegt, so gelangt man in das Konfigurationsmenü, in dem die Grundeinstellungen des Spiels vorgenom-

men werden. Hier kann bestimmt werden, wie detailliert die im Spiel gezeigten Karten dargestellt werden sollen. Auch die Genauigkeit der

**Simulationen, wie man sie vom Amiga-Experten erwartet.**

Objekte im Spiel kann man hier festlegen. Geräuscheffekte können genauso wie die Musik ab- oder zum Spiel zugeschaltet werden. Neben diesen Optionen besteht die Möglichkeit, die Stärke der Gegner in drei Schwierigkeitsstufen einzustellen und festzulegen, ob das Landen des Flugzeugs einfach oder realistisch schwierig sein soll. Die Treffgenauigkeit der Bordkanone ist veränderbar. Bei "einfacher" Einstellung trifft das MG immer im Visierpunkt, bei "realistischer" Wahl kann ein Schuß auch mal

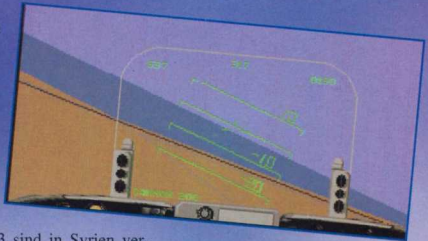




danebengehen. Was das Spiel zusätzlich um einiges realistischer macht, ist die Möglichkeit, zu bestimmen, ob die Sonne beim Anflug blendet oder nicht. Ist diese Option nicht aktiviert, so bildet die Sonne am Himmel nur eine gelbe Scheibe, die keinerlei Wirkung zeigt. Wurde die Option allerdings gewählt, so blendet die Sonne um so mehr, je direkter man auf sie zufliegt. Bei direktem Anflug wird der gesamte Bildschirm weiß, so daß selbst die Armaturen des Flugzeugs nicht mehr abgelesen werden können. All diese Punkte werden mit voreingestellten Werten angezeigt, die man nach Belieben ändern kann. Neu eingestellte Parameter können abgespeichert werden und

somit auch in Zukunft ohne weiteres Zutun die Eigenschaften des Spiels festlegen. Die Einstellungen können aber auch nur temporär für die jeweilige Sitzung getroffen werden. Anschließend befindet man sich im Hauptmenü, in dem drei Punkte zur Auswahl stehen. Mit Punkt 1 erreicht man den eigentlichen Luftkampf. Hier sind sechs Konflikte in historischer Reihenfolge verfügbar. Als erstes gibt es da den schon erwähnten Weltkrieg I. In diesem tritt eine britische Sopwith Camel gegen einen deutschen Fokker DR 1 Dreidecker an. Zum zweiten kann man im Weltkrieg II sein fliegerisches Talent unter Beweis stellen. Hier kämpft eine britische Supermarine Spitfire gegen eine deutsche Messerschmitt BF 109. Wer auf modernere Flugzeuge steht, kann in Korea seinen Dienst verrichten. Hier kann zwischen einer F-86 Sabre und einer MIG-15 gewählt werden. Mehr Waffensysteme gibt es im Vietnamkrieg, wo sich eine F-4 Phantom und eine MIG-21 Fishbed das Leben schwermachen. Beim Falklandfeldzug bekämp-

fen sich eine Sea Harrier FRS 1 und eine Mirage III bis aufs Messer. F-16 Fighting Falcon und MIG-23 sind in Syrien verfügbar. Welches der beiden Flugzeuge gewählt wird, ist dem Spieler überlassen. Jedes Flugzeug besitzt seine eigene Instrumententafel und seine Waffensysteme.



Auch verschiedene Geschwindigkeiten und Flugverhalten zeichnen die Kampfflugzeuge aus. Bevor in den eigentlichen Luftkampf gegangen wird, kann



## Superbillig & viele Sonderangebote

# Tele.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

## Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #

Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel

### AMIGA

- 1869 67-DV
- 1990 93er Edition 34-DV
- 3D Construct. 2.0 115-DV
- A-Train 72-DV
- Constitution Set 42-DV
- A.T.A.C. 78-DV
- AA - War 1, Ladies 62-DV
- Abandoned Places 2 Adventure Coll. 62-DV
- Air Support 57-DV
- Air Warrior 73-DV
- Airbus A 320 67-DV
- Airbus A 320 Amer. 85-DV
- Alien 3 46-DV
- Alien Breed 2 48-DV
- Alien Breed SE 92 27-EV
- Ambarstar 69-DV
- Amstoss 46-DV
- Apocalypse 49-DV
- Aquatic Games 47-DV
- Arabian Nights 34-DV
- B 17 Flying Fort. 65-DV
- B.A.T. 75-DV
- Ballicic Diplom. 37-DV
- Bards Tale 3 23-DV
- Bards Tale Constr. 60-DV
- Battle Chess 2 56-DV
- Battle Zone 47-DV
- Battlezone Data 2 Bazooka Sue 79-DV
- BC Kid 59-DV
- Beavers 59-DV
- Bills Tomato Game 69-DV
- Bills of Frey 69-DV
- Bitmap Brothers 1 Block Sect 63-DV
- Blind 18-DV
- Body Blows 51-DV
- Body Blows Galact. 48-DV
- Body Blows 31-DV
- Bug Bomber 54-DV

- Bund.Man.Prof.2 49-DV
- Burntime 66-DV
- Campaign 71-DV
- Mission 1 Disk 1 Castles 61-DV
- Data Disk 29-DV
- Casles o.Dr. Brain 69-DV
- Championsh.Mn. 93 Chaos Engine 34-DV
- Cheat'Em up 4.0 Chuck Rock 39-DV
- Chuck Rock 2 47-DV
- Chuck Y.Ah.2.0 69-DV
- Cisco Heat 19-DV
- Civilization 77-DV
- Combat Air Patrol 61-DV
- Combat Classics 60-DV
- Comp.Pro Mini schw -Mini transparent 35-DV
- Mini Special Edit 36-DV
- Star Mini tr.bleu Standard schwarz 24-DV
- Standard transpar 29-DV
- Conflict Europe 37-DV
- Star transp/bleu 37-DV
- Conflict Europe 37-DV
- Conquestador 65-DV
- Data 38-DV
- Crazy Cars 3 Creepers 60-DV
- Cruise F.o. Corpse 59-DV
- Curse of the Dragon 34-DV
- Cytron 62-DV
- Silly Cov. Girl Pop 29-DV
- Darkness 73-DV
- Darkness 73-DV
- Darkseed 1.5 36-DV
- Des Blob 70-DV
- DSA 72-DV
- Death Knig o. Krynn 67-DV
- Delivery Agent 47-DV
- Diagona Jones 4 Bazooka P.4.5 A.G.A. 186-DV
- Der Pritzier 66-DV
- Desert Strike Die Stadler 78-DV
- Doglight 75-DV
- Doodlebub 71-DV
- Dragon's Lair 3 Dream Team Com. 69-DV
- Dune 36-DV
- Dune 2 55-DV
- Dream Blaster 65-DV
- Efschkey Manager 74-DV

- Elvira 2 Jaws of C Elysium 49-DV
- Emerald Mine 24-DV
- Emerald 44-DV
- Emerald Mine 3 Pro 29-DV
- Ently 59-DV
- Envy 61-DV
- Erben des Throns Eye of Beholder 1 68-DV
- Eye of Beholder 2 79-DV
- F 117A Nighthawk 66-DV
- F 17 Challenge 27-DV
- F-19 Stealth Fight 71-DV
- Fallen Empire 83-DV
- Fantastic Worlds 71-DV
- Fire And Ice 47-DV
- Flashback 60-DV
- Flight of Intruder Megamin 61-DV
- Formula One GP 39-EV
- Galaxy Force 9-DV
- Globet Gladiators 54-DV
- Goal 1 51-DV
- Goblins 62-DV
- Goblins 2 69-DV
- Goldrunner 2 9-DV
- Quincy Flynn 29-DV
- Greatest Comp 55-DV
- Gunsnip 2000 66-DV
- Hannibal 71-DV
- Hattrick! 64-DV
- Heart of China 39-DV
- Heraus 59-DV
- Hired Guns 66-DV
- History Line 14-18 77-DV
- Hok 35-DV
- Hook 61-DV
- Human Race Standal Humans 56-DV
- Interium 27-DV
- Jack Nicklaus Golf Legend o. Kyrondra Jaguar XU 220 22-DV
- Jonathan 79-DV
- Jug 75-DV
- Jurassic Park 54-DV
- KGB 60-DV
- Kings Quest 5 39-DV
- Legend of Valour Legends o. Kyrondra Legend o. Larry 5 79-DV
- Lemmings 2 61-DV
- Letal Whopon 67-DV
- Lion Heart 52-DV
- Location 57-DV
- Lords of Power 61-DV
- The Lost Viking 65-DV
- Malhar Mathibus 60-DV
- Lotus 3 51-DV
- M 1 Tank Platoon 30-DV
- Mad News 67-DV
- Mad TV 67-DV
- Madsonium 75-DV
- Manchester United 22-DV
- MacDonald Land 47-DV
- Mega Collection 81-DV
- Megalomania/Samur. Megamin 61-DV
- Metallic Power 78-DV
- Microp.Master Golf Night and Magic 3 79-DV
- Monkey Island 2 39-DV
- Monopoly 68-DV
- Mortal Combat 55-DV
- Mutagenics 48-DV
- Nick Faldo Golf 78-DV
- Nigel Mansells WC 65-DV
- No Second Price 56-DV
- Ominicon 25-DV
- On The Road 59-DV
- One step beyond 48-DV
- Onslaught 9-DV
- Ork 35-DV
- Overdrive 28-DV
- P.P.Hammer 45-DV
- Paros Island 61-DV
- Passing Shot 19-DV
- Pathosher Kid Numb 67-DV
- Penthouse Deluxe 53-DV
- Perfect General 73-DV
- Pogo Disk 62-DV
- PGA Tour Golf Plus -Cavrus 50-DV
- Pinball Dreams 37-DV
- Pinball Wizard 39-DV
- Piracy of High seas 65-EV
- Pirates 18-DV
- Planet of Darkness 67-DV
- Populous 26-DV

- Popul+Promis Land 39-DV
- Populous 2 Plus 67-DV
- Powermanager 61-DV
- Data Disk 31-DV
- Premier Manager 35-DV
- Primera 60-DV
- Prince of Persia 32-DV
- Project X 50-DV
- Purly 37-DV
- Quivi 18-DV
- Race Drive 59-DV
- Ragnarok 76-DV
- Railroad Tycoon 39-EV
- Rainbow Collection 27-DV
- Reach F.I.sies 35-DV
- Red Baron 61-DV
- Risky Woods 56-DV
- Roadcop 3 61-DV
- Robotbirds 37-DV
- Rocket Ranger 19-EV
- Rome Ad 92 60-DV
- Rules o. Engagement 26-DV
- Secret Monkey Iald 69-DV
- Sens Soccer 92/93 31-DV
- Shadow o.f. Beast 3 39-DV
- Shadowlands 29-DV
- Shadowworlds 65-DV
- Shaolin Warriors 9-DV
- Shuttle 53-DV
- Silent Service 2 76-DV
- Sim Ant 78-DV
- Sim City Archit. 1 67-DV
- Sim City Archit. 2 35-DV
- Sim City Deluxe 81-DV
- Sim Terr-Edit 68-DV
- Sim Earth 77-DV
- Sim Life 75-DV
- Simon the Sorcerer 67-DV
- Sindbad-Thr.o.f.alc 19-DV
- Secret Kid 47-DV
- Space Crusade 60-DV
- Slip Stream 29-DV
- Space Quest 4 39-DV
- Space Crusade 29-DV
- Space Dupes 30-DV
- Space Quest 1 65-DV
- Space Quest 2 36-DV
- Space Quest 3 32-DV
- Space Quest 4 39-DV
- Space Quest 5 32-DV
- Space Quest 6 32-DV
- Speedball 2 25-EV
- Sports Collection 59-DV
- Star Trek 70-DV
- Starbyte N.2 Coll. 66-DV
- Steel Empire 61-DV
- Steigenba. Hotelm. 50-DV
- Street Fighter 2 53-DV
- Super Tetris 70-EV
- Supergang 47-DV
- Syndicate 68-DV
- Tanglewood 9-DV
- Team Yankee 29-DV
- Tearaway Thomas Terminator 2 51-DV
- Tetris 29-DV
- The Grail 9-DV
- Their Finest Hour -Mission Disk 32-DV
- Thunderhawk 39-DV
- Tonsorica 53-DV
- Traps n Treasures 61-DV
- Triple Action 2 32-DV
- Trivial Pursuit 32-DV
- Trolls 50-DV
- Tron Amiga 1200 Turbo Trax 9-DV
- Turrican 3 59-DV
- TV Sports Football Ultime 5 39-EV
- Ultime 5 19-DV
- Ultime 5 59-DV
- USS John Young 2 29-DV
- Viking Fields 62-DV
- 60-DV
- War in the Gulf 67-DV
- Wankers 65-DV
- Whales Voyage 65-DV
- Whales Voy. A 1200 65-DV
- Willy Beamish 39-DV
- Wing Commander 27-EV
- Wing Commander IV 77-DV
- Wizkid 61-DV
- Wolfpack 25-DV
- Worlds of Legend 52-EV
- WWF Wrestling 29-DV
- WWF Wrestling 2 62-DV
- Yo! Joel 24-DV
- Zero 39-DV
- Zoo 2 39-DV
- Zoo 2 29-DV
- Zoo Amiga 1200 49-DV







man noch die jeweiligen Positionen der Flugzeuge zueinander festlegen. So kann beim Start des Luftkampfes das feindliche Flugzeug vor einem fliegen. Wer es schwieriger mag, kann das gegnerische Flugzeug hinter sich setzen, so daß es in einer guten Schußposition ist. Desweiteren können beide Flugzeuge nebeneinander, aufeinander zu oder voneinander weg fliegen. Wer es interessanter und realisti-

### Die Missionen

Im Ersten Weltkrieg gilt es, als deutsches Flugzeug zwei Zeppeline zur Bombardierung von feindlichen Kommunikationszentralen zu geleiten sowie zwei Fesselballons, die dem Heer wichtige Informationen über feindliche Bewegungen liefern, und den Fliegerhorst des legendären Roten Barons vor feindlichen Luftan-

griffen zu schützen. Auf britischer Seite muß genau der Gegenplan durchgeführt werden. Es gilt, die zwei feindlichen Zeppeline, die hinter der Front eine Bombardierung durchführen sollen, zu vernichten. Die zwei

gen wird. Wählt man die Gegenseite, so lautet die entsprechenden Missionen, die jeweiligen Angriffspläne des Gegners zu

Fesselballons müssen auch unschädlich gemacht werden. Da der Rote Baron schon seit längerer Zeit die Lüfte in dem Abschnitt der Front unsicher macht, gilt es auch noch, einen Angriff auf dessen Fliegerhorst zu unternehmen, um endlich wieder sichere Luftoperationen durchführen zu können. Im Zweiten Weltkrieg lautet die Mission für die Deutsche Luftwaffe, britische

vereiteln. Dabei wird nicht nur einfach jedesmal der exakte Sachverhalt der Mission formuliert, sondern es werden nur die Informationen gegeben, die in Wirklichkeit der jeweiligen Armee zur Verfügung stehen würden. Es ist interessant, wie ein Sachverhalt und ein Plan von zwei Seiten aussieht.

### Die Strategie

Das A und O eines jeden Luftkampfes ist es natürlich, sich hin-



Flugfelder zu bombardieren und Radarstationen zu vernichten. Die Aufgabe des Kampfpiloten lautet natürlich, die Bomberstaffeln gegen feindliche Angriffe zu schützen. Auf britischer Seite wird dem Kampfpiloten aufgetragen, deutsche Bombergeschwader vor dem Angriff abzufangen und somit die eigenen Flugfelder und Radarstationen zu schützen. Die vermuteten Angriffsziele werden dem Piloten mitgeteilt. Bei anderen Missionen lautet der Auftrag, feindliche Bahnhöfe anzugreifen oder Brücken zu vernichten. Es wird den Piloten aufgetragen, Schiffe zu versenken und eine bevorstehende amphibische Invasion zu verhindern, immer mit dem Wissen im Hinterkopf, daß der Gegner nicht tatenlos bei den

ter den Gegner zu setzen und ihn dann abzuschießen. Leider ist dies nicht so einfach, da der Feind natürlich alles versuchen wird, dies zu verhindern. Sollte sich einmal der Gegner ans Heck der eigenen Maschine heften, so kann dieser nur durch wilde Flugmanöver abgeschüttelt werden. Da es beim Luftkampf keine Deckung wie im Schützengraben gibt und somit jedes Flugzeug ein offenes Ziel ist, war und ist die Wirkung der Sonne sehr wichtig, um erfolgreich einen Dogfight zu überstehen. Jedes Flugzeug kann vom Gegner gewöhnlich gesehen werden. Befindet es sich jedoch in einer dichten Wolke, so ist es vor Entdeckung sicher, doch in diesem Fall kann es nicht selten auch keinen Gegner sehen. Eine beliebte und erfolgreiche Methode war es im Ersten



Angriffen zusehen und selbst starke Kampfverbände in die Luft brin-

### Zeitlicher Flugvergleich



#### Gunship 2000

Bislang führte der Vorzeige-Hubschraubersimulator unangefochten das Feld der Amiga-Abteilung an, doch nun droht Konkurrenz aus eigenem Hause. Dogfight.

Grafik =

Gameplay +

Gesamt =



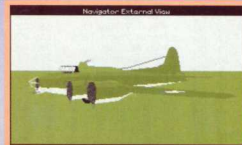
#### Combat Air Patrol

Erst jetzt erscheint 'Psygnosis' jüngstes Spiel, das wir schon vor Monaten im Test zu einem wahren Ereignis kürten. Laßt Euch diesen Mega-Knaller nicht entgehen.

Grafik =

Gameplay =

Gesamt =



#### B17

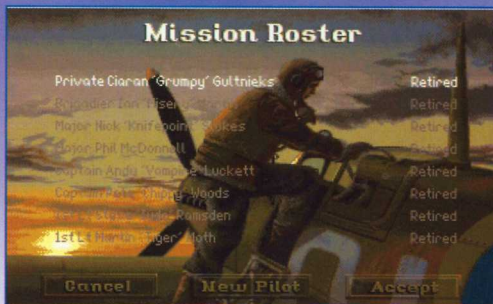
Die fliegende Festung schwebt seit einigen Monaten locker durch die Charts, ohne jedoch währlich begeisternde Qualität bieten zu können. Überraschend!

Grafik -

Gameplay -

Gesamt -





### Das Gameplay

Die Landschaft bewegt sich während des Fluges fließend. Die Steuerung der einzelnen Flugzeuge spricht erstaunlich gut an, so daß man anfangs leicht seinen Fighter übersteuert. Dadurch stürzt er zwar nicht ab, man verliert jedoch sein Ziel schnell aus dem Visier. Während des Flugs die Orientierung zu behalten ist anfangs nicht einfach und auch die Gegner sind nicht immer leicht am Himmel zu finden. Die Musik stimmt einen gleich zu Beginn auf einen militärischen Einsatz ein. Der Sound während des Spiels beschränkt sich auf das Motorengeräusch und Maschinengewehrgeräusche. Das mag zwar nicht sehr abwechslungsreich sein, doch ist es bestimmt realistisch - oder wer erwartet bei einem Flug in 3000 Meter Höhe noch Vogelgezwitscher?

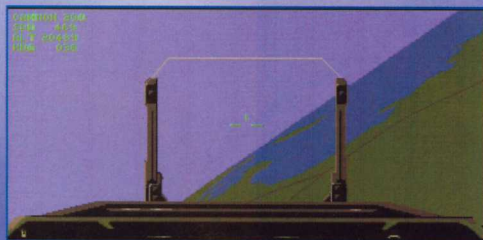
(wd)

und Zweiten Weltkrieg, den Gegner mit der Sonne im



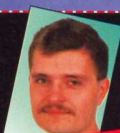
Rücken anzufliegen. Der angreifende Pilot hatte so sein Ziel gut vor Augen, während dieses den Gegner kaum sehen konnte. Oft blendete die Sonne so stark, daß der Angreifer unentdeckt blieb, bis er das Feuer eröffnete. Da er beim Anflug im allgemeinen in aller Ruhe zielen konnte, war es beim ersten Schußwechsel für den Angegriffenen schon oft zu spät. In den moderneren Luftkämpfen gelten zwar noch die alten Strategien, sie sind aber nicht mehr so entscheidend und durch neuere ergänzt worden. So ist der Überraschungsangriff aus der Sonne fast unmöglich, da seit einigen Jahren jedes Jagdflugzeug mit einem Radar ausgerüstet ist, das den unmittelbaren Luftraum um das Flugzeug überwacht. Selbst bei schlechter Sicht wird für gewöhnlich jeder Gegner erkannt, vielleicht bis auf den Stealthbomber, der für Radar so gut wie unsichtbar sein soll. Doch dieser Bomber wird bei Dogfight nicht berücksichtigt. Auch ist es nicht mehr so entscheidend, sich unmittelbar hinter den Gegner zu setzen und ihn exakt ins Visier zu nehmen. Mit modernen Lenk Waffen, sprich

Luft-Luft-Raketen mit Infrarot-Suchkopf oder Radar-Lenkopf, wird der Gegner nur noch ungefähr angepeilt, den Rest übernimmt die Elektronik. Sollte ein Gegner eine Rakete auf das eigene Flugzeug abgefeuert haben, so wird man sofort gewarnt.



### comment

Mir gefiel die Möglichkeit, Flugzeuge der verschiedenen Zeiten gegeneinander kämpfen zu lassen, sehr gut. Auch fand ich es sehr interessant, wie das Spiel doch die Entwicklung des Luftkampfes näherbrachte. Anfangs mit langsamen, dafür wendigen Doppeldeckern, die nur mit Maschinengewehren ausgerüstet sind und bei denen es nicht einfach ist, die Fluglage immer mit Sicherheit zu bestimmen. Am Ende mit modernen Jets, die durch die Lüfte jagen, bewaffnet mit Bordkanone, Rakete, Bomben und einer Vielzahl von Instrumenten. Ob das Flugverhalten der einzelnen Maschinen wirklich der Realität entspricht, kann ich natürlich auf Grund fehlender praktischer Erfahrung nicht beurteilen. Mir fiel nur auf, daß keine der Maschinen bei extremen Flugmanövern ins Trudeln kam und abstürzte, obwohl so etwas ja von Zeit zu Zeit vorkommen soll. Trotzdem ist Dogfight ein sehr interessanter Vertreter der Kategorie Luftkampfsimulation, der auf Grund seiner verschiedenen Flugzeugtypen sicher eine gewisse Anzahl von verschiedenen Simulationen in sich birgt. Freunden von Dogfights ist das Spiel zu empfehlen.



Wolfgang

Sechs verschiedene Epochen des Luftkampfes von MicroProse.



Hersteller: **MicroProse**  
 Muster von: **Hersteller**  
 Genre: **Flugsimulation**  
 Preis: **ca. DM 100,-**  
 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**

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

+ **Luftkämpfe in sechs verschiedenen Epochen, schnelle Steuerung**

- **Flugzeuge sind leicht zu übersteuern, Orientierung schwierig**

GAMEPLAY **85%**  
 GRAFIK **75%**  
 SOUND **60%**  
 MOTIVATION **80%**

AMIGA GAMES

**82%**

GESAMT-WERTUNG



Läßt garantiert Eure Köpfe qualmen!

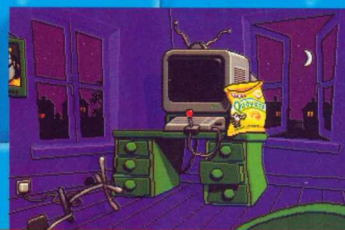
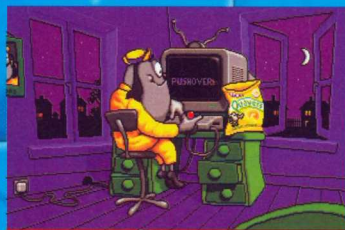
# ONE STEP BEYOND



Eine sehr gute Mischung aus einem witzigen Jump & Run-Game und einem kniffligen Denkspiel, für die sich Ocean mal wieder eine Lizenz geangelt hat.

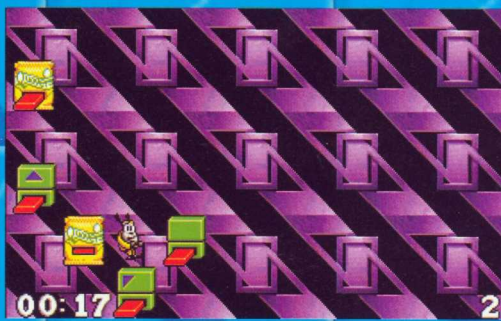
Denkspielefans werden von One Step Beyond begeistert sein.





## Rein in den Computer...

Am Anfang sollte man vielleicht erst einmal unseren guten Freund Colin Curly beschreiben. Er ist ein Hund mit Anzug, Kravatte und Hut, dem nichts wichtiger ist als sein Lieblingsnack Quavers. Unser Freund Colin Curly begab sich in einer dunklen, regnerischen Nacht vor seinen Bildschirm, um sein Lieblingsspiel Push Over zu spielen und dabei eine Tüte von seinen heißgeliebten Snacks namens Quavers zu verputzen. Als er sich nun von einem Level (die natürlich immer schwerer wurden) in den nächsten kämpfte und dabei schon einige Quavers gegessen hatte, kam er nun in den hundertsten



Ein wunderschön animiertes Intro erzählt die Geschichte von Colin Curly. Wieder einmal spielt er Push Over, sein Lieblingsspiel. Gerade als er den Level 100 erreicht, ißt er auch sein hundertstes Quavers und da passiert es....

Level und ab rein zufälligerweise auch sein hundertstes Quavers auf. Genau da wurde er durch den Bildschirm direkt ins Herz des Computers gebeamt. Weil unser Colin Curly ja nicht in diesem schrecklichen Kasten übermachten will, muß er zwangsweise den Weg zurück in sein Zimmer vor den Computer finden.

Natürlich wird sein immer geringer

nes Lebens überstehen kann, wenn Ihr ihm dabei helft.

## Raus aus dem Computer

Die Story wird Euch vor Spielbeginn noch einmal in einer sehr schönen und witzigen Anfangsdemonstration gezeigt und vorgespielt, die durch witzige Animationen und Grafiken echt spannend wirkt. Eure Aufgabe ist es nun, Colin Curly von der Anfangs-Quaver-Tüte bis zur Ende-Quaver-Tüte über die Plattformen springen zu lassen. Ihr solltet aber auf keinen Fall die Tüten verwechseln, da Ihr sonst das ganze Rätsel von vorne lösen könnt. Es müssen außerdem, bevor er die Ende-Quaver-Tüte erreicht, alle Plattformen

## comment



Tobias

One Step Beyond hat mich vor allem durch die gute Mischung von Jump & Run und Denkspiel fasziniert, denn Ocean hat hier wirklich an alles gedacht. Durch die guten Grafiken, witzigen Animationen und das echt starke Intro, in dem die Story wirklich gut dargestellt ist, wird der Spieler vor dem Bildschirm richtig verwöhnt. Die abwechslungsreichen Hintergründe, die gestalterisch oft sehr gut gemacht wurden, stören nicht bei den Plattformen. Auch die Begleitmelodie und die Soundeffekte wurden gut rübergebracht und sind nicht zu nervig. Der sich ständig steigende Schwierigkeitsgrad ist angemessen und läßt Euch auch ab und zu Luft schnappen. Nur die Steuerung hätte besser ausgetüfelt werden können, denn manchmal verliert man ein Leben, obwohl man schon fast am Ziel ist, und das nur deswegen, weil ein Sprung falsch ausgeführt wurde. Mir fehlt auch noch eine Zwei-Spieler-Option, denn das wäre sicher eine gute Zugabe gewesen. Die Motivation und Spannung wird durch ständig schwierigere Levels enorm gesteigert. Ja, man kommt sogar ins Spielefieber und kann kaum mehr aufhören. Für Jump & Run- oder Denkspielfans nur zu empfehlen.

werdender Vorrat an Quavers am Ende eines jeden Levels wieder durch eine ganze Tüte aufgefrischt, so daß er auch das schwerste Computerspiel sei-



## Die Sonder-Plattformen



### Waagrecht Schließer:

Diese Plattform schließt alle Plattformen in einer Reihe in dem Moment, in dem Colin draufspringt.



### Waagrecht Öffner:

Eigentlich genauso wie die vorherige, nur daß sie öffnet.



### Runterspringer:

Diese Plattform zieht sich in der Sekunde zurück, in der Colin draufspringt. Wenn darunter keine Plattform ist, verlierst Du ein Leben.



### Verzögerer:

Die Verzögerungsplattform bleibt für ungefähr 15 Sekunden nach Berührung bestehen und man kann in der eben genannten Zeit beliebig oft daraufspringen.



### Strahlenförmiger Schließer:

Ein diagonal verlaufender Schließer, der alle Plattformen in einer Diagonale schließt, wenn Colin auf einer davon landet.



### Hochspringer:

Bei einer Landung auf dieser Plattform wird unser Colin gleich zwei Ebenen höher geschleudert und landet sicher auf einer darüberliegenden Plattform, sofern sie noch geöffnet ist.



**Hochspringer rechts:** Sie aktiviert ebenfalls bei Berührung eine Schleuder, die Curly zwei Felder nach rechts und zwei nach oben schleudert.



**Hochspringer links:** Wie gehabt, nur geht es hier nach links ab.



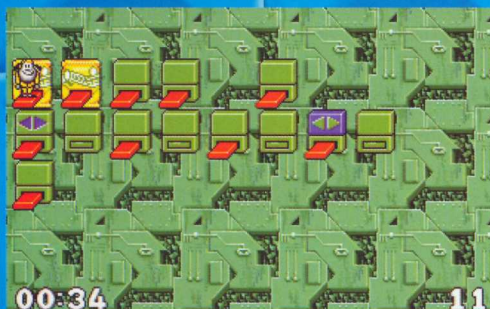
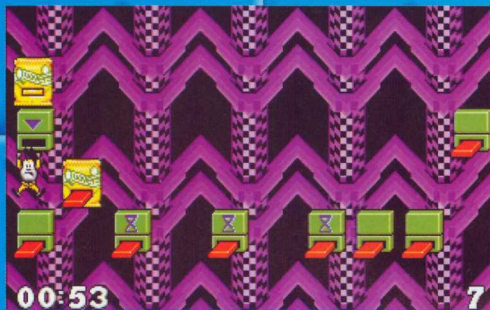
**Sicher:** Diese Plattform bleibt immer geöffnet und schließt sich auch nicht, wenn Colin draufspringt. Aber wenn ein Schließer in der selben Reihe aktiviert wird, schließt sich auch die sichere Plattform.



**Rein & Raus:** Um auf dieser Plattform richtig landen zu können, muß man das genaue Timing beherrschen, in dem sich die Plattform öffnet und schließt. Sie bleibt so lange geöffnet, wie sich Colin Curly auf ihr befindet.



**Zahlen:** Diese schreiben eine Reihenfolge vor, in der Colin sie bespringen muß. Von dieser darf nicht abgewichen werden, sonst ist das Spiel aus und muß erneut begonnen werden.



nen und sich ausrechnen, was passiert, wenn diese berührt werden. Auch die Zeituhr läuft mit, damit Colin Curly während der Zeit, in der Ihr nachdenkt, nicht einschläft. Die Uhr ist in der linken unteren Ecke auf dem Bildschirm dargestellt und zeigt genau die Minuten und Sekunden an, die Euch zur Lösung des Rätsels verbleiben. Wenn Ihr es nicht in der angegebenen Zeit schafft, habt Ihr bei diesem Level leider verloren und dürft noch einmal von vorn anfangen. Die Levels sind in Querverzonen unterteilt, die wiederum acht Levels beinhalten. Der Level,

**Push Over war erst der Anfang, jetzt kommt Colin Curly!**

in dem Ihr Euch befindet, wird am rechten unteren Bildschirmrand angezeigt. Da jeder Fehler tödlich für Euch ist und Ihr nur ein Leben habt, wird, nachdem Colin Curly



**Jetzt aber hurtig! Wenn man nicht aufpaßt, zieht sich die Plattform genau dann zurück, wenn man darauf landen will.**

geschlossen sein, was meistens schwerer ist als es aussieht. In den ersten zwei oder drei Levels habt Ihr noch eine Schonfrist, denn die berichtigten Sonderplattformen beginnen erst im zweiten oder dritten Level. Natürlich wäre die ganze Sache ohne Zusatzhindernisse zu einfach und langweilig,

also hat Ocean noch einen ganzen Packen von Zusatzhindernissen eingebaut, wie zum Beispiel Zahlenplattformen, die Colin in einer festgelegten Reihenfolge bespringen muß. Die Zusatzhindernisse sind Gott sei Dank besonders gekennzeichnet. So kann man die ganzen Steine schon vorher erken-





**Musste man bei Push Over noch Dominosteine in der richtigen Reihenfolge umfallen lassen, so springt man hier von Plattform zu Plattform.**

gestorben ist, noch einmal abgefragt, ob Ihr im gleichen Level weitermachen oder ob Ihr zurück ins Hauptmenü gehen wollt. Außerdem habt Ihr noch die Möglichkeit, ein Token zu verwenden. Ein Token erhält man, wenn man in der vorgegebenen Zeit ohne Fehler ans Ziel kommt. Die Anzahl der Tokens nimmt bei jedem erfolgreich beendeten Level zu. Sie können benutzt werden, um einen Fehler, der während des Rätsels gemacht wurde, auszugleichen. Wenn das Token verwendet wird, wirft es Euch haargenau an die Plattform zurück, an der Ihr zuletzt gestanden seid. Fehler werden auch oft erst ziemlich spät angezeigt, so daß ein Zurückgehen schon fast ausgeschlossen ist. Angezeigt werden die Fehler in einem großen Fenster, in dem diese auch ein bißchen beschrieben werden. Das vorhin erwähnte Hauptmenü besteht aus einem Levelcode-Feld, in dem Ihr eintragen könnt, von wo aus begonnen werden soll. Die Zahlen werden per Joystick eingegeben. Ihr könnt so jederzeit von einem Spiellevel, den Ihr einfach nicht schafft, ins Hauptmenü springen und von da aus natürlich auch wieder zurück. Die neuen Codes für das nächste Level werden automatisch nach erfolgreicher Beendigung des alten Levels im Hauptmenü angezeigt. Außerdem habt Ihr noch die Möglichkeit, die Musik während des Spiels abzuschalten, was aber nicht empfehlenswert ist. Wer jetzt sagt, daß das Hauptmenü ja recht spärlich aussieht, mag vielleicht recht haben, jedoch wüßte ich nicht, wo hier noch irgendwelche Optionen eingebracht werden könnten, da auch der Schwierigkeitsgrad vom Anfänger bis zum Profi reicht. Beim Springen von einer höhergelegenen Plattform auf eine darunterliegende müßt Ihr genau aufpassen, sonst könnt Ihr den ganzen Zinnober von vorn beginnen: Wenn Colin mehr als zwei Ebenen tief fällt, ist sein Leben für dieses Puzzle beendet.



**Hersteller:**  
Ocean  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Denkspiel  
**Preis:**  
ca. DM 70,-  
**Erhältlich:**  
ab September '93  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 2  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2-Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein

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

**+ gute Grafiken und Animationen, gute Idee, Levelcodes**

**- keine Zwei-Spieler-Option**

**GAMEPLAY 75%**  
**GRAFIK 82%**  
**SOUND 63%**  
**MOTIVATION 77%**

AMIGA GAMES

**77%**

**GESAMT-WERTUNG**

**comment**

Gratuliere, Ocean! Ich hatte schon einen primitiven Push Over-Aufguß erwartet, der möglicherweise eine neue Idee, fünfzig neue Levels und eine neue Figur bietet. Die Programmierer gingen bei diesem Spiel tadellos zu Werke und schufen ein gutes Denkspiel. Wer ab und zu nach Nahrung für seine grauen Zellen sucht, darf einen Schritt ins "Jenseits" wagen.



Hans

**Denk' mal nach!**



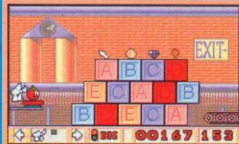
**The Lost Vikings**  
Die drei Wikinger ziehen in Denkspielkreisen derzeit einsam ihre Kreise und fürchten keine Konkurrenz. Bei dieser Idee und den Grafiken sind sie auch einzigartig.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



**Lemmings 2**  
Logik ist bei Lemmings 2 sicherlich vonnöten, doch hier wird auch optisch allerhand geboten. Selten hat ein Spiel so viele Lacher hervorgebracht.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



**Bill's Tomato Game**  
Die hüpfende Tomate ist wirklich zu bedauern. Sie ist nett, niedlich, tolpatschig und gibt eine prima Hauptfigur für ein gelungenes Denkspiel ab. Erfolg hat sie aber kaum.

Grafik = Gameplay + Gesamt +

(tb)



Das Spiel zum Brettspiel, Versuch Zwei

# SPACE HULK

Brettspiele werden immer häufiger auf den Amiga umgesetzt und lassen dabei meistens ihre typische Atmosphäre zurück. Electronic Arts hat sich an Starquest vom Games Workshop versucht und neben Space Crusade eine zweite Version des SF-Brettspiels in den Amiga gepackt.

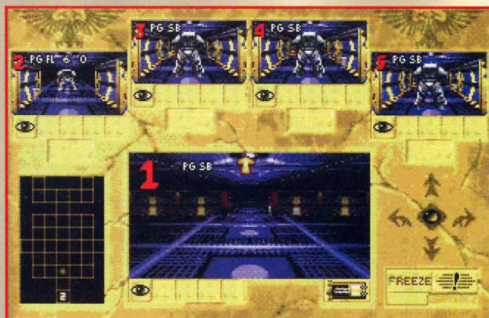
## Typische SF-Story..

Das Programm startet ohne ein aufgeplustertes Intro und zeigt nur einstmittige Grafiken, die wie das gesamte Spiel mit einer atmosphärisch dichten Musik unterlegt sind. Dies läßt hoffen, daß sich die Programmierer mehr auf den Spielverlauf konzentriert haben. Die Geschichte, um die das Spiel aufgebaut ist, zählt zu den typischen SF-Stories. Durch Genmanipulationen entstandene Aliens terrorisieren die friedliche Stille des Welttraums. Speziell zu deren Vernichtung wurden die Terminatoren ins Leben gerufen. Ausgerüstet mit dem Feinsten, was eine moderne Waffenkammer zu bieten hat, und geschützt durch einen körperschließenden Panzer, durchqueren die Space Marines das Weltall. Immer auf der Suche nach neuen Aliens drängen sie dabei in Galaxien vor, die nie zuvor ein

Mensch gesehen hat (stimmt, den letzten Satz hab' ich geklaut!).

## Wie geht's ab?

Zu Beginn kann man zwischen drei Missionsabteilungen wählen. Neben der Deathwing-Campaign-Tour stehen Dir noch die Space Hulk- und die sehr empfehlenswerten Trainingsmissionen zur Auswahl bereit. Die Missionen innerhalb des Trainingsmodus teilen sich in zwei Basismissionen und in insgesamt neun erweiterte Missionen. Die Space Hulk-Missionen beruhen größtenteils auf den Vorgaben des Brettspiels und sind nicht minder schwierig. Hat man sich für eine Mission entschieden, bekommt man von seinem mit einer wichtigen Rüstung bekleideten Vorgesetzten die für die Erfüllung des Auftrages notwendigen Informationen. Zusätz-



lich ersieht man aus einer verkleinerten Karte das Aktionsgebiet, in dem man seine Mission beginnt oder beendet und welche Feindbewegungen zu erwarten sind.

## So geht's ab!

Kurz darauf befindest Du Dich schon inmitten eines grafisch gut umgesetzten Geschehens. In vier kleinen und einem großen Fenster kannst Du den Blickwinkel von jedem Deiner fünf Soldaten erkennen. Die Grafik lehnt sich an die gängigsten Abenteuerspiele an und zeigt die vor einem liegende Gegend in einer 3D-Ansicht. Gleich zu Beginn ist das Spielge-

schehen 'gefroren', was nichts anderes heißen soll, als daß alle Echtzeitaktionen bis auf weiteres gesperrt sind. Ein darunter ablaufender Zeitbalken zeigt Dir dabei die noch verbleibende Zeit an, die man aber während der Echtzeitausführung wieder zurückgewinnen kann. Neben dem großen Sichtfenster befindet sich eine Scannerkarte, die immer davon abhängig ist, welche Deiner Spielfiguren gerade im großen Sichtfenster angewählt ist und in welche Richtung sie gerade blickt. Sie zeigt die nähere Umgebung, sich nähernde Feinde und die Positionen der eigenen, in der Nähe befindlichen Soldaten. Um seine eigenen Mannen von den Aliens



**Brettspielliebhaber werden sich ohne weiteres in der Amiga-Umsetzung zurechtfinden. Electronic Arts achtete sogar auf Details.**



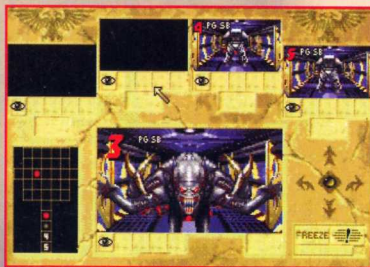
**Space Hulk  
 ist ein lohnenswertes  
 Game für  
 SF-Strategen.**

unterscheiden zu können, werden die schleimigen Bösewichter durch rote Blips, d.h. Punkte dargestellt, wohingegen Deine eigenen Männer durch einen bräunlichen Fleck angezeigt werden.

**Wie klick ich richtig?**

Alle außer dem aktiven Soldaten tragen hierbei ihre Kennziffer mit sich herum. Ein Klick mit der rechten Maustaste in diesen Bereich wechselt auf den strategischen Bildschirm, in dem bis zu fünf Aktionen im Voraus geplant werden können. Dabei wird der gesamte rechte Bildschirmteil von einer Draufsicht des Aktionsgebietes ausgefüllt, auf dem man auch einige Details erkennen kann. Links unten befindet sich eine Gesamtübersichtskarte, auf der ebenfalls alle Personenpositionen erkennbar sind. Darüber befindet sich die eigentliche Aktionssteuerung. Das Anwählen der einzelnen Aktionen hat, bis auf eine Ausnahme, immer den gleichen Ablauf. Das Bewegungs-

Icon befindet sich als Grundeinstellung immer im Übersichtsmodus. Durch einen Klick in die rechte Bildschirmhälfte gibt man dem ausgewählten Soldaten die Bewegungsrichtung und -weite vor, wobei dies durch rote Pfeile gekennzeichnet wird. Sogleich wird man in der fünfstelligen Aktionsliste das Move-Icon wiederfinden. Trifft der Soldat im Übersichtsmodus auf ein Hindernis, sei es eine geschlossene Tür oder ein Alien, bleibt er stehen und ballert munter drauf los. Deshalb kann man durch einen Klick mit der rechten Maustaste den Übersichtsmodus in einen normalen Laufmodus umschalten. Hierbei muß man allerdings beachten, daß der Soldat dann nicht mehr aus eigener Initiative das Feuer eröffnet und sich somit wehrlos gegenüber seinen Feinden verhält; allerdings werden Türen normal geöffnet und können bei Bedarf wieder geschlossen werden. Soll Dein Soldat nach Beendigung seiner Laufstrecke feuern, so wählt man eine der beiden zur Verfügung stehenden Waffen aus und klickt in der Draufsicht auf die Stelle, an der geschossen werden soll. Bis zu fünf Schüsse kann der Soldat an dieser Stelle dann abfeuern. Neben dem



Power-Glove (Krafthandschuh) stehen dem Space Marine noch andere Waffen, wie ein Flammenwerfer, ein Power-Schwert oder ein Angriffs-Blasters, zur Verfügung. Ebenso wird das Tür-Icon innerhalb der Aktionsplanung verwendet, welches einem das Öffnen und Schließen von Türen ermöglicht. Die oben erwähnte Ausnahme sind die beiden Turn-Icons, die Deinen Soldaten um jeweils 90°

rotieren lassen. Hier braucht nicht extra in die Draufsicht geklickt werden, da die Richtungsänderung immer von der letzten Bewegungsposition ausgeht.

Zwar wird eine Richtungsänderung bei der Erstellung einer Bewegung automatisch ausgeführt, aber manchmal ist es zweckmäßiger, diese Änderung selbst vorzunehmen. Hat man sich einmal verlickt, kann man immer

**comment**



**Lutz**

Da ich ein langjähriger Fan von Starquest bin und schon viele Spielrunden im Kreis von guten Freunden (Hi, Magic Freddy!) absolviert habe, war ich natürlich auf die Amiga-Umsetzung gespannt. Nachdem ich von Space Crusade herb enttäuscht war, stellte ich natürlich etwas höhere Ansprüche an die Version von Electronic Arts. Die Gestaltung des Spiels, auch wenn die Regelumsetzung nicht 1:1 übernommen wurde, kann ich als gelungen bezeichnen. Aber der Schwierigkeitsgrad, mit dem selbst die einfachen Missionen schon aufwarten, ließ meine Spielmotivation etwas sinken. Abschließend bleibt mir nur die Erfahrung, daß ich für solche Spiele anscheinend zu langsam bin.

den jeweils vorhergehenden Zug zurücknehmen, bis man schließlich wieder eine leere Aktionsleiste vor sich hat. Durch die verschiedenen Waffensysteme, die einem Soldaten zur Verfügung stehen, entstehen unterschiedliche Schußmuster. Durch ein spezielles Icon kannst Du Dir die Reichweite und Auswirkung der getragenen Waffe ansehen; dies wird in der Draufsicht durch rote Quadrate angezeigt. Du solltest dabei jedoch bedenken, daß nicht nur die Aliens verletzlich sind, sondern auch Deine Teamgefährten. Daneben gibt es noch ein Umschalt-Icon, welches nur auf Missionen anspricht, bei denen Du zwei Mannschaften zu steuern hast. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste gelangst Du wieder auf den 3D-Bildschirm. Es besteht zwar die Möglichkeit, den gesamten Spielverlauf vom Aktionsbildschirm aus zu betrachten, jedoch birgt die 3D-Ansicht mehr Übersicht und Spielspaß. Also, den Freezer ausgeschaltet und schon stapfen die Space Marines in ihren mächtigen Panzerungen los. Diese sind zwar recht nützlich und schützen Deinen Soldaten einige Zeit, jedoch verlangsamen sie den darin befindlichen Marine und deshalb sind die Aliens schneller und agiler. Mit den Funktionstasten kannst Du jeden Deiner Soldaten in das große Sichtfenster holen, dafür wird in der oberen, linken Ecke die Soldatenkennziffer und seine Bewaffnung angezeigt. Manchmal liegen irgendwelche nützlichen Dinge herum, die man aufnehmen und dadurch vielleicht seine Ausrüstung verbessern kann. Jetzt beginnt auch der schwierigste Teil



**Na wer sagt's denn: Fünfmal habe ich mir den Kopf gestoßen, nun wird mir so etwas nicht mehr passieren.**



## Das Brettspiel STARQUEST:

In der Originalversion können bis zu vier Spieler, wobei ein Spieler die Robotlinge übernimmt und somit das Chaos vertritt, gegeneinander antreten. Anstatt Terminatoren bewegt man hier GSG-Mannschaften und die Bösewichter sind wesentlich zahlreicher. Für zwei Spieler wurde extra das Volk der Eldar aus der Taufe gehoben, die dann die Rolle der GSG-Soldaten übernehmen und als Sonderzubehör erhältlich sind. Durch die unterschiedliche Bewaffnung können die Soldaten nur bestimmte Strecken pro Spielrunde gehen. Wie in der Computer-Version bestimmt die Art der Waffe das verfügbare Schußfeld. Das Spielfeld besteht aus unterschiedlichen Platten, die je nach Auftrag zusammengesetzt werden. Wände und Türen stellen Sichthindernisse dar. Solange die Robotlinge nicht sichtbar sind, können die GSG-Spieler nur die Radarblips wahrnehmen. Was sich darunter verbirgt, ein Alien oder ein Dreadnought (großer Kampfroboter), wird erst bei Sichtkontakt erkennbar. Die Anzahl der verschiedenen Ausrüstungs- und Befehlskarten ist nach dem Dienstgrad gestaffelt. Ereigniskarten sorgen für unvorhersehbare Zwischenfälle. Detailreiche Spielfiguren von der Firma Citadel geben dem gesamten Spiel den gewissen SF-Touch. Wer seinem Amiga einmal etwas Ruhe gönnt, kann sich mit drei Freunden und STARQUEST spannende Gefechte liefern.

(STARQUEST von MB Milton Bradley GmbH Art.Nr.: 4659 00)

und es zeigt sich, ob man seine Aktionsplanung der Mission angepaßt hat. Meistens stellt sich jedoch heraus, daß man immer noch selbst in das Spielgeschehen eingreifen muß, indem man in das jeweilige Sichtfenster eines Soldaten klickt und dadurch einen Schuß auslöst. Bewegungen sind hierbei nur in dem großen Sichtfenster möglich.

### So sieht's aus!

Die 3D-Ansicht ruckelt hierbei nicht einfach los, sondern man kann fast jeden Schritt nachvollziehen. Ansonsten sind die Dungeongrafiken nur Standard und heben sich nur durch einen geringen Science-Fiction-Touch von anderen Programmen dieser Art ab. Gut gelungen sind hingegen die Grafiken der Soldaten und der Aliens, die neben vier Armen auch ein zähnestrotzendes Maul zum Besten geben. Das Spiel ist nichts für Leute mit schwachen Nerven, nicht wegen der blutigen Darstellung beim Ableben eines Soldaten, sondern weil selbst die erweiterten Trainingsmissionen fast unlösbar sind. Hat ein Alien erst einmal einen Soldaten erreicht, ist es unmöglich, sich noch aus der tödlichen Umklammerung zu befreien. Auch die schwierige Koordination der fünf Mannschaften-

mitglieder gestaltet sich eher als hinderlich. Wer es schließlich geschafft hat, zumindest einen Terminator in das Zielgebiet zu bringen, verschafft sich somit Ehrungen und Beförderungen. Einen großen Minuspunkt erhält die Tatsache, daß nur die PC-Version auf einer Festplatte installierbar ist und diejenigen Amiganer mit einer teuren Festplatte wieder das Nachsehen haben. Wann ler-

Der zweite Versuch einer Brettspielumsetzung gelingt.

nen die Softwarefirmen endlich einmal, daß eine MS-DOS nicht das Nonplusultra ist und die kleinen Homecomputerbesitzer laufend am Diskettenwechseln sind oder langwierige Ladezeiten hinnehmen müssen. Zwar kann sich nicht jeder Freund eines Amiga eine Festplatte leisten, aber eine mögliche Installation kann doch mit Sicherheit vorgesehen werden. So sollte sich zum Spiel von Space Hulk mindestens ein zweites Laufwerk im Haushalt befinden, besser noch ein drittes Laufwerk, wie der Softwarehersteller empfiehlt. Diese Version ist bis jetzt die gelungenste Umsetzung des Originals Starquest, obwohl ein Spiel gegen Freunde mehr Vergnügen bereiten kann. Für ausgekochte Strategen und Leute, die nicht locker lassen können, empfiehlt sich Space Hulk allemal und kann für viele Stunden den grauen Alltag vergessen lassen.

(lm)

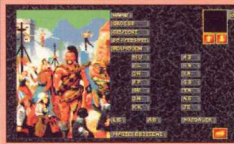
### Rollenvergleich



#### Ambermoon

Space Hulk hat wirklich Pech, denn genau in diesem Monat muß das langerwartete Ambermoon die Rollenspielwelt des Amiga auf den Kopf stellen.

Grafik + Gameplay + Gesamt +



#### Das Schwarze Auge

Mit Attics letztem Rollenspiel stellt sich ein ungefähr gleichstarker Konkurrent in des Space Hulks Weg, der auch von einem Brettspiel abstammt. Geschmackssache!

Grafik - Gameplay = Gesamt =



#### Shadowworlds

Die Schattenwelten von Krisalis konnten sich trotz hervorragender Qualitäten leider nicht zum Megahit entwickeln. Wer es verpaßt, soll sich bloß nicht beschweren.

Grafik - Gameplay = Gesamt =



Hersteller:  
**Electronic Arts**  
Muster von:  
**Hersteller**  
Genre:  
**Rollenspiel**

Preis:  
**ca. DM 100,-**  
Erhältlich:  
**ab Oktober '93**

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

Unterstützt:  
**3. Laufwerk**

Steuerung über:  
**Maus, Tastatur**

Besonderheiten:

-

+ **schöne Grafik, ausgefeiltes Gameplay**

- **fehlende Festplatteninstallation, längere Ladezeiten**

GAMEPLAY **84%**

GRAFIK **82%**

SOUND **72%**

MOTIVATION **78%**

AMIGA GAMES

**83%**

GESAMT-WERTUNG







# AMES GAMES Guide.

Na, da sind sie also. Ganz knapp vor dem Redaktionsschluß trudelten doch noch die ersten drei Fragen in der Redaktion ein, die wir natürlich gleich veröffentlichen. Trotzdem haben

wir uns eigentlich etwas anderes vorgestellt, wollten wir doch ein bis zwei Seiten mit Euren Anliegen füllen. Offenbart uns doch Eure kleinen Probleme und gebt uns einfach eine Chance, diese auch zu beantworten.

Euer Games Guide Team!  
Olli und Early

## Ishar 2

- 1) Die beste Partyzusammenstellung: Zubarass, Bragl, Unknown (schwarzer Ritter), Manatar, Noegh.
- 2) Die sehr guten Charaktere sollte man sich am besten erst später besorgen, da sie ohne den nötigen Rüstungsschutz frühzeitig ausfallen.
- 3) Auf Irvans Island gibt es ganz im Süden eine Querverbindung von West- und Oststadtteil, dort sollte man hin- und hergehen, bis der Computer nachläßt. Dann vorwärts und schwupps stehen die Straßenräuber vor einem. Diese sollte man natürlich niederschlagen und ihr Geld einstecken. Zumindest auch eine Möglichkeit, schnell an Geld zu kommen.
- 4) Auf der selben Insel gibt es ganz im Norden eine Sackgasse mit vielen Wachen. Danach kommt man zu drei Türen und sollte in die, der man gegenübersteht, hineingehen, denn dort befinden sich 106.000 Po.
- 5) Dem Zauberer im Sumpf auf Irvans Island sollte man die verlangten 10.000 Po. geben. Dafür kriegt man den Tip, seinen Adler fliegen zu lassen (der Tip ist zur Ausführung unbedingt notwendig). Also ab nach Zachs Island, dort beim Zoologen einen Adler für 7.000 Po. kaufen und fliegen lassen. Zum Dank erhält man ein Kartenstück. Ein weiteres Kartenstück findet man in der Bibliothek auf Zachs Island.
- 6) Die Kette, die der Herrscher von Irvans Island fordert, findet man im Sumpf auf der selben Insel. Man muß nur das Monster mit den zwei

Schwertern erledigen, bringt die Kette zum Herrscher und schon kriegt man das Schiff.

Tobias Körmann

## Desert Strike

Mit dem Paßwort BQQQAEZ erhaltet Ihr zehn Leben, unendlich viel Panzerung und Munition.



## FREEZERADRESSEN

### Lionheart

Energie .....C1109D  
Leben.....C110AD

### Rampart

Zeit.....C1019D  
Kanonen.....C123ED

### Lemmings 2

Zeit (Sekunden) .....C13587  
Zeit (Minuten).....C13585  
Zahl der Lemmings.....C13533  
Lemminge .....C1353B  
1. Kästchen .....C13573  
2. Kästchen .....C13575  
3. Kästchen .....C13577  
4. Kästchen .....C13579  
5. Kästchen .....C1357B

6. Kästchen.....C1357D  
7. Kästchen .....C1357F  
8. Kästchen .....C13581

MARTIN RIEMBAUER

### Zool

Leben.....022B6B  
Energie .....01EF5C  
Zeit.....0014E9

LARS MARTENSEN

### Body Blows

Continues .....00099E

### Chuck Rock 2

Leben .....C899  
Energie .....C895

### A-Train

Geld.....C4BC2C

DANIEL KALB

### Soccer Kid

Energie .....01ED35  
Leben.....01EC18

Timo Clasen

### Blob

Energie .....152C7F  
Leben.....C0B936  
Zeit.....1DC9D7

ALEXANDER SCHULZ

## Lionheart - Teil 1

Im Level nach dem zweiten Spinnendungeon einfach nach links rennen und einen Todesprung ins Wasser wagen. Dann noch einen und schon hat man Boni bis zum Abwinken, denn auf dem Wasser sind unsichtbare Plattformen versteckt.

## Lionheart - Teil 2

Nach dem dritten Baum vom Anfang des Spiels aus gerechnet, müßt Ihr eine Schräge herunterrutschen. Springt Ihr schon am Anfang ab, so landet Ihr auf einer Gruppe von Blättern. Auf einem liegen zwei Diamanten. Springt auf das höchste Blatt



und wartet. Irgendwann kommt dann ein Käfer gekrabbelt, der Euch in luftige Höhen bringt, in denen zwei Extraleben und 50 Diamanten herumliegen.

Lukas Jötten



## The Chaos Engine

Drückt man im Ein-Spieler-Modus bis zum Ende der Codepage für die Taste "X" bzw. "T" bzw. "V", so steigt man im ersten Level fast voll ausgerüstet ein. Im Falle "X" mit Gentleman und Navvie als Computerspieler, bei "T" mit Mercenary und Gentleman für den Computer oder bei "V" mit Brigand und Mercenary.

Diego Selling

## Syndicate

Wer bei Syndicate umständliches Erarbeiten von Geld und Erfindungen umgehen will, der braucht eigentlich das Spiel nur mit dem richtigen Firmennamen beginnen.

"Rob a bank" als Firmenname bringt lockere 100.000.000 Dollar.

"Watch the clock" beschleunigt die Forschung ungemein.

"Own them" macht Euch zum Herrscher über alle Länder.

"Nuk them" weist allen Ländern einen Auftrag zu, so daß Ihr Euch nicht erst mühsam vorarbeiten müßt, sondern jedes Land sofort anwählen könnt.

"Masks Team" vereinigt alle vorgenannten Cheats und stellt Euch zudem noch die komplette Superausrüstung.

"Mikes Team" bringt fast dasselbe, nur daß Ihr alle Ausrüstungen wählen könnt.

Andreas Klawikowski



# Okay Soft

AM GRABEN 2, 92557 Weiding  
Tel. 09674-1279 Fax 09674-1294

1869	DV 67,90	Cobliins	DV 64,90	Shadowracer	DA 59,90
3D Conquest, Kit 2.0	DV120,90	Cobliins 2	DV 71,90	Silly Service II	DA 71,90
A-Train	DV 83,90	Grand Prix (Microp.)	DA 49,90	Silly Party	DA 49,90
A-Train Constr.	35,90	Gunship 2000	DA 49,90	Sim City	DA 72,90
Abandoned Places II	61,90	Hannibal	DV 64,90	Sim City Populous	DA 68,90
Adams Family	57,90	Harrier A. Jump Jet	59,90	Sim City	DV 80,90
Agony	DA 63,90	Hexuma	DV 79,90	Sim Life	DV 81,90
Air Bucks	DA 63,90	History Line 14-18	DV 77,90	Simpsons	DA 29,90
Airbus A 320	DV 69,90	Hook	DA 56,90	Sink or Swim	DV 89,90
Airbus A 320-US Ed.	DV 85,90	Humans	DA 56,90	Soccer Kid	53,90
Air Force Com.	29,90	Human Race (80 Lev.)	DA 39,90	Soccer Pinball	26,90
Alien Breed Special	29,90	Human Race (Alone)	DA 52,90	Space Legends	DA 69,90
Amberstar	DV 67,90	Human Race (Alone)	DV 69,90	(Wing Commander, Elite Plus, Megatraveller I)	DA 60,90
Ambermoon	---	Indiana Jones III	DV 37,90	Space Shuttle	DV 62,90
Ancient Art of War	DA 61,90	Indiana Jones IV	DV 77,90	Special Forces	71,90
Another World	DA 61,90	Int. Sports Challenge	DA 60,90	Sports Master	51,90
Apulia	DA 50,90	Ishar II	DV 51,90	Steinberger Hotelm.	DV 52,90
Arabian Nights	DV 65,90	Jaguar XI 220	33,90	Strategy Master	DA 67,90
Archer McLeans Pool	DA 48,90	John Barnes	DV 64,90	Streetfighter II	57,90
Assasin	DA 28,90	John Madden Football	DA 55,90	Strip Poker II	55,90
B17 Flying Fortress	DA 62,90	Jonathan	DV 76,90	Stunt Car Racer	DA 25,90
B.A.T. 2	DA 73,90	Jurassic Park	DV 59,90	Superlog	48,90
B.C. Kid	DA 50,90	Kaiser	DV 86,90	Swap	DA 55,90
Bane of Cosmic F.	DV 41,90	KGB	DV 53,90	Synadicate	DV 60,90
Barclay Tale Constr.	DA 29,90	Kid Pix	DV 55,90	Terminator II	DA 29,90
Bargon Attack	66,90	Killing Machine	69,90	Terminator III	DA 46,90
Battle Team	DA 57,90	Kings of Adventure	69,90	Time the Fox	DA 87,90
Battle Isle II	DV 46,90	(Fascination, Bargon Attack, Cobliins)	39,90	Tom Laundry	DA 87,90
Beavers	55,90	Loeds United Champs	DA 46,90	Transactica	DA 59,90
Bills Tomato Game	DA 52,90	Legend of Kyandia	DV 59,90	Troddler	DA 53,90
Birds of Prey	DA 66,90	Legend of Valour	DV 77,90	Tron	DA 61,90
Blaster	DA 52,90	Leemmings I	DA 42,90	Turrican II	DA 21,90
Blues Brother	DA 62,90	- Data Disk	DA 59,90	Turrican III	DA 46,90
Body Blows	DA 47,90	Leemmings II	56,90	U.C.H.	DA 51,90
Boudeliga M. prof. II	DV 55,90	Lethal Weapon	DA 54,90	Ultima 5	DA 63,90
Bunny Bricks	DA 43,90	Lionheart	DV 67,90	Ultima 5	25,90
Burntime	DV 63,90	Loom	DV 61,90	Ultima 5	25,90
Caesar	DA 62,90	Lords of Rings	DV 69,90	Vikings	63,90
Campaign	DA 49,90	Lost Vikings	DV 50,90	Voodoo Nightmare	DA 21,90
- Data Disk	DV 45,90	Lost Treas. Infobox	79,90	W.F.F. II	DA 49,90
California Game II	DA 29,90	Lothar Mathias	DV 62,90	Walker	DA 55,90
Captive	DA 49,90	Lotos 1-3 Comp.	DA 54,90	War in Galks	DV 69,90
Carl Lewis Challenge	DV 55,90	Lotos II	DA 59,90	Whites Voyage	DV 58,90
Cartoon Collection	56,90	M1 Tank Platoon	DA 35,90	Woody's Woods	DV 45,90
Castles	DA 59,90	Mad TV	DV 77,90	Wing Commander	DA 49,90
- Data Disk	DV 61,90	Manchester United	DA 55,90	Wizard	DA 45,90
Centerbase	DV 61,90	Maniac Mansion	32,90	Woody's Woods	DV 45,90
Championship Man.93	55,90	Mc Donald Land	DA 55,90	World of Legend	55,90
Chaos Engine	DA 49,90	Mega Sports	DA 63,90	World Rugby	DV 25,90
Chuck Rock II	DA 45,90	Megastarman/First S.	DA 91,90	World Soccer	DV 49,90
Civilization	DV 71,90	Might + Magic III	DV 67,90	Zak Mc Kracken	DV 39,90
Clombat Classics	DV 62,90	Monkey Island	DV 67,90	Zool	DA 49,90
Conqueror	DA 56,90	Monkey Island II	DV 77,90	Zyomics	DA 49,90
Cool Crock Twins	70,90	Morph	DA 49,90		
Cover Girl Poker	DA 55,90	Motorhead	38,90		
Crazy Cars 3	DA 61,90	Myth	DA 55,90		
Creatures	DA 62,90	Nick Faldo Golf	DV 72,90		
Creepers	DA 51,90	Nicki Bono	DA 52,90		
Curse of Enchantia	DV 82,90	Nigel Mansell	DA 52,90		
Cyber	DA 61,90	No. 2 Collection	DV 76,90		
D Day	DA 85,90	Black Gold, Winner, Space Master	65,90		
D Generation	DV 35,90	No greater Glory	65,90		
Dead Head	DV 67,90	No second Price	63,90		
Das schwarze Auge	DV 68,90	North + South	72,90		
Desert Strike	DA 55,90	Novo 9	69,90		
Der Patrizer	DV 67,90	Oil Imperium	DV 20,90		
Doddlebug	56,90	On the Road	DA 40,90		
Doogfit	DA 63,90	One Step Beyond	55,90		
Dominium	DA 67,90	Overdrive	DA 49,90		
Double Dragon III	DA 55,90	Over the Net	DA 25,90		
Dreadnought	72,90	Pacific Island	DA 63,90		
Dream Team	DA 49,90	Paperboy 2	DA 56,90		
Dune II	DV 53,90	Pangling	DA 56,90		
Dynabatter	DA 61,90	Paradise Hit Number	DV 45,90		
Dynastie	DV 56,90	Perfect Game	DA 72,90		
Echidney Manager	DA 45,90	- Data Disk	DA 49,90		
Elf	DV 62,90	PGA Golf Plus	DA 59,90		
Elvira II	DA 54,90	Pinball Dreams	DA 59,90		
Entropy	DA 62,90	Pinball Fantasies	DA 51,90		
Erben des Thron	DV 71,90	Piracy on the high Sea	54,90		
Espana 92	DA 64,90	Project X	DV 77,90		
Eye of Beholder I	DV 67,90	Project X	60,90		
Eye of Beholder II	DV 79,90	Pools of Darkness	29,90		
F-117 A Nighthawk	DA 63,90	Population I	DA 61,90		
F-17 Challenge	DA 28,90	Population II	DA 69,90		
F-19 Stealth Fighter	42,90	Powermonger	DA 69,90		
Fantastic World	73,90	Premiere	DA 62,90		
(Populus, Realms, Wonder-land, Pirates, Mega-Mad)		Push over	DA 55,90		
Fire and Ice	DA 49,90	Railroad Tycoon	DA 71,90		
Flashback	DV 59,90	Reach Ft. Sky	DV 51,90		
Flies Attack on Earth	67,90	Red Zone	DV 79,90		
Fly Harder	DV 68,90	Regent	DA 50,90		
Football Manager 3	DV 67,90	Return of Medusa	64,90		
Fort Apache	DA 62,90	Revelations	44,90		
Futur War	DA 33,90	Rick Dangerous II	DA 29,90		
Game of Life	DA 69,90	Risky Woods	DA 62,90		
Gear Works	45,90	Risky Woods	DA 55,90		
Global Effect	DA 61,90	Robozone	DA 56,90		
Global Gladiators	DA 49,90	Rolling Run	DA 68,90		
Global Gladiators	49,90	Rome AD 92	DV 61,90		
Global Gladiators	55,90	Sensible Soccer 92/93	DA 48,90		
Goal (Kick Off 3)	DV 52,90	Shadow of Beast 3	54,90		
		Shadow of Beast 3	54,90		

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr Okay Soft Hotline news 09674-8405

Nachnahme DM 7,90 Stammkunden / Vorkasse DM 4,90  
Ausland Erstlieferung nur gegen Vorkasse DM 12,50



## One Step Beyond

Kaum auf dem Markt, schon haben wir alle Levelcodes für Euch parat.

Level ..... Codewort



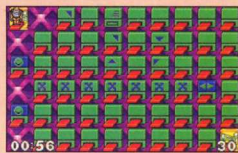
1	.....	48474
2	.....	39943
3	.....	22881
4	.....	62824
5	.....	20169
6	.....	17457
7	.....	37626
8	.....	55083
9	.....	27173



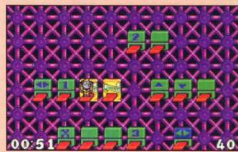
10	.....	16720
11	.....	42893
12	.....	60613
13	.....	38970
14	.....	34047
15	.....	07481
16	.....	41528
17	.....	49009
18	.....	25001
19	.....	08474



20	.....	33475
21	.....	41499
22	.....	09888
23	.....	51837
24	.....	61725
25	.....	48026
26	.....	44215
27	.....	26705
28	.....	05384
29	.....	32089



30	.....	37473
31	.....	04026
32	.....	41499
33	.....	45525
34	.....	21488
35	.....	01477
36	.....	22965
37	.....	24442
38	.....	47407
39	.....	06313



40	.....	53720
41	.....	60033
42	.....	48217
43	.....	42714
44	.....	25395
45	.....	02573
46	.....	27968
47	.....	30541
48	.....	58509
49	.....	23514
50	.....	16487
51	.....	40001
52	.....	56488
53	.....	30953
54	.....	21905



55	.....	52858
56	.....	09277
57	.....	62085
58	.....	05776
59	.....	02325



60	.....	08101
61	.....	10426
62	.....	18527
63	.....	28953
64	.....	47480
65	.....	10897
66	.....	58377
67	.....	03738
68	.....	62115
69	.....	00317



70	.....	62432
71	.....	62749
72	.....	59645
73	.....	56858
74	.....	50967
75	.....	42289
76	.....	27720
77	.....	04473
78	.....	32193
79	.....	36666
80	.....	03323
81	.....	39989



82	.....	43312
83	.....	17765
84	.....	61077
85	.....	13306
86	.....	08847
87	.....	22153
88	.....	31000
89	.....	53153



90	.....	18617
91	.....	06234
92	.....	24851
93	.....	31085
94	.....	55936
95	.....	21485
96	.....	11885
97	.....	33370
98	.....	45255
99	.....	13089
100	.....	58344



Andrew Hanisch

## Nick Faldo`s Championship Golf

Wer möchte jedes Loch mit einem Schlag schaffen? Es gibt dafür nämlich einen ganz einfachen Trick. Wenn man sich die Schläger aussucht, stellt man den Amateurmodus ein. Man spielt ganz normal weiter bis zum Putting-Green. Wenn man dann einlocht, fragt der Computer, ob man den Schlag wiederholen möchte (old). Man beantwortet diese Frage mit "Yes". Nun zählt der Computer die Schläge rückwärts und es sollte kein Problem mehr darstellen, mit einem Schlag einzulochen.

Andreas Renn und Daniel Stein

## No Second Prize

Nur für echt hartgesottene Seelen, die sich wirklich nicht anders zu helfen wissen, ist dieser Tip. Denn wenn man viel Zeit hat, dann sollte man am Start 59 Minuten und 59 Sekunden warten. Wenn der Timer wieder auf 00:00 springt, sind es nur ein paar Meter bis zum Ziel, wo man den Sieg auf jeden Fall in der Tasche hat.

Michael Riedel





## PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA

1869	dv	79,95
A-Train		79,95
Abandoned Places 2	ml	79,95
Aces of the Great War		49,95
Amberstar		59,95
Apinya	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 er Vorrat reicht

Casino	ml	65,95
Centerbase +	dv	74,95
Champion of Kryn	da	74,95
Championship Manager		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		74,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv	79,95
Die Kathedrale	dv	89,95
Dr. Brain	dv	79,95

### Dune II dv

**69,95**

### Dynablaster da

**49,95**

### Goal

**59,95**

Europ. Championsh. 92+	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	84,95	
Fly Harder	74,95	

### Global Gladiators ml

**49,95**

Gunship 2000	dv	69,95
Halls of Montezuma	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	65,95	
Ian Botham Cricket	74,95	
Indiana Jones IV	dv	89,95
Indianapolis 500	69,95	
Interna. Sport Challenge	ml	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	65,95	
King's Bounty	74,95	
Kingd. of Engl. 2 (1 MB)	89,95	
Kings Quest 5	dv	79,95
Knight of the Sky	da	89,95
Last Ninja 3	ml	65,95
Legend of Kyranida	dv	79,95
Legend of Valour	dv	79,95
Legend of Fairgahail	dv	74,95

### Lemming 2 da

**69,95**

Leisure S. L 2	89,95	
Leisure S. L 3	dv	89,95
Leisure S. L 5	dv	79,95
Lemmings	ml	65,95
Links	84,95	
Links Bountiful C.	49,95	
Links Firestone C.	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) +	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 +	69,95	
Populus / Sim City	69,95	
Power Hits +	da	65,95
Push Over	ml	65,95
Railroad Tycoon	dv	89,95
Ranger Rock		
Rebel Racers +	dv	69,95
Red Zone	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	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 +	65,95	
Street Fighter 2	65,95	

### Superfrog ml

**59,95**

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

### Titus the Fox ml

**39,95**

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

### Wing Commander dv

**69,95**

solange der Vorrat reicht

### 10 Jahre Compeion 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: Iceman
.....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 Kyranida
.....Leisure Suit Larry 2, 5	.....Loom
.....Manhunter 1, 2	.....Maniac Mansion
.....Maniac Mansion 2	.....(Day of the Tentacle)
.....Monkey Island 1, 2	.....Operation Stealth
.....Police Quest 1, 2, 3	.....Quest for Glory 1, 2, 3
.....Space Quest 1, 2, 3, 4, 5	.....T. I. Files of Sherlock Holmes
.....The Castle of Dr. Brain	.....The Colonel's Bequest
.....The Conquest's of the Longbow	.....Tips and Tricks
.....Ultima 6, 7	.....Ultima Savage Empire
.....Ultima Underworld	.....Willy Beamish
.....Zak McKracken	.....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

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

**MESE** Hobby und Elektronik '93  
3.11. - 7.11. in Stuttgart  
Halle 10, Stand 202  
Wir würden uns freuen, Sie dort begrüßen zu können.

**NEU** jetzt auch in Paderborn  
Frankfurter Weg 58  
33106 Paderborn  
Tel.: 0 52 51 7 57 90 oder 0 56 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



## Goal!

Ein feiner Tip für Goal! bringt Euch Eure Traummannschaft auf's Spielfeld. Zuerst begibt man sich in den Edit Team-Modus. Man sucht sich einfach ein Team aus, in dem gute Spieler sind. Auf Pick Player gehen und mit der Maus die Nummer rechts vom gewünschten Spieler anklicken und einem Spieler geben, der keine Nummer hat. Dadurch wird der Spieler erstmal freigestellt. Nun wieder auf den Spieler mit dem Cursor und die Space-Taste drücken; der Spieler blinkt auf. Dann wählt man seine eigene Mannschaft an und setzt mit Pick Player und der Space-Taste den vorhin "gekauften" Spieler auf den letzten freien Platz.

Christian Auth

## Lemmings 2

Wenn Ihr einfach den Mauszeiger im Hauptmenü in alle vier Ecken bewegt und dort jeweils beide Maustasten hintereinander (linke/rechte) drückt, könnt Ihr alle Level frei wählen.

Marc Resselmann

2. Raum

Bonus Level (Z)

Berggestein (J)

Korallen (H)

Wasserpflanzen (C)

Holzpfeile (B)

Stein (D)

Wasser (E)

Sandgestein (Berstörbar) (F)

Leiter (G)

A - Kanowe (A)

Steine (K)

Die Nadelöhr-Lagune

Kanowe

Kanowen-Plattform

## Traps 'n' Treasures

Nachdem man im ersten Raum des Levels "Nadelöhr-Lagune" den Schlüssel gefunden hat und mit diesem in den zweiten Raum gekommen ist, erwartet Euch ein kleiner, versteckter, aber geldbringender Bonuslevel.

Nachdem man im zweiten Raum der Nadelöhr-Lagune ein paar Meter geschwommen ist, tauchen fünf Holzpfähle auf. Diese hüpf man bis zu einer Kanone rauf. Dort angekommen, stellt man sich auf die Plattform der Kanone und hüpf einfach hoch. Jetzt erscheint ein Viereck mit einem Fragezeichen und Sternen und man ist auch sogleich im Bonuslevel. Jetzt nur noch das von oben herabfallende Geld auffangen. Wenn man gut ist, erhält man mehr als 1.000 Goldstücke, mit denen man dann in den unzähligen Shops prima einkaufen kann.

Marco Elwert

## Bundesliga Manager Prof. (Version 2.0)

Auch hier kann man wie schon in der Version vorher auf der Bank mogeln. Ihr müßt nur 50 - 100 mal auf die 9 im Kredite-Menü drücken (armer Zeigefinger). Die Mühe wird allerdings mit einigen Millionen auf Eurem Konto belohnt.

André Gloede

## Civilization

1) Anhand der folgenden Tabelle kann man sehr leicht feststellen, was man bei Verhandlungen mit anderen Zivilisationen erwarten darf. Wenn sich die Größe des entsprechenden Volks im Laufe der Zeit drastisch ändert, laufen allerdings auch die Verhandlungen anders ab.

Zivilisation	Gesinnung	Zivilisation	Gesinnung
Amerikaner	freundlich	Franzosen	aggressiv
Ägypter	zivilisiert	Engländer	Landgewinn
Azteken	zivilisiert	Inder	freundlich
Babylonier	freundlich	Mongolen	aggressiv
Chinesen	zivilisiert	Römer	Landgewinn
Russen	aggressiv	Zulus	aggressiv

2) Wenn eine Zivilisation vor dem Aussterben steht, sollte man bei Verhandlungen immer Tribut verlangen. Da zahlen fast alle, außer sie sind bereits pleite.

3) Sobald man den Fortschritt "Monarchie" erreicht, sollte man von Despotismus auf Monarchie wechseln. Erreicht man den Kommunismus, so sollte man diesen der Monarchie vorziehen.

4) Es ist ratsam, mit einer Nation einen Friedensvertrag abzuschließen. Danach wird in eine ihrer Städte ein Spion entsandt, der dann den Auftrag hat, eine Botschaft zu eröffnen. Ist die Nation unterlegen, wird sie von der Landkarte gefegt.

5) Spielerisch können verschiedene Welten kriert werden, ganz vorteilhaft ist beispielsweise folgende:

Landmasse: mittel  
Klima: normal  
Feuchtigkeit: feucht  
Alter: 5 Bil. Jahre

Marco Hartmann

## Syndicate

Anhand folgender Tabelle kann man eine Mission sehr leicht einschätzen, d. h. man kann effektiver und letztlich erfolgreicher agieren.

Staat	Agent	Level	gegn. Agent	Polizei	Wache
Alaska	2	leicht	0	0	17
Algerien	2-3	mittel	37	ca. 25	0
Arabien	2	leicht	4	23	0
Argentinien	2-3	mittel	32	30	4
Brasilien	2	leicht	8	30	2
China	2-3	mittel	32	35	0



# DISK EXPANDER

KOMPRESSIONS-SOFTWARE DER SPITZENKLASSE

Staat	Agent	Level	gegn. Agent	Polizei	Wache
Colorado	2	leicht	0	34	3
Ferner Osten	2-4	schwer	32	23	0
Grönland	2	leicht	0	0	66
Indien	2	leicht	8	15	18
Indonesien	2	leicht	8	10	ca. 10
Irak	2-4	mittel	ca. 20	ca. 18	3
Iran	2-3	mittel	24	ca. 17	0
Kalifornien	2-3	mittel	ca. 20	ca. 45	6
Kamtschatka	2-3	mittel	8	0	3
Kenia	2	leicht	23	ca. 23	0
Kolumbien	2	mittel	24	0	0
Libyen	2	leicht	14-16	35	7
Mauretanien	2	leicht	7	0	17
Mexiko	2-3	mittel	25	15	4
Mitteuropa	2	mittel	4	6	0
Mittelwesten	2-3	mittel	23	63	12
Mongolei	2	leicht	24	30	0
Mosambik	2	leicht	0	0	42
Neu-England	2-3	mittel	32	0	0
Neufundland	2-3	mittel	31	ca. 10	0
Neu-Süd-Wales	2-3	mittel	24	19	0
Nigeria	2	leicht	ca. 20	0	ca. 25
NO-Territorien	2-3	mittel	4	33	2
NW-Territorien	2-3	mittel	16	0	0
Osteuropa	2-3	mittel	4	ca. 7	4
Paraguay	2-3	mittel	16	15	13
Pazifik	2	leicht	16	32	6
Peru	2	leicht	8	30	4
Skandinavien	1-2	mittel	0	3	3
Station Atlantis	4	schwer	55	0	7
Sudan	2	leicht	22	33	1
Südafrika	2-3	mittel	4	0	54
Ural	2	leicht	8	0	0
Uruguay	2-3	schwer	16	40	7
Venezuela	2	leicht	8	ca. 25	7
West-Australien	2	leicht	16	26	5
Westeuropa	1	leicht	0	0	4
Yukon	2-3	schwer	ca. 27	17	0
Zaire	2	leicht	8	31	1

Sebastian Okroy

## Global Gladiators

Wer bei diesem Spiel nicht allzu weit kommt, der sollte so schnell wie möglich auf die Taste "Help" hämmern. Der Erfolg stellt sich bald ein.

Thomas Neumann

## Lotus 3 - The Ultimate Challenge

Als erstes müßt Ihr beim ersten Spieler "BAKTOTHEPISH" eingeben, danach für den zweiten Spieler ebenfalls "BAKTOTHEPISH". Jetzt nur noch einmal die Tasten F1 bis F10 durchdrücken und umgekehrt (also F10 bis F1) und schon ist das Zeitlimit verschwunden.

Thomas Ackermann

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. 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.

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.

DiskExpander wird mit deutscher Benutzeroberfläche ausgeliefert, kann auf drei verschiedene Arten installiert werden und wird auch in Zukunft ständig weiterentwickelt.



DiskExpander wurde über einen Zeitraum von mehreren Monaten weltweit von mehr als 100 Benutzern getestet und für gut befunden!

- **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!

Der Disk Expander läuft auf allen Commodore Amiga 500, 600, 1000, 1200, 2000, 2500, 3000 (1) und 4000 (1) unter Kickstart 1.3, 1.3, 2.0 und 3.0 mit oder ohne installierter Festplatte.

am 69,-



Stefan Ossowski's Schutztruhe  
Gesellschaft für Software mbH

Veronikastraße 33  
45131 Essen

Telefon 02 01/78 87 78  
Telefax 02 01/79 84 47

Versandkosten

Inland: DM 4,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme  
Ausland: DM 8,- V-Scheck, DM 25,- Nachnahme



# SYNDICATE

Seit zwei Monaten verweilt Syndicate nun schon an der Spitze der Charts. Hier ist die Komplettlösung zu Bullfrogs Megahammer. Damit sollten

alle Ungereimtheiten endgültig geklärt sein und Ihr könnt jede Mission einzeln unter die Lupe nehmen, um Euch nicht den Spielspaß zu verderben.

## Nach Beendigung des Auftrages:

**Forschung:**  
Automatik erledigt (Laser entwickelt).  
**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 1. Mission Westeuropa

#### Auftrag:

Cyborg-Kommandant ausschalten.

#### Forschung:

Entwicklung Sturm Waffen 1440\$.

#### Ausrüstung:

Nur Pistole (jede Waffe in Runde auf sammeln).

Falls man in der 2.Mission kein Geld hat, kann man die aufgesammelten Waffen verkaufen. Wenn der Auftrag erledigt ist, bitte noch nicht die Spacetaste drücken, sondern weiter Waffen auf sammeln und deren Träger erledigen. Zur schnelleren Beförderung seiner Agenten kann man ein Auto benutzen.

## Nach Beendigung des Auftrages:

#### Forschung:

Flammenwerfer entwickelt, Waffen eingesammelt: eine Mp und drei Schrotgewehre.

#### Steuern für eingenommenes Land:

40%

### 2. Mission Skandinavien

#### Auftrag:

Personalbeschaffung (zwei Wissenschaftler für Forschungsstation Zeta überreden).

Munition auffüllen.

#### Forschung:

Mp wird erforscht, um sie für eigene Zwecke zu nutzen.

#### Benötigtes Geld:

960\$.

#### Ausrüstung:

Jeder Agent erhält eine Pistole und ein Schrotgewehr. Agent 1 erhält einen Überzeugungsstrahl.

#### Zur Mission:

Polizeicyborgs werden auch erschossen!  
Wiederum jede Waffe einsammeln.

## Nach Beendigung des Auftrages:

#### Forschung:

Mp erledigt.

#### Aufgenommene Waffen:

Vier Pistolen, ein Schrotgewehr und eine Mp.

#### Steuern für Land:

40%.

### 3. Mission Mitteleuropa

#### Auftrag:

Gebiet von gegnerischen Agenten säubern!  
Munition auffüllen!

#### Ausrüstung:

Agent 1-4 je eine Pistole, ein Schrotgewehr, eine Mp und ein Überzeugungsstrahl.

#### Forschung:

Sturm Waffen 1440\$.

#### Zur Mission:

Weiter Waffen einsammeln für anschließenden Verkauf.

## Nach Beendigung des Auftrages:

#### Steuern für eingenommenes Land:

40%

### 4. Mission Osteuropa

#### Auftrag:

Ein Agent, der mal auf unserer Seite war, muß zerstört werden!  
Munition auffüllen.

#### Forschung:

Sturm Waffen von 3. Mission läuft weiter.

#### Zur Mission:

Soviel wie möglich Zivilisten, Polizeicyborgs und Agenten mit Überzeugungsstrahl überreden und deren Waffen einsammeln.

## Nach Beendigung des Auftrages:

#### Forschung:

Sturm Waffen erfolgreich (Fernwaffe entwickelt).

#### Steuern für eingenommenes Land:

40%

### 5. Mission Ural

#### Auftrag:

Eliminieren der restlichen Agenten und anschließend zum Sammel punkt zurückkehren!  
Munition auffüllen.

#### Forschung:

Automatik 1440\$.

Verkauf von eingesammelten Waffen!

#### Ausrüstung:

Jeder hat eine Pistole, ein Schrotgewehr, eine Mp und einen Überzeugungsstrahl.

#### Zur Mission:

Waffen einsammeln und überzeugen!

### 6. Mission Sibirien

#### Auftrag:

Agenten anderer Syndikate ausschalten!  
Munition auffüllen.  
Verkauf von eingesammelten Waffen.

#### Forschung:

Schwere Waffen 15000\$.

#### Ausrüstung:

Für Agent 1 Kauf aller bisher entwickelten Körperteile. Für die Agenten 2-4: Kauf von Beinen.

#### Zur Mission:

Überredung einiger Zivilisten und Agenten. Um auf die andere Seite der Stadt zu gelangen, muß man das Schienenfahrzeug benutzen. Vorsicht: man kann überfahren werden!!!

## Nach Beendigung des Auftrages:

Zehn neue Agenten angeworben.

#### Steuern für eingenommenes Land:

40%

### 7. Mission Mongolei

#### Auftrag:

Professor Vulkan überreden und darauffachen, daß Professor Vulkan und die eigene Truppe nach Ende des Auftrages in der Landezone sind!

Munition auffüllen.

#### Forschung:

Schwere Waffen aus Mission 6 läuft weiter.



**Zur Mission:**

Einige Zivilisten überreden. Agenten erschließen oder überreden.

**Nach Beendigung des Auftrages:**

**Forschung:**

Schwere Waffen erledigt (Gaubwerfer entwickelt).

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

**8. Mission Kantschatka**

**Aufgabe:**

Informanten überreden. Dieser wird weiterhelfen, Bianca N. (Cyborgagentin) zu beseitigen. Munition auffüllen. Verkauf von eingesammelten Waffen.

**Forschung:**

Automatik 7968\$.

**Nach Beendigung des Auftrages:**

**Forschung:**

Automatik erledigt (Miniaturgewehr entwickelt).

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

**9. Mission Fernost**

**Auftrag:**

Zerstörung von Cyborgagenten und anschließend zum Dock zurückkehren!

Munition auffüllen. Verkauf von Waffen, die nicht benötigt werden.

**Forschung:**

Beine Modell II 8880\$.

**Ausrüstung:**

Kauf von Gaubwerfer (Sparsamer Verbrauch, denn man hat nur vier sehr teure Raketen zur Verfügung!!!).

**Zur Mission:**

Wie in fast allen folgenden Runden vorwiegender Einsatz von Miniaturgewehren.

**Nach Beendigung des Auftrages:**

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

**10. Mission Kasachstan**

**Auftrag:**

Straßen durchkämmen, um gegenrassistische Syndikate, Plünderer und Aufwiegler aufzuspüren und zu töten.

Munition auffüllen.

**Forschung:**

Beine Modell II aus Mission 9 läuft weiter.

Verkauf von gesammelten Waffen!

Kein Waffenkauf!!! (Sparen).

**Nach Beendigung des Auftrages:**

**Forschung:**

Beine Modell II entwickelt.

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

**11. Mission China**

**Auftrag:**

Ausschaltung aller Plünderer und Menschenrechtsverletzer!!!

Munition auffüllen. Verkauf von eingesammelten Waffen.

**Forschung:**

Arme Modell II 800\$.

**Nach Beendigung des Auftrages:**

**Forschung:**

Arme Modell II entwickelt.

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

**12. Mission Pazifik**

**Auftrag:**

Alle feindlichen Agenten für die Bürger der Stadt in die Gasse spülen!

Munition auffüllen.

**Forschung:**

Verschiedenes 7968\$.

**Ausrüstung:**

Für Agent 2-4 Kauf von Beinen Modell II und Armen Modell II, für Agent 1 Kauf von Armen Modell II, außerdem werden zwei Fernwaffen gekauft.

**Zur Mission:**

Benutzung des Sheriffautos zur Beförderung.

**ARKTIS**



Software GmbH

**ARKTIS-Software GmbH**

Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl  
Telefon 02547/1303 - FAX 1333

Versandkosten: Nachn. DM 9,- oder Vorkasse DM 5,-

**Unser Tip:**

**XENOBOTS (PC)**  
Mega-Schlacht der Kampfrobotter. Kontrollieren Sie 20 Meter große Kampfmaschinen! Rasante 3-D Action! Der neue Superhit von Electronic Arts! Natürlich mit dt. Handbuch!



**AMIGA**

1869 (dt.)	69,90
Alien 3 (dt.)	55,90
A-Train (dt.)	85,90
A-Train Const. Set (dt.)	49,90
Ballistic Diplomacy (dt.)	49,90
Bundesliga Man. 2.0 (dt.)	69,90
<b>Burntime (dt.)</b>	<b>69,90</b>
Civilization (dt.)	79,90
Delivery Agent (dt.)	49,90
Der Patrizier (dt.)	69,90
Dune II (dt.)	59,90
Dynatech (dt.)	59,90
Eishockey Manager (dt.)	79,90
Eye of the Beholder II (dt.)	85,90
Flashback (dt.)	65,90
Global Gladiators (dt.)	55,90
Gunship 2000 (dt.)	69,90
Goal! (dt.)	59,90
Historyline 1914-1918 (dt.)	85,90
Indiana Jones IV (dt.)	85,90
Ishar 2 (dt.)	59,90
Jonathan (dt.)	85,90
<b>Jurassic Park (dt.)</b>	<b>65,90</b>
Legend of Kyrandia (dt.)	79,90
Lemmings II (dt.)	65,90
Lionheart (dt.)	59,90
Lothar Matthäus (dt.)	65,90
Napoleonics (dt.)	69,90
MauMau / Rommé (dt.)	49,90
Monkey Island II (dt.)	85,90
Morph (dt.)	55,90
Pinball Dreams (dt.)	55,90
Pinball Fantasies (dt.)	59,90
Reach for the Skies (dt.)	59,90
SKAT deluxe (dt.)	49,90
Sensible Soccer (dt.)	55,90
Soccer Kid (dt.)	65,90
Syndicate (dt.)	65,90
The Lost Vikings (dt.)	69,90
Tarzanica (dt.)	59,90
Traps 'n Treasures (dt.)	59,90
Turrican 3 (dt.)	65,90
War in the Gulf (dt.)	69,90
Wing Commander (dt.)	65,90
YoJoel (dt.)	59,90



**AMIGA CD-32**

<b>Jurassic Park (dt.)</b>	<b>65,90</b>
Pinball Fantasies (dt.)	65,90
Sensible Soccer (dt.)	65,90

**PC/IBM**

Airbus A320/Europa (dt.)	69,90
Airbus A320/USA (dt.)	89,90
A-Train (dt.)	69,90
Ballistic Diplomacy (dt.)	69,90
Betrayal at Krondor (dt.)	85,90
Body Blows (dt.)	59,90
Bundesliga Manager 2 (dt.)	69,90
<b>Burntime (dt.)</b>	<b>85,90</b>
Civilization (dt.)	95,90
Comanche (dt.)	89,90
Cyberace (dt.)	85,90
Day of Tentacle (dt.)	89,90
Der Patrizier (dt.)	85,90
Dogfight (dt.)	95,90
Dune II (dt.)	65,90
Eishockey Manager (dt.)	85,90
Eight Ball Deluxe (dt.)	65,90
Eye of Beholder 3 (dt.)	85,90
Flugsimulator 5.0 (dt.)	149,90
Flashback (dt.)	69,90
Goal (dt.)	65,90
Gunship 2000 (dt.)	95,90
Indiana Jones 4 (dt.)	89,90
Ishar 2 (dt.)	65,90
Jonathan (dt.)	85,90
<b>Jurassic Park (dt.)</b>	<b>69,90</b>
Lands of Lore (dt.)	65,90
Lemmings II (dt.)	85,90
Links 386 PRO (dt.)	95,90
Lothar Matthäus (dt.)	69,90
Lotus III (dt.)	65,90
Pinball Island 2 (dt.)	85,90
Patriot (dt.)	85,90
Pinball Dreams (dt.)	65,90
Pirates Gold (dt.)	95,90
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	85,90
Reach for the Skies (dt.)	65,90
Sensible Soccer (dt.)	59,90
Skat '92 (dt.)	65,90
Strike Commander (dt.)	89,90
Space Hulk (dt.)	65,90
Syndicate (dt.)	85,90
The lost Vikings (dt.)	85,90
Tornado (dt.)	85,90
Veil of Darkness (dt.)	85,90
Wallstreet Manager (dt.)	85,90
War in the Gulf (dt.)	79,90
Wing Commander 2 (dt.)	85,90
Wing Comm. Academy (dt.)	69,90
XENOBOTS (dt.)	79,90
X-Wing (dt.)	89,90

**PC/IBM CD-ROM**

Burntime (dt.)	85,90
Eye of Beholder 3 (dt.)	69,90
Napoleonics (dt.)	85,90
Space Quest 4 (dt.)	85,90
Super Strike Commander (dt.)	89,90

Sollte gerade ein Programm was Sie suchen nicht in dieser Liste stehen fragen Sie uns. Wir haben (fast) immer alle Programme für AMIGA, AMIGA CD-32, IBM/PC, CD-ROM und Macintosh auf Lager...Wenn erhältlich immer die dt. Version! Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

**Hotline: 02547-1303**



### Nach Beendigung des Auftrages:

**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 13. Mission Indien

**Auftrag:**

Kommandant und seine Einheit ausschalten (sie drohen, Labor-komplex zu zerstören). Munition auffüllen.

**Forschung:**

Verschiedenes von Mission 12 läuft weiter.

**Zur Mission:**

Vorsicht, erschossene gegnerische Agenten haben Zeitbomben, die kurze Zeit später hochgehen. Mit einem Auto durch die Tore fahren.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Forschung:**

Verschiedenes erledigt (Zugangs-karte entwickelt).

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

### 14. Mission Iran

**Auftrag:**

Ein Cyborgwissenschaftler will zum Feind überwechseln (aus-schalten)!!! Munition auffüllen.

**Forschung:**

Verschiedenes 6000S.

**Ausrüstung:**

Kauf von Beinen Modell Ii für Agent 1,2 und 3.

**Zur Mission:**

In Agentenansammlung mit Gaußwerfer schießen. Vorsicht, Agenten haben wieder Zeitbom-ben an sich!!

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Forschung:**

Verschiedenes erledigt (Energieschild entwickelt).

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

### 15. Mission Arabien

**Auftrag:**

Überredung von Technikjournalis-ten Henry L. und Boris S. Munition auffüllen und Verkauf von Waffen.

**Forschung:**

Sturmwaffen 36000S.

**Ausrüstung:**

Kauf von zweitem Gaußwerfer für Agent 2.

### Nach Beendigung des Auftrages:

Forschung: Sturmwaffen erledigt (Zeitbombe entwickelt).

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

### 16. Mission Indonesien

**Auftrag:**

Gefangenen (Codename Wolf) retten und aus dem Gefängnis holen. Er besitzt wichtige Infor-mationen für uns. Munition auffüllen.

**Ausrüstung:**

4 Energieschilder gekauft. Vor-sicht, Agenten haben Zeitbom-ben!

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

### 17. Mission Westaustralien

**Auftrag:**

Ein gegnerisches Syndikat hat ein tragbares Energiefeld (Traschuk) entwickelt. In den Stützpunkt ein-dringen und dieses Gerät stehlen. Munition auffüllen.

**Ausrüstung:**

Jeder Agent hat nun einen Laser, drei Miniaturgewehre, ein Ener-gieschild, einen Abtaster und einen Überzeugungsstrahl.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

### 18. Mission Nord-Territorien

**Auftrag:**

Cyborgrebelln sorgen in zwei Nachbarstädten für Unruhe. Ihre Agenten müssen sich um dieses Problem kümmern!!! Munition auffüllen.

**Forschung:**

Beine Modell Iii 17760S.

**Ausrüstung:**

Jeder Agent bekommt einen Ver-bandskasten.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

### 19. Mission Irak

**Auftrag:**

Agent zerstören. Munition auffüllen.

**Forschung:**

Beine Modell Iii aus Mission 18 läuft weiter.

**Besonderes:**

Ausrüsten einer zweiten Einheit für den Notfall.

**Zur Mission:**

Vorsicht, feindliche Agenten haben Zeitbomben!!!

### Nach Beendigung des Auftrages:

Forschung: Beine Modell Iii ent-wickelt.

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

### 20. Mission Libyen

**Auftrag:**

In Nachbarstadt Cyborgverwalter ausschalten.

Munition auffüllen.

**Forschung:**

Arme Modell Iii 15000S.

**Ausrüstung:**

Für erste und zweite Einheit Bei-ne Modell Iii gekauft.

### Nach Beendigung des Auftrages:

Forschung: Arme Modell Iii ent-wickelt.

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

### 21. Mission Algerien

**Auftrag:**

Eine Bastion ist vom Gegner überrascht worden. Sie werden dort landen und aufräumen. Munition auffüllen.

**Forschung:**

Augen Modell Ii 6960S.

**Ausrüstung:**

Kauf von Armen Modell Iii für zweite Einheit.

**Zur Mission:**

Benutzung von Autos, um durch Tore zu fahren.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Forschung:**

Augen Modell Ii entwickelt.

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

### 22. Mission Mauretanien

**Auftrag:**

Forscherin (für Waffen) überreden und aufpassen, daß ihr auf dem Weg nichts zustoßt. Munition auffüllen.

**Forschung:**

Hirn Modell Ii 6960S.

**Ausrüstung:**

Kauf von Armen Modell Iii für Einheit 1.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Steuern für eingenommenes Land:**

40%

### 23. Mission Sudan

**Auftrag:**

Zwei Verräter töten! Munition auffüllen.

**Forschung:**

Hirn Modell Ii Aus 22.Mission läuft weiter.







### Nach Beendigung des Auftrages:

**Forschung:**  
Hirn Modell Ii entwickelt.  
**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 24. Mission Nigeria

#### Auftrag:

Überredung einer echten Zivilistin (kein Cyborg), sie besitzt wichtige Informationen.  
Munition auffüllen.

**Forschung:**  
Keine (Geld sparen).  
**Ausrüstung:**

Jeder bekommt einen Flammenwerfer zum schnelleren Zerstören von Autos.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 25. Mission Kenia

#### Auftrag:

Geleitschutz für aufgedeckte Ermittlerin bis zum vereinbarten Treffpunkt.  
Munition auffüllen.

**Forschung:**  
Herz Modell Ii 13920\$.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Forschung:** Herz Modell Ii entwickelt.  
**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 26. Mission Zaire

#### Auftrag:

Überzeugung eines dem anderen Syndikat angehörenden Polizeichefnachfolgers.  
Munition auffüllen.

**Ausrüstung:**  
Kauf aller bestentwickeltesten und nötigsten Körperteile. Außerdem

wird eine Zugangskarte und eine Zeitbombe gekauft.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 27. Mission Mosambik

#### Auftrag:

Rlx 240 (Tragbarer Raketenwerfer) besorgen.  
Munition auffüllen.

**Forschung:**  
Brustkorb Modell Ii 12000\$.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Forschung:** Brustkorb Modell Ii entwickelt.  
**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 28. Mission Südafrika

#### Auftrag:

Cyborgeneral ausschalten  
Munition auffüllen.

**Forschung:**  
Brustkorb Modell Iii 24000\$.

**Zur Mission:**  
Ein Auto benutzen, um durch Tore zu fahren.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Forschung:**  
Brustkorb Modell Iii entwickelt.  
**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 29. Mission Alaska

#### Auftrag:

Entlastungsangriff auf eine Festung. Soviele Verteidigungsstellen wie möglich ausschalten und anschließend zurückziehen.  
Munition auffüllen.

**Ausrüstung:**  
In dieser Mission werden keine Abtaster und Überzeugungsstrahle benötigt.

Agent 1-4: Jeder besitzt drei Miniaturgewehre, zwei Laser, einen Gaußwerfer, einen Medizinkasten und ein Energieschild.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 30. Mission Yukon

#### Auftrag:

Eine gewisse Miss Westwood überreden und zur Landezone bringen.  
Munition auffüllen.

**Forschung:**  
Herz Modell Iii 13920\$.

**Ausrüstung:**  
Kauf von einem Überzeugungsstrahl.

**Zur Mission:**  
Es sind viele Polizeicyborgs, die mit Schrotgewehren bewaffnet sind, zu erschießen.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 31. Mission NW-Territorien

#### Auftrag:

Einige außer Kontrolle geratene, für uns arbeitende Agenten überreden und zur Landezone bringen.  
Munition auffüllen.

**Forschung:**  
Herz Modell Iii aus 30.Mission läuft weiter.

**Ausrüstung:**  
Für die Mitglieder der zweiten Einheit wird je ein Brustkorb Modell Iii gekauft.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Forschung:** Herz Modell Iii entwickelt.  
**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 32. Mission NO-Territorien

#### Auftrag:

Erbeutung der Ex750, einer panzerbrechenden Waffe. Diese Waffe befindet sich im Südosten der Stadt in der Sarassenkaserne.  
Munition auffüllen.

**Ausrüstung:**  
Alle zwei Einheiten mit Herz Modell Iii ausstatten.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

### 33. Mission Grönland

#### Auftrag:

Den Verräter Carson überreden und ihn anschließend zur Landezone bringen.  
Munition auffüllen.

**Forschung:**  
Augen Modell Iii 27840\$.

### Nach Beendigung des Auftrages:

**Forschung:**  
Augen Modell Iii entwickelt.  
**Steuern für eingenommenes Land:**  
40%

**Spannend geht es weiter in der nächsten Ausgabe, dann folgt nämlich der zweite Teil der Syndicate-Komplettlösung. Außerdem natürlich wieder heiße Tips und Tricks.**



# Leserbefragung

**AMIGA Games Discs & Mag**

in Zusammenarbeit mit  
RAUSER Computer Advertising

Es ist wieder soweit! Wir starten wieder unsere große Leserbefragung und hoffen auf zahlreiche Beteiligung, denn nur wenn Ihr gewissenhaft antwortet und mitarbeitet, können wir Euer Lieblingsheft noch besser machen. Füllt Euren größten Pott mit Kaffee, holt Euch ein paar Kekse, spitzt den Bleistift und macht Euch an die Arbeit.



**Das gibt's zu gewinnen!**  
Unter allen Einsendern verlosen wir die Konsolensensation schlechthin. Ein 3DO samt Fernsehapparat und drei Spiele warten auf einen stolzen Besitzer. Ansonsten räumen wir noch unser Spieleregal und überraschen rund dreißig Einsender mit je einem Amiga-Spiel. Schickt die Leserumfrage an folgende Adresse.

**Computec Verlag  
Redaktion AMIGA Games  
Kennwort: Umfrage '93  
Isarstraße 32  
90451 Nürnberg**

**1. Dein Geschlecht**

- männlich
- weiblich

**2. Dein Alter**

- bis 9 Jahre
- 9 bis 15 Jahre
- 16 bis 17 Jahre
- 18 bis 20 Jahre
- 21 bis 25 Jahre
- 26 Jahre und älter

**3. Deine Tätigkeit**

- Grundschule
- Hauptschule
- Realschule
- Gymnasium
- Auszubildender

- Ersatz-, Wehrdienst
- Student
- berufstätig
- Beruf: \_\_\_\_\_

**4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Deines Wohnortes?**

\_\_\_\_\_

**5. Wenn Du die aktuelle Amiga Games-Ausgabe bewertest, welche Schulnote erhält sie?**

\_\_\_\_\_

**6. Seit wann liest Du Amiga Games?**

Ausgabe \_\_\_\_\_/9 \_\_\_\_\_

**7. Was findest Du an Amiga Games gut?**

\_\_\_\_\_

**8. Was findest Du an Amiga Games weniger gut?**

\_\_\_\_\_

**9. Welche Rubriken liest Du in Amiga Games? (Zutreffendes bitte ankreuzen)**

- News

- Reviews
- Previews
- Tips & Tricks
- Leserbriefe
- CD-ROM
- Hardware
- Specials

**10. Welche Themen vermißt Du in Amiga Games?**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**11. Amiga Games hältst Du im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen):**

	sehr	ziemlich	weniger	gar nicht	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	abwechslungsreich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	aktuell
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	kompetent
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	hilfreich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	informativ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	kritisch
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	preisgerecht
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	sachlich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tendenzen aufzeigend
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	übersichtlich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	verständlich
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	optisch ansprechend

**12. Wieviele Seiten der Amiga Games liest Du?**

- etwa die Hälfte
- etwa drei Viertel
- alle/fast alle

**13. Wie lange liest Du Amiga Games?**

- bis 1h
- bis 2h
- bis 3h
- länger als 3h

**14. Ich sammle Amiga Games-Ausgaben.**

- ja
- nein

**15. Wie nahe steht Dir Amiga Games? Bitte trage eine Punktzahl zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.**

**16. Wie beurteilst Du das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?**

- ausgewogen
- zu viele Anzeigen

**17. Welche Informationen entnimmst Du den Anzeigen in Amiga Games?**

- Anregungen für Kaufentscheidungen
- Hinweise auf Serviceleistung
- Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
- Preise
- keine
- andere, nämlich

**18. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflusst durch (Zutreffendes bitte ankreuzen):**

	stark	teilweise	gar nicht	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Amiga Games-Artikel
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Produktanzeigen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Demosoftware
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Messebesuche
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mund-zu-Mund-Propaganda
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Preis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Qualität
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Service
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	anderes, nämlich

**19. Welche anderen Computer-Magazine liest Du regelmäßig?**

- Play Time
- Power Play
- ASM
- Amiga Joker
- Amiga Fun
- Amigo!
- PC Games
- PC Action
- Magic Disk
- Game On
- Golden Disk
- Sega Magazin
- Gamers
- Sega Pro
- Mega Fun
- Video Games
- andere, nämlich

**20. Wo kaufst Du Amiga Games?**

- Zeitschriftenhandel
- Supermarkt
- Bahnhofsbuchhandel
- andere, nämlich

**21. Welche sonstigen Zeitschriften liest Du regelmäßig?**

- TV Spielfilm
- TV Movie
- Cinema
- Wiener
- Tempo
- Max
- Kino News
- Pop Rocky
- Bravo
- Popcorn
- Limit
- Mickey Maus
- Stadt-Magazine
- andere, nämlich

**22. Wo spielst Du am häufigsten?**

- Zuhause
- bei Freunden
- Schule
- Arbeit

**23. Wie lange spielst Du durchschnittlich in einer Woche?**

- bis 1h
- 1h bis 5h
- 6h bis 10h
- mehr als 10h

**24. Würdest Du Deinen Computer als Dein wichtigstes Hobby bezeichnen?**

- ja
- nein

**25. Beabsichtigst Du in den nächsten sechs Monaten, einen Computer oder sonstige Hardware zu kaufen?**

- nein
- ja

wenn ja, was?

- PC
- Monitor
- Nadeldrucker
- Laserdrucker
- RAM



- Turbokarte
- Festplatte
- Maus
- Joystick
- Mega Drive
- Master System
- Game Gear
- SNES
- NES
- Game Boy
- andere, nämlich

**26. Welche Computer, Hardware oder Videokonsolen besitzt Du?**

- Amiga 500/ 500+ / 600
- Amiga 1000/ 2000
- Amiga 1200
- Amiga 3000/ 4000
- PC
- C 64
- Atari ST
- Mega Drive
- Master System
- Game Gear
- SNES
- NES
- Game Boy
- andere, nämlich

**27. Wie häufig spielst Du folgende Arten von Computerspielen?**

- |                          |                          |                          |                          |  |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
| regelmäßig               | häufig                   | selten                   | nie                      |  |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Jump & Run        |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Shoot'em Up       |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Grafik-Adventures |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Rollenspiele      |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Manager-Spiele    |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Flugsimulationen  |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Autorennspiele    |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Knobelspiele      |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Strategiespiele   |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Sportspiele       |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> _____             |

**28. Wie stehst Du hochqualitativen, frei kopierbaren, durch Firmen gesponserten Computerspielen gegenüber?**

- sehr positiv
- positiv
- neutral
- negativ

**29. Stört Dich Werbung in Computerspielen?**

**31. Folgende Eigenschaften können Unternehmen, die Werbe-Computerspiele herausgeben, kennzeichnen. Kreuze bitte an, was Du für zutreffend hältst. (Zutreffendes bitte ankreuzen)**

- |                          |                          |                          |                          |  |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
| völlig                   | überwiegend              | weniger                  | gar nicht                |  |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> modern                |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> aufgeschlossen        |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> sympathisch           |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> jung                  |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> aufdringlich          |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> übermächtig           |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> interessant           |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> weiß, was mir gefällt |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> langweilig            |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> amerikanisch          |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> trendy                |

- Ja
- Nein

**30. Kennst Du folgende Werbespiele?**

- |                          |                          |  |
|--------------------------|--------------------------|--|
| gespielt                 | davon gehört             |  |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Das Erbe      |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> BHV- Trilogie |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Sony Game     |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Snack Zone    |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Vision        |

**33. Wie würdest Du das beiliegende Spiel „Energie-Manager“ bewerten?**

- sehr gut
- gut
- durchschnittlich
- schlecht

**34. Wieviele Kopien werden voraussichtlich von Deiner Diskette gemacht?**

- \_\_\_\_\_ Kopien

**35. Wie hoch ist Dein Nettoeinkommen/ Taschengeld?**

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 500
- DM 500 bis DM 1000
- DM 1000 bis DM 2000
- DM 2000 bis DM 3000
- DM 3000 bis DM 5000
- DM 5000 und mehr

**36. Wieviel gibst Du monatlich für Spiele aus?**

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 150
- DM 150 und mehr

**32. Woher beziehst Du Deine frei kopierbare Software? (Zutreffendes bitte ankreuzen)**

- PD-Händler
- Freundeskreis
- Computer-Club
- Cracker-Gruppe
- Mailboxen
- Channel Videodat
- Computer-Messen

**37. Wieviel gibst Du im Monat für Hardware/Zubehör aus?**

- bis DM 50
- DM 50 bis DM 100
- DM 100 bis DM 150
- DM 150 und mehr

**38. Wie beziehst Du Deine Software?**

- Fachhandel
- Versandhandel
- Kaufhäuser



**39. Welche sonstigen Hobbys hast Du?**

---



---

**40. Wieviel Zeit verwendest Du in einer Woche auf Deine sonstigen Hobbys?**

- bis 1 h
- 1 h bis 5 h
- 6 h bis 10 h
- mehr als 10 h

**41. Hörst Du oft Radio?**

- Ja
- Nein

**42. Welche Fernsehprogramme siehst Du am häufigsten?**

- ARD
- ZDF
- RTL
- SAT1
- PRO7
- RTL2
- Kabelkanal
- MTV
- DSF
- andere, nämlich

**43. Welche Turnschuhe besitzt Du oder beabsichtigst Du in den nächsten sechs Monaten zu kaufen?**

- adidas
- Asics
- Nike
- Puma
- Reebok
- andere, nämlich

**44. Welche Knabberartikel bevorzugst Du?**

- Bahlsen Chips
- Chio Chips
- Funny Chips
- andere, nämlich

---



---

**45. Welche Sorte Fruchtgummis bevorzugst Du?**

- Haribo
- Katjes
- andere, nämlich

**46. Welchen Schokoriegel isst Du am liebsten?**

- Balisto
- Bounty
- Banjo
- Milky Way
- Mars
- Nuts
- Snickers
- Twix
- andere, nämlich

**47. Welche Eiscreme bevorzugst Du?**

- Langnese
- Schöller
- andere, nämlich

**48. Welchem Geldinstitut schenkst Du Dein Vertrauen?**

- Commerzbank
- Deutsche Bank
- Dresdner Bank
- Postbank
- Sparkasse
- andere, nämlich

**49. Welches Modehaus bevorzugst Du?**

- Benetton
- Boss
- Esprit
- Joop
- Marco Polo
- Young Collections
- andere, nämlich

**50. Welches Parfüm nutzt Du derzeit?**

- Boss
- Davidoff
- Joop
- Lagerfeld

- Lancaster
- andere, nämlich
- keines

**51. In welchem Kaufhaus kaufst Du am häufigsten ein?**

- Hertie
- Horten
- Karstadt
- Kaufhof

**52. Welches Versandhaus bevorzugst Du?**

- Neckermann
- Otto
- Quelle

**53. Welche Schokoladensorte schmeckt Dir am besten?**

- Milka
- Ritter Sport
- Sarotti
- Toblerone
- andere, nämlich

**54. Welches der folgenden Getränke bevorzugst Du?**

- Coca Cola
- Coca Cola light
- Fanta
- Mezzo Mix
- Mirinda
- Pepsi Cola
- Pepsi Cola light
- Punica
- Sprite
- Sunkist
- andere, nämlich

**55. Welches Mineralwasser bevorzugst Du?**

- Franken Brunnen
- Apollinaris
- andere, nämlich

**56. Welche Automarke bevorzugst Du?**

- Audi
- BMW

- Mercedes
- Opel
- Volkswagen
- andere, nämlich

- fahre kein Auto

**57. Welchen Reiseveranstalter ziehst Du vor?**

- NUR
- TUI
- andere, nämlich

- keine

**58. Welchen Hersteller von Unterhaltungselektronik bevorzugst Du?**

- Bang & Olufsen
- Blaupunkt
- Grundig
- JVC
- Kenwood
- Philips
- Panasonic
- Pioneer
- Sony
- andere, nämlich

**59. Welche Brauerei bevorzugst Du?**

- Becks
- Diebels
- Jever
- andere, nämlich

- trinke kein Bier

**60. Welche Zigaretten-Marke ziehst Du vor?**

- Camel
- Marlboro
- keine
- andere, nämlich

- rauche nicht

**61. Welches Mobiltelefon-Netz interessiert Dich?**

- C-Netz
- D1
- D2
- interessiert mich nicht



# Strategie, Handel und Geschichte

# Christoph Kolumbus

Für AMIGA und PC

Dieses komplexe Handelsspiel vereint in einmaliger Weise strategische, wirtschaftliche und geschichtliche Elemente.

## DIE FEATURES:

- 1 - 4 Spieler
- komplett in deutsch
- komplexes Spielsystem
- VGA 256 Farben
- Amiga Grafik zum Teil mit 64 Farben
- eingebauter Kartengenerator
- 5 verschiedene Heimathäfen
- Fullscreen-Scrolling und Animationen
- Digi-Sound-Effekte
- Midi-Musik
- Spielstände speicherbar
- ganz einfach mit der Maus zu bedienen
- 4 Mannjahre Entwicklungszeit



BESUCHEN SIE UNS:

Computer '93 in Köln  
vom 05.11.93 - 07.11.93  
Halle 11, Stand: D20 / E21

**DEMO-DISKETTE**  
(Für Amiga oder PC)  
**GEGEN 6,-DM IN BAR ODER**  
**BRIEFMARKEN BEI:**

**SOFTWARE 2000**  
STICHWORT "DEMO Kolumbus"  
Postfach 110  
23691 EUTIN



**SOFTWARE 2000**  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox: (0 45 21) 80 04 47



■ Obwohl dieser Job nicht gerade die Erfüllung meiner Träume ist, sorgen jedoch manche Leser dafür, daß er eine ganze Menge Spaß macht. Da sind einmal die ganzen Witzbolde, die mich - weder Mühen noch Kosten scheuend - in meiner privaten Fehde gegen den Postboten unterstützen, indem sie mir ihre Briefe mit Steinen (Rekord = 19 kg!!) verziert schicken. Feine Sache das! Allerdings nutzt sich jeder Gag einmal ab und ich frage mich, ob Ihr mir nicht ein wenig Holz und Zement schicken könntet, damit ich endlich eine Garage bauen kann. Aber damit ist der Einfallsreichtum meiner Leser längst noch nicht erschöpft: Daniel Zappe und Christian Lehmann schickten mir je ein "Leserbriefpuzzle". Nette Idee, aber das Zusammensetzen der Papierschnipsel kann echt ätzend werden. Thomas M. ging

es ganz anders an. Es erreichte mich ein unscheinbares Päckchen, mit einem aufgerollten Brief. Ich ahnte noch nichts Böses, als ich ihn abwickelnderweise las. Am Ende des Briefes hatte sich mein Büro leicht verändert - brachte es dieser Brief doch auf eine stolze Gesamtlänge von 60 (!) Metern. Hier wäre es angebracht, sich einen kleinen Tusch zu denken. Wenn wir schon bei Rollen sind: Andreas Noltin schrieb seinen Brief auf eine Rolle der ganz anderen Art (für die einen ist es Klopapier, für die anderen die längste Schriftrolle der Welt). Ich grübelte lange über die verborgene Symbolik seiner Mannestat nach - wahrscheinlich sollte ich mich freuen, daß es unbenutzt war. Yvette Siebert schlachtete eine Kassette ihres Walkmans, ersetzte das nutzlose schwarze Band durch einen handgeschnittenen Papierstreifen und ver-

## DRAMATISCH

Sehr geehrter Herr Rosshirt... oder besser: Rossi der Katzen-schänder!  
Nimm Dir 'n Keks... Jetzt will ich Dir einmal etwas erzählen: Ich bin Besitzer eines druckfesten Rechners der Marke Amiga. Aus Sicherheitsgründen bohrte ich (wie in Ausgabe 8/93 beschrieben) ein 3,6mm starkes Loch mittig über die Floppy und installierte das besagte Überdruckventil. Außerdem baute ich noch Pappis Autostaubsauger in ein supraleitendes Hochleistungsgebläse um, um damit dem Unterdruck zusätzlich ent-

gegenzuwirken. Aber es kam diametral anders:  
Beim "Sicherheitskopieren" von Indy IV arbeiteten alle Systeme einwandfrei, doch mein Kater Teddy (Gott hab ihn selig) ist, nachdem ein mir völlig unerklärlicher Unterdruck seine Schnauze über Deinem bekloppten (3,6mm stark, mittig über der Floppy angebracht) Loch festzog, elendiglich neben dem supraleitenden Gebläse erfroren. Vielen Dank noch mal, gell!  
Ach ja, noch eine Frage an die gesamte Redaktion: Will jemand zum Sonderpreis ein Katzenklo incl. Streu kaufen?  
*Schalömmchen: Frank*

P.S. Dieser Brief sollte ursprünglich auf einem Stück Fell geschrieben werden.

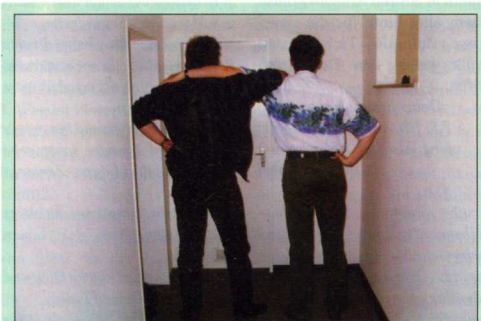
(diese Farben... dieses Muster...) setzt sich in alles!

*So leid mir der arme Teddy tut, aber damit mußt Du selber fertig werden. Ich lehne jegliche Verantwortung entschieden ab! Hätest Du Dich genau an meine Anleitung gehalten (ich hab nix gesagt von zusätzlichen Gebläsen oder Supraleitern!), könnte das arme Vieh heute noch Mäuse fressen. Aber ich mache Dir gerne ein fairen Angebot für das Katzenklo (incl. Streu), da ich noch ein Geburtstagsgeschenk für unseren Hans suche. Jemand der einen Audi mit dieser Ausstattung fährt*

## DER HAMMER

Hallo Rossi!  
Kündigt doch Dein leitender Redakteur im Infotorial der AG 9/93 an, daß er in Spenderlaune sei und uns (Dir) eine weitere Seite Mailbox gönnt. Großzügig, gell? Da Du aber aus eigener Erfahrung wissen solltest (Gehaltsforderung, Arbeitsaufteilung, Urlaubsanspruch etc.), daß leitende Redakteure niemals großzügig sind, hätte das





Wie versprochen: Rainer ohne Helm und mit Arthy Ex-Playtime Kreklau!

**vollständigte es mit ihrem Leserbrief. Diese Zeitgenossen (und auch die, welche aus Platzgründen diesmal unerwähnt geblieben sind) sorgen bei mir immer wieder für ein Stück Lebensqualität in dieser öden Welt und treten so ganz nebenbei auch den Beweis an, daß Amiga-User eben ein bißchen kreativer sind als andere. Ehe es nun zu laromoyant wird, beende ich den Prolog und wechsele von der äußeren Form zum Inhalt.**

**I'll be back! Rainer**

gesunde Mißtrauen bei Dir Purzelbäume schlagen müssen! Mein Mißtrauen war geweckt, und so verglich ich die Mailbox aus der AG 8/93 mit der 9/93 - und siehe da, faktisch war zwar in der Mailbox 9/93 mehr Platz vorhanden, aber das Mehr an Platz wurde durch Werbung und nicht mit Leserbriefen belegt. Flächenmäßig drückt sich das so aus: In der AG 8/93 standen der Mailbox 2782,5 cm<sup>2</sup> zur Verfügung. In der AG 9/93 war es nicht ein cm<sup>2</sup> mehr an Platz! Wie Du erkennst, ist damit der Tabbestand der wissentlichen Irreführung (kurz: Verarschung) seitens Deines leitenden

Redakteurs erfüllt! Schnapp ihn Dir, Rossi und nagle ihn an die Wand!!! Hammer und Nägel liegen bei (die guten mit der Goldkante!). Laß ihn so lange zapeln, bis er erkennt, daß er mit Deinen Lesern nicht alles machen kann, was er will. Wie Du sicher bemerkt hast, enthält dieser Brief keine Fragen, wie von Jan P. gewünscht. Dieser Brief ist nur geschrieben worden, um einem unterbezahnten Redakteur etwas Lebenshilfe und Freude ins gebrochene Herz zu bringen.

**Viel Spaß beim Nageln wünscht Dir: Norbert Kremers**

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

**ADVENTURE / ROLLENSPIELE**

Amiga	Amiga	Amiga
Abandoned Places 2	Durgen M./Chau 5	Omission
Anderson	45: D	Patrick Durksen
Andarstar	49: B	Prophecy of Shadow
Archie Nights	49: B	64: D
B.A.T. 2	72: D	64: D
Battle of Camel	66: D	64: D
Battle Yaw 1	60: D	64: D
Battle Yaw 2	60: D	64: D
Battle Yaw 3	60: D	64: D
Battle Yaw 4	60: D	64: D
Battle Yaw 5	60: D	64: D
Battle Yaw 6	60: D	64: D
Battle Yaw 7	60: D	64: D
Battle Yaw 8	60: D	64: D
Battle Yaw 9	60: D	64: D
Battle Yaw 10	60: D	64: D
Battle Yaw 11	60: D	64: D
Battle Yaw 12	60: D	64: D
Battle Yaw 13	60: D	64: D
Battle Yaw 14	60: D	64: D
Battle Yaw 15	60: D	64: D
Battle Yaw 16	60: D	64: D
Battle Yaw 17	60: D	64: D
Battle Yaw 18	60: D	64: D
Battle Yaw 19	60: D	64: D
Battle Yaw 20	60: D	64: D
Battle Yaw 21	60: D	64: D
Battle Yaw 22	60: D	64: D
Battle Yaw 23	60: D	64: D
Battle Yaw 24	60: D	64: D
Battle Yaw 25	60: D	64: D
Battle Yaw 26	60: D	64: D
Battle Yaw 27	60: D	64: D
Battle Yaw 28	60: D	64: D
Battle Yaw 29	60: D	64: D
Battle Yaw 30	60: D	64: D
Battle Yaw 31	60: D	64: D
Battle Yaw 32	60: D	64: D
Battle Yaw 33	60: D	64: D
Battle Yaw 34	60: D	64: D
Battle Yaw 35	60: D	64: D
Battle Yaw 36	60: D	64: D
Battle Yaw 37	60: D	64: D
Battle Yaw 38	60: D	64: D
Battle Yaw 39	60: D	64: D
Battle Yaw 40	60: D	64: D
Battle Yaw 41	60: D	64: D
Battle Yaw 42	60: D	64: D
Battle Yaw 43	60: D	64: D
Battle Yaw 44	60: D	64: D
Battle Yaw 45	60: D	64: D
Battle Yaw 46	60: D	64: D
Battle Yaw 47	60: D	64: D
Battle Yaw 48	60: D	64: D
Battle Yaw 49	60: D	64: D
Battle Yaw 50	60: D	64: D
Battle Yaw 51	60: D	64: D
Battle Yaw 52	60: D	64: D
Battle Yaw 53	60: D	64: D
Battle Yaw 54	60: D	64: D
Battle Yaw 55	60: D	64: D
Battle Yaw 56	60: D	64: D
Battle Yaw 57	60: D	64: D
Battle Yaw 58	60: D	64: D
Battle Yaw 59	60: D	64: D
Battle Yaw 60	60: D	64: D
Battle Yaw 61	60: D	64: D
Battle Yaw 62	60: D	64: D
Battle Yaw 63	60: D	64: D
Battle Yaw 64	60: D	64: D
Battle Yaw 65	60: D	64: D
Battle Yaw 66	60: D	64: D
Battle Yaw 67	60: D	64: D
Battle Yaw 68	60: D	64: D
Battle Yaw 69	60: D	64: D
Battle Yaw 70	60: D	64: D
Battle Yaw 71	60: D	64: D
Battle Yaw 72	60: D	64: D
Battle Yaw 73	60: D	64: D
Battle Yaw 74	60: D	64: D
Battle Yaw 75	60: D	64: D
Battle Yaw 76	60: D	64: D
Battle Yaw 77	60: D	64: D
Battle Yaw 78	60: D	64: D
Battle Yaw 79	60: D	64: D
Battle Yaw 80	60: D	64: D
Battle Yaw 81	60: D	64: D
Battle Yaw 82	60: D	64: D
Battle Yaw 83	60: D	64: D
Battle Yaw 84	60: D	64: D
Battle Yaw 85	60: D	64: D
Battle Yaw 86	60: D	64: D
Battle Yaw 87	60: D	64: D
Battle Yaw 88	60: D	64: D
Battle Yaw 89	60: D	64: D
Battle Yaw 90	60: D	64: D
Battle Yaw 91	60: D	64: D
Battle Yaw 92	60: D	64: D
Battle Yaw 93	60: D	64: D
Battle Yaw 94	60: D	64: D
Battle Yaw 95	60: D	64: D
Battle Yaw 96	60: D	64: D
Battle Yaw 97	60: D	64: D
Battle Yaw 98	60: D	64: D
Battle Yaw 99	60: D	64: D
Battle Yaw 100	60: D	64: D

**ADVENTURE / ROLLENSPIELE**

Amiga	Amiga	Amiga
Adventures in Time	45: D	64: D
Adventures in Time 2	45: D	64: D
Adventures in Time 3	45: D	64: D
Adventures in Time 4	45: D	64: D
Adventures in Time 5	45: D	64: D
Adventures in Time 6	45: D	64: D
Adventures in Time 7	45: D	64: D
Adventures in Time 8	45: D	64: D
Adventures in Time 9	45: D	64: D
Adventures in Time 10	45: D	64: D
Adventures in Time 11	45: D	64: D
Adventures in Time 12	45: D	64: D
Adventures in Time 13	45: D	64: D
Adventures in Time 14	45: D	64: D
Adventures in Time 15	45: D	64: D
Adventures in Time 16	45: D	64: D
Adventures in Time 17	45: D	64: D
Adventures in Time 18	45: D	64: D
Adventures in Time 19	45: D	64: D
Adventures in Time 20	45: D	64: D
Adventures in Time 21	45: D	64: D
Adventures in Time 22	45: D	64: D
Adventures in Time 23	45: D	64: D
Adventures in Time 24	45: D	64: D
Adventures in Time 25	45: D	64: D
Adventures in Time 26	45: D	64: D
Adventures in Time 27	45: D	64: D
Adventures in Time 28	45: D	64: D
Adventures in Time 29	45: D	64: D
Adventures in Time 30	45: D	64: D
Adventures in Time 31	45: D	64: D
Adventures in Time 32	45: D	64: D
Adventures in Time 33	45: D	64: D
Adventures in Time 34	45: D	64: D
Adventures in Time 35	45: D	64: D
Adventures in Time 36	45: D	64: D
Adventures in Time 37	45: D	64: D
Adventures in Time 38	45: D	64: D
Adventures in Time 39	45: D	64: D
Adventures in Time 40	45: D	64: D
Adventures in Time 41	45: D	64: D
Adventures in Time 42	45: D	64: D
Adventures in Time 43	45: D	64: D
Adventures in Time 44	45: D	64: D
Adventures in Time 45	45: D	64: D
Adventures in Time 46	45: D	64: D
Adventures in Time 47	45: D	64: D
Adventures in Time 48	45: D	64: D
Adventures in Time 49	45: D	64: D
Adventures in Time 50	45: D	64: D
Adventures in Time 51	45: D	64: D
Adventures in Time 52	45: D	64: D
Adventures in Time 53	45: D	64: D
Adventures in Time 54	45: D	64: D
Adventures in Time 55	45: D	64: D
Adventures in Time 56	45: D	64: D
Adventures in Time 57	45: D	64: D
Adventures in Time 58	45: D	64: D
Adventures in Time 59	45: D	64: D
Adventures in Time 60	45: D	64: D
Adventures in Time 61	45: D	64: D
Adventures in Time 62	45: D	64: D
Adventures in Time 63	45: D	64: D
Adventures in Time 64	45: D	64: D
Adventures in Time 65	45: D	64: D
Adventures in Time 66	45: D	64: D
Adventures in Time 67	45: D	64: D
Adventures in Time 68	45: D	64: D
Adventures in Time 69	45: D	64: D
Adventures in Time 70	45: D	64: D
Adventures in Time 71	45: D	64: D
Adventures in Time 72	45: D	64: D
Adventures in Time 73	45: D	64: D
Adventures in Time 74	45: D	64: D
Adventures in Time 75	45: D	64: D
Adventures in Time 76	45: D	64: D
Adventures in Time 77	45: D	64: D
Adventures in Time 78	45: D	64: D
Adventures in Time 79	45: D	64: D
Adventures in Time 80	45: D	64: D
Adventures in Time 81	45: D	64: D
Adventures in Time 82	45: D	64: D
Adventures in Time 83	45: D	64: D
Adventures in Time 84	45: D	64: D
Adventures in Time 85	45: D	64: D
Adventures in Time 86	45: D	64: D
Adventures in Time 87	45: D	64: D
Adventures in Time 88	45: D	64: D
Adventures in Time 89	45: D	64: D
Adventures in Time 90	45: D	64: D
Adventures in Time 91	45: D	64: D
Adventures in Time 92	45: D	64: D
Adventures in Time 93	45: D	64: D
Adventures in Time 94	45: D	64: D
Adventures in Time 95	45: D	64: D
Adventures in Time 96	45: D	64: D
Adventures in Time 97	45: D	64: D
Adventures in Time 98	45: D	64: D
Adventures in Time 99	45: D	64: D
Adventures in Time 100	45: D	64: D

**ADVENTURE / ROLLENSPIELE**

Amiga	Amiga	Amiga
Amiga	45: D	64: D
Amiga 2	45: D	64: D
Amiga 3	45: D	64: D
Amiga 4	45: D	64: D
Amiga 5	45: D	64: D
Amiga 6	45: D	64: D
Amiga 7	45: D	64: D
Amiga 8	45: D	64: D
Amiga 9	45: D	64: D
Amiga 10	45: D	64: D
Amiga 11	45: D	64: D
Amiga 12	45: D	64: D
Amiga 13	45: D	64: D
Amiga 14	45: D	64: D
Amiga 15	45: D	64: D
Amiga 16	45: D	64: D
Amiga 17	45: D	64: D
Amiga 18	45: D	64: D
Amiga 19	45: D	64: D
Amiga 20	45: D	64: D
Amiga 21	45: D	64: D
Amiga 22	45: D	64: D
Amiga 23	45: D	64: D
Amiga 24	45: D	64: D
Amiga 25	45: D	64: D
Amiga 26	45: D	64: D
Amiga 27	45: D	64: D
Amiga 28	45: D	64: D
Amiga 29	45: D	64: D
Amiga 30	45: D	64: D
Amiga 31	45: D	64: D
Amiga 32	45: D	64: D
Amiga 33	45: D	64: D
Amiga 34	45: D	64: D
Amiga 35	45: D	64: D
Amiga 36	45: D	64: D
Amiga 37	45: D	64: D
Amiga 38	45: D	64: D
Amiga 39	45: D	64: D
Amiga 40	45: D	64: D
Amiga 41	45: D	64: D
Amiga 42	45: D	64: D
Amiga 43	45: D	64: D
Amiga 44	45: D	64: D
Amiga 45	45: D	64: D
Amiga 46	45: D	64: D
Amiga 47	45: D	64: D
Amiga 48	45: D	64: D
Amiga 49	45: D	64: D
Amiga 50	45: D	64: D
Amiga 51	45: D	64: D
Amiga 52	45: D	64: D
Amiga 53	45: D	64: D
Amiga 54	45: D	64: D
Amiga 55	45: D	64: D
Amiga 56	45: D	64: D
Amiga 57	45: D	64: D
Amiga 58	45: D	64: D
Amiga 59	45: D	64: D
Amiga 60	45: D	64: D
Amiga 61	45: D	64: D
Amiga 62	45: D	64: D
Amiga 63	45: D	64: D
Amiga 64	45: D	64: D
Amiga 65	45: D	64: D
Amiga 66	45: D	64: D
Amiga 67	45: D	64: D
Amiga 68	45: D	64: D
Amiga 69	45: D	64: D
Amiga 70	45: D	64: D
Amiga 71	45: D	64: D
Amiga 72	45: D	64: D
Amiga 73	45: D	64: D
Amiga 74	45: D	64: D
Amiga 75	45: D	64: D
Amiga 76	45: D	64: D
Amiga 77	45: D	64: D</



*Ich finde es immer wieder zu Herzen gehend, wie sich meine Leser um mich kümmern. Leider ergab sich noch keine Gelegenheit, die Nägel (die guten, mit der Goldkante) zu verwenden. Wenn Hans nicht gerade mit seinem Auto fährt, ist er wirklich ausgesprochen schnell! Aber der Hammer wurde zur festen Ingredienz meines Schreibstisches. Wenn ich ihn in die Hand nehme, damit spiele und verträumt lächle, verläßt Hans mein Büro in einer Geschwindigkeit, die man eigentlich nur einem brennenden Wiesler zutrauen würde. Ein prima Instrument, um eine "Hansfreie Zone" zu schaffen. Ich hoffe, ich finde noch eine Möglichkeit, um das Katzenklo von Frank, Deine Nägel und Hans zu kombinieren. Wäre das in Deinem Sinne?*

## QUERBEET

Hi Rainer!

Zu allererst möchte ich Euch zu dieser Wahnsinnszeitschrift gratulieren! Der Demoservice ist recht praktisch und die Tests zu 99% brauchbar. Am besten ist aber immer noch Deine grandiose Mailbox. Echt kultig! An dieser Stelle sei gesagt, daß ich Dir im Kampf gegen die gelbe Bedrohung brav und treu zur

Seite stehen werde. Trotzdem will ich auch etwas Kritik üben, auch wenn es bei Dir, Rossi, wahrscheinlich Selbstmordgedanken verursachen wird: das Logo macht mir nun nach fast 12 Ausgaben immer noch Angst! Was ich ebenfalls, wie Du, schmerzlich vermissе, sind die berühmten Leserdiskussionen, wie sie es in anderen Magazinen gibt (und schon hast Du Deine Diskussion!). Sind die Leser der AG so faul? Ach ja, damit ich es nicht vergesse - ich hätte noch ein paar Fragen an Dich:

1. Werden für den Amiga 1000 (der Steinzeitamiga, den ich besitze) noch irgendwelche Erweiterungen hergestellt?
2. Besteht die Möglichkeit, dieses Museumstück mit einem Kickstart-ROM auszustatten?
3. Ißt Du gerne Bratkartoffeln?
4. Lohnt es sich, ein CDTV zu kaufen (Tschuldigung, war 'ne dumme Frage)?
5. Was hältst Du vom Spiel des Jahrzehnts "Leeds United Champions"?
6. Wie viele Tonnen wiegst Du?
7. Heißt Dein Goldfisch Rumpelstilzchen?
8. Hast Du meinen Füller gesehen?

So, das war 's für heute. Ich hoffe, daß ich Dich mit meiner Fragererei nicht in den Wahnsinn getrieben habe und wünsche Dir

und dem ganzen Amiga-Games-Team alles Gute für die ungewisse Zukunft. Tschüß, und grüße jeden, den Du barfuß triffst,

**Dein: Jimmy McLemming**  
**P.S. Ich weiß, was Du jetzt willst, aber ich habe keinen Lutscher mehr!**

*Kritik verursacht bei mir nie Selbstmordgedanken - höchstens mein Gehaltsscheck, aber lassen wir das. Warum Dir unser Logo allerdings Angst macht, bedarf weiterführender Erklärungen - da steig ich nicht durch. Daß meine Leser faul sind, kann man wahrlich nicht sagen - das zeigt schon die (siehe Vorwort) Kollektion der Materialien für Leserbriefe. An der Form liegt es nicht. Warum es am Inhalt mangelt, wüßte ich auch gern. Kann mir mal jemand weiterhelfen? Doch nun zu Deinen Antworten.*

1. Toll - noch einer, der den ersten - und schönsten - aller Amigas hat. Allerdings ist uns schon recht lange kein Zubehör mehr dafür untergekommen. Mangels Information werfe ich ein zaghaftes "ich glaube nicht" in die Runde. Falls ich damit auf dem Holzweg lustwandeln sollte - möge es mir um Himmels willen jemand mitteilen!
2. Siehe 1.
3. Ich esse generell gerne, wenn es sein muß auch Bratkartoffeln.

4. Bedecken wir es mit dem gnädigen Mantel des Schweigens...
5. Da ich keine Lust habe, diverse Rechtsanwalte kennenzulernen, tun wir so, als ob nix passiert wäre und kommen zu 6.
6. Nur wenn ich wütend bin, wiege ich mehrere Tonnen, sonst gebe ich mich mit einigen Zentnern zufrieden.
7. Da ich Fisch nur groß mit etwas Zitrone mag, habe ich keinen Goldfisch.
8. Dumme Frage! Bücke Dich und ich zeige Dir Deinen Füller. Da ich nie barfuß laufe (das patscht immer so laut), werden Deine Grüßle nicht besonders weite Kreise ziehen.  
P.S. Ooooh...

## FRAUENFRAGEN

Tag, Du briefarmes Rossilein! Als Mädchen tut es gut, lesen zu können, daß Dir Mädels schreiben dürfen (sollten), damit Dein Postfach nicht verhungert und Du Dein Pensum (alle drei Wochen eine neue Tastatur) einhalten kannst. Aber ich habe auch drei Fragen:

1. Wenn immer mehr Spiele 1MB benötigen, warum wird dann der Amiga nicht gleich serienmäßig mit 1 MB ausgestattet?

## BRONCHITISCH

Hi Rainer!

Nun liege ich mit fieberhafter Bronchitis im Bett und weiß vor lauter Langeweile nicht, was ich machen soll. Da dachte ich mir, schreib doch mal dem gesunden Rainer. Was ist eigentlich, wenn Du mal krank bist? Kann Dich dann jemand vertreten? Aber lassen wir das. Ihr seid durch die Preissenkung nun endgültig die beste und preiswerteste Computerzeitschrift von allen. Aber die Leserbriefseiten müßten noch einmal so viele sein, dann wäre Euer Mag noch größer, dicker, satt... ähh... besser und Du würdest endlich Deine Gehaltserhöhung bekommen! Nun habe ich noch folgende Fragen:

1. Wird "Day of the Tentacle" auf dem Amiga erscheinen?
2. Wird es ein A1200 CD-ROM geben, auf dem Amiga CD32-Spiele laufen?
3. Kann man ein PC-CD-ROM an den 1200er anschließen, wenn man einen PC-Emulator hat?
4. Kann man Programme auf CD spei-

chern? Dann könnte man doch auf Festplatten verzichten!? Wäre das technisch möglich?

5. Was ist Deine Meinung zum 1.FC Nürnberg?
6. Muß man einen VGA-Monitor haben, wenn man einen PC-Emulator im Amiga hat?

**Auf bald: Bastian**

*Ist Bronchitis was mit Viren? Werden die auch von Papier übertragen? Es ist nämlich sehr lästig, die Leserbriefe mit Gummihandschuhen zu beantworten. Keine Ahnung, ob mich einer vertreten könnte. Treten bestimmt, aber vertreten? Doch das Thema wird sich nicht stellen, da ich es mir nicht leisten kann, krank zu werden. Oder denkst Du, wir wären hier krankenversichert? Es wäre auch denkbar, daß die Leserbriefseiten noch umfangreicher werden, aber ehe ich hier eine Gehaltserhöhung bekomme, wird Mutter Theresa schwanger. Wo war ich doch gleich....*

1. Lucas wird nun ja nichts mehr für den Amiga produzieren, aber die Rechte dafür wur-

*den an U.S. Gold verscherbelt. Ich wage zwar noch keine verbindliche Aussage, aber es könnte im Bereich des Möglichen liegen, daß "D.o.T." für den Amiga doch früher oder später erscheint.*

2. Ziemlich sicher nicht, da das CD32 etliches an Hardware anders löst als der "normale" Amiga.
3. Denkbar wäre es schon, aber Du bräuchtest einen extra Controller und ein externes CD-ROM. Ziemlich umständlich das alles!
4. Technisch ist das ohne weiteres jetzt schon möglich, aber noch unbezahlbar. Warten wir's ab.
5. In jungen Jahren (ja, damals...) hegte ich eine zarte Vorliebe für Fußball. Deren Dauer war jedoch noch kürzer als die Zahl auf meinem Gehaltsscheck.
6. Nur wenn Du auch VGA darstellen willst. Der "Standard-Wald und Wiesen-RGB-Monitor" kann nur CGA darstellen. In diesem Fall würde ich Dir sowieso einen Multiscan-Monitor empfehlen. Er kann VGA ebenso darstellen wie alle Grafikmodi des 1200er.  
Gute Besserung!



Quickssoft GmbH Bärenstr. 876054 Schwennungen Telefon: 07720/31046 & 31068 & 32083 Fax: 07720/33069  
 Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr! Preisänderungen vorbehalten! Lieferengpässe per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,-  
 UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Erhaltung 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

Auf die unvergleichlich empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller !!!



2. Warum müssen Spiele, die eine maximale Wertung von 10% erhalten, überhaupt eine Seite für sich bekommen? Würde ein Absatz da nicht reichen?  
 3. Warum könnt Ihr nicht durch Nürnberg rennen und Leute auf der Straße anquatschen, damit Ihr mehr Seiten Mailbox bringen könnt?  
 Aber ich möchte die AG auch loben. Denn als mir eine "alte" von 1992 in die Hände fiel, konnte man deutlich sehen, daß Ihr inzwischen viel besser geworden seid.

Weiter so: Regina

1. Als der 500er noch Stand aller Dinge war, was Speicher wesentlich teurer - und auch noch nicht so gefragt wie heute. Mit dem 1200er hat dieser "512KB-Blödsinn" ja nun endlich ein Ende.  
 2. He, holla - damit habe ich nichts zu tun. Ich bin bloß der Leserbriefkonkel. Hans konnte ich nicht fragen - der ist gerade unterwegs (siehe "Der Hammer"). Die Antwort wird somit verschoben. Ich bitte um Verständnis.

3. Tut mir doch schon! Wir rennen pausenlos durch Nürnberg und quatschen Leute auf der Straße an, soweit sie weiblichen Geschlechts sind. Aber die Mailbox wird davon auch nicht größer...  
 Da die Gelegenheit gar zu passend ist, möchte ich mich auch ein wenig selbst loben. Auch ich fiel neulich einer Alten von 1992 in die Hände und konnte feststellen, daß ich viel besser geworden bin.

MEHR FRAUEN-FRAGEN

Hallo liebe Rossi!  
 Ich bin seit genau der letzten Ausgabe der Amiga Games eine treue Leserin dieses besagten Heftes. Auch ich habe etwas gegen meinen Briefträger - er bringt mir nie die Post, die ich gerne hätte. Also dürftest Du nicht viel gegen mich haben. Mein Anliegen ist folgendes: Ich bin Amiga-User! Normalerweise eine ganz normale Sache. Aber wenn man/frau sich mit der phantastischen Welt der DFÜ befährt und am laufenden Band zu Ohren kriegt, man sei doch nur ein kleiner "Dosenu-

ser", kann man/frau schon mal einen kleinen Nervenzusammenbruch ersten Grades bekommen!! Was kann ich nun tun, um in den Mailboxen nicht als Mensch zweiter Klasse behandelt zu werden? Oder besser - was gedenkt die Firma Commodore gegen dieses Image zu tun? Ich habe die Hoffnung noch nicht aufgegeben (aber bald besorge ich mir eine Strickgarnitur und fange an, einen Strick zu häkeln). Lieber Rossi, bitte nenne mir einen Grund, nicht in den nächsten PC-Shop zu rennen, die Maschinenpistole zu zücken und sämtliche PCs zu zerschießen, um alle Welt davon zu überzeugen, daß der Amiga ein wundervoller Rechner ist. Der Dank der Amiga-Nation wäre Dir sicher.

Eine völlig verwirrte, fertige, verzweifelte, am Boden zerstörte, traurige Amiga-Userin: Yvette Siebert

Wenn Du immer die falsche Post bekommst, kann doch der Briefträger nichts dafür. Auch - habe ich das geschrieben? Ich nehme einen Briefträger in Schutz?? Kaatjaaaaa - was war in dem Kauf...  
 Die Glaubenskriege der einzelnen Systeme habe ich nie verstanden. Was spielt es denn groß für eine Rolle, welchen Computer einer hat? Aber offensichtlich zeichnet sich die Computerszene (so progressiv sie sich auch gerne sehen würde) nicht gerade durch Toleranz aus. Eigentlich ein Jammer, wenn gerade diese Szene manche Sachen genauso angeht wie der Kegelverein meines Großvaters. Was Commodore gegen dieses Image tun wird, kann ich Dir schon sagen: Nix! Dagegen müßt Ihr schon selbst angehen. Zeigt den DOSern, daß der Amiga mehr sein kann als eine Spielkiste. Zeigt ihnen so lange, daß Ihr mehr könnt als am Joystick zu zupfen, bis sie es begriffen haben. Eine wahrhaft titanische Aufgabe - aber viel Feind, viel Ehr! Die Variation mit der Maschinenpistole würde ich ganz schnell vergessen, weil sie von der Umwelt wahrscheinlich nicht toleriert wird, nur unnötig böses Blut und neue Feindbilder schafft - zudem sind diese Dinge wahnhäßig teuer.

Programm	Amiga IBM/PC	Programm	Amiga IBM/PC	Programm	Amiga PC
1999	DV 65.97 79.17	Strike Commander	DA 32.97	NEU NEU NEU NEU NEU	
A.T.A.C.	DA 65.97 82.37	Space Hulk	DA 59.37 79.17	Actes over Europe	DV 79.17
A-Train	DV 79.17 62.37	Special Forces	DA 79.17 85.77	Betrayal Konkor	DV 79.17
Abandoned Places 2	DA 59.37 79.17	Superflop	DA 65.97	Blue Force	DV 79.17
Alone In The Dark	DV 65.97	Super Hero	DA 59.37	Burntime	DV 65.97 79.17
Alien Breed Sp.	DA 19.77	Syndicate	DA 59.37	Carman in Space	65.97
Arbus USA	DA 85.77 85.77	The Humans	DV 65.97 79.17	Class of the Street	72.57
Arms&at Sorrier	DA 59.37	The Siege	DA 59.37 79.17	Feds of Glory	DV 92.37
Araban Nights	DA 72.52 86.97	The Last Vikings	DA 59.37 79.17	John 2	DV 89.37 72.57
B-17 Flying Fortress	DA 72.52 86.97	The Ship	DA 59.37 79.17	Lothar Mathlius	DV 59.37 59.37
B.C Kid	DA 46.17	Turkian	DA 19.77	Maniac Marlon 2	DV 65.97
Battle Team	DA 65.97 79.17	Turkian 2	DA 19.77	Nasobionics	DV 65.97 65.97
Battle Line Data 2	DV 46.17 46.17	Turkian 3	DA 46.17	Nicky Boom 2	DV 59.37
Body Blows	DA 52.77	Transatlantica	DV 59.37 72.57	Nippon-Excel	DV 62.77 65.97
Bundesliga Man Pro.2.0	DV 65.97 65.97	Ultimate 7 Trail 2	DV 65.97	Raided / Tyson Deal	DA 79.17
Commodore Miles L.	DV 79.17 62.37	Ultimate 7 Trail	DV 65.97	Starford	DV 65.97
Car and Driver	DA 72.52	Ultima Underworld 2	DA 65.97	Starford 2	DV 65.97
Comcast	DV 46.17	Valk of the Darkness	DA 72.52	Tennis 2	DV 65.97
Comanche Data Disc	DV 46.17	Vikings/Feds of Conq.	DV 46.17 79.17	The Dig	DV 65.97
Conard Art Park 1	DA 59.37	War World	DA 65.97 79.17	TIG Fighter	DV 79.17
Conquest of the Long	DA 65.97 79.17	Walker	DA 59.37	Tornado	DA 72.57
Conquest of the Long	DV 79.17 79.17	Waka's Voyage	DV 59.37 52.77	Urb 7: Let 2-Zustand	DA 35.57
Cyberace	DV 79.17 79.17	Wizardry 7	DV 92.37	Walker Manager	DV 79.17
D-Generation	DA 26.37 65.97	Wing Commander 2	DV 79.17	War in the Gulf	DV 65.97 65.97
Diaggar of Anon Ra	DA 72.52 79.17	X-Wing	DA 65.97	Warlords 2	DV 79.17
Daughter/Serpents	DV 65.97 65.97	Xenobots	DA 46.17 65.97	Warrior Manager	DV 62.67
Der Pelzner	DV 65.97 79.17	Z6	DA 46.17 65.97	Webby's World	DA 46.17
Dark Queen of Kymri	DV 72.52 79.17	CD-ROM	Preis:	Wing Man. Disk	DA 32.97
Das Schwarze Auge	DV 72.52 79.17	360 Compilation	MA 127.96	Yo! Yo!	DV 52.77
Das Schwarze Auge 2	DA 52.77	Air Warrior	MA 127.96		
Das Schwarze Auge 3	DA 52.77	Amn Empire Sports	MA 119.96		
Das Schwarze Auge 4	DA 52.77	Animals	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 5	DA 52.77	Animals 2	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 6	DA 52.77	Animals 3	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 7	DA 52.77	Animals 4	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 8	DA 52.77	Animals 5	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 9	DA 52.77	Animals 6	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 10	DA 52.77	Animals 7	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 11	DA 52.77	Animals 8	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 12	DA 52.77	Animals 9	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 13	DA 52.77	Animals 10	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 14	DA 52.77	Animals 11	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 15	DA 52.77	Animals 12	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 16	DA 52.77	Animals 13	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 17	DA 52.77	Animals 14	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 18	DA 52.77	Animals 15	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 19	DA 52.77	Animals 16	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 20	DA 52.77	Animals 17	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 21	DA 52.77	Animals 18	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 22	DA 52.77	Animals 19	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 23	DA 52.77	Animals 20	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 24	DA 52.77	Animals 21	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 25	DA 52.77	Animals 22	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 26	DA 52.77	Animals 23	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 27	DA 52.77	Animals 24	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 28	DA 52.77	Animals 25	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 29	DA 52.77	Animals 26	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 30	DA 52.77	Animals 27	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 31	DA 52.77	Animals 28	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 32	DA 52.77	Animals 29	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 33	DA 52.77	Animals 30	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 34	DA 52.77	Animals 31	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 35	DA 52.77	Animals 32	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 36	DA 52.77	Animals 33	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 37	DA 52.77	Animals 34	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 38	DA 52.77	Animals 35	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 39	DA 52.77	Animals 36	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 40	DA 52.77	Animals 37	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 41	DA 52.77	Animals 38	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 42	DA 52.77	Animals 39	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 43	DA 52.77	Animals 40	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 44	DA 52.77	Animals 41	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 45	DA 52.77	Animals 42	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 46	DA 52.77	Animals 43	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 47	DA 52.77	Animals 44	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 48	DA 52.77	Animals 45	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 49	DA 52.77	Animals 46	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 50	DA 52.77	Animals 47	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 51	DA 52.77	Animals 48	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 52	DA 52.77	Animals 49	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 53	DA 52.77	Animals 50	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 54	DA 52.77	Animals 51	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 55	DA 52.77	Animals 52	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 56	DA 52.77	Animals 53	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 57	DA 52.77	Animals 54	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 58	DA 52.77	Animals 55	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 59	DA 52.77	Animals 56	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 60	DA 52.77	Animals 57	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 61	DA 52.77	Animals 58	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 62	DA 52.77	Animals 59	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 63	DA 52.77	Animals 60	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 64	DA 52.77	Animals 61	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 65	DA 52.77	Animals 62	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 66	DA 52.77	Animals 63	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 67	DA 52.77	Animals 64	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 68	DA 52.77	Animals 65	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 69	DA 52.77	Animals 66	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 70	DA 52.77	Animals 67	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 71	DA 52.77	Animals 68	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 72	DA 52.77	Animals 69	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 73	DA 52.77	Animals 70	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 74	DA 52.77	Animals 71	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 75	DA 52.77	Animals 72	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 76	DA 52.77	Animals 73	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 77	DA 52.77	Animals 74	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 78	DA 52.77	Animals 75	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 79	DA 52.77	Animals 76	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 80	DA 52.77	Animals 77	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 81	DA 52.77	Animals 78	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 82	DA 52.77	Animals 79	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 83	DA 52.77	Animals 80	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 84	DA 52.77	Animals 81	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 85	DA 52.77	Animals 82	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 86	DA 52.77	Animals 83	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 87	DA 52.77	Animals 84	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 88	DA 52.77	Animals 85	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 89	DA 52.77	Animals 86	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 90	DA 52.77	Animals 87	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 91	DA 52.77	Animals 88	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 92	DA 52.77	Animals 89	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 93	DA 52.77	Animals 90	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 94	DA 52.77	Animals 91	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 95	DA 52.77	Animals 92	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 96	DA 52.77	Animals 93	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 97	DA 52.77	Animals 94	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 98	DA 52.77	Animals 95	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 99	DA 52.77	Animals 96	MA 103.96		
Das Schwarze Auge 100	DA 52.77	Animals 97	MA 103.96		

Bei allen aufgeführten Preisen ist der Nachlass bereits abgezogen

34% Nachlass. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhandel, verkaufen die Software aber nicht an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum gleichen Preis!!!

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

Amiga, IBM und Kompatibel, Atari STT, C64, Spectrum, Schneider CPC, C16/64 Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungs-Komplett und Kompatibilisierungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

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

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

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

Nun ein Beispiel: Desert Strike (Amiga) empfohlenen Verkaufspreis = DM 79,95  
 79,95 x 0,86 = 52,77

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



## NOCH MEHR FRAUENFRAGEN

Moin Rossi!

Erst einmal möchte ich mich der Meinung von Jan P. ("Grundsatz" aus der AG 9/93) anschließen. Zum einen finde ich, daß Du wirklich die beste Mailbox hast, die ich kenne - und zum anderen, daß die Qualität der Leserbriefe ganz schön zu wünschen übrig läßt. So lese ich immer wieder (egal in welcher Ausgabe) von Raubkopierern, die sich darüber beschweren, daß Du immer so auf ihnen herumhackst und Horrorgeschichten verbreitest (siehe "implodierende Laufwerke"). Ich finde, Du solltest ruhig weiter auf ihnen herumhacken. Anscheinend wissen die Typen gar nicht, daß sie sich - und allen anderen Amiga-Usern - das Grab schaufeln. Ich will mich nicht weiter über dieses Thema auslassen, weil der Brief sonst zu lang werden würde. Vielleicht könnt Ihr mal einen Artikel über Raubkopien und die Folgen in Eurer Zeitschrift bringen, damit die Leute einmal aufgeklärt werden. Manche wissen ja noch nicht einmal, daß sie Raubkopien haben (siehe "Einfuhr" aus der AG 6/93). Nun zu Eurer Zeitschrift: Am Anfang war ich gar nicht davon begeistert, daß Ihr die Cover-Disk weglassen wolltet, denn sie war eigentlich der Grund dafür, warum ich mir die Amiga Games immer gekauft habe (und natürlich Deine Mailbox!). Doch inzwischen finde ich es ganz gut, daß man aus mehreren Demos auswählen kann. Aber dafür die ganze Zeitschrift zu zerschneiden ist der letzte Sch... (Tschuldigung), zumal auf der Rückseite des Bestellcoupons noch ein Artikel steht - oder sogar ein Preisausschreiben! Also das solltest Ihr auf jeden Fall verbessern, indem Ihr eine Postkarte mit einheftet. Das schaffen die meisten anderen Zeitschriften ja auch. So, das wär 's dann endlich.

**Tschüssi: Alexandra Pehlken**

Für die Qualität der Leserbriefe kannst Du mich nicht verantwortlich machen. Ich kann nur das nehmen, was ich bekomme. Ich selbst bin nur für die Qualität der Antworten zuständig!

## NOCH MEHR ZUKUNFTS-SORGEN

Hallo Rainer!

Ich bin stolzer Besitzer eines A4000/30 und eines A2000 und bin von diesen Rechnern sehr überzeugt. Vergleichbares kann nur Apple bieten, aber zum drei- bis vierfachen Preis. Es macht mich krank, wenn ich diese Statements höre, der Amiga wäre eine Spielmaschine. Pah! Wenn ich mir die professionellen Grafikprogramme ansehe (z.B. für Ray-Tracing), dann sieht der PC aber teilweise alt aus, da vergleichbare Software für diese Gurken ein Vielfaches kostet. Gleiches gilt für Grafikkarten. Auch was Bürosoftware angeht, steht der Amiga um einiges günstiger da, denn wer bezahlt schon für ein Programm wie AmiPro 1000,- DM? Aber wie schon so oft betont wurde, der Hauptschuldige ist wieder einmal Commodore! Es müßte denen doch auffallen, daß es bei den großen Händlern, wie z.B. den Kaufhäusern, kein Fachpersonal gibt, sondern nur Leute, die man auf PC getrimmt hat, weil der nun einmal Standard ist. Es wird Zeit, daß Commodore einmal gegen das Inzuchtkartell von Microsoft und Co. antritt! Nur so kann Commodore gerettet werden, denn momentan sieht es ja nicht toll aus. Ihr solltet mal ein Statement fordern! Übrigens, was die Verbreitung von Festplatten angeht: Nach Umfragen der Anwenderzeitschriften für den Amiga haben unheimlich viele Amigianer eine Platte (eigene Erhebungen im Bekanntenkreis bestätigen dieses Ergebnis). Knallt das solchen Firmen doch mal an den Kopf und fragt sie, warum sie sich bei den PCs nicht über Raubkopien aufregen, wo ein Kopierschutz oft gänzlich fehlt oder sich von einem Anfänger überlisten läßt. Nehmen wir einmal Sierra-Adventures. Warum verkaufen sich die Dinger auf dem Amiga so schlecht? Weil die Umsetzung kurz

und übel ist! Mit den AA-Amigas bietet sich doch eine neue Chance. Optimistisch stimmen ja solche Berichte, wie die über das DID-Team. Da sieht man doch, daß es geht! Genauso wie z.B. das Bullfrog-Team. Ich kann die Ignoranz anderer Softwarefirmen nur durch Unwissenheit dieser ganzen Details erklären, denn es war nie so einfach, eine gute Amiga-Umsetzung zu programmieren, da man die Grafik inzwischen 1:1 umsetzen kann. Da bleibt uns nichts weiter übrig als abzuwarten und die Leute von Commodore weiter zu nerven, bis sie endlich aus ihrem Dornröschenschlaf aufwachen. Dieser Brief wurde mit AmiWrite (gabs für 60,- DM zum 4000er) und einem Minolta Laserdrucker geschrieben. Inwiefern hätte AmiPro das besser gekonnt?

**So, dat wars erst einmal: Andreas Podgurski**

*Daß z.B. der 4000er die meisten PCs recht blaß erscheinen läßt, wird keiner bestreiten. Dabei will ich noch gar nicht vom Sound reden, den mir mein PC trotz Soundkarte immer noch nicht recht machen kann. Der größte Vorteil der DOSen dürfte wohl beim Finanzamt liegen. Ich will gar nicht wissen, wie viele PCs (meinen schließe ich da mit ein) und Software, Zubehör usw. als Betriebskosten abgesetzt werden. Der Amiga-User tut sich dabei ungleich schwerer - angeblich will der ja nur spielen. Hier muß noch sehr viel Entwicklungsarbeit getan werden.*

*Erschwerend kommt noch hinzu, daß die Softwarehäuser oft hartnäckig an der Meinung kleben, ein normaler Amiga habe höchstens 1 MB und ein zweites Laufwerk. Aus unerfindlichen Gründen sieht Commodore dabei lächelnd zu. Ich habe versucht, ein offizielles Statement von Commodore zu bekommen - bisher ohne Erfolg. Etwas kam immer dazwischen - und Aussagen dieser Art könnte eh nur die Pressesprecherin (momentan im Urlaub) machen. Aber ich gebe nicht auf und bleibe weiter am Ball - bzw. Telefon.*

## LAUE FRAGEN

Hallo Rossi

Ich will nicht wieder beim Urschleim anfangen, darum ganz kurz: Eure Zeitschrift ist die Beste! Nun zur Sache:

1. Die Cover-Disk wegzunehmen war das Schlimmste, was Ihr machen konntet.
2. Auf dem Foto in der AG 8/93 sah man ja sehr viel von Dir.
3. Wo ist bei Lemmings 2 im ersten Level von Polar der Ausgang?
4. Ich habe ein großes Problem mit meinem Amiga 600. Gibt es ein BASIC-Programm auf der Workbench 2.05?
5. Kann man einen 9 Nadel-Drucker auf einen 24 Nadel-Drucker aufrüsten?

6. Wenn ja, wie?

7. Wie alt bist Du eigentlich?

8. Seid Ihr verrückt, oder warum macht Ihr sonst für andere Zeitschriften Werbung?

9. Laßt doch bitte diesen Kommentar bei den Spieletests weg!

10. Was bedeutet PD-Spiel?

**So, mehr fällt mir im Moment nicht ein. Tschüß sagt Euer treuer Leser: The Undertaker**

*1. Wir haben die Cover-Disk doch nicht weggenommen. Ihr könnt Euch nun aus verschiedenen eine aussuchen und werdet nicht mehr gezwungen, die AG samt einer Cover-Disk zu kaufen - ob Euch das Game darauf interessiert oder nicht. Finden wir eigentlich gut!*

*2. Ja. Stolz konnte ich endlich meinen liebsten Motorradhelm (schweinetuer!) der staunenden*



- Öffentlichkeit präsentieren.  
 3. Am rechten Rand, fast mittig.  
 4. Amiga-Basic wurde noch zusammen mit der WB 1.3 ausgeliefert, ist aber auf der 2.xx nicht mehr enthalten.  
 5. Ja.  
 6. Kaufe einfach 15 Stecknadeln, die schon für Pfennigbeträge zu haben sind und befestige sie symmetrisch am Druckkopf. Schon hast Du einen 24 Nadel-Drucker. Allerdings wird sich die Druckqualität bestenfalls nicht verschlechtern. Wahrscheinlich wird der Druckkopf ziemlich flott das Zeitliche segnen. Wenn Du das nun für Blödsinn hältst, bist Du schon auf der richtigen Spur!  
 7. Genau 150 Tage jünger als Gerd.  
 8. Wir sind nicht verrückt, sondern geldgierig!  
 9. Ungern - finden wir gut!  
 10. PD = Public Domain = öffentliches Eigentum = frei kopierbar. Aha - der Undertaker bist Du also? Offensichtlich wieder ein Leser, der aufrecht in einem Hühnerstall stehen kann.

**ALLERLEI**

Hi Rossi!  
 Erst einmal will ich Euch loben, denn die AG ist wirklich die beste und preiswerteste Zeitschrift, die ich kenne. Und nun kommen wir zu meinen vier Fragen:  
 1. Wieso erscheint die AG nur einmal im Monat?  
 2. Hast Du eigentlich Haustiere?  
 3. Wie lange arbeitest Du am Tag?  
 4. Was machst Du in Deiner Freizeit?  
 So, das wärs! Macht weiter so und ich bleibe Euch treu.  
 Ciao: **Thomas Nowicki**  
**P.S. Ich hoffe, daß sich der Briefträger von Deinem Kleinkrieg wieder erholt hat!**  
 Wenn 's denn unbedingt sein muß:  
 1. Weil wir sie nur einmal im Monat machen.  
 2. Ja, aber nur eines.  
 3. Wie lange ich täglich arbeite? Das hängt ganz von Lust und Laune ab. Allerdings nicht von meiner, sondern von der meines Chef Red.  
 4. Da bin ich ohnmächtig.  
 P.S. Das will ich aber nicht hoffen!  
 Der erste ist schon im arg vorgezogenen Ruhestand, der zweite

guckt leider noch viel zu offensichtlich. Aber das bekommen wir auch noch in den Griff! Fünfpf is Trümpf... ha...

**BEDAUERN**

**Sehr geehrte Damen und Herren der AG!**  
 Vor einigen Wochen kaufte ich mir das Spiel Der Patrizier. Und nun passierte mir der größte Fehler aller Zeiten! Während ich das Spiel gerade spielen wollte und die "Drive-Lampe" leuchtete, kam ich an den Trafo meines Computers und schaltete ihn ab. "Nicht so schlimm", dachte ich und nahm die Diskette aus dem Laufwerk. Später wollte ich das Spiel noch einmal laden. Jedoch zeigte es plötzlich einen "Read-Write"-Error an. Nun hoffe ich, daß Sie mir weiterhelfen können. Ich habe Euch eine Kopie der ersten Disk des Spieles geschickt und auch das Rückporto eines normalen Briefes. Als Beweis dafür, daß ich das Spiel nicht raubkopiert habe, lege ich Euch die Postkarte aus der Verpackung bei. Die Nummer des Kartons von dem Spiel ist "CBM Amiga 4014935152013". Ich hoffe nun, daß Ihr mir eine Kopie auf Diskette geben könnt (in diesem Fall ist das keine Raubkopie!), denn sonst wären meine 100 DM futsch.

**Mit Hoffnung auf Hilfe: Dirk Buchholz**

*Mit Bedauern habe ich von diesem überaus tragischen Vorfall Kenntnis erhalten. Ein Nachvollziehen der Rechtmäßigkeit Ihres Spieles erscheint uns jedoch nahezu unmöglich. Auch die angegebenen Beweise entbehren einer gewissen Überzeugungskraft. Ihrer Ehrlichkeit jedoch durchaus vertrauend, müssen wir Sie leider davon in Kenntnis setzen, daß wir weder befugt noch gewillt sind, Kopien jedweder Art zu erstellen und/oder weiterzugeben. Allzu leicht könnten dergestaltige Handlungen falsch verstanden und/oder ausgenutzt werden. Sicher können wir mit Ihrem Verständnis rechnen - zumal doch der allgemeine Weg, der mental als erste Möglichkeit in Betracht kommen sollte, ein Ersatz wäre, den der Händler in der Regel nach*

Vorlage der Kaufbestätigung tätigen wird. Sollte sich dies als unmöglich erweisen, verbliebe Ihnen noch ein Einsenden der defekten (und somit sowieso nutzlosen) Diskette an den Hersteller, dessen Anschrift im Inneren der Verpackung zu finden ist. Sollten Sie weitergehende Probleme haben, die andersartig als durch den Austausch von Daten auf magnetischen Datenträgern zu beheben sind, stehen wir Ihnen jedoch gerne wieder zur Verfügung. Der Wert Ihrer Briefmarke (1,00 DM) wird Ihnen selbstverständlich gut geschrieben, da eine Rückerstattung des Betrages vollständig als "Blödsinn" bezeichnet werden könnte. Hochschmachtungstoll: R. Rosshirt

**IN UND OUT**

Sehr geehrter Herr Rosshirt, in der vorigen Ausgabe der Amiga Games haben Sie sich beschwert, daß die Raubkopie-

rer immer nur mit einem Argument ankommen: "Ist viel zu teuer". Diese Aussage ist zwar völlig richtig, aber es scheint wirklich so zu sein, als ob den Raubkopierern nichts anderes einfällt. Wo bleiben denn die Argumente, die einem zu denken geben sollten? Wo bleiben die Verbesserungsvorschläge für die Softwarefirmen? Sicher, der erste Vorschlag wird sein: "Werdet billiger", aber das kann doch nicht alles sein. Wie wäre es zum Beispiel mit "packt doch mehr Zeug in die Schachtel" oder "macht doch Sonderaktionen". Sicher - Prince of Persia 2, B.C.Kid usw. sind tolle Spiele, aber ärgert es Sie nicht auch des öfteren, wenn Sie eine Packung öffnen und es befindet sich darin nur eine Diskette und eine Anleitung von gerade vier Seiten? Wie wäre es mit einem Entwicklungstagebuch (à la Amiga Games) oder einer Videokassette oder einfach einem schönen, dicken Handbuch? Oder wie wäre es damit: Wenn man fünf Games eines Softwarehauses



**dynamic soft**  
Tel: 07733/3366

A-Train	DV	82,90	Lemmings 2	DA	64,90
Airbus A 320 Europa	DA	71,90	Lionheart	DA	56,90
B. C. Kid	DA	53,90	Lothar Matthäus	DV	72,90
Blastar	DA	58,90	Lost Vikings	DV	78,90
Body Blows	DA	51,90	Lotus Turbo 3	DA	53,90
Burntime	DV	72,90	Lure of Tempress	DV	63,90
Castle of Dr. Brain	DV	61,90	McDonald Land	DA	49,90
Chaos Engine	DA	51,90	Monkey Island 2	DV	75,90
Civilisation	DV	77,90	Pinball Dreams	DA	54,90
D'Day	DA	90,90	Pinball Fantasies	DA	55,90
D' Generation	DA	55,90	Pish Over	DA	59,90
Das Schwarze Auge	DV	71,90	Risky Woods	DA	60,90
Desert Strike	DA	59,90	Shadowlands	DA	67,90
Dog Fight	DA	68,90	Shuttle	EV	55,90
Dune 2	DV	58,90	Silent Service 2	DA	75,90
Dynablastar	DA	65,90	Silly Putty	DA	51,90
Eishockey Manager	DV	74,90	Soccer Kid	DV	57,90
Fire & Ice	DA	55,90	Special Forces	DA	77,90
Flashback	DV	65,90	Streetfighter 2	DA	61,90
Gunship 2000	DA	67,90	Superfrog	DA	53,90
History Line	DV	81,90	Syndicate	DV	64,90
Hook	DV	59,90	Trodders	DA	54,90
Humans	DA	51,90	Wing Commander	DV	39,90
Indiana Jones 4	DV	79,90	Wizkid	DA	61,90
Jurassic Park	DA	i.V.	Woodys World	DA	53,90
Legend of Kyrandia	DV	63,90	Yo! Joe!	DA	58,90
Legend of Valour	DV	81,90	Zool	DA	54,90

**Versand.: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 9,00**  
 dynamic soft - Schwarzwaldstr. 2 - 78259 Ehingen  
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten



gekauft hat, bekommt man - nach Vorlage der Rechnungen - eines gratis oder billiger? Wäre das nicht einmal etwas anderes? Jetzt komme ich aber zum wichtigsten Punkt, wo ich glaube, warum die meisten Raubkopierer werden: Man ist sonst nicht in!!! Stellen Sie sich folgende Szene vor: Man geht auf den Schulhof und die Kids unterhalten sich. Die Rede kommt auf Computer und Spiele. Man beginnt zu fragen, welche Spiele man schon hat und beginnt zu tauschen. Nun kommt ein ganz Unbescholtener und wird gefragt, ob auch er ein Spiel tauschen will. Die Antwort von ihm lautet: "Nein danke, ich kaufe nur Originale." Die Antwort lautet dann meist: "Was? Nur Originale? So ein Idiot." Ich kenne diese Szene nur allzu gut, denn ich war auch einer von diesen Leidtragenden. Immer wenn ich dankend ablehnte, schüttelte mein Gegenüber nur den Kopf. Hinzuzufügen wäre allerdings noch, daß auch ich ein halbes Jahr lang ein fleißiger Raubkopierer war und auch getauscht habe. Doch ich durchschaute das Spiel relativ schnell und wandte mich binnen 24 Stunden von meiner Illegalität ab (eine Nacht lang fleißig formatiert). Ich weiß daher, was es bedeutet, in und out zu sein. Sicher, manchmal frage ich mich auch, warum ich so blöd bin, sauteure Software zu kaufen, wenn ich sie fast umsonst bekommen könnte. Ich komme aber auf keine logische Antwort, nehme es aber als Selbstverständlichkeit hin, kein fremdes Gedankengut zu stehen. Abschließend noch ein dringender Appell an alle Raubkopierer: Tötet den Amiga nicht. Laßt ihn leben, laßt ihn in Ruhe! Oder gibt es Euch nicht zu denken, daß die beste Softwarefirma überhaupt (Lucas Arts) sich bereits vom Amiga abgewandt hat? Und so wird es dann weitergehen: Psygnosis wandert ab, Software 2000 wandert ab, Gremlin wandert ab und alle anderen im Schlepptau hinterher. Dann könnte es nämlich zu folgender Schreckensvision kommen: Impression, Zeppelin und Challenge fusionieren, übernehmen den Amiga-Markt und ab dato werden dann Games wie Cohort II oder Treble Champi-

ons II zu den Spitzenspielen zählen. Ich beende diesen hoffentlich nicht zu langen Brief mit einem berühmten Zitat: Es geht einem erst etwas ab, wenn es nicht mehr da ist. Es hinterbleibt mit freundlichsten Grüßen:

**Freiherr von Schlamadinger**

*Igitt - Deine Vision hat wirklich etwas Grauensvolles. Leider befürchte ich, daß sie nicht allzu weit hergeholt ist. Ferner besteht auch kaum eine Chance, daß Dein Appell auf fruchtbaren Boden fällt. Daß die Spiele zu teuer sind, ist schlecht eine plumpe Ausrede und ich habe es wirklich satt, zum x-ten Mal darauf einzugehen. Hier haben wir es mit einem Relikt aus der Ursuppe der Menschheit zu tun - einem Sammeltrieb, der merkwürdige Kapriolen schlägt. Wenn mir einer einreden will, er würde die berühmten 150 kopierten Spiele wirklich nutzen, kann ich nur noch müde lächeln. Meine (und auch die aller anderen Amiga-User) Hochachtung verdienen Leute, welche die Verniedlichung von (geistigem) Diebstahl nicht mitmachen. Wenn mir nun einer vorwerfen sollte, ich wäre uncool oder out, geht mir das links am Ärmel vorbei - was es bei Dir auch tun sollte. Letztendlich muß es ja Leute geben, die für ein Produkt auch bezahlen. Sonst würde es nicht hergestellt und die anderen hätten nichts zum schmarotzen.*

**DER PATRIZIER**

Lieber Rossi... da klagst Du und klagst Du über keine Leserbriefe und wenn ein Mensch wie ich (65, Waage, Nichtraucher) Dir einen solchen schreibt, so wirst Du ihn in den Aktenwolf... warum? Kannst Du es Dir leisten, ausgerechnet MICH schlecht zu behandeln - wo Du doch sonst jeden Furz von pubertierenden Zwölfjährigen bringst? Um Dir neues Futter für (zumindest) Deinen Papierkorb zu liefern: hier eine Ausgabe meines Briefes. Das Thema darin ist bestimmt von ungeheuerem Interesse (zumindest für zwei Typen). Ansonsten mache ich Filme für das TV und glaube, in Dir (außer in mir selbst) eines der unglaublich dünn gesäten Genies zu verkennen. Wie ist es

mit einer filmischen Zusammenarbeit? Hier noch eine Mark für die Antwort - da Du dank der AG bestimmst der Armut entgegenstreitest. Frage: Warum sind Deine Antworten in der PC Games (im Unterschied zu der AG) immer so spießig und trocken? Willst Du dort vielleicht nicht anerkannt werden oder ist der PC (und seine Bediensklaven) nicht so "alternativ" wie der - zum Aussterben verurteilte - Amiga? Nebenbei bemerkt habe ich auf meinem Schreibtisch neben einem Amiga auch einen PC und zwei MACs. Nun aber zum eigentlichen Grund meines Briefes - meinen Erlebnissen als "Patrizier" in den Jahren 1326-56. In dieser Zeit und in diesem Spiel wurde ich dreifacher Millionär, besaß eine Flotte von 11 Koggen und trieb Handel mit der GUS, den Niederlanden, Norwegen, Schweden, England... in meiner Heimatstadt Bremen war ich hoch angesehen und hatte - nach 20-jähriger Tätigkeit - gute Aussichten, in einigen Jahren zum Bürgermeister gewählt zu werden. Da griff jäh aus dem Programmierhimmel des Schicksals klamme Hand nach mir, riß mich fort von allem, was mir lieb (süße Frau, sieben Söhne) und teuer (mein Kontor, mein Geldschrank) war, hob mich hoch empor und ließ mich dann brutal fallen, so daß ich auf der Workbench zerschellte. Vorbei! Seitdem habe ich nie mehr Patrizier gespielt. Stattdessen sandte ich die Originaldisketten an die Firma Ascon, mit der Bitte, doch (zumindest für mich) die eingebaute, unsinnige 20-Jahres-Begrenzung aufzuheben, da nach dieser Zeit ein Patrizier gerade erst die Hälfte seiner Berufsjahre durchlebt hat, die nach meiner bitteren Erfahrung in etwa notwendig sind, um das Spielziel - den Älderman - zu erreichen. Von Ascon kam auch nach drei Wochen keine Antwort - auch die Disketten kamen nicht zurück. Ich rief an und erhielt zur Antwort, daß man auch nach 5-6 Jahren Älderman werden könnte. Das sollen die mir einmal vormachen!

Fazit: Die Tester der AG (ich biete mich als solcher an) sollten ein so hochwertiges Spiel zumindest "20 Jahre" lang spielen, bevor

sie etwas darüber schreiben. Das gilt auch für 1869 (25 Jahre) - während man zum Beispiel Railroad Tycoon 100 Jahre lang spielen kann und auch Oldtimer wie Pirates keine Begrenzung der Lebenszeit kennen.

**Es grüßt Dich; Bernhard Dörries P.S. Warum hast Du eingewilligt, daß der hauptsächlich Anreiz der AG - die Cover-Disk - abgewürgt wurde; willst Du wirklich, daß die AG eingehet?**

*Gleich zu Anfang möchte ich betonen, daß ich niemanden in den Aktenwolf werfe - obwohl ich bei unserem Hans schon manchmal arg in Versuchung geführt werde. Zudem bin ich weder unglaublich, dünn am allerwenigsten, noch gesät oder ein Genie. Da der Anblick einer Filmkamera bei mir immer partielle Hirn-, Stimm- und sonstige Lähmungen verursacht, wird es leider nicht werden mit unserer filmischen Zusammenarbeit. Daß meine Antworten in der PCG immer etwas spießig und trocken sind, hat nichts mit meiner Ansicht der PC-User zu tun, sondern mit einem etwas spießigen, trockenen leitenden Red. der Zeitschrift. Er selbst bezeichnet es als "serios"! Wollen wollte ich schon, aber dürfen darf ich nicht.*

*Zum Hauptgrund Deines Schreibens kann ich nur sagen, daß wir da fassungslos danebenstehen. Ich muß gestehen, daß keiner von uns Patrizier so lange gespielt hat. Meist ist das leider auch nicht möglich, da wir uns nicht gerade langweilen in unseren Büros und die Termine für die Textabgabe drängen. Wenn Du uns da weiterhelfen willst und das böse Wort "Geld" nicht in den Mund nimmst, sollten wir uns noch einmal unterhalten.*

*P.S. Wer sagt, daß ich eingewilligt habe? Wer sagt, daß ich überhaupt gefragt worden bin?*



Schickt Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

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







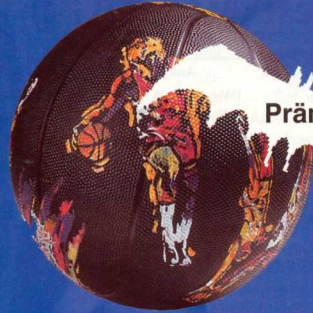
# Die Vierte

## 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 weiß die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.

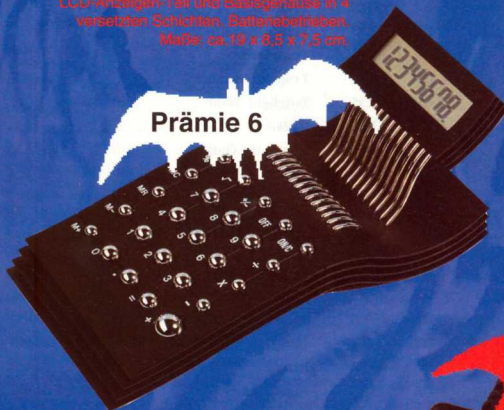


## LCD - Armbanduhr

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

## Design-Taschenrechner

mit 3-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten, Vollespeicher, Prozent- und Wurzelfunktions-, Formwandler, extensives Design mit verchromten Kugellagern, schwarz-elastischem LCD-Anzeigen-Teil und Basishülse in 4 versetzter Schichten, Batteriebatterie. Maße: ca. 10 x 6,5 x 1,5 cm.



Prämie 6

## Datenbank

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



Prämie 5

## Baseball-Set, 3-tlg.

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



Prämie 3



# 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

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**

### Sport-Stoppuhr

mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat laufende Sekunde, Alarm, Zwischenzeitnehmer und 1/100 Sekundenanzeige. Kunststoffgehäuse, batteriebetrieben.

ie 4

### 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.

## 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



# HELPLINE

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

## Deutschland

**BOMICO** 06107 - 62067

und damit folgende Hersteller:

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

## England

**Acclaim Entertainment** 0044 - 962 877 788

**Code Masters** 0044 - 926 814 132

**Digital Integration** 0044 - 276 684 959

**Kixx** 0044 - 216 253 311

**Mindscape** 0044 - 444 246 333

**On-Line** 0044 - 815 586 114

**Origin** 0044 - 444 831 761

**Psygnosis** 0044 - 517 095 755

**Rage** 0044 - 517 092 621

**Sales Curve** 0044 - 715 853 308

**Titus** 0044 - 712 780 751

**U.S. Gold** 0044 - 839 654 123

## Inserentenverzeichnis

1A-Soft.....	15
A3.....	99
Arktis.....	45
Bomico.....	2
CompuTec Verlag.....	9, 61, 62, 73, 75, 77, 91
Call & Play.....	53
Dynamic.....	59
FDS.....	41
Graf Software.....	93
Happy Soft.....	67
Intersoft.....	25
Joysoft.....	15
Judgment Day.....	11
Micro Magic.....	81
Micro Prose.....	100
Müller.....	64
Okay Soft.....	39
Pfister.....	55
Prestige.....	95
Pro Concept/ ICP.....	71
Quicksoft.....	57
Schatztruhe.....	43
Selling Points.....	17
Softstreams.....	27
Softsale.....	47
Turtles.....	13

## Atari Software

AH 73 M Thunderhawk DV	SIM	69,50	Microprose Golf DA	SPD	74,00
Arkas 320 DA	SIM	89,50	Monkey Island 1 sehr gut DV	ADV	69,50
Amigaquest DV	ROL	74,00	Nam Yuktamun DV	ACT	69,50
B 17 Flying Fortress DA	SIM	69,50	Marz DA	SIM	69,50
Bat 2 gut DV	ROL	77,00	On the Road DV	SIM	59,50
Bathul Command gut DA	SIM	58,00	Partizier DV	STR	69,50
Big Business DV	SIM	64,50	Pazifik Island gut DV	SIM	69,00
Black Gold gut-Bergbau DV	SIM	52,50	Pirates sehr gut DA	STR	49,50
Bundesliga Manager Prof. 2.0 DV	SPD	69,50	Pilgharer DA	ACT	59,00
Compangiv DV	STR	69,50	Popolous 1 DA	STR	47,00
Capitan Planet DA	ACT	59,50	Popolous 2 DA	STR	69,50
Castles gut DA	STR	49,00	Powermanger DA	STR	69,50
Chuck Yeager Flight Simulator 2,0 DDA	SIM	69,50	Powermanger Data Disk 1, Welkring DA	STR	39,50
Civilization DV	STR	75,00	Quest and Glory Sammlung DA	SAM	75,00
Dungeon Master + Chaos Strike Back DV	ROL	65,00	Railroad Tycoon DV	SIM	76,00
Dynabolasters + 4 Player Adapter DA	STR	62,50	Rampart DA	STR	59,00
Ehni 1 gut DV	ADV	69,00	Reinins DV	STR	69,00
Ehni 2 gut DV	ROL	74,00	Rings of Medusa + Invest + Transworld DV	STR	69,50
Epig gut DA	SIM	67,00	Rokobor 3 DA	ACT	69,50
F-15 Stealth Eagle 2 DA	SIM	74,00	Sensible Soccer '92/'93 gut DA	SPD	62,50
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	75,00	Silent Service 2 DA	SIM	76,00
F-29 Redblaster DA	SIM	57,00	Sim City + Popolous DA	STR	69,50
Face of Ice Hockey DA	SPD	62,50	Skull and Crossbones DA	ACT	59,00
Final Fight DA	ACT	69,50	Soccer Stars 4 Spiele DA	SPD	62,50
Fire and Ice DA	ACT	62,50	Kick off 2-Ethlyns-Highes Soccer-Gozzo 2-Microprose Soccer	ACT	69,50
Fornell von Grand Prix DV	ACT	69,50	Spirit of Medusa DV	STR	59,50
Goblins DV	ACT	62,50	Stealthy Supersoccer DV	SPD	59,50
Great Courts 2 DA	SPD	64,00	Stratego DA	STR	59,00
Hill Street Blues DV	ROL	59,50	Team Sport - Soft und Hardware	SAM	129,00
Hook DV	ADV	62,50	Great Courts 2+Manch. United Europe + 4 Apache 1 Joystick+4 Player	ADV	69,50
Kaiser DV	STR	92,50	Adop		
Kick off 2 - Player Manager + Final Wyl DA	SPD	62,50	Team Yankee DV	SIM	69,00
Knight of the Sky DA	SIM	76,00	Tennis Cup DA	ACT	69,50
Legend of Faehghal DV	ROL	69,50	Teminator 2 DA	ACT	59,50
Leimmings 1 + 100 Level oh no more DA	STR	69,50	Their Finest Hour (R.O.B.) gut DA	SIM	69,50
Leimmings 2 Neu DA	STR	62,50	Top League 5 Spiele DA	SAM	72,00
Leimmings 2 oh no more Deta DA	STR	50,00	Turrican 2 DA	ACT	57,00
Lin Wush Challenge DT	STR	52,00	Ultima 4	ROL	64,50
Lokus 2 DA	SPD	59,50	Ultima 6 DA	ROL	69,50
Lokus 3 DA	SPD	53,00	Uniqip gut DV	STR	69,50
M-1 Tank Platoon DA	SIM	57,00	Winter DV	SIM	59,50
Manchester United Europe DA	SPD	59,00	Wrestle Mania DA	ACT	62,50
Maniac Mansion DV	ADV	64,00	Zack M Kracken	ADV	49,50
Mega lo Mania sehr gut DV	STR	69,50			

## Atari Hardware

Joystick Grevis clear sehr gut	HW	64,50	Laufwerk Extern 3,5 abschaltbar DA	HW	189,00
Joystick Grevis schwarz sehr gut	HW	64,50	Maus Manhattan	HW	64,50

10 Spiele unserer Wahl gut sortiert SAM 165,00

## Hardware Amiga

1 MB Speicher A-500 Plus DA	HW	99,00	Festplatte Intern 120 MB + Zubehör DA	HW	777,00
1 MB Speicher A-600 DA	HW	119,00	Festplatte intern 40 MB + Zubehör DA	HW	565,00
1 MB Speicher mit Uhr A-500 DA	HW	65,50	Controller + Handbuch + Software für Amiga 500/500 Plus	HW	357,00
1 MB Speicher ohne Uhr A-500 DA	HW	55,50	Handscanner Prof. 400 DPI Amiga DA	HW	29,00
1,3 Kickstart ROM DA	HW	65,00	Joystick Competition pro schwarz oder clear	HW	29,00
2 MB Speicher für Festplatten	HW	189,00	Joystick Competition pro Deluxe	HW	33,00
2,1 Kickstart ROM + Disketten + Buch DV	HW	130,00	Joystick Competition pro Mini	HW	32,00
2,8 Kickstart ROM DA	HW	65,00	schwarz oder clear oder Deluxe		
2,5 MB Speicher + Uhr Amiga 500 DA	HW	189,00	Joystick Grevis clear-sehr gut	HW	64,50
2,5 MB Speicher Amiga 500 DA	HW	185,00	Joystick Grevis schwarz-sehr gut	HW	59,50
25 MHz Coprozessor für Turbokarte	HW	155,00	Kickstart Umschaltplatine Autom. DA	HW	45,00
4 Player Adapter Amiga	HW	24,50	Schalter per Mausklack zwischen verschiedenen Kickstart		
Action Cartridge Super 4 Profi DV	HW	175,00	Versionen am Amiga 500, +500 und +600		
BITX Sat + Handbuch + Software DA	ANW	75,00	Laufwerk extern 3,5 abschaltbar DA	HW	139,00
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	33,00	Laufwerk intern 3,5 Zoll DA	HW	135,00
Disketten Sattinell 2 DD 50 Stück	HW	64,50	Maus Amiga	HW	45,00
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	29,50	Maus Manhattan	HW	64,50
Diskettenbox 80er clear/schwarz	HW	24,00	Maus Techno Zydec + Mauspod	HW	62,50
Diskettenquader für 15 Disketten	HW	12,50	Netzteil Amiga 500	HW	97,00
Festplatte 105 MB Komplet System DA	HW	745,00	Turbokarte 68020 abschaltbar DA	HW	195,00
Steckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einsetzbar			Turbokarte 68020 + 25 MHz Coproz. DA	HW	325,00
Festplatte 120 MB Komplet System DA	HW	845,00	Turbokarte 68020 - 32 Bit + 1 MB DA	HW	375,00
Steckplätze bis zu 8 MB vorhanden sofort einsetzbar			Turbokarte 32 Bit + 1 MB + 25 MHz CO DA	HW	495,00
Festplatte 130 MB Komplet System DA	HW	899,00	sofort einsetzbar für Amiga A-500 / 500 Plus		
Steckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden sofort einsetzbar			Turbokarte 68020 / 1 MB / 32 Bit Neu DA	HW	499,00
Festplatte 170 MB Komplet System DA	HW	1099,00	Turbokarte 68020 - 4 MB + 32 Bits CO DA	HW	545,00
Ausgerüstet wie andere Festplatten			sofort einsetzbar für Amiga 500 / 500 Plus		
Festplatte 210 MB Komplet System DA	HW	1299,00	Turbokarte 68020 + 4 MB + 25 MHz CO DA	HW	675,00
Steckplätze bis zu 8 MB RAM vorhanden - sofort einsetzbar			32 Bit sofort einsetzbar für Amiga A-500 / 500 Plus		
Festplatte 250 MB Komplet System DA	HW	1499,00	sofort einsetzbar für Amiga A-500 / 500 Plus		
Festplatte 540 MB Loptlet System DA	HW	2299,00	Turbokarte 68030 / 4 MB / 32 Bit Neu DA	HW	699,00
Ausgerüstet wie andere Festplatten					

## Hardware PC

Aktive Lautsprecher 2 Stück DA	HW	799,00	Joystick Trust Master Flight	HW	172,50
Markenqualität von der Firma Bose sehr gut			Joystick Trust Master Weapon	HW	169,50
Disketten 100 Stück Rollbox	HW	34,50	Maus Datoluxe durchschichtig gut	HW	69,00
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	30,00	Soundblaster 16 ASP + Microphon DA	HW	450,00
Diskettenbox 80 Er clear/schwarz	HW	29,50	Soundblaster 2.0 Deluxe Edition DV	HW	179,00
Joystick Amiga pro Saper	HW	79,50	Enthält zusätzlich: Lemmings und IndigoAmiga 500		
Joystick Grevis Clear sehr gut	HW	69,50	Soundblaster pro Deluxe + 2 Spiele DV	HW	299,00
Joystick Grevis schwarz sehr gut	HW	69,50	Enthält: Lemmings und IndigoAmiga 500		
			Soundkarte Adlig Gold 1000 DA	HW	375,00







Arnies Blockbuster als Spiel

# Terminator 2 Judgment Day

Bevor der gute Arnie mit Last Action Hero wieder die Kinoleinwände blockiert, haben wir uns noch einmal das Spiel zu seinem bislang größten Erfolg vorgenommen. Der Anlaß war Bomicos Wiederveröffentlichung von Terminator 2 zum Budget-Preis.

## Die Story

Wir befinden uns in einer nicht allzu fernen Zukunft. Es herrscht Krieg zwischen Mensch und Maschine. Roboter, die so weit entwickelt wurden, daß sie selbst denken, handeln und entscheiden können, wollen die Welt beherrschen und sich die Menschheit als Sklaven halten. Doch die Rebellen, angeführt von John Connors, leisten solch erheblichen Widerstand, daß ein Sieg der

Roboter, einen Cyborg in das Jahr 1994, um dort den Anführer, John Connors, bereits im Kindesalter zu töten. Auch die Rebellen senden einen umprogrammierten Terminator zum



Schutze des Kindes in die Vergangenheit. Cyborg gegen Cyborg - Ein Kampf der Giganten im Jahr 1994 entbrennt!

Menschheit in greifbare Nähe rückt. Um dies zu verhindern, schickt Skynet, der Zentralrech-



## Das Spiel

Du steuerst den Terminator der Rebellen. Deine Aufgabe ist es, das Leben des jungen John Connors zu retten. In acht verschiedenen Aufstellungen machst Du der gegnerische Cyborg das Leben zur Hölle. Wird es Dir gelingen, den Roboter auszuschalten? Du bist auf Dich allein gestellt und die

vorübergehend lahmzulegen, damit Du mit John entkommen kannst. Da einem keine effektiven Waffen zur Verfügung stehen, ist das Töten des T1000 unmöglich. **Level 2:** Wie im Film sitzt man mit Connors auf einer Harley Davidson und wird von einem Tankkaster verfolgt. Nur mit Vollgas und blitzschnellen Ausweichmanövern kann man dem Tod ent-rinnen.

hängt von Dir ab. Zeig ihm, was Du drauf hast!  
**Level 1:** Versuche, den Gegner



## comment

Obwohl Terminator 2 nicht gerade zu den aktuellsten Spielen gehört, ist es doch immer wieder spannend und unterhaltend, dieses Game zu spielen. Qualitativ steht es den neueren in nichts nach, und das jetzt zu einem wirklich günstigen Preis. Ein Muß für jeden, der den Film gesehen hat!



Markus

Eine preiswerte  
Sammlung kleiner  
Actionspielchen mit  
Arnie-Bonus.



1. ARMY	76000
2. JOHN	66000
3. SARA	56000
4. WW-T	46000
5. MALC	36000
6. BM-W	26000
7. GAZA	16000
8. AIEF	11574



**Level 3:** Der Arm des T101 ist verletzt. Um wieder voll einsatzfähig zu sein, muß man sich einer kleinen Operation unterziehen. Hier ist nicht nur Schnelligkeit, sondern auch Logik gefragt. Vorsicht! Die Zeit drängt!

**Level 4:** Halte den T1000 so lange in Schach, bis Sarah und John mit dem Aufzug fliehen können.

**Level 5:** Verletzt durch die letzte Schlacht, muß man sein Gesicht wieder richtig zusammensetzen. Bei einem 100%igen Erfolg erhält man seine komplette Energie wieder zurück.

**Level 6:** Du befindest Dich in den Cyberdyne Laboratorien: Schieb Dir den Weg durch schwer bewaffnete Wachmannschaften!

**Level 7:** Du steuerst als Terminator den Fluchtwagen. Gleichzeitig kannst Du als Sarah hinten aus dem Fahrzeug schießen, um den Hubschrauber des T1000 an der Verfolgung zu hindern! Ein fast unbezwingbarer Level!

**Level 8:** The Final Fight! Durch den Kontakt mit flüssigem Stickstoff kann sich der T1000 nicht mehr regenerieren! Das ist Deine Chance! Schalte ihm ein für alle Mal das Licht aus!

**Grafik und Sound**  
Die Hintergrundmusik und die Soundeffekte bilden mit der bewegten Grafik eine Einheit, die sich als Super-Spiel präsentiert. Auch die kurzen Filmszenen tun ein weiteres, um das Spiel abwechslungsreich zu gestalten.

**Hersteller:**  
**Ocean**

**Muster von:**  
**Bomco**

**Genre:**  
**Arcade-Action**

**Preis:**  
**ca. DM 30,-**  
**Erhältlich:**  
**sofort**

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

**Unterstützt:**  
-

**Steuerung über:**  
**Joystick**

**Besonderheiten:**  
**Läuft nicht auf A1200!**

**+ detaillierte, bewegte Grafik, digitalisierte Szenen aus dem gleichnamigen Film**

**- A 500+: Probleme beim Laden**



**AMIGA GAMES**

**71%  
GESAMT-WERTUNG**

**HAPPY OFF**  
59154 Kamen • Postfach 1131  
**Telefon: 02307/13241**  
Für Sie am Telefon: Karin Demand  
Geschäftszeiten:  
Mo-Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

	AMIGA		AMIGA		AMIGA
1849	64-DV	Fantastic Worlds	69-DH	Project X	27-DH
1990 93er Edition	35-DV	Fed.a.Free Traders	19-DH	Putty	48-DH
320 Construct. 2.0	114-DV	Fire And Ice	48-DH	Quel	18-DV
A-Train	72-DV	Flight of Intruder	22-DH	Race Driver	60-DH
Construction Set	41-DV	Formula One GP	39-EV	Rognmark	77-DV
A.T.C.	65-DH	Galaxy 89	18-DH	Rainbow Collection	27-DH
AA - War 1.1 Ladies	63-DH	Galaxy Force	15-DH	Rampart	60-DH
Abendred 5 Places 2	59-DH	Global Effort	59-DH	Rave	54-DH
Addisons Family	29-DH	Global Gladiators	51-DH	Rebel Racer	49-DH
Air Warrior	75-DH	Goal 1	53-DH	Red Baron	39-DH
Arbus A 320	64-DV	Goldfish	65-DV	Ricki Woods	49-DH
Arbus A 320 Amer.	83-DH	Goblins 2	67-DV	Road Rash	55-DH
Alien 3	47-DH	Graham Taylor Soccer	24-DH	Robocop 3	60-DH
Alien Breed 2	47-DH	Gravity Force	64-DH	Rocker Ranger	19-EV
Alien Breed SE 92	74-DV	Greatest Comp.	54-DH	Romeo 92	60-DH
Amos	66-DV	Gurshpig 2000	66-DH	Sabre Team	65-DH
Apocalypse	49-DH	Hamball	63-DV	Santa.Soccer 92/93	48-DH
Archon Nights	58-DV	Hattrick	163-DV	Shadow o.l.Beast 3	63-DH
A.McLanes Pool Bi	48-DH	Heart of China	39-DH	Shadowwords	64-DV
Armour Geddon 2	59-DH	Hesuma	79-DV	Shuttle	53-DH
Assassin	47-DH	History Line 14-18	75-DV	Silver Service 2	76-DH
Austrifisch	15-DV	HO	43-DH	Six Ant	73-DH
Award Winners	55-DH	Hook	60-DH	Sim City Archd.1	35-DH
B 17 Flying Fortr.	64-DH	Human Race Standal	53-DV	Sim City Archd.2	35-DH
B.A.T. 2	71-DV	Humans	49-DH	Sim City Deluxe	78-DV
Baldric Dillinger	38-DV	Indiana Jones 3	67-DV	Sim City Year Edit	35-DH
Bards Tale 3	24-DH	Indiana Jones 4	76-DV	Sim Earth	77-DH
Battle Chess	58-DH	Intern.Open Golf	59-DH	Sim Life	74-DV
Battle Chess 2	56-DH	Ishar 2	53-DV	SlamBall Soccer	48-DH
Battle Team	63-DH	Jaguar XJ 220	20-DH	Sindbad-the.a.Falc	19-DH
Battlefields Data 2	48-DH	John Barnes Soccer	25-DH	Skychase	19-DH
Bazooka Box	74-DV	Jonathan	75-DV	Sleepwalker	59-DH
BC Kid	60-DH	Jurassic Park	53-DV	Soccer Kid	59-DH
Beavers	57-DH	KGB	39-DH	Socoo Crusade	29-DH
Big Box 2	53-DH	Kings of Adventure	39-DH	Space Hulk	65-DH
Big Tomato Game	58-DH	Legend of Valour	79-DV	Space Legends	59-DH
Birds of Prey	47-DH	Legends o.Kyrandia	65-DV	Space Quest 1	39-DH
Bitmap Brothers 1	54-DH	Lester s. Larry 5	66-DV	Space Quest 4 DH	39-DH
Black Sea	69-DH	Lemmings 2	80-DH	Special Forces	39-EV
Blester	47-DH	Lethal Weapon	63-DH	Sports Collection	59-DH
Body Blows	46-DH	Lion Heart	53-DH	St.Thomas	66-DV
Body Blows Collect.	47-DH	Lord of The Rings	59-DH	Star Trek	73-DV
Budokan	32-DH	Lords of Power	71-DH	Star Trek II	67-DH
Bund.Man.Prof 2.0	63-DV	Lords of Time	42-DH	Star Trek 3	73-DH
Burntime	64-DV	The Lost Viking	66-DV	Steinberg, H.Cellm.	48-DH
Campania	69-DH	Lufter Mathibus	47-DH	Steinberg, H.Cellm.	48-DH
Mission Disk 1	42-DH	Lulus 3	47-DH	Strip Poker 2	83-DH
Carrier Command	19-DH	Luks Compil.(1-3)	52-DH	Super Fighter 2	53-DH
Castles	59-DH	Lil' Trick Platoon	32-DH	Super Hero	62-DH
Castle Disk	49-DH	Mad News	65-DH	Superman	49-DH
Castles o.B. Brain	35-DV	Mad TV	70-DV	Synfirecity	64-DV
ChampionShip.Mam 93	66-DH	Mailtrain	70-DV	Team Yankee	29-DH
Chess Engine	65-DH	Manchester United	27-DH	Tea Tray	29-DH
Cheer Em up 4.0	32-DV	McDonald Land	47-DH	Terminator 2	29-DH
Chuck Rock 2	39-DH	Mega Collection	48-DH	Teris	50-DH
Circus Heat	47-DH	MegaloMania.Somur.	80-DH	The First	29-DH
Civilization	74-DV	Megamix	22-DH	Thunder	25-DH
Combat Air Patrol	59-DH	Micro.Master Golf	39-DH	The Final Hour	68-DH
Conqueror	60-DH	Might and Magic 3	64-DV	Mission Disk	30-DH
Conquestador	65-DV	Might Collection	60-DH	Mission Disk	30-DH
Contra	36-DV	Monkey Island 2	77-DV	Mission Disk	30-DH
Contraptions	39-DH	Monopoly	69-DV	Money	60-DH
Cool World	65-DH	Morph	49-DH	Traps n Treasures	60-DH
Cruise Ea.Corpse	59-DV	Mortal Combat	54-DH	Triple Action 2	32-DH
Curse of Enchantio	61-DH	Napoleolion	64-DH	Trivial Pursuit	32-DH
D Generation	42-DH	Nick Faldo	77-DV	Trailers	49-DH
Daily Gov.Girl Pok	29-DH	Nigel Mansells WC	39-DH	Tricks	48-DH
Darkmere	73-DH	Nitro	25-DH	Tricki Amiga 1200	48-DH
DSA	70-DV	No Second Price	55-DH	Turrican 3	59-DH
Death King a.Krym	37-DV	On The Road	60-DV	TV Sports Football	19-DH
Delverny Agent	37-DV	Onslaught	46-DH	UGI 1	39-DH
Deluxe P.A.S.AGA	184-DV	Ork	25-DH	Ultima 5	39-EV
Der Pentzler	65-DV	Overtire	49-DH	Ultima 6	39-DH
Desert Strike	60-DH	P.F.Hammer	25-DH	Ultima 7	39-DH
Desires	19-DH	Pacific Island	60-DH	USS John Young 2	20-DH
Die Siedler	77-DV	Passing Shot	19-DH	Viking Fields	61-DH
Dogfight	67-DH	Penthouse Hit Numb	34-DH	War Disk	59-DH
Doodlebug	29-DH	Penthouse Deluxe	54-DV	Walker	59-DH
Double Dragon 3	25-DH	Perfect General	70-DV	War in the Gulf	68-DH
Dragon's Lair 3	72-DH	Phobia	42-DH	Warhead	25-DH
Dream Team Com.	61-DH	Pick.Tour.Golf.Plus	61-DH	Warrior	14-DH
Dune	36-DV	Plus	30-DH	Workwoks	59-DV
Dune 2	53-DV	Popul.2	39-DH	Wrean	66-DV
Dune 2 M.Chaos 5	65-DV	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voyage	53-DH
Duro Blastor	72-DV	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. I 1200	63-DV
Eurokick Manager	36-DV	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. II 1200	63-DV
Evilva Arcade Game	72-DV	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. III 1200	63-DV
Eyeball	61-DH	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. IV 1200	63-DV
Emerald Mine	30-DH	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. V 1200	63-DV
Emerald Mine 2	24-DH	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. VI 1200	63-DV
Emerald Mine 3 Pro	24-DH	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. VII 1200	63-DV
Epic	46-DH	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. VIII 1200	63-DV
Erben des Thrones	28-DH	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. IX 1200	63-DV
Eye of Beholder 2	75-DV	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. X 1200	63-DV
F 117A Nighthawk	65-DH	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. XI 1200	63-DV
F 17 Challenge	28-DH	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. XII 1200	63-DV
F-19 Stealth Fight	35-DH	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. XIII 1200	63-DV
Follen Empire	79-DV	Popul.2.Promis.Land	39-DH	Wrestle Voy. XIV 1200	63-DV

**Superpreise Händleranfragen erwünscht Superpreise**  
Verzandkosten: 8,- DM, verzandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM  
Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse  
Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB  
\* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten



Der Zahn der Zeit nagte kräftig!

# Budokan - The Martial Spirit

Hier hätten wir wieder einmal ein ostasiatisches Kampfspiel, diesmal mit vier verschiedenen Kampfsportarten: Karate, Kendo, Nunchaku und Bo.



Nach der originalen Kennwortabfrage befindet man sich schon auf dem Vorplatz des Dojo. Nun kann man sich in eines der vier Übungszentren begeben. Hier hat man nun die Wahl, ob man gegen einen Lehrer antreten will oder die Schläge lieber alleine üben möchte. Dies ist vorteilhaft für diejenigen, die noch nie viel vom Durchlesen der Anleitung gehalten haben. Wenn man in allen Kampftechniken einigermaßen perfekt ist, kann man sich auf die

Vor drei Jahren ein Hit, nun nur noch Durchschnitt.

Meisterschaft stürzen. Hier hat man dann eine Mischung aus allen vier Kampfsportarten unter einem Dach. Die Reaktionen der Spielfiguren sind viel zu langsam, die Grafik ist noch lange nicht angereizt. Außer einer gut komponierten Einleitungsmusik sind die Soundeffekte eher mager ausgefallen. (mg)

## Die vier Übungshallen:

**Karate:**  
Fußtritte, Faustschläge und Sprünge - alles, was man von anderen Karatespielen gewöhnt ist, wurde hier mit eingebaut.

**Kendo:**  
Durch Kombination von Joystick und Knopf können die verschiedensten Schlagarten mit dem Stock ausgeführt werden.

**Nunchaku:**  
Weitere Sportart mit dem bekannten Chaku.

**Bo:**  
Ähnlicher Kampfsport wie Kendo, der Stock wird nur auf eine andere Weise als Schlagmittel benutzt.



Hersteller:  
**Electronic Arts**  
Muster von:  
**Bomico**  
Genre:  
**Kampfspiel**  
Preis:  
**ca. DM 40,-**  
Erhältlich:  
**sofort**

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

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

**+** vier unterschiedliche Disziplinen

**-** langsame Grafik, erbärmlicher Sound

**GAMEPLAY 70%**

**GRAFIK 60%**

**SOUND 53%**

**MOTIVATION 62%**

**AMIGA GAMES**

**63%**

**GESAMT-WERTUNG**

## comment

Ein Spiel mit nur einer Kampftechnik, diese jedoch ausführlicher und detaillierter, wäre mir lieber gewesen. Den schwachen Sound und die langsamen Animationen ist man von Electronic Arts gar nicht gewöhnt. Auf dem Amiga gab es schon wesentlich bessere Kampfspiele, wenn auch nicht mit so vielen Disziplinen.



Markus



## Das Computerspiel zum Gesellschaftsspiel

# Trivial Pursuit™

Wer kennt es nicht, das Gemeinschaftsspiel für Anspruchsvolle? Jetzt kann auch derjenige, für den es nur Computerspiele gibt, sein Allgemeinwissen testen und auffrischen.



Die Antwort muß nicht eingetippt werden, sondern nach einem Knopfdruck erscheint die richtige Antwort, mit der Frage, ob man auf das gleiche Ergeb-

reich der großen Spielfelder jeweils eine Frage richtig beantwortet hat, gewinnt.

Der Bildschirmaufbau ist sinnvoll gestaltet und alle Optionen können problemlos ausgewählt werden. Obwohl der Hintergrund bei der Fragestellung wechselt, hätte die Grafik doch

Dieses Programm simuliert das weltbekannte Brettspiel auf dem Amiga. Nachdem man die Namen der Mitspieler eingegeben hat, erscheint auch schon das Spielfeld. Nach dem Würfeln kann man die Gehrichtung auswählen und muß anschließend die Frage der gewählten Farbe beantworten (Für diejenigen, die das Brettspiel nicht kennen: Jeder Farbe ist ein Fragenbereich zugeordnet, z.B. Geschichte, Unterhaltung usw.).



nis gekommen ist. Wenn ja, ist man so lange am Zug, bis eine falsche Antwort fällt. Wer als erster von jedem Themenbe-

**Damals, als wir uns über dreistimmige Melodien noch freuten...**

noch etwas detaillierter ausfallen können. Um den Sound zu beschreiben, sind eigentlich die Worte zu schade. Von Hintergrundmusik keine Spur, bei den Fragen hört man etwas, das man als Genußschel identifizieren kann. Beim Erraten von Melodien könnte man die Musik Mozart oder Prince gleichermaßen zuordnen. Hier wurden die Kapazitäten des Amiga alles andere als ausgeschöpft.

(img)

### comment

Meiner Meinung nach hat ein solches Spiel auf einem Computer nichts verloren. Da man dieses Spiel sowieso nicht alleine spielen kann, ist es doch angeraten, mal vom Monitor wegzugehen und dieses Spiel so zu spielen wie es ursprünglich gedacht war, nämlich als Brettspiel. Dieses Game kann ich nur demjenigen anraten, der seinen Tisch so mit Computern vollgestellt hat, daß ein Spielbrett darauf keinen Platz mehr finden würde.



Markus



Hersteller:

**Domark**

Muster von:

**Bomco**

Genre:

**Brettspiel**

Preis:

**ca. DM 40,-**

Erhältlich:

**sofort**

Anzahl der Spieler: **2-6**

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:

-

**+ Es läuft!**

**- unbefriedigende Grafik, Sound: welcher Sound?**

**GAMEPLAY 50%**

**GRAFIK 40%**

**SOUND 25%**

**MOTIVATION 45%**

**AMIGA GAMES**

**38%**

**GESAMT-WERTUNG**



# Graftgold

*Diary Vol. 3*

Heiter weiter!  
 Mittlerweile trägt das Tanky II den Namen D.A.V.E und die Roboter rackern wie wild über den Screen. Wir ließen uns von Programmierer Iain Wallington wieder berichten, was denn alles passiert ist.

**Donnerstag, 1.Juli:**

Heute habe ich mich mit der Kollisionsabfrage für die Geschosse beschäftigt, so daß Ihr die Schurken wieder killen könnt. Die Routine ist noch unvollständig, da sie immer noch nur zwei- und nicht dreidimensional ist und die Kugeln so direkt durch die Wand fliegen.

**Freitag, 2.Juli:**

Den heutigen Tag verbrachte ich damit, dafür zu sorgen, daß der Roboter Hügel und Abhänge links und rechts rauf und runterfahren kann. Anfangs kletterte er die Abhänge schrittweise

immer um 16 Pixel (1 Block) nach oben, jetzt fährt er flüssig rauf und runter.



**Da staunt sogar unsere Goldspringerin Heike Drechsler. Robi nimmt Anlauf und springt wie eine Sprungfeder.**

**Montag, 5.Juli:**

Ich versuchte, die Kollisionsabfrage zu verbessern, indem ich eine Höhenabfrage einbaute. Meist funktioniert das recht gut, aber gelegentlich treffen die Kugeln Wände, die hinter ihnen sind. Ich weiß nicht genau, warum das passiert, aber ich werde es bald herausfinden.

**Dienstag, 6.Juli:**

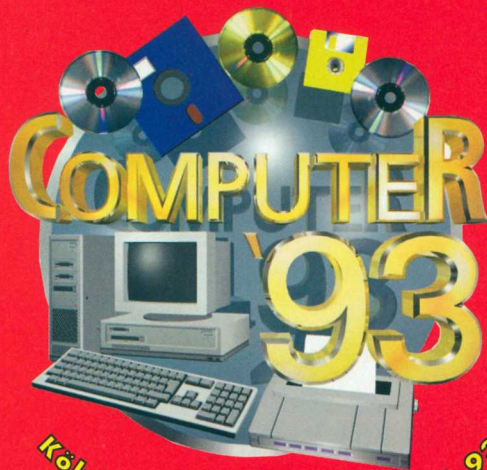
Ein großer Teil des Tages ging drauf für ein Treffen mit Steve und einigen anderen Leuten, die in Zukunft mit an dem Projekt beteiligt sein werden. Wir diskutierten Vorstellungen über den Game-Plot, die Level-Designs und andere wichtige Details, die vor weiteren Programmieranstrengungen geregelt werden müssen. Am längsten sprachen wir über mögliche Namen für das Spiel. Nach

**Mittlerweile hat man es in D.A.V.E. umbenannt.**





# Die Consumer-Messe



Köln, Halle 11, 5. bis 7.11.93

**Auf diese Messe warten alle PC-Anwender, Amiga-Freaks und Game-Fans**

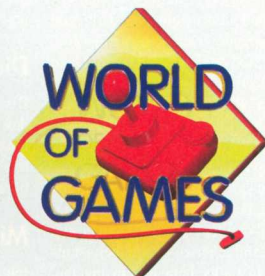
**VIELE NEUE PRODUKTE:** Jetzt das richtige wählen **DISKUSSIONEN:** Diese Trends bestimmen die Zukunft **HERSTELLER HAUTNAH:** Bereit alle Fragen zu beantworten **SEMINARE:** Experten plaudern aus der Trickkiste **AKTIONEN:** Alles erleben, viel gewinnen



Peripherie & Zubehör  
für alle Computersysteme



**C** Commodore pur – mit der größten Amiga-Messe weltweit, die einzige von Commodore autorisierte Messe



Die ganze Welt der Computer- und Konsolenspiele

## **KARTENVORVERKAUF:**

**Erwachsene: DM 20,00**  
**Schüler/Studenten: DM 15,00**  
**zzgl. VVG: DM 2,00**  
**Bestellung gegen Vorkasse!**

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG  
Wendelsteinstraße 3  
85591 Vaterstetten  
Fax 0 81 06 / 3 42 38



Gesellschaft für  
Veranstaltungen  
und Marketing mbH  
Hattinger Straße 759  
44879 Bochum  
Fax 02 34 / 41 23 66





fast zwei Stunden und ungefähr 1000.000 Namen hatten wir immer noch keinen gefunden, mit dem alle zufrieden waren. Deshalb haben wir uns vorläufig für den blödesten Titel entschieden, der vorgeschlagen worden war: DAVE!!

### Mittwoch, 7.Juli:

Über dem Boden wollten einige von Daves Waffen nicht feuern. Nach sorgsamer Überprüfung der Waffenroutinen wurde mir klar, daß der Fehler nicht hier lag, sondern in meinen Kollisionsabfragen, die immer noch nicht richtig funktionierten. Sie sorgten dafür, daß manche Waffen zerstört wurden, sobald sie auf dem Bildschirm auftauchten. Nach einer kleinen Änderung funktionieren die Waffen wieder.

### Donnerstag, 8.Juli:

Nachdem ich heute morgen die Formalitäten für mein neues Haus erledigt hatte, kam ich zur Arbeit und erfuhr, daß Eric von Renegade vorbeikommen wollte, um sich am Nachmittag mit Dave zu treffen.

Den Rest des Vormittags versuchte ich, einen Alien-Roboter dazu zu bringen, Dave über die Map zu jagen.

Eric war mit dem ersten Eindruck von Dave sehr zufrieden, besonders die neue Joystick-Steuerung, die einfacher zu handhaben ist als die in Tanky, hatte es ihm angetan.

### Freitag, 9.Juli:

Heute habe ich am Game-Design gearbeitet und überlegt, wie die Schurken aussehen sollen, welche Bewegungsroutinen sie brauchen, welche anderen Objekte Dave zum Interagieren bekommt und was die Ziele der einzelnen Levels sein sollen.

### Montag, 12.Juli:

Steve teilte mir mit, daß er Dave gerne Klippen hinterfallen lassen würde, so wie KLP-2 in Quazatron. Er schlug außerdem vor, diagonale Wände einzubauen. Den restlichen Tag (und einen Großteil der Nacht) verbrachten wir damit, den richtigen Weg für die Umsetzung der neuen Ideen zu finden.

### Dienstag, 13.Juli:

Bis jetzt ist es mir nicht gelungen, das Abstürzen an Abgründen so umzusetzen, daß es nicht in anderen Teilen des Programms zu Problemen führt.

### Mittwoch, 14.Juli:

Ich habe immer noch große



**Glück gehabt, Robi! Dank des hügeligen Geländes kann er den Schüssen des doofen Gegners entweichen.**

Schwierigkeiten mit dem Game-Design. Es wäre gut, mit Steve und den anderen darüber sprechen zu können, aber alle sind so damit beschäftigt, The Otitants bis zum Wochenende für Sega fertigzustellen. Nachmittags habe ich Spiele getestet, da sonst niemand verfügbar war.

### Donnerstag, 15.Juli:

Dave wurde für ein paar Tage beiseite gelegt, damit ich an Otti arbeiten kann. Um 17.00 Uhr war allen klar, daß wir bis in die tiefe Nacht arbeiten würden. Um 22.00 rief ich Sharon an und sagte ihr, daß sie heute nicht mehr auf mich warten sollte, da der letzte Zug nach Hause gerade abgefahren war. Es sieht so aus, als ob ich die ganze Nacht hier verbringen würde. Wenigstens werden wir nicht verhungern, denn Steve hat gerade eine Menge Pizzas bestellt, um uns bei der Stange zu halten.

### Freitag, 16.Juli:

Guten Morgen! Vergeht die Zeit nicht rasend, wenn

man zu beschäftigt ist, um müde zu werden? Wir arbeiten immer noch an Otti. Seit gestern Abend sind wir ein ganzes Stück weitergekommen und es sieht so aus, als ob wir pünktlich fertig würden. Jetzt ist es 17.30 Uhr und ich habe für Otti getan, was ich konnte; nun gehe ich heim, schlafe mich aus (der erste Schlaf seit 35 Stunden) und lasse Kevin und die anderen alleine weiterarbeiten.

### Montag, 19.Juli:

Otti (Master System und Game Gear-Versionen) ist jetzt vom Tisch und ich kann zu Dave zurückkehren.

Heute morgen hatte ich die Gelegenheit, mit Steve darüber zu sprechen, wie man seine Ideen in das Spiel einbauen kann. Nach einer langen Diskussion einigten wir uns auf einen Plan, der hoffentlich leicht umzusetzen ist: wir wollen das System einfach von der Grafik-Map laufen lassen. Wenn wir das mit sorgfältigen Map-Designs kombinieren, wird Dave zwar nicht in der Lage sein, an steilen Kanten hinunterzustürzen, aber er wird vorne und seitlich von Klippen auf jeder darunterliegenden Oberfläche fallen können.

### Dienstag, 20.Juli:

Nachdem ich meinen neuen Arbeitsplan jetzt habe, ist es nun an der Zeit, ein neues Konturensystem auszuarbeiten, in dem die



**Hier sehen wir das Spiel aus der Sicht des Programmierers mit schmucklosen Grafiken, die zum Testen reichen.**



Sprites sich wie in einer richtigen Welt bewegen können. Für diese Routine brauche ich Daves X-, Y- und Z-Koordinaten, außerdem seine X/Y-Bewegung (vom Joystick-Input); dann muß ich die Informationen von der Grafik-Map anpassen, um Daves neue Z-Position (auf dem Boden oder in der Luft) berechnen zu lassen.

Als die Kontur-Routine in ihren Grundzügen fertig war, beschloß ich, daß ein größerer Display-Screen nützlich wäre. Es nahm den ganzen Nachmittag in Anspruch, diese Idee in die Tat umzusetzen. Die Änderungen verursachten Speicherprobleme, da ich nur 512K Arbeitsspeicher habe. Die Lösung war, das Programm nur doppelt anstatt dreifach gepuffert laufen zu lassen.

**Mittwoch, 21.Juli:**

Andrew hat mir eine neue Plot-Routine gegeben, mit der man Schatten darstellen kann. Die Routine erstellt eine Maske in der Form des Schattens und ändert diverse Farben, die vorher auf dem Bildschirm zu sehen waren, in die jeweils nächstdunkleren Farben in der Palette. Mit einer sorgfältig zusammengestellten Palette kann somit jede Farbe dunkler abgetönt werden. Nach einer schnellen Umarbeitung von Colins Grafiken und der Zufügung eines neuen AMP hat Dave jetzt einen Schatten. Bald werde ich einen Code schreiben müssen, der es ermöglicht, den Schatten des fallenden Dave auf den Boden unter ihm zu projizieren.

Nachmittags habe ich begonnen, an der Fall-Routine zu arbeiten. Vorne läuft alles tadellos, aber es gibt noch Probleme mit den seitlichen Klippenstürzen. Morgen werden wir die Fall-Routine nochmal überdenken müssen.

Wegen der großen Zahl an Sprites, die sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln können, mußten wir die Spielgeschwindigkeit für den A 500 auf 25 Bilder pro Sekunde drosseln.

**Donnerstag, 22.Juli:**

Ein Großteil von Daves Steuervariablen mußte heute geändert werden. Aufgrund der verringerten Spielgeschwindigkeit führt Dave alle Aktionen halb so schnell aus wie er sollte. Ich schrieb die Fall-Routine neu.

Dave kann jetzt nach vorne und seitlich von Mauern herunterfallen. Dann habe ich wieder daran gearbeitet, Dave seitlich Abhänge hinauf und hinunter zu bewegen. Wenn Dave sich nun auf einem Abhang bewegt, ändert sich auch seine Größe, so daß es aussieht, als ob er eine 45°-Steigung rauf- oder runterlaufen würde.

**Freitag 23.Juli -  
Dienstag, 27.Juli:**

Drei Tage frei für meinen Umzug.

**Mittwoch, 28.Juli:**

Erinnert Ihr Euch noch, in welchem Zustand ich vor meinem Urlaub war, als ich versuchte, Dave das Fahren beizubringen? Mir fiel auf, daß er, wenn er die Spitze eines Hügels erklimmen hatte, wieder rückwärts hinunterrutschte. Hier war lediglich eine kleine Änderung der Kollisionsabfrage nötig.

Die nächste Routine, die ich zu schreiben hatte, war für Neigungen nach vorne. Zuerst dachte ich, daß das sehr einfach sein würde und glaubte, das ganze in zehn Minuten erledigen zu können. Na ja, ich habe den Rest des Tages für die simple Routine gebraucht, und dann lief sie immer noch nicht richtig.

**Donnerstag, 29.Juli:**

Ich freute mich heute nicht besonders auf meine Arbeit, wenn ich daran dachte, was mich erwartete. NEIGUNGEN NACH VORNE!!!!

Nachdem ich die Nacht über gut geschlafen hatte, glaubte ich jedoch, alles schnell in Ordnung bringen zu können. Beim Durchforsten des Codes mit dem Debugger fand ich heraus, wo das Problem lag.

Übersetzt von Herbert Aichinger

**Und was kommt  
jetzt?**

Wird Iain den Bug finden können? Wo liegt das Problem genau? Wird Eric von den Bitmap Bros. weiterhin begeistert sein? Das alles lest Ihr in der nächsten Ausgabe!

**Spiele und Utilities  
für den Amiga!**



**SPELLE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA**  
**AMIGO!**  
Ausgabe 5/93  
Das besondere Disk-Magazin

- Mit interessanten Kursen & vielen mehr!
- Solius Ein Handgezeichnetes 100 Level Denkspiel
- Catalogue Disketten-Verträge
- AdressBook Die einfache Adressverwaltung



In dieser Ausgabe: **Super Jump'n Run-Spiel SOLIUS**. Neben geschickten akrobatischen Joystick-Leistungen ist auch Kombinationsgabe und Erinnerungsvermögen für die Lösung der Aufgaben erforderlich. **DISC-CATALOGUE** kann man eine ruhige Karte schieben - Du mußt nur mit der richtigen Farbe an die richtige Stelle richtigen Aufstellungen, mit einem interessanter System und knapp bemessener Zeit.

**AMIGO! TESTEN!**  
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Abo-service, Postfach 90 327 Nürnberg**

**DM 19,80**

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

**AMIGO!**

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

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

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

Teil-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, Abo-service, Postfach, 90 327 Nürnberg** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

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

**Aktuelle Ausgabe  
jetzt im Handel  
erhältlich!**



**Noch so ein zerrissener, seltsamer Monat in der Entwicklung von Alien Breed 2. Viele wunderbare und merkwürdige Dinge sind passiert...aber bevor ich darüber berichte, schauen wir erst mal, was jeder einzelne von uns gemacht hat.**  
**Von Martyn Brown**

**Andreas:**

Andreas hat alles mögliche getan; glücklicherweise wurde Project-X letzten Monat fertig. Schließlich und endlich hat er es auch geschafft, den Map Editor fertigzustellen.

Es hat eine Ewigkeit gedauert, bis der Map Editor endlich komplett war, aber das Warten hat sich gelohnt. Das Mapping geht jetzt viel nervenschonender vor sich als früher. Alle Maps im Spiel müssen per Hand zusammengesetzt werden und das geht viel einfacher, wenn man das geeignete Werkzeug dafür parat hat. Der neue Map Editor verfügt über ein paar wunderbare Features, wie z.B. die Möglichkeit, zwei Maps gleichzeitig in den Speicher zu laden. Das bedeutet, daß wir jetzt eine Map-"Zwischenablage" mit den grundlegenden Bausteinen haben und damit sehr schnell neue Maps erstellen können - in der Tat eine SEHR gute Nachricht! Im fertigen Spiel wird es also noch mehr Maps geben.

Andreas hat den Superfrog-Code in Stücke zerrissen, die Scroll-Routinen neu geschrieben und eine wirklich schöne 24Bit-Farbüberblendung für die AGA-Version programmiert. Er feierte seinen 22. Geburtstag in großem Stil und arbeitet nun daran, die Heldencharaktere von Alien Breed 2 eindrucksvoll auf dem Bildschirm herummanövrieren zu lassen.

Am Ende des Monats rannte Andreas gegen eine Backsteinmauer, als er an die Hardware-Grenzen des A1200 stieß, aber inzwischen

haben wir seinen Schädel wieder befreit und sind der Probleme Herr geworden. Ein Gruß an Dean Ashton von Millennium, der unsere Theorien über CiX bestätigte. Im Moment ist Andreas völlig am Boden zerstört, weil ich an das One-Team ein uraltes Bild von ihm geschickt habe, auf dem er aussieht, als ob er einer 70er Jahre-Serie wie Star-sky and Hutch entsprungen wäre. Rache ist süß, denkt er zumindest...aber ich kann noch mehr lachhafte und seltsame Bilder aus dem Ärmel zaubern. Er sollte sich also besser in acht nehmen!

**Rico:**

Rico hat ein paar Wochen mit Imagine2 und Real 3D 2 herumjongliert, um zu sehen, ob deren Effekte auch gut im AB2-Projekt verwendet werden könnten. Ich war überrascht und beeindruckt, als ich nach einer Woche des Herumprobierens die exzellenten Resultate sah. Ihr werdet einige davon zu Gesicht bekommen, wenn Ihr die erwähnten Objekte in den neuen Grafiken betrachtet.

Mit dem neuen Editor ausgerüstet, hat sich Rico darangemacht, die Maps für die zahlreichen Game-Levels auszuarbeiten. Zuerst existieren diese in einer Rohfassung und werden dann unter Verwendung von zahlreichen alten und neuen Einfällen zur fertigen Endfassung weiterentwickelt.

Rico fühlt sich nicht ganz wohl, seit wir seine Opalvision-Karte zurückgeschickt haben und er mit einer neuen 24Bit-Karte (das Fabrikat habe ich vergessen) arbeitet...Das Problem besteht

darin, daß es für die neue Karte - anders als für die Opalvision - keine vernünftige Software gibt. Falls also irgendjemand weiß, wo man TVPaint bekommen kann, soll er uns anrufen!

**Allister:**

Ein ruhiger Monat für Allister an der AB2-Front. In einem Monat werden wohl alle Sound FX für das Spiel ausgewählt und fertiggestellt sein. Wir versuchen, wie im ersten Spiel eine bedrückende,

sehr düstere und entmutigende Atmosphäre zu schaffen.

**Martyn:**

Die ersten zwei Wochen dieses Monats habe ich in Poros, Griechenland verbracht...und es war absolut spitzenmäßig. Klar, daß ich nicht mehr heim wollte - zwei Wochen mit nichts weiter als glorreichen 30 bis 40° Celsius in der Sonne, billigem Wein/Bier...kein Telefon, kein Fernsehen, ganz zu schweigen von einem Computer.

**ALIEN BREED 2**  
**Diary...**





glaubt oder nicht...und ich kann den nächsten schon nicht mehr erwarten - ich bin schon wieder urlaubreif, weil sich während meiner Abwesenheit so viel Arbeit angesammelt hat, daß ich jetzt noch mehr als gewöhnlich rackern muß.

Zunächst galt es, Overdrive, F17 Challenge (wie es jetzt genannt wird), Qwak, Body Blows PC und Alien Breed PC rechtzeitig fertig-zukriegen...was mir wenig Luft für die Arbeit an Alien Breed 2 gelassen hat...wieder einmal!

Die "Wölfe" (unsere Testabteilung) haben sich in letzter Zeit gewaltig reingehängt und ich möchte Euch allen raten, auf das neue QWAK! zu achten, weil es soooooo spielbar und intelligent gemacht ist - auch wenn es wegen der kleinen Grafiken nicht so dynamisch wirkt. Probiert es trotzdem aus, besonders wenn Euch Bubble Bobble gefallen hat. Darüber hinaus fahren unsere Tester voll auf Overdrive ab, das auch sehr gut spielbar ist. Und das obwohl wir herausfanden, daß 95% aller bekannten Reviewer mit der Geschwindigkeit des Games nicht zurechtkamen!

Ich hatte außerdem noch den Auftrag, Euch mit einigen netten (ähem!) Fotos für das Tagebuch zu versorgen, da niemand von uns die alten mehr besonders mochte. Der Knabe, der sie geschossen hatte, verwendete irgend so ein entstellendes Fischaugen-Objektiv und knipste uns damit aus nächster Nähe...nicht sehr schmeichelhaft. Ich hoffe, sie gefallen Euch!

# Vol. 4

## Hauptquartier:

Diesen Monat präsentierte uns unser Illustrator Kev Jenkins die ersten Entwürfe für die Verpackung. Kev ist für uns seit der letzten ECTS tätig, wo wir ihn im April eingestellt haben. Seine ersten Arbeiten waren F17 und Overdrive, die beide sehr, sehr schön geworden sind - viel besser als die meisten unserer früheren Verpackungen.

Von den drei Skizzen, die wir bekamen, sagte uns die letzte am meisten zu; wir wollten den gleichen Alien wie auf der Verpackung des ersten Spiels, nur aus einer anderen, aufsehenerregenden Perspektive. Ich hoffe, daß ich die fertigen Entwürfe für die

Trotz der Hitze ist es mir nicht gelungen, braun zu werden, obwohl das Weiß meiner Haut jetzt eine Spur dunkler ist als vorher. Ich lieb mir einen Motorroller und fetzte damit für einige Tage in die Berge - das war Wahnsinn! Unglücklicherweise verging die Zeit extrem schnell und bald war es soweit, daß ich wieder in Manchester landete und der harten Realität des Alltags mit dem beknackten englischen Sauwetter gegenüberstand. Es war tatsächlich mein erster RICHTIGER Urlaub in zehn Jahren, ob Ihr es

# Damit bist Du unschlagbar!

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

## PLAY TIME

DM 5,90

MEGA Poster  
Arnold Schwarzenegger  
LAST ACTION HERO  
Teil II  
PLAY TIME QUARTETT

11/93

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig unerle. PLAY TIME - das Computer- und Videospiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In PLAY TIME erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games: der riesige Tips & Tricks-Teil und der Hot-Line-Service helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es in diesem Heft das große PLAY TIME Kartenspiel zum Sammeln! Teil 2! Nicht zu vergessen das Riesensposter jeden Monat, und...

**DM 5,90**

**für konkurrenzlose**

**PLAY TIME TESTEN!**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUDEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

**WIDERRUFSLEHRUNG:** Dieses Veranschauligungsmittel ist zur Warnung und nicht als Druckzettel zu betrachten. Die Aboservice-Postfachnummer ist nicht für den Versand von Werbeanzeigen geeignet. Postfach: 90 327 Nürnberg.

**Ja, ich will PLAY TIME testen!** Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PLAY TIME im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!

**PLAY TIME**

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

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

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

Teil.-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: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum \_\_\_\_\_

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

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

PT AG11



exklusive Präsentation im nächsten Tagebuch bald vorliegen habe.

Außerdem hat sich unser Marketing-Team in die Startlöcher begeben und - Schock, Horror - eine Reihe kleiner Anzeigen als "Appetitanreger" geplant. Noch sind wir nicht für ganzseitige Anzeigen bereit, aber ein Anfang ist gemacht. Vielleicht interessiert es die Leute, daß wir - abgesehen von einer Anzeige, die wir in einem Magazin kostenlos platzieren durften - noch nie für ein Team 17-Spiel geworben haben. Wow!

Egal, weiter mit den Ereignissen des Monats:

### Freitag, 2.Juli:

Während Andreas, Rico und Co. zurückbleiben und über den nächsten AB2-Aktivitäten brüten, fliege ich ab nach Griechenland in meinen wohlverdienten Urlaub. Ich komme um 3,30 Uhr Ortszeit an. Die Luft ist so heiß, daß man sich fühlt wie in der Sauna. Meine Freundin und ich erreichen am frühen Samstagmorgen unser Appartement und haben Rico und Andreas völlig vergessen ... (grins, grins...)

### Sonntag, 4.Juli:

Während ich ein Glas mit eiskaltem Retsina leere, werfe ich einen Päckchen Postkarten in den Briefkasten, nur um alle daran zu erinnern, daß ich mich im Gegensatz zu ihnen in der Sonne aale. Ich schicke sogar eine an Dave, Simon und Matt - einfach viel zu nett von mir!

### Montag, 5.Juli:

Daheim in Schweden beginnt Andreas, den Code von Superfrog auszuschlachten. Es ist klar, daß es keinen Sinn macht, sich hinzusetzen und alles nochmal neu zu programmieren. Außerdem war die Scroll-Routine eine weiterentwickelte Variante der in Alien Breed 1 verwendeten Routine. Das Sprite-System wurde für SFrog komplett überholt; das heißt, daß die Bewegungen in AB2 sehr viel ausgefeilter sein werden, weil das Scrolling langsamer ist. Nach ein paar Stunden hat sich Andreas alles herausgeholt,

was er brauchen kann. Jetzt steht ihm eine Routinen-Library als Basis für das neue Spiel zur Verfügung.

Er muß noch eine ganze Menge an der Scroll-Routine arbeiten, weil sie nur eine begrenzte Mapgröße unterstützt und mit AGA-Grafik nichts anfangen kann. Aber das ist sein Menü an Spaß und Aufregung für die kommenden paar Tage.

Rico erstellt weiterhin Maps für einige frühe Zivil-Level. Die Kerle überlegen, ob man ins Spiel nicht furiose Commando-mäßige Sequenzen einbauen sollte, in denen sich Aliens wie verrückt auf dich stürzen...das müßte leicht zu implementieren sein, da wir dank des neuen Editors jetzt lange und schmale Maps verwenden können.

Ich für meinen Teil entspanne mich auf einer Fahrt zu den goldenen Stränden von Agistri, schlürfe Amstel Bier und grinse verrückt vor mich hin.

### Mittwoch, 7.Juli:

Andreas bearbeitet immer noch Strukturen, die er aus Superfrog entnommen hat, besonders die Audio-Routinen, die das Ergebnis von vier oder fünf Jahren Entwicklungsarbeit sind. Jetzt haben wir einen neuen, sehr schnellen Treiber, der weniger Speicherplatz beansprucht und auf einem oder mehreren Interruptkanälen für Sound FX eingesetzt werden kann. Wir können also jetzt leicht in jedem Spiel Musik und Soundeffekte mischen, aber wir bevorzugen es, Sound FX nur in Spielen wie Alien Breed einzusetzen, da diesen eine düstere Atmosphäre besonders gut bekommt.

### Donnerstag, 8.Juli:

Ein leicht verstimmter Rico kehrt an seinen Arbeitsplatz zurück, erfüllt von seinen neuesten Ideen für einen Gamelevel, in dem die Charaktere sich in einem panzerartigen Fahrzeug ihren Weg durch die Sicherheitszone schlagen. Der Grund der Verstimmung liegt darin, daß Andreas daran zweifelte, daß Rico all seine Vorstellungen bis zum Fertigstellungstermin umsetzen könnte. Aber wenn wir was nicht vollständig machen können, dann sollten wir damit gar nicht erst anfangen!

### Freitag, 9.Juli:

Rico kauft sich einen Flachbettscanner, der ihn in die Lage versetzt, seine Ideen auf dem Papier zu entwerfen und später in sein Zeichenprogramm einzuscannen. Es geht nun zügiger voran, weil er seine Vorstellungen jetzt schneller verwirklichen kann.

Auf diesen Seiten sind einige Beispiele geschnittener Zeichnungen zu finden. Die ersten Skizzen, die Eingang in das Spiel gefunden haben, sind die mit den zerstückelten Zivilarbeitern, die auf den ganzen Komplex verteilt herumliegen. Leider glauben wir, daß wir sie nicht im Spiel lassen können, weil die E.L.S.P.A.-Direktiven (European Leisure Software Publishers Association) überflüssige Gewalt in den Grafiken ablehnen...Was ich davon halte? Ich denke, das ist alles ein großer Haufen Sch... (Uaaah!)

### Samstag, 10.Juli:

Andreas überarbeitet am Wochenende die Scroll-Routine, die jetzt eine variable Mapgröße und Scrollgeschwindigkeit unterstützen muß. Die alte Routine aus Superfrog war in dieser Hinsicht zu starr, wie alles in unseren früheren Spielen. Andreas hat die Nacht durchgekämpft, ist aber siegreich geblieben, abgesehen davon, daß er am Sonntagmorgen schwarze Ringe unter den Augen hatte.

Jetzt können wir größere Outdoor-Maps, einige kleinere Indoor-Maps und rasante Commando-mäßige Maps in AB2 einbauen!! Der Schwede hat gute Arbeit geleistet!

### Montag, 12.Juli:

Andreas hat sich mit der Scroll-Routine selbst in Bedrängnis gebracht: maximale Scrollgeschwindigkeit im ganzen Spiel - woher soll man dafür die nötige Rasterzeit nehmen?...Das ist nicht gut, denn die Routine sollte immer nur die tatsächlich notwendige Rasterzeit in Anspruch nehmen. Andreas bekommt Kopfschmerzen.

### Mittwoch, 14.Juli:

Zwei furiose Tage später und die Scroll-Routine funktioniert per-

fect: Sie nimmt jetzt nur noch die wirklich nötige Zeit in Anspruch und kann in jeder Geschwindigkeit in jede Richtung scrollen. Wirklich nett! Ein geschaffter Andreas kriecht ins Bett, nachdem er 48 Stunden durchgearbeitet hat...Szenenwechsel: Martyn liegt am Strand und schlürft einen großen, kühlen Drink in der herrlichen Sonne.

### Donnerstag, 15.Juli:

Außer mit einigen Systemroutinen beschäftigt sich Andreas noch mit der neuen AGA-Hardware. Bewaffnet mit der Hardware-Beschreibung und seinem Forscherdrang, vergräbt er sich darin. Zunächst gilt es, die Scroll- und Bob-Routinen in 7 oder 8 Bitplanes (128/256 Farben) ordentlich zum Laufen zu bringen. Leicht...es hat ein paar Stunden gedauert...

O.K., bring' das auf den Bildschirm und laß uns einen Blick drauf werfen...

GURU.

Äh, vielleicht lieber doch nicht. Wenigstens jetzt noch nicht.

### Freitag, 16.Juli:

Meine Freundin und ich packen unsere Koffer und begeben uns nach 14 wunderbaren, strebfreien Tagen zum Flughafen von Athen. Ganz Griechenland wird jetzt aufatmen, wo der Irre mit dem Motorroller das Land wieder verläßt. Ich vergieße eine Träne, weil ich Gertie, den von mir gemieteten 50cc Automatik-Motorroller nie mehr wiederssehen werde...schluchz!

Ich nehme viele kleine Uzo-Flaschen fürs Büro und die Wölfe mit und besorge billigen griechischen Brandy für meine Eltern. Wir lassen die Sonne hinter uns und kehren zu dem miserablen Wetter daheim zurück. Aber erst nachdem wir uns die spektakuläre Ton- und Lichtshow auf der Akropolis reingezogen haben. Wenn Ihr jemals dort seid, schenkt Euch das. Gut, die Akropolis selbst ist nicht zu verachten, aber die Ton- und Lichtshow könnt Ihr wirklich vergessen!

Übersetzt von Herbert Aichinger

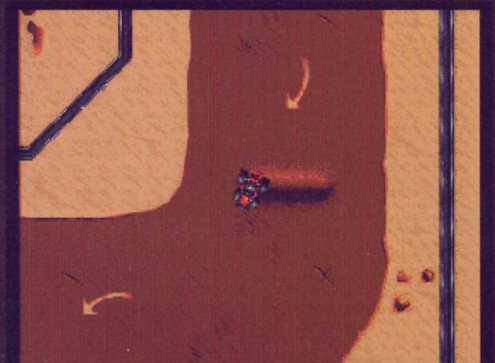


## OVERDRIVE

Kurz nach Redaktionsschluß traf die Endversion von Team 17 neuestem Rennspiel ein. Um Euch schon einen kleinen Vorgeschmack auf das Rennspektakel zu geben, präsentieren wir Euch hier die ersten Bilder. Nächste Ausgabe folgt der Test!!



LAP 2 OF 8  
POS 3  
LAP 0'33"36  
BEST 0'26"66



LAP 9 OF 8  
POS 4  
LAP 0'00"00  
BEST 0'30"30

# Das Diskettenmagazin für den Amiga!



Irgendwann in einer gar nicht allzufernen Zukunft: Neo York, eine Stadt im Würgegriff von Terror und Verbrechen. Nur eine kleine Schar mutiger Kämpfer schickt sich an, den Frieden wiederherzustellen. Du die In Metal Law durchquerst Neo Yorks, ohne sämtliche Deiner kostbaren Bildschirmeben zu verlieren. Das Terminieren der Feindobjekte bringt zusätzlich Bonus auf das Punktekonto jedes Spielers.

**DM 19,80**

**AMIGA FUN TESTEN!**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUDEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

**Ja, ich will AMIGA FUN testen!** Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich AMIGA FUN im Abonnement für nur DM 17,- /Monat!

**AMIGA FUN**

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

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

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

Teil.-Nr. (für evtl. Rückfragen) \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_

1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) \_\_\_\_\_

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

Datum \_\_\_\_\_

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

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**



Die besten Rollenspiele

# DUNGEONS



# & MONSTER

In der letzten Ausgabe düsten wir mit Schallgeschwindigkeit durch den Amiga und gestatteten Euch einen Überblick über Flugsimulatoren. Ich habe jetzt die ehrenvolle Aufgabe, Euch auf den folgenden

Special-Seiten die dunklen und geheimnisvollen Gänge der Adventurewelten näherzubringen.

Von Lutz Mahle

## D.S.A.

Gleich zu Beginn möchte ich das auf dem Rollenspiel 'Das Schwarze Auge' beruhende Abenteuerspiel aus dem Hause Attic vorstellen. Der vorerst erste Teil von DSA, 'Die Schicksalsklinge', beginnt in der schönen Stadt Thorwal. Zuvor sollte man sich allerdings eine eigene Party zusammenstellen und mit der externen Charaktergenerierung ist dies schnell geschehen. Man hat zwölf verschiedene Heldenklassen zur Auswahl und kann jeden Wert der Eigenschaften, Talente und Ängste mehr oder weniger beeinflussen. Wer sich diese Arbeit nicht machen will, greift einfach auf die sechs vorgegebenen Helden zurück. Dieses Sextett kann durch einen weiteren Helden vergrößert werden, soweit er während des Spiels zur Party stößt. Ziel des Spiels ist es, die Schicksalsklinge zu finden und die Ork-Armeen wieder in das Hinterland zu treiben. Ist man

**Das wohl bekannteste deutschsprachige Rollenspielsystem umzusetzen, ist vollauf gelungen.**

einige Zeit durch die Stadt geschlendert, begegnen den Gruppenmitgliedern verschiedene Leute, mit denen man sich unterhalten kann. So erfährt man einige wichtige Dinge und erhält auch einige Aufträge. Um sich in den wichtigen Kampftechniken zu üben - und auch des schnöden Mammons wegen -, sollte der Spieler möglichst viele Aufträge annehmen. Meistens handelt es sich dabei um die Erkundung von Dungeons, die in keinem Abenteuerspiel fehlen dürfen. Durch die langjährige Erfahrung des DSA-Teams steckt in der Computerversion die selbe

Vielfalt. Neben den Personenwerten stehen dem Spieler ein komplexes Kampfsystem und ein weitgehend freier Handlungsrah-

men zur Verfügung. Die Grafik konnte voll überzeugen und ist zur Zeit mit das edelste, was dieses Genre zu bieten hat.

## Bane Of The Cosmic Forge

Ebenfalls auf einem hohen Niveau bewegt sich der Wizardry-Nachfolger 'Bane of the Cosmic Forge' von Sir-Tech. Die Grafik ist zwar unterstes Level, aber die Möglichkeiten zur Beeinflussung der Charaktere während der

**Nur für echte Rollenspielfans, die sich noch an Zork-Zeiten erinnern und trotzdem etwas Grafik wünschen.**



Erstellung reicht an die von DSA heran. Das leider englischsprachige Spiel ist ein typischer Vertreter der Dungeonschleicher und wartet mit einer sehr langen Liste von Zaubersprüchen, Waffen und Typenbeschreibungen auf. Hat man sich aus den elf möglichen Rassen und den 14 verschiedenen Heldenklassen seine vier Helden zusammengebastelt, kann man hier noch die erwürfelten Werte durch Bonuspunkte verbessern. Wie bei DSA stehen noch zusätzliche Eigenschaften und Fähigkeiten an, die man für jeden Charak-

**Die Wizardry-Reihe ist nicht wegen ihrer guten Grafik bekannt geworden, vielmehr zeichnet sie sich durch den hohen Spielegehalt aus, der vor allem Rollenspiel-Experten fordert!**

ter individuell einstellen kann. Ansonsten beschränkt sich das Game auf das Erkunden eines über mehrere Etagen verteilten Labyrinths. Sieht man einmal von der schlechten Grafik ab, bietet das Spiel viele komplexe Einstellungsmöglichkeiten.



**Der Aufwand, sich einen neuen Charakter zu erschaffen, ist mit dem neuen System größer geworden.**



## Black Crypt

Nicht ganz so komplex, aber doch ein typisches Adventure-Game ist 'Black Crypt' von den Profis von Electronic Arts, das in einer deutschen Version erhältlich ist. Der dunkle Herrscher Estoroth ist aus den tiefsten Tiefen der Hölle emporgestiegen, um Hunger und Elend über die Welt zu bringen. Um diesen dämonischen Obermottz samt seiner Legion



wieder in die hinterste Ecke der schwarzen Gruft zu verbannen, muß eine abenteuerlustige Gruppe in diese Gruft hinuntersteigen und die heiligen Reliquien finden, die dies ermöglichen. Die integrierte Heldengenerierung hat nur eine dürftige Auswahl von vier verschiedenen Heldenklassen mit festen Persönlichkeitsdaten. Nur das Aussehen des Helden läßt sich aus einer 9x9 großen Auswahl pro Heldenklasse beeinflussen. Die gute Grafik tröstet über diese Mängel hinweg und kann sich durchaus mit anderen Genrespie-

**Das richtige Game zum Reinschnuppern und Abtesten seiner Adventure-Fähigkeiten.**

te des deutschen Handbuchs wird der Spieler durch Corak, den Mysteriösen, in die Geschichte der Inseln von Terra eingeführt. Die eigentliche Aufgabe der Heldengruppe ist das Finden und Erkunden der verlorenen Sage. Grafisch wurde das Spiel gut gestaltet und bietet neben digitalisierten Bildreihen auch tolle Handzeichnungen. Genau wie bei den vorherigen drei Adventures ist das Blickfenster in diese Welten eine

ruckelige Sache in einer Art Pseudo-3D-Ansicht.

**Wer schon an den ersten beiden Teilen gekämpft hat, sollte sich diesen Teil nicht entgehen lassen.**

## Legends Of Valour

Die grafische Umsetzung vom ersten Teil des Adventures 'Legends of Valour' mit dem Titel 'The Dawning' geht etwas andere Wege. Zwar hat sich an dem genretypischen Bildschirmaufbau nicht viel geändert, aber die 3D-Ansicht läßt Vektorprogramme recht blaß aussehen. Verhältnismäßig sanft läßt sich der Blickwinkel verändern und man glaubt wirklich, in dieser Welt umherzuspatzieren. Im Gegensatz zu anderen Spielen wandert man hier nur mit einer Person durch die Städte und Dungeons. Diese läßt sich

gramm vorgegeben und sind für alle Klassen gleich. Danach bekommt man einen kleinen Lebenslauf seines Helden präsentiert und benennt ihn schließlich. Nach einem kurzen Einkaufsbum-

**Die einzigartige Gestaltung der Spielumgebung hebt „The Dawning“ von ähnlichen Spielen ab.**

len messen. Für ganz vorsichtige Abenteurer sind in dem Handbuch Lösungshinweise und Dungeonkarten abgedruckt, die für einen echten Profi natürlich nicht in Frage kommen werden. Nach diesen Vorbereitungen betritt man mit seinen vier Helden die schwarze Gruft und wieder latscht man die ganze Zeit durch endlose Gänge und kämpft gegen Zombies oder fliegenden Schleimkügelchen. Zählt man zu den Adventure-Neulingen, ist Black Crypt der richtige Einstieg in diese Spielwelt.

## Might & Magic III

Mit ganzen acht Helden gleichzeitig wartet der dritte Teil der 'Might and Magic'-Trilogie auf. Wie immer sollte man sich zuerst eine persönliche Gruppe schaffen, aber mit der vorgegebenen Party läßt sich auch spielen. Bis zu zehn Heldenklassen lassen sich auswählen, jedoch sind diese von den erwürfelten Erfahrungswerten abhängig. So kann man keinen Krieger generieren, der nur zwei Stärkepunkte, dagegen aber zehn Magiepunkte zu bieten hat; der muß schon ein Druide werden.



Nachdem man sich auch noch für das Äußere seines Helden entschieden hat, findet man sich in einer Stadt wieder. Ohne die richtige Ausrüstung ist man wehrlos gegen die lauernden Gefahren dieser Welt und mit genügend Kleingeld im Beutel sucht man sich einen guten Waffenschmied und rüstet sich aus. In der ersten Häl-



allerdings toll editieren. Aus den drei Heldenklassen Mensch, Elf und Zwerg läßt sich je nach Geschlecht das komplette Gesicht verändern. Verschiedene Augen, Lippen, Nase, Frisuren oder Bärte lassen dem Spieler viel kreative Freiheit. Die wenigen Eigenschaftswerte werden vom Pro-

mel bei Tante Emma und dem Dorfschmied zieht man los, um Ruhm und Ehre zu erlangen. Auf dem Display gibt eine beachtliche Anzahl von Icons und Anzeigen wertvolle Hilfe beim Überleben in Mitteldorf. Eine deutsche Anleitung und deutsche Bildschirmtexte runden das Spiel ab.

## Hero Quest

Die letzten beiden Spiele bieten eine grundsätzlich andere Spielweise und einen anderen grafischen Blickwinkel des Spielgeschehens. Das vom Games

Workshop entwickelte Brettspiel Hero Quest wurde von Gremlin Software in Bits und Bytes gepreßt und zeigt die Umgebung in einer isometrischen Darstellung. An den festgelegten Heldenklassen und den vorgegebenen







# PSYGNOSIS - BIG PUSH



## THEATRE OF DEATH

Fabelhafte Monate stehen uns bevor! Psygnosis veröffentlicht bis zum Dezember über zehn Spiele und wir zeigen Euch die ersten Bilder zu künftigen Mega-Hits wie Theatre Of Death, Hired Guns, Globdule.....

Von Hans Ippisch



gibt. Man kann nun in Rambo-Manier alleine die ganzen Gegner umpusten oder sich verschiedene Taktiken zurechtlegen. Vier unterschiedliche Landschaftstypen stehen für den angehenden General zur Auswahl. Ob Gras-, Wüsten-, Schnee- oder Mond-



Eine ganz neue Art von Spiel präsentiert Psygnosis mit Theatre Of Death, dessen Titelmotiv schon unser schönes Cover schmückt. Es handelt sich dabei um einen Advanced Battle Simulator, der sich je nach Spielerverhalten wie ein Action- oder Strategiespiel

landschaft, grafisch ist das ganze sehr gut gelungen. Der Programmierer, der das Spiel



seinen beiden Lieblingsspielen zu kreieren. Zum einen darf man ganz nach Lemmings-Manier kleine Wuselsprites dirigieren, zum anderen kann man an der Landschaft Veränderungen vornehmen. Durch die Vielfalt der Missionen und die vielen Details des Spiels ist langfristige Moti-

vation garantiert. Man steuert einen Trupp Soldaten mittels eines Anführers, dem alle anderen nachhecheln. Wir sind auf alle Fälle schon verteuftelt gerne in die Schlacht gezogen und präsentieren Euch nächste Ausgabe einen ausführlichen Test.



vieler, der das Spiel während seiner Studienzeit weitgehend alleine entwickelt hat, versuchte, eine Symbiose der wichtigsten Elemente aus





## BRIAN THE LION

Reflections, das Programmiererteam hinter der Shadow Of The Beast-Saga, wagt sich nun mit einem neuen Projekt an die Öffentlichkeit, das technisch wie gehabt alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll. Verfolgten sie mit all ihren bisherigen Spielen eher die spektakuläre Fantasy-Richtung, so haben sie nun mit Brian einen wahren Knuddelhelden geschaffen. Auf den ersten Blick läßt sich Brian The Lion als Konkurrenz zu Fire & Ice bezeichnen.



nun schickt er sich an, auch auf dem Amiga neue Rekorde in Sachen Scrollgeschwindigkeit aufzustellen. Wie schnell er an die Charts-Spitze kommen kann, verrät Euch der Test in der nächsten Ausgabe.



## GLOBDULE

Spielfiguren im Stile von Morph oder Cool Spot scheinen Mode zu werden, denn mit Glob-

dule die Luft fliegen. Das Ziel des Spieles liegt darin, in jedem Level die vielfältigen Früchte aufzusammeln und durch den Ausgang zu entwischen. Spaßig wird es auf alle Fälle.

## WIZ 'N' LIZ



FIRE BUTTON!  
LIZ: 00000000 \*36 CONUS

Ein kleiner Zauberer düst bereits sehr erfolgreich über die Monitore der Mega Drives,

dule schickte Psychosis nun ebenfalls ein undefinierbares Etwas auf die Reise. Dieses Wesen kann Wände hochklettern und wild rotierend durch



## UND SONST....

Eigentlich wäre hiermit noch lange nicht Schluß, doch aus Platzgründen müssen wir unsere Aufzählung nun in möglichst knapper Form fortführen. In den nächsten beiden Ausgaben findet Ihr Tests zu Hired Guns, Theatre Of Death, Prime Mover, Wiz 'n' Liz, Bob's Bad Day und Second Samurai. Jedes der Programme scheint einen Award verdient zu haben.



Donnerwetter! Fast alle vorgestellten Spiele konnten sich auch gleich in den Charts platzieren!

# AMIGA GAMES Charts

## DENKSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Gobliins II	1/93	84%	Coktel Vision
2	Bill's Tomato Game	12/92	83%	Psygnosis
3	Ragnarok	3/93	81%	Mirage
4	One Step Beyond	11/93	77%	Ocean
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	Dogfight	11/92	82%	MicroProse
3	Combat Air Pilot	12/92	81%	Psygnosis
4	B-17 Flying Fortress	5/93	73%	MicroProse

## ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Ambermoon	11/93	93%	Thalion
2	Curse Of Enchantia	2/93	86%	Core Design
3	Indiana Jones IV	2/93	85%	Lucas Arts
4	Das Schwarze Auge	1/93	84%	Attic
5	Space Hulk	11/93	83%	Electronic Arts
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	Spielhölle Pro	10/93	37%	Sunnysoft

## JUMP & RUN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	The Lost Vikings	9/93	92%	Interplay
2	Soccer Kid	10/93	90%	Krisalis
3	Arabian Nights	7/93	84%	Krisalis
4	Chuck Rock 2	6/93	83%	Core Design
5	Superfrog	6/93	82%	Team 17
6	Traps 'n' Treasures	8/93	82%	Starbyte
7	Global Gladiators	8/93	82%	Virgin
8	Nicky 2	8/93	76%	Microids

## 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





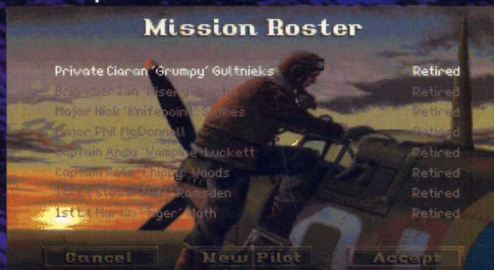
Feierlich erklären wir hiermit Ambermoon zum besten Amiga-Rollenspiel aller Zeiten.



Ocean schickt mit Colin Curly einen absoluten Denkspielhit auf die Reise.



Danken wir Electronic Arts für die solide Umsetzung des Brettspiel-Hits.



Ein neues Zeitalter? Sechs neue Zeitalter beginnen bei den Flugsimulationen, dank Dogfight.

## SPORT-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Goal!	7/93	84%	Virgin
2	A. MacLean's Pool	2/93	83%	Virgin
3	TV Sports Baseball	2/93	78%	Mindscape
4	TV Sports Boxing	2/93	74%	Mindscape
5	Lothar Matthäus	10/93	71%	Bomico
6	Tom Landry Football	8/93	71%	Merit
7	WWF Eur. Rampage	2/93	69%	Ocean
8	Liverpool	12/92	65%	Grand Slam
9	World Class Cricket	11/93	63%	Audiogenic
10	Super Sports Challenge	9/93	62%	Microids

## 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

## 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

## 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

Ehe mir nun einer anfängt, klug zu kommen - ich weiß selber, daß es diesmal weniger Seiten der PD-Ecke gibt. Das war leider nicht anders zu machen und es wird auch kein Dauerzustand bleiben. Um den Platzmangel auszugleichen, habe ich diesmal aber nicht wahllos Spiele herausgegriffen, sondern stelle von den Neuerscheinungen nur die vor, welche ich auch besonders gelungen finde. Natürlich funktionieren alle Spiele auf allen Amigas. Viel Spaß!

Euer Rainer

### SPIELEKISTE Nr.315A und 315B

#### Crack Does Pay

Ihr sucht mal wieder eine Wirtschaftssimulation? Aber Ihr habt die Nase voll von dem üblichen Zeug? Dann ist diese Diskette möglicherweise genau das richtige für Euch. Hier seid Ihr gezwungen, Euer Dasein als Cracker zu fristen. Allerdings ist es nicht damit getan, einfach nur stupide Disketten zu kopieren, Ihr müßt Euch erst einmal etwas zum Kopieren besorgen. Aber die Copies machen nur Sinn, wenn Ihr sie auch verkauft. Geld ist immer zu knapp und auch das Modem ist ein echter Geldfresser. Ich hatte mir das Crackerleben viel einfacher vorgestellt!

Weder Grafik noch Sound bieten Grund zum Meckern und eine aus-

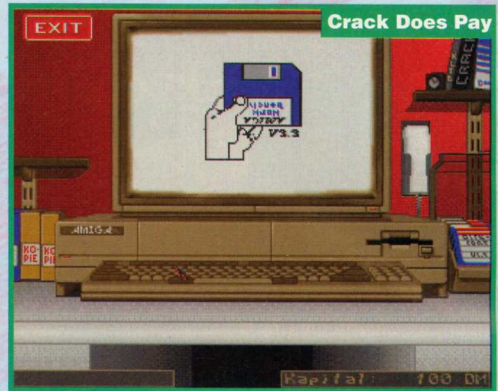
führliche Bedienungsanleitung beantwortet alle eventuell auftauchenden Fragen. Daß Manuel Gaudnek und Frank Stiller fast ein Jahr daran gearbeitet haben, merkt man dem Spiel an. Es ist das Erstlingswerk der beiden und gibt Grund zur Hoffnung, daß noch mehr Spiele folgen werden.

### SPIELEKISTE Nr.316

#### Extreme Violence

Zwei-Spieler-Game, bei dem es sehr auf Schnelligkeit ankommt. In zehn harten Leveln geht es einfach nur darum, den Gegner zuerst zu erwischen. Durch den Einsatz von Zusatzhilfen ist dies das richtige Spiel für alle Duellanten.

Die Grafik ist einfach, aber ausreichend - ebenso der



Sound. Ist es anfangs noch recht schwierig, sich in dem recht großen Gelände zurechtzufinden, hilft einem eine Übersicht (ein Extra, das es zu finden gilt) doch sehr. Leider kann man das Spiel nicht alleine spielen, aber das wäre auch nicht sehr sinnvoll. Es macht einen Heidenspaß, jede Deckung ausnutzend, den Gegner zu suchen, sich anzupirschen und ihm eine Ladung Blei zu verpassen. Wenn der Mistkerl bloß ruhig halten würde...

#### Universal Conquest

Man mag es kaum glauben, dies ist das Produkt von fünf Jahren intensiver Arbeit! Dabei klingt die Aufgabe in diesem Weltraumga-

me ganz einfach: Versuche, so viele Welten wie nur möglich zu gewinnen.

Hört sich einfach an, oder? Das ist aber ein Spiel für die Gehimkrakobaten unter Euch - und nur für die. Musik, bunte Bilder, Action ist alles nicht - und nur einem ausführlichen Studium der ausführlichen Ausführungen kann mehr als blindes "Herumklicken" folgen.

#### Solitaire Sampler

Fünf verschiedene Varianten stehen bei dieser Solitaire-Version zur Auswahl; dabei sorgen vier Schwierigkeitsgrade für lang anhaltende Motivation, zumal es auch von der Grafik her als sehr gelungen zu bezeichnen ist. Die-





ses Spiel wird sicher viele Freunde finden.

## SPIELEKISTE Nr.317

### Wibble World Giddy

Hier haben wir den ersten elipsoiden Helden eines Jump & Run. Ein sehr nett gemachtes Spielchen, mit einem Schwierigkeitsgrad, der sich in Grenzen hält. "Giddy" - so nennt sich der Hauptdarsteller - tappt durch die Landschaft und sammelt alle Münzen ein, die herumliegen. Natürlich gibt es auch reichlich Gegner, denen man möglichst mit dem, was Giddy als Sprung bezeichnet, ausweichen sollte. Klingt alles wie schon einmal dagewesen? Stimmt. Macht aber trotzdem Spaß. Witzige Zeichnungen (in einer Mülltonne liegt ein Atari. Wenn man den einsammelt, gibt es außer Bedauern keine Punkte), gelungene Animationen und ein kaum nervender Sound sorgen dafür, daß Jump & Run-Freunde hier voll auf ihre Kosten kommen.

## SPIELEKISTE Nr. 324A und 324B

### Olympiad

Wenn Ihr auf die klassischen Sportspiele steht, solltet Ihr Euch einmal diese Disketten ansehen. Allerdings werden hier nicht kraftstrotzende Athleten durch die Gegend geschleudert, sondern Lemminge! Klar, daß sich die Kerlchen ein bißchen tappig

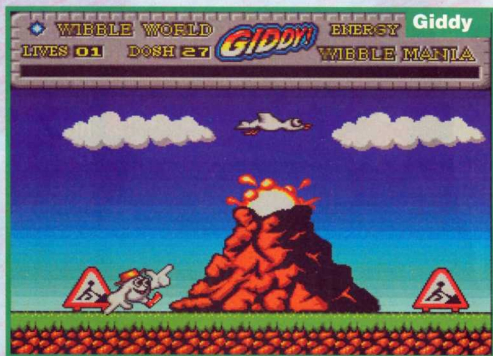
anstellen und nicht gerade vor Temperament sprühen, aber das hätte ja auch keiner erwartet, oder? Statt mit dem Stick heftige Rüttelbewegungen auszuführen, muß man hier die beiden Maustasten malträrieren, was aber auf Dauer den gleichen Sachschaden bringt. Obwohl ich derartige Spiele nicht ausstehen kann, habe ich die manchmal etwas skurrilen Disziplinen von Olympiad sehr genossen. Alleine der Vorspann rechtfertigt die Anschaffung!

## SPIELEKISTE Nr.330 (KID 'S FUN XV)

Diesmal finden wir in der Reihe Kid 's Fun zwei neue Strategie- bzw. Actionspiele sowie zwei ältere Brettspiele. Alle aber in einer Qualität, daß sie eigentlich nicht nur für die Kids interessant sind.

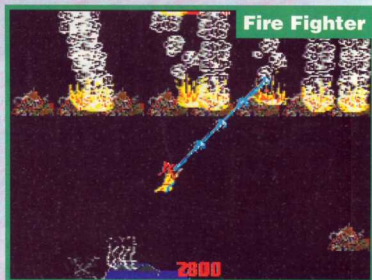
### Fire Fighter

Bei diesem Actionspiel wird nicht geballert, sondern "gewässert". Der kleine Feuerwehrmann hat die Aufgabe, alle Brände zu löschen und Menschen zu retten. Autos stehen in Flammen, Buschfeuer brechen aus und Werkshallen sind in Gefahr. Wer wollte nicht schon mal Feuerwehrmann sein? Hier bietet sich eine prima Gelegenheit. Und es macht auch noch Spaß, zumal es wirklich putzig in Szene gesetzt wurde. Der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen, was unnötigen Frust erspart - leicht ist die Aufgabe aber dennoch nicht!



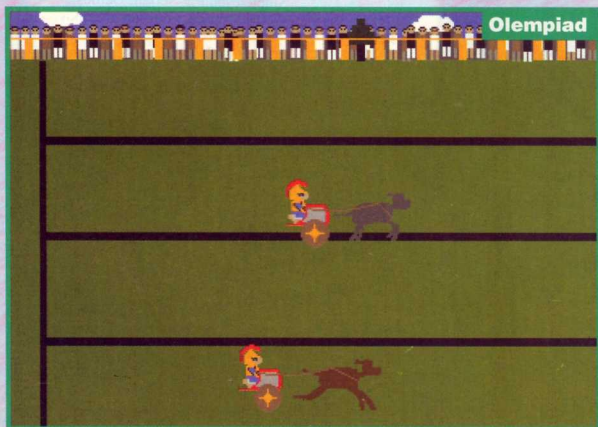
### Mission

Auf dem Spielfeld tauchen Inseln auf, die miteinander verbunden werden müssen. Das geht bei zwei Inseln ziemlich schnell und einfach, aber mit jeder Stufe werden es mehr. Dabei darf man weder den Rand noch seine eigene Spur berühren. Theoretisch wäre das Game nach 20 Inseln zu Ende, aber das ist (fast) nicht zu schaffen. Oder??



Zusätzlich befinden sich auf der Diskette noch je eine Version der Spiele "Dame" und "Mühle". Sollte ich wirklich erklären müssen, worum es in diesen Spielen geht? Ich denke, das kann ich mir sparen. Beide Spiele sind mit der Maus problemlos zu bedienen (einfach den Spielstein nehmen und absetzen) und erfüllen

Muster von:  
**B\*E\*R\*L\*I\*N PD**  
**Willi Hillenbrand**  
**Bismarckstraße 64**  
**13 585 Berlin**  
**Tel.: 0 30/3 33 54 25**





**CLUBWORK**  
CLUBS & FREAKS AUFGEPAST!



Fünf neue Clubs können wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen. Wie uns die verschiedenen Clubvorsitzen den mitteilen, wachsen ihre Mitgliederzahlen sprunghaft an. Wenn Ihr Euren Club auch vergrößern wollt, dann schreibt an Clubwork!

**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 Großheirath  
 Tel.: 09565-3248  
 Fax: 09565/3240

**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 Grafiklebeisternden 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 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,-  
**Leistungen:** (wird gesammelt für gemeinsame Unternehmungen) Beratungen, monatliche Clubdisk mit Mitgliederbeiträgen, vierteljährliches Clubtreffen, Workshops.
- Anschrift:** ACC-Krefeld  
 c/o Jörg Stiehl  
 Dieselerstr. 105-107  
 47803 Krefeld

**AMIGA MEGAWORLD COMPUTERCLUB**

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

- Mitglieder:** 89, Anfänger und Profis  
**Clubbeitrag:** monatlich DM 5,-  
**Leistungen:** monatliche Clubdisk mit: Spieltests, PD-Serien, Demos, Wettbewerben, Grafiken, Sounds.
- Anschrift:** AMC  
 c/o Rainer Nawratil jun.  
 Muttenthalerstr. 4  
 89420 Hoechststadt a.d. Donau

**AMIGA GAMES CLUB**

Na, das ist doch erfreulich! Jetzt haben wir doch tatsächlich einen Amiga Games Club. Eigentlich nennen die Jungs ihren Club Amiga Game Club, doch ich denke, Amiga Games Club ist viel schöner, oder?

- Mitglieder:** 6 (alle Klassen)  
**Clubbeitrag:** monatlich DM 5,-  
**Leistungen:** monatliche PD-Disk, vierteljährliches Clubmagazin, kostenlose Kleinanzeigen.
- Anschrift:** AGC  
 c/o Danny Steinecke  
 Schäfergasse 61  
 99759 Niedergerba

**AMIGA CLUB INTERNATIONAL**

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

- Mitglieder:** 6  
**Clubbeitrag:** DM 5,- in Briefmarken,  
**Leistungen:** 4 Leerdisk, DM 5,- monatlich  
 Bei einer Jahresanmeldung gibt es ein Spiel als Begrüßungsgeschenk.
- Anschrift:** AMIGA CLUB INTERNATIONAL  
 Heiligkreuzgasse 31  
 60313 Frankfurt am Main



### AMIGA STAR CLUB

Wer zwischen dreizehn und achtzehn Jahre alt ist und in der Nähe von Kassel wohnt, sollte sich einmal vom Amiga Star Club ein paar Unterlagen schicken lassen. Vielleicht will er ja Mitglied werden.

**Mitglieder:** 0, Gründung am 1.1.94  
**Clubbeitrag:** monatlich DM 7,-  
**Leistungen:** 10 mal jährlich Clubmagazin, zweimonatliche Diskette, halbjährliches Turnier.  
**Anschrift:** Amiga Star Club  
 c/o Sascha Engel  
 Martinsplatz 6  
 34117 Kassel  
 Tel. 0561-14913

### INPUT HUNTER CREW

Freaks aus den neuen Bundesländern unbedingt 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  
**Leistungen:** 40-seitiges Fanzine The Guru, DM 2,50, PD & Demo-Pool, Hard- & Softwarehilfe.  
**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 TIME

Der Amiga PD-Club aus den jungen Bundesländern hat sich ein bißchen verändert und einen frischeren Namen bekommen. Tino Patzelt freut sich natürlich weiterhin über Post und neue Mitglieder.

**Mitglieder:** 41  
**Clubbeitrag:** Aufnahmegebühr DM 4,-  
**Leistungen:** monatlich zwei Disketten mit PD, Szenesoftware oder Demos  
**Anschrift:** Amiga Time  
 c/o Tino Patzelt  
 Dorfstraße 61  
 04626 Vollmershain

### AMIGA CLUB AUSTRIA

Nun haben wir alle deutschsprachigen Länder abgedeckt, denn ein österreichischer Computerclub hat sich auf den Clubseiten etablieren können. Robert Ribic freut sich auf Eure Mitgliedsanträge.

**Mitglieder:** unbekannt  
**Clubbeitrag:** monatlich öS 20,- oder jährlich öS 200,-  
**Leistungen:** monatlich Clubdiskmagazin, Gratisanzeigen, Wettbewerbe, Tips.  
**Anschrift:** Amiga Club Austria  
 c/o Robert Ribic  
 Postbox 17  
 A-8521 Wettsmannstätten

### 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  
**Leistungen:** ( Wird gesammelt für ein Clubtreffen)  
 Clubmagazin mit kostenlosen Kleinanzeigen und alle sechs Monate ein Spiel.  
**Anschrift:** AMIGA CLUB Osnabrück  
 Belmer Str.17  
 49084 Osnabrück  
 Tel.: 0541-72351

### AMADEUS e.V.

Profis aufgepaßt! Wenn Ihr einen wirklich guten Club sucht, dann solltet Ihr Euch an den Amiga Anwender Club in und um Stuttgart halten, der wohl zum besten gehört, was es an Clubs in Deutschland gibt.

**Mitglieder:** ca. 25  
**Clubbeitrag:** vierteljährlich DM 10,-  
**Leistungen:** regelmäßige Amadeus News, vierzehntägiges Clubtreffen, Hardwarebenutzung, kleine Kurse.  
**Anschrift:** Amadeus e.V.  
 c/o Gerd M. Kempf  
 Taubenheimstraße 48  
 70372 Stuttgart

### 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-  
**Leistungen:** Material das Clubmagazin gehört der Gattung " Von Freax für Freax"  
**Anschrift:** an, wobei alle Beiträge von den Mitgliedern kommen.  
 Carlo Zottmann  
 c/o Twist  
 Am Ehrenberg 36  
 06493 Harzgerode  
 Tel./ Fax.: 039484-2653

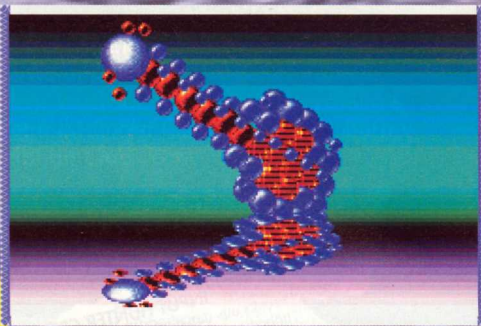
### APC & TCP & CCM

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 32-34  
 90 451 Nürnberg





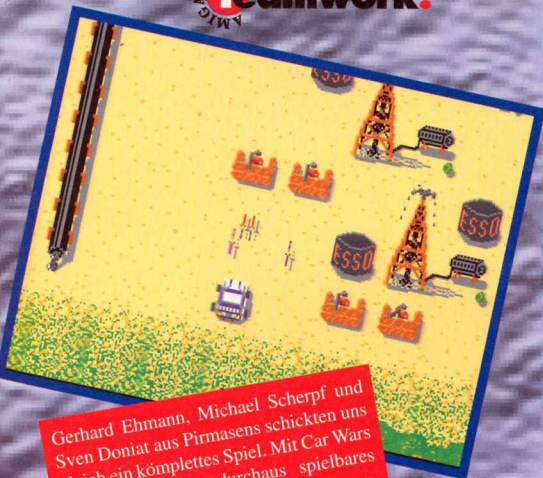
S. Estin möchte uns vor gefährlichen Bädern in Raubkopien warnen. Außerdem brachte er mit Demomaker seine Gitarre mal so richtig in Schwung.



Fast ein kleines Kunstwerk ließ uns Mario Wienerroither aus Österreich zukommen. Was er allerdings gegen gelb-braune Quaker hat, wollte er uns nicht mitteilen.







Gerhard Ehmann, Michael Scherpf und Sven Doniat aus Pirmasens schickten uns gleich ein komplettes Spiel. Mit Car Wars gelang ihnen ein durchaus spielbares Shoot 'em Up..

Ob Daniel Ramm aus Frankfurt/Oder sich bei Vollmond auch in einen Werwolf verwandelt?



## Du hast auch ein Bild?

Aus Platzgründen mußten wir diese Ausgabe der Reader's Corner auf eine Seite stützen, doch nächste Ausgabe halten wir definitiv wieder zwei Seiten für Euch bereit. Schickt Eure Bilder, Picts und Fotos wie gehabt an nachfolgende Adresse! Euer Roland.

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

# POWER-SPIELE

UNSER LAGER - DIE LETZTEN SPIELE - WIR RÄUMEN

Amiga

- Atomino DM 15,-
- Traders DM 35,-
- Kick Off 2 DM 15,-
- Defender of the Crown DM 15,-
- Blade Warrior DM 15,-
- Speedball DM 15,-
- The 3 Stooges DM 15,-
- Game of Life DM 35,-
- Liverpool DM 15,-

- Traders DM 35,-
- Game of Life DM 35,-
- Speedball 5,25'' DM 15,-
- Waterloo 5,25'' DM 15,-

PC

- Killing Cloud 5,25'' DM 15,-
- TV Sports Football DM 15,-
- PC-Rätselkiste DM 15,-
- Spielepaket PC 5,25'' DM 49,-

bestehend aus:  
Killing Cloud, Speedball,  
The Hunt for the Red October,  
Defender of the Crown

C64

- Logical DM 29,-
- 5th Anniversary DM 29,-
- Zak McCracken DM 29,-

Zubehör

- 10er Diskettenbox 5,25'' DM 3,-
- 10er Diskettenbox 3,5'' DM 3,-
- Disk-Reinigungs-Set 5,25'' DM 5,-
- Disk-Reinigungs-Set 3,5'' DM 5,-
- Disk-Locher DM 3,-
- Quickshot II Joystick DM 9,-

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Unsere Bestellbedingungen:  
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken.  
Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: CompuTec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.  
Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 45 74 00 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33-3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

Stck.	Spiel/Artikel	System	Preis
Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)			Gesamtsumme

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

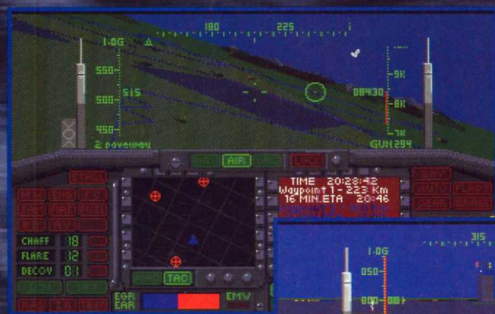
PLZ, Wohnort



## Tarnkappe im Sturzflug

# F117A

Der ganze Stolz der amerikanischen Air Force ist der sogenannte Tarnkappenbomber. Seine offizielle Bezeichnung lautet F117A, und unter diesem Namen wird MicroProse auch das offizielle Spiel zu diesem Flugzeug veröffentlichen.

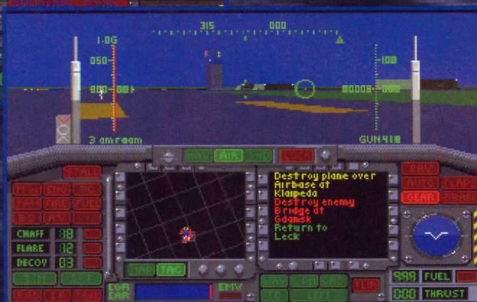


So wie es derzeit aussieht, hat sich MicroProse das Genre Flugsimulation gänzlich reserviert. Mit Gunship 2000 fliegt ihr Vorzeigehubschrauber ganz vorne an der Spitze der media-control-Charts mit. Die fliegende Festung B17 hält sich seit Monaten in den Charts und wird von den Spielern mehr geliebt als von der Presse. Das aktuelle Dogfight läßt einen die sechs verschiedenen Epochen des Luftkampfes miterleben und bekommt dafür in der aktuellen Ausgabe eine Wertung von sattem 82 Prozent sowie einen Award. Mit Ancient Art Of War In The



Skies bietet MicroProse außerdem noch eine feine Mixtur aus Action, Simulation und Strategie. Mit dem neuen Programm wird nun schließlich das Paradestück der amerikanischen Luft-

waFFE simuliert. Ob es auch zum Vorzeigespielder amerikanischen Luftexperten wird, wollten wir anhand der Demoverision herausfinden. Das Kürzel "Stealth" bedeutet, daß dieses Jagdflugzeug aufgrund seiner äußeren Form, der verwendeten Rumpfmateri- alen und mit Hilfe elektronischer Tricks in der Lage ist, sich durch den gegnerischen Luftraum zu bewegen, ohne Gefahr zu laufen, vom Boden oder von der Luft aus geortet zu werden. Das Radarprofil, das normalerweise in Quadratmetern angegeben wird, mißt weniger als eine Postkarte. Im



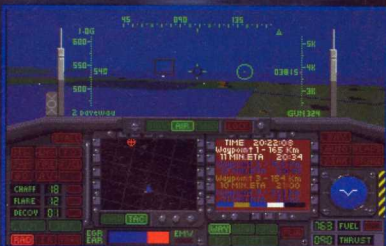
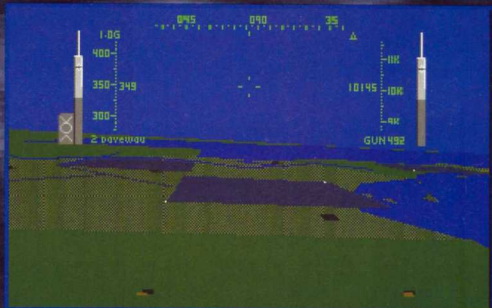
Die Hauptaufgabe des F117 umfaßt Aufklärung und Sicherung der Luftüberlegenheit über feindlich besetztem

Gebiet. Das Kürzel "Stealth" bedeutet, daß dieses Jagdflugzeug aufgrund seiner äußeren Form, der verwendeten Rumpfmateri- alen und mit Hilfe elektronischer Tricks in der Lage ist, sich durch den gegnerischen Luftraum zu bewegen, ohne Gefahr zu laufen, vom Boden oder von der Luft aus geortet zu werden. Das Radarprofil, das normalerweise in Quadratmetern angegeben wird, mißt weniger als eine Postkarte. Im

**Der Tarnkappenbomber steigt auf zum Schlag im Dunkeln.**



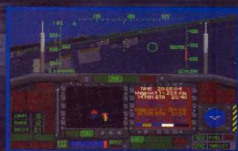




Horizont angezeigt. Allerdings ist diese Lösung nicht sehr realistisch und Puristen wer-

geießen zu können, braucht Ihr leider einen schnellen Prozessor, denn aufgrund der Objektfülle gerät der Bildaufbau bei einem "normalen" Amiga etwas langsam und ruckelig.

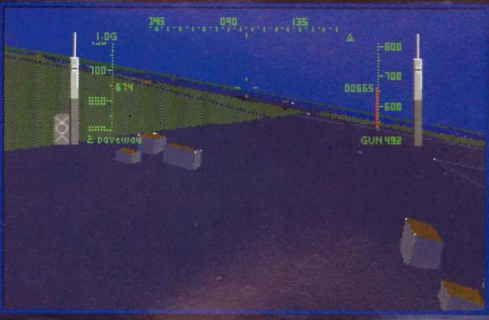
(hi)



Gegensatz zu offiziellen Angaben soll die F117 auch schon im Einsatz getestet worden sein - im Golfkrieg. Der durch den Dritten Weltkrieg überfüllte Luftraum macht es notwendig, erfaßte Flugzeuge zuerst zu identifizieren, denn außer den verschiedenen sowjetischen Maschinen kurven auch NATO-Flieger durch die Gegend. Die Instrumentierung des Cockpits in der Simulation hat leider mit dem Original nichts zu tun, da die Daten der Geheimhaltung unterliegen. Da F117-Einsätze fast immer nachts stattfinden, bereitet die Navigation nach Sicht normalerweise Schwierigkeiten, aber um Euch das zu erleichtern, werden die umliegenden Orte am



den die Nase rümpfen. Abgesehen davon wurde die 3D-Welt ganz ordentlich in Szene gesetzt. Kleine Details, wie beleuchtete Häuser und rotierende Radarschirme, lockern den Flug auf und lassen Eintönigkeit nicht so schnell aufkommen. In ihrem Eifer, alle Objekte mit Positionslichtern oder Beleuchtung auszustatten, haben die Entwickler nur vergessen, daß Kampfflugzeuge im Kriegsfall seltenst mit Licht fliegen. Um die grafischen Schmäckerln richtig



## GRAF-SOFTWARE

Allensteinstr. 10, 86167 Augsburg  
Telefon/Telefax: 08 21/74 14 18

★ Große Auswahl kleiner Preis! ★

z.B.	Amiga	PC
- Lothar Matthäus	DV 63,90	- Wing Com. Academy DA 76,90
- Dogfight	DA 73,90	- Maniac Mansion 2 DV 85,90
- Burntime	DV 72,90	- Freddy Pharkas DV 77,90
- Chuck Rock 2	DA 45,90	- Privateer ?? 89,90

★ Persönliche Bestellannahme von 10-24 Uhr. ★  
Hardware und Zubehör für AMIGA und PC auf Anfrage.

Sie erreichen uns von Mo-Fr von 10-24 Uhr und Sa von 11-16 Uhr persönlich, sonst per Anrufbeantworter. Bei Bestellung bis 16 Uhr erfolgt die Auslieferung am selben Tag. Liste liegt jeder Bestellung bei, bzw. gegen frankierten Rückumschlag. Vorbestellung gerne möglich. Versandkosten: VK 6,- DM, NN + 9,90 DM. Einzeltitelung zuzügl. 8,- DM. Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM, ab 3. Bestellung Lieferung auf Rechnung ab Bestellwert 200,- DM versandkostenfrei. Abholung nach Absprache. Irrtum, Druckfehler und Preisänderung vorbehalten.



Kingsoft im Aufwind!

# IKARION

Der Aufwind entsteht dank IKARION, einer neuen Computerspiele-Herstellerfirma, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, völlig neue Horizonte zu erschließen. Weiterhin möchte IKARION neue Ideen in die Spielwelt einbringen sowie bereits vorhandene Trends verbessern.

Durch die Firma KINGSOFT wird eine weitverbreitete Verteilung der Produkte angestrebt.



Auf der COMPUTER '93 in Köln wird sich IKARION zum ersten Mal öffentlich vorstellen und einige Aktionen und Wettbewerbe organisieren. Besondere Merkmale bei IKARION zeigen sich durch - das Weglassen des Kopierschutzes - die Game-Hotline, in der alle registrierten Anwender Tips, News und Produkthilfen

erhalten - den Datenbankservice, der einen umfangreichen Support- und Update-Dienst bietet - die IKARION-Mailbox, die zum heimischen Computer führt, Produktinfos und Demos bereithält und in einem speziellen Nachrichtenbereich aktuelle News aus der Szene vorstellt.

Für das Jahr 1993 sind vorerst drei Spiele geplant:

üblichen Problemen dieser Branche abgeben. Aufgaben wie das Verhandeln mit Sponsoren sind da nur ein kleiner Teil der möglichen Aktionen. Über all den geschäftlichen Aspekten dieses Spieles darf man natürlich auch nicht den sportlichen vergessen. Denn nur wer den Pokal holt, kann mit gewinnbringenden Aufträgen rechnen.

## MAD NEWS

Das Leben in der Redaktion einer ziemlich durchgedrehten Zeitung ist hier als Story gewählt worden. Als Chefredakteur muß man sich nun zusammen mit seiner Angetrauten, die die Tochter des Chefs ist, mit zahlreichen Problemen herumschlagen. Nicht nur

HATTRICK! ist Anfang November '93 für AMIGA (1 MB) erhältlich. Anfang Dezember '93 erscheint die Version für AMIGA 1200.

## ZEPPELIN - Giants Of The Sky



der Redaktionsalltag ist zu bewältigen, sondern auch der Kampf gegen ausländische Immobilienmakler steht auf dem Tagesplan. Als Redaktionsgebäude schippert ein altgedienter Dampfer durch den Hafen und einige Leute wollen diesen wieder für die christliche Seefahrt zurückhaben.

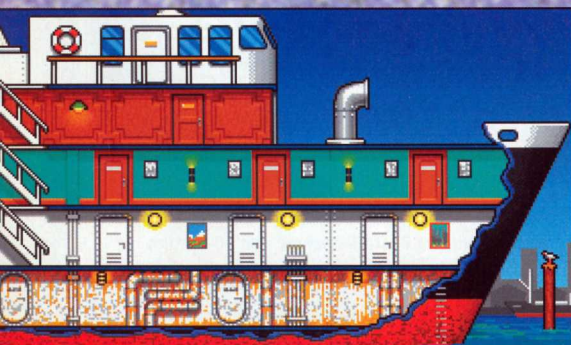
MAD NEWS erscheint Anfang Dezember '93 für AMIGA (1 MB).

## HATTRICK!

Als Manager eines Vereines hat man sich als Führungskraft zu beweisen und muß sich mit den

Auch hier handelt es sich um ein Wirtschaftsspiel. Diesmal dreht es sich um eine Luftschiffwerft, die man nichtsahnend geerbt hat. Wer mit viel Geschick an der Entwicklung neuer Flugkörper arbeitet, die Konkurrenz ausschaltet und Fluglinien rund um den Erdball einrichtet, der hat auch hier die Chance, zum Millionär und somit zum erfolgreichen Geschäftsmann zu werden. Selbst dem Spekulieren an der Börse steht nichts im Wege.

ZEPPELIN - Giants Of The Sky erscheint Anfang Februar '94 für AMIGA (1 MB).





# 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**

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!

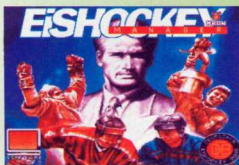


# Demoservice.

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 wacker und unanfechtbar in den Top 10 der media control-Charts. Wenn Ihr einmal eine Saison durchspielen wollt, dann nutzt unseren Service.

Unsere Wertung:

84%

2.



## Burntime

In der Ausgabe 10/93 kürten wir Burntime zum Spiel des Monats. Überzeugt Euch nun selbst von der Qualität dieses brandheißen Spiels und fordert per Post schnellstmöglich die voll spielbare Demo-Version an.

Unsere Wertung:

88%

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.



## Spielekiste Nr. 316

Etwas ganz Neues versuchen wir hiermit: Wir bieten Euch die PD-Software an, die wir in unserer PD-Corner vorstellen. Drei Spiele sind auf dieser Disk enthalten. Genaueres erfahrt Ihr auf den Seiten 86 und 87.

Unsere Wertung:

preiswert

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 kennt? Dann haben wir hier für Euch einen besonderen Leckerbissen. Ein komplettes Eishockey-Spiel auf einer Disk!

Unsere Wertung:

61%

9.



### Flashback

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

Unsere Wertung:

62%



**Hotline**

für  
Bestellungen  
und  
Reklamationen

Telefon:

0911 - 30 15 00

AMIGA GAMES  
**Demoservice.**

### Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ja, ich bestelle mir hiermit die folgenden, angekreuzten Demoversionen zum Preis von DM 2,- pro Stück. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Eishockey Manager | <input type="checkbox"/> Das PUNICA Spiel    |
| <input type="checkbox"/> Burntime          | <input type="checkbox"/> Traps 'n' Treasures |
| <input type="checkbox"/> Bubba 'n' Stix    | <input type="checkbox"/> Karamalz Cup        |
| <input type="checkbox"/> Sink or Swim      | <input type="checkbox"/> Flashback           |
| <input type="checkbox"/> Spieleliste 316   | <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**





Der große Endspurt auf das Weihnachtsgeschäft beginnt. Wir stellen Euch die Tannenbaumhits genauer vor und kümmern uns um Fakten, Falschmeldungen und Spiele.



### THEATRE OF DEATH

Das Action-Strategiespektakel scheint ein neuer Meilenstein in Sachen Spielspaß zu werden. Wir zogen uns die Springerstiefel an und sind für Euch in den Kampf gezogen.



### AMIGA SPORTS

Die besten Sportspiele werden in unserer nächsten Ausgabe genauer unter die Lupe genommen. Wir treten bei Goal! gegen das Leder und diesen bei No Second Prize um den ersten Platz mit. In den Aquatic Games folgen wir James Pond in das Trainingslager.



### ELFMANIA

Das Spiel des Monats steht eigentlich schon fest. Es wird wohl Renegades neuestes Arcade Action-Game werden. Mit diesem Spiel wird der Amiga 500 wohl endgültig bis an seine letzten Grenzen ausgenutzt.



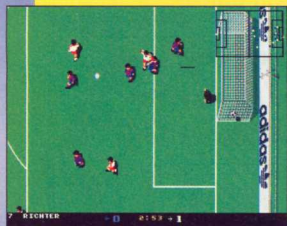
### GLOBDULE

Das undefinierbare Männchen wabbelt los und wir wabbeln mit. Psygnosis entdeckt sein Herz für niedliche Charaktere und spielbare Fun-Games.



Für unsere Abonnenten haben wir auch nächste Ausgabe wieder eine vorzügliche Coverdisk. Wenn Ihr sie auch wollt, solltet Ihr noch abonnieren. Oder zum Kiosk hecheln, und zwar am

19.11.93

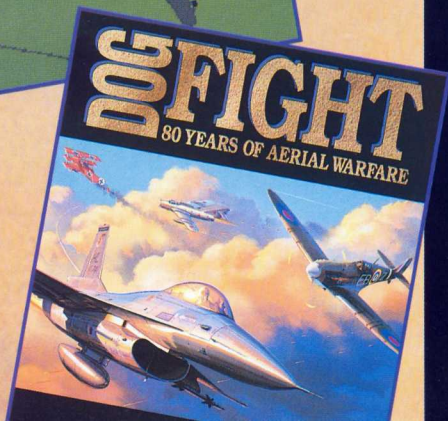




# DOGFIGHT

## 80 YEARS OF AERIAL WARFARE

Der Nervenkitzel im Luftkampf Mann gegen Mann



**D**ogfight 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**<sup>®</sup>  
Seriously Fun Software



