

Spieletests

Stefan Instinske

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Spieletests		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Stefan Instinske	August 26, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Spieletests	1
1.1	main	1
1.2	vorwort	1
1.3	news	2
1.4	vulcan	3
1.5	wipeout	3
1.6	siedler	4
1.7	wet	4
1.8	lambda	5
1.9	napalm	6
1.10	boom	6
1.11	unnamed.1	7
1.12	ssii	7
1.13	kurze	7
1.14	ff	8
1.15	cotd	8
1.16	np	9
1.17	had	9
1.18	update	9
1.19	akspiele	11
1.20	sapa	11
1.21	alspiele	13
1.22	unnamed.2	14
1.23	a3202	15
1.24	a	16
1.25	ab3d2	16
1.26	ds	16
1.27	mtv	17
1.28	lm	17
1.29	kc	17

1.30	bmp	18
1.31	hl	18
1.32	hp	18
1.33	fifa	19
1.34	mag	19
1.35	ac	19
1.36	af	20
1.37	am	20
1.38	bg	20
1.39	bb	21
1.40	bm	21
1.41	bc	21
1.42	wz	22
1.43	bi	22
1.44	cp	22
1.45	oe	23
1.46	d2	23
1.47	wtdc	24
1.48	m	24
1.49	ltc2	24
1.50	db	25
1.51	tdrvt	25
1.52	st	25
1.53	fh	26
1.54	ede	26
1.55	g2000	26
1.56	n4	27
1.57	xtr	27
1.58	gd	28
1.59	tsottm	28
1.60	hsl	29
1.61	bmh	30
1.62	jp	30
1.63	pdspiele	31
1.64	cheats	31
1.65	unnamed.3	32
1.66	sim	32
1.67	simon	33
1.68	charts	38

1.69	hilfe	39
1.70	hollyp	39
1.71	mspiele	39
1.72	verkaufspiele	40
1.73	kris	43
1.74	nachwort	43

Chapter 1

Spieletests

1.1 main

Der Spieleteil des Amiga News Magazines (by Stefan Instinske)

Vorwort Das Vorwort für diese Ausgabe

Spieleneuws Aktuelle News rund um Amiga-Spiele

Update Die voraussichtlichen Release-Daten der Spiele

Neue Spieletests Neue Spieletests seit der letzten Ausgabe

Alle Spieletests Alle Spieletests des Amiga News Magazines

Shareware- und PD Games Vorstellung von Sharewarespielen

Cheats & Koplettlösungen Tips & Tricks zu Spielen

Lesercharts Die Lesercharts

Die Hilfecke Stellt mir eure Fragen zu Spielen

Verkaufsliste von Spielen Wenn ihr was suchen solltet

Modemspiele Hier findet Ihr Spiele, die über Modem laufen (sollten)

Nachwort Das Nachwort und die Kontaktadresse

Zum Amiga News Magazin Viele Infos zum Thema Amiga und Online

Zum Stefan Martens Guide Allgemeine Infos zu Amiga und Witze

Zum Händlerguide Super Amiga Händlerliste

1.2 vorwort

Willkommen zu der ersten Ausgabe des neuen Spielteils des ANM !

Nunja, da Stefan1200 genug mit den anderen Teilen des Magazines zu tun hat, habe ich seit kurzem den Spielbereich übernommen. Da mir die Zusammensetzung und die Tests im Guide nicht so recht gefielen, habe ich mich dazu entschlossen einen festen Teil im Guide für Spiele einzurichten. Hier findet man nun alles was mit Spielen zu tun hat übersichtlich in einer Rubrik.

In den **News** stehen die aktuellen Ereignisse des Amiga Spielmarkts.

In der **Update** Rubrik findet Ihr alle angekündigte Spiele alphabetisch sortiert mit den voraussichtlichen Erscheinungsdaten.

Dann gibt es noch drei Rubriken für Spieletests. In der einen Rubrik sind die **neuen Spieletests** aufgeführt, in der **anderen** sind alle bis jetzt gemachten Tests enthalten. Die Spieletests werden ab jetzt auch um einiges ausführlicher sein. In der **Shareware-Rubrik** werden Shareware- und PD Spiele vorgestellt und getestet.

In der **Cheatecke** ist wieder Eure Mitarbeit gefragt, aber es gibt auch so genug Material da ich auch der Author der "Amiga Cheat-Box" bin.

So, jetzt komme ich zur einer sehr gewagten Rubrik: Den **Lesercharts** .

Tja, wenn Ihr Euch nicht an dieser Rubrik beteiligt, d.h. **mir** eine Liste mit Euren 5 Lieblingsgames zukommen laßt, wird diese Rubrik leider wieder verschwinden müssen.

Dies gilt auch für die **Hilfe-Rubrik** . Wenn Ihr bei einem Spiel nicht weiterkommt oder es nicht zum laufen bringt: Meldet Euch bei mir ! Ansonsten wird diese Rubrik wohl auch leer bleiben...

Dann folgt die **Kleinanzeigenrubrik** . Hier könnt Ihr billig an Spiele kommen oder auch selber welche loswerden.

In der **Modemspiele-Rubrik** werden Spiele auf Ihre Lauffähigkeit über Modem getestet.

Also, beteiligt Euch an diesem Spieleteil und sagt mir Eure Meinung oder was Euch sonst noch so einfällt. Meine (e-mail -)Adresse und Telefonnummer findet Ihr im **Nachwort**

Also dann :

Viel Spaß und bis zum nächsten Mal

Stefan Instinske (alias TheSurvivor)

1.3 news

Vulcan Software gibt den Amiga endgültig auf

Wipeout kommt für den Amiga !

Die Siedler II besiedeln jetzt auch den Amiga

Wet erschienen

Neues zu Lambda

Napalm verschoben

Clickboom zahlt 10 kanadische Dollar für jedes reg. Spiel !! link Boom

6thSense II sehr fraglich

Kurzmeldungen

Alte Meldungen

Forgotten Forever (zum Vergleich mit Napalm)

Haunted

Claws of the Devil

Napalm: The Crimson Crisis

1.4 vulcan

Vulcan hat nach einigem Überlegen den Abschied vom Amiga Spielmarkt bekannt gegeben. Man hat jedoch Bereitschaft signalisiert, weiter Projekte anderer Amiga-Programmierer zu unterstützen, d.h. auch Spiele zu vertreiben.

Als "Abschiedsgeschenk" hat Vulcan eine CDRom-Compilation herausgebracht.

Diese beinhaltet alle Spiele der "Mini-Series". Diese sind z.B.

Tiny Troops, Hillsealido, Burnout, Valhalla 1-3, Jetpilot oder auch

Mindskeepers. Aber Achtung : Es sind nur 1500 Exemplare produziert worden und die meisten sind schon vergriffen.

Danach wird auch noch der CD-Rom Titel "Wasted Dreams" erscheinen.

Hierbei handelt es sich um ein Action-Adventure ala Jurassic Park für 1 oder 2 Spieler.

Infos bei:

e-mail: Paul@vul-soft.demon.co.uk

Internet: <http://www.vulcan.co.uk>

1.5 wipeout

Jetzt ist es raus : Das 3D- Rennspiel Wipeout 2097 erscheint für den Amiga !! Psygnosis gab Digital Images die Erlaubnis das Spiel für den Amiga umzusetzen.

Das Spiel wird höchstwahrscheinlich nur auf einem PPC laufen und eine 1:1 Umsetzung sein. Also Leute : Power UP --->

Das Spiel soll laut Hersteller zu 100% erscheinen ! Als Erscheinungsdatum wird Januar '99 angegeben !!!

1.6 siedler

Also doch: Die Siedler II erscheinen auch auf dem Amiga. Das Strategie-Spiel soll schon zu Beginn des Jahres '99 bei Titan Software erscheinen und alle Features (+ ein paar Extras !!) der PC-Version aufweisen.

Laufen soll das Spiel ab einem 68030 mit 16MB Ram, CD-Rom Laufwerk und AGA oder Grafikkarte. Besser ist es natürlich wenn man über einen PPC- Prozessor, mehr Ram und einer Soundkarte verfügt.

Wenn der Verkauf ein Erfolg wird, ist sogar die Entwicklung des aktuellen dritten Teils möglich. Also Leute: Alle schön sparen und Siedler II kaufen !

Infos bei:

e-mail: TitanHB@vossnet.de

Internet: <http://www.titancomputer.de>

1.7 wet

Nach einer sehr langen Vorankündigungszeit ist die WiSim

Wet: The Sexy Empire endlich bei New Generation Software erschienen.

Das Spiel verfügt über außerordentlich gute Grafiken, die vor allem den Männern den Schweiß den Rücken runterlaufen läßt...

Das Spiel benötigt mindestens einen 68030 und 2MB Chip sowie 8MB Fast-Ram und einen AGA-Chip. Besser ist es natürlich mit mehr Fast-Ram und einer Grafikkarte. Ein ausführlicher Test folgt sobald wie möglich.

Features:

Grafiken und Animationen in 256 Farben und 640x512

Wirtschaftssimulation mit 3 Stufen-System

Intro, Abspann und viele Zwischensequenzen vom bekannten Comiczeichner Carsten Wieland

Geile Musikstücke und viele Soundeffekte die Spaß machen

ca. 140 weibliche Darsteller / über 30 männliche Darsteller

Story:

Hallo ihr Süßen in meinem bescheidenen Domizil...

Hier könnt ihr ein wenig mehr über mich erfahren:

Meine Geschichte:

Wie ihr wohl schon mitbekommen habt ist mein Name Lula.

Ich weiß auch nicht warum, aber irgendwie ist mein Leben schon komisch - Pech auf der ganzen Linie. In meiner Heimatstadt habe ich den Männern reihenweise den Kopf verdreht. "Geh zum Film", hat man mir gesagt,

"Dir ist eine große Karriere sicher." Doch als ich in Los Angeles ankam, lernte ich schnell das wahre Leben kennen. Probeaufnahmen und Vorsprechen hieß es, doch das ich mitten in Amerika auf "französisch" vorsprechen sollte, wunderte mich doch ein wenig.

Meine Zimmergenossin in der heruntergekommenen Bude die sich Wohnung schimpfte, schüttete sich aus vor Lachen als ich ihr meine Bedenken mitteilte. Mittlerweile weiß ich warum! Damals war ich echt sauer daß sie mich nicht gewarnt hat, aber im Nachhinein hat es wohl so sein sollen. Als sich mein erster Zorn gelegt hatte, faszinierte mich die Sache nämlich recht schnell und da ich von Natur aus ziemlich neugierig bin, hatte ich am Ende eigentlich auch meinen Spaß. Zumindest bis ich endlich auf den Trichter kam, daß ich hier nur ausgenutzt wurde. Ich kannte die Betten diverser Produzenten, Regisseure und einflußreicher Bonzen wahrscheinlich besser als ihre Ehefrauen. Doch außer ein paar Mini-Rollen hat man mir nichts geboten. Deshalb beschloß ich nach einer Weile, die Karriere an den Nagel zu hängen und nach Hause zu fahren.

Mit meinen letzten paar Dollar kaufte ich mir ein Busticket und sagte Los Angeles und meiner Karriere lebewohl. Unterwegs versuchte ich mir darüber klar zu werden, was ich zu Hause wohl sagen würde, -und als wenn meine Situation nicht schon schlimm genug wäre, jetzt daß! Ausgerechnet in diesem Wüstenkaff Wet Rock City muß dieser verdammte Bus verrecken. Es ist einfach nicht zu glauben! Es ist heiß, wenn ich auf die Straße gehe machen die Männer hier Gesichter, als hätten sie noch nie eine Frau gesehen, und mein Geld ist auch am Ende. Wenn ich nicht irgendwie Geld auftreibe sitze ich morgen auf der Straße! Was soll ich nur tun?

Infos:

Internet: <http://www.newgsoft.com>

<http://www.i-strip.com>

1.8 lambda

Zum Wing-Commander Clone "Lambda" gibt es ab sofort neue Screenshots auf der Seite <http://www.illuvatar.demon.co.uk/Lambda.html> zu sehen.

Sie sehen einfach "superb" aus !

Ein paar könnt Ihr Euch auch gleich hier angucken:

- 1
- 2
- 3

Bei Lambda handelt sich es um einen Wing Commander Clone für den Amiga.

Die Screenshots sehen schon mal super aus. Benötigt werden soll in der fertigen Version ein Amiga mit mind. '030 Prozessor mit FPU (!), 16MB und 4MB Fast-Ram. Empfohlen wird aber eine Grafikkarte sowie ein 68040 mit FPU und 16MB Ram. Als ideal wird sogar eine Cybervision oder Picasso IV sowie ein 68060 und 32MB Fast Ram angegeben !!!
Alle Features zu beschreiben würde zu lange dauern, schaut Euch einfach die Screenshots an !

Infos:

e-mail: mkalline@cc.hut.fi

1.9 napalm

Napalm Clickboom hat das Spiel Napalm (näheres siehe anderer Artikel) verschoben. Als Grund wurde die Betatestphase des Spieles genannt. Das Spiel sei eigentlich schon fertig, es muss aber noch durch eine längere Testphase laufen bevor es veröffentlicht wird. Clickboom sagte auch, das man nicht einfach das Spiel vor Weihnachten veröffentlichen könne, nur um am Weihnachtsgeschenk teilnehmen zu können. Viel mehr muss auf die Qualität des Spieles geachtet werden.

Im folgenden die komplette Stellungnahme von Clickboom (Englisch) :

NAPALM AMIGA RELEASE DATE

=====

We apologize about the Napalm delay, but we hope that as always you will prefer to see a quality product over a rushed-out version. We know X-mas is upon us, and like you, we would love to see Napalm come out as soon as possible. But, we can't jeopardize the quality of the game for the sake of having the game on sale for X-mas.

Basically, the game is finished, and is currently going through the final testing stage. Provided there are no bugs or problems with it, you should be able to see it very soon. We will let you know the exact date as soon as it is known. For more information please visit Napalm site

<http://www.clickboom.com/napalm>

1.10 boom

Clickboom hat sich entschlossen für jedes Spiel, das man bei Ihnen registriert (natürlich nur welche von Clickboom :)), 10 kanadische Dollar auszuzahlen. Dies wird höchstwahrscheinlich gemacht, um die Raubkopiererei einzudämmen. Es ist schon traurig, das erst zu solchen

Mitteln gegriffen werden muss. Also: Registriert Eure Spiele Online oder schickt Eure Registrationskarte per Post an Clickboom.

Hier der (englische) Originaltext:

CLICKBOOM WILL PAY YOU \$10 FOR EVERY GAME YOU REGISTER

=====
That's right - register any clickBOOM game either online, or by mailing a registration card, and clickBOOM will give you \$10CDN per game!

If you already have some games registered you will be receiving an additional email with more info.

To register and read about all the details, please visit

<http://www.clickboom.com/register.html>

Best regards,

clickBOOM

Infos bei:

Internet: <http://www.clickboom.com>

e-mail: info@clickboom.com

1.11 unnamed.1

1.12 ssii

Der Nachfolger von Sixth Sense ist kaut dem Programmierer wegen Zeitmangel (er muss derzeit das italienische Militär aufsuchen) und wegen zu niedrigen Verkaufszahlen des ersten Teils bis auf weiteres verschoben worden. Er sagte aber auch, das bereits ein großer Teil des Materials für den zweiten Teil fertig ist. Also kauft Euch den ersten Teil, vielleicht kann man dann Vittorio Ferrari schneller dazu bewegen den zweiten Teil zu machen.

Infos:

e-mail: Vittorio.Ferrari@com.mcnet.ch

1.13 kurze

- Das Autorennspiel "Max Rally" von Fortress ist erschienen. Es handelt sich dabei um ein Spiel ala Micro Machines.

Infos: <http://www.allcomm.co.uk/~fortress>

- Auch das Spiel "Zombie Massacre" ist erschienen. Es handelt sich hierbei um einen 3D-Shooter der sich sehr stark an Gloom 2 anlehnt. Allerdings ist das Spiel erst ab 18 Jahre erhältlich, da es sehr gewalttätig sein soll.

Infos: <http://welcome.to/alpha-software>

<http://www.epicmarketing.ltd.net>

- Die Version 1.2 der Schummeldatenbank "Amiga Cheat-Box" (Test der Version 1.1 in der Amiga Plus 1/99) ist nun seit einiger Zeit im Aminet oder im Internet unter http://members.xoom.com/The_Survivor erhältlich. Neu sind jetzt Testberichte und optional Bilder zu einigen Spielen dazugekommen. Natürlich wurden auch wieder Tips&Tricks ergänzt.

1.14 ff

Sadness Software bringt ein neues Spiel raus.

Diese Firma hat schon einen guten Namen mit dem tollen Spiel On Escapee gemacht. Für alle die Dune 2 und Command & Conquer mochten, können sich auf dieses neue Spiel freuen.

Die voraussichtlichen Mindestvoraussetzungen sind CD, 68020 und 4 MB Ram.

Forgotten Forever erfreut sich sehr durch eine O40 und GFX Karte.

Merkt euch den Namen, Forgotten Forever.

Da ich ja weiß das ihr gerne Bilderchen anschaut, bitte:

1

2

1.15 cotd

TITAN Computer, die auch The Shadow of the 3rd Moon raus gebracht haben, bringen bald dieses Spiel heraus.

Wer das Spiel Tom Raider 2 kennt, weiß, das es gut wird.

Allerdings sind die Systemanforderungen nicht ganz ohne:

Jeder AGA Amiga mit 68040, 8MB Fast Ram und CD-Rom.

Grafikarte, 16MB Ram und PPC werden unterstützt und sind empfohlen.

Ich rüste mein System schon mal auf, auch wenn mein System knapp ausreichen würde.

Bilderchen: Leider in schlechter Qualität.

1

2

3

1.16 np

Wer mag Spiele wie Dune 2 oder Comand & Conquer nicht.

Ich mag sie. Auf Amiga hat das Spiel nur zwei Konkurrenten.

Forgotten Forever, das demnächst erscheint, und das inzwischen grau Haarige Dune 2.

Die ersten Screenshots und die Demoversion sahen wundervoll aus.

Wenn ich die Entscheidung zwischen C&C 2 und Napalm hätte würde ich Napalm auswählen.

In genus kommen nur Amigas, die eine Schönheitsoperation durchstehen haben müßen, oder gleich mit guter Ausstattung gekauft worden sind.

16 MB müssen genauso eingepflanzt sein wie ein 68040.

Das war aber noch nicht alles, son Laufwerk der Runde Spiegel lesen kann und ein Magnetisches Laufwerk müßen auch vorhanden sein.

Ach Hinweis, auf mein Amiga läuft das Spiel in hoher Auflösung zum "kotzen".

Hi, ich habe wieder Bilderchen für euch, ist das nicht nett von mir :-).

Aber wundert euch nicht, das die Auflösung bei Low Res stehen geblieben ist.

Mein Rechner ist zu alt (langsam) für den Scheiß :-).

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

1.17 had

Auch sage und schreibe mindestens 3 CD's Erscheint Haunted, ein Adventure wie Myst. Das ganze Spiel ist mit Sprachausgabe.

Gegenstände die man mit führt, kann mit Animationen und Sprachausgabe erklärt werden.

1.18 update

Ich möchte mich hiermit schon mal für die wagen und ungenauen Daten entschuldigen, aber auf dem Amiga-Markt ist es wirklich sehr schwer genaue Release-Daten zu bekommen. Ebenso sind manche Spiele die hier aufgeführt sind vielleicht schon wieder gecancelt wenn diese Liste erscheint....

Spieletitel Art Release
ACSYS Shoot'n'Run ????
Alive 2D-Shooter ????
Aphasia Shoot 'em Up Ende '98
Claws of the Devil 3D Action 2. Quartal '99
Creepy Jump'n Run ????
Combat Remix Beat'em'Up ????
Dafel: Bloodline Rollenspiel ????
Dark Millennia Rollenspiel ????
Desolate Action ????
Digital Soccer 3D-Fußballspiel ????
Escape Towards the unknown Grafikadventure ????
Evils Doom SE Rollenspiel ????
Forgotten Forever Echtzeitstrategie 1/2. Quartal '99
Fortress of Fear ??? Winter 98/99
Fratzengeballer Action-Spiel ???
Fubar Strategie ???
Gilbert Goodmate Grafikadventure Juli '99
Goblin Tanks 3D Shoot'em'up ???
Golem Action Adventure ???
Great Nations Strategie ???
Haunted Adventure ???
In the Shadow of time Adventure ???
Kijitsu Fighters 3D Beat'em'Up ???
Lambda Weltraumaction ???
Max Ralley Autorennspiel Erschienen !
Moonbases Strategie ???
Napalm: The Crimson Crisis Echtzeitstrategie Januar '99
Oloflight Beat'em'Up Weihnachten '99
Operation: Counter Strike Echtzeitstrategie ???
Phoenix Handel-Action-Spiel Winter 98/99
Pulsator Shoot'em Up ???
Putty Squad Jump & Run ???
Quiet Please Tennis Sportspiel Weihnachten '99
Riven (Myst 2) Adventure ???
Safecracker Adventure Frühjahr '99
Savage Strategie 1/2.Quartal '99
Siedler 2 Strategie Winter 98/99
Sixt Sense Investigation 2 Adventure ???

Skimmer Autorennen ????

Space Station 3000 Weltraumaction ????

Starfighter NG Weltraumaction ????

Tales of Tamar Strategie ????

Tank Goblins Action Weihnachten '99

Tales of Heaven 3D- Jump and Run ????

Testament 2 Action-Spiel ????

The Dead Walk ???? Weihnachten '99

The Final Step Action Adventure ????

Total Combustion Autorennballerei ????

Virtual Ball Fighter Knobelspiel ????

Virtual Grand Prix Formel 1 Rennen Winter 98/99

Wasted Dreams Actionadventure Anfang '99

Z Strategie ????

Zombie Massacre Action Erschienen !

Wipeout 2097 Zukunfts-Rennsimulation Januar '99

1.19 akspiele

Samba Partie (+Pro) Der Test zu Samba Partie (& Samba Pro)

1.20 sapa

SAMBA PARTIE & SAMBA PRO (AGA-Version)

Hier also der Test zu Samba Partie und Samba Pro. Ich mache den Test der beiden Spiele zusammen, da bei Samba Pro nur geringfügige Verbesserungen gemacht wurden. Dazu aber später mehr.

Samba Partie ist ein Fußballmanager mit einem mehr oder weniger gelungenem Actionteil in dem man selbst zum Joystick greifen darf.

Man hat die Möglichkeit alleine oder mit einem Freund ein Spielchen zu wagen. Desweiteren hat man die Möglichkeit sich für den Liga- oder den Nationalteam-Modus zu entscheiden, wobei der Nationalteam-Modus in seinem Umfang sehr eingeschränkt ist. Bei Samba Pro muss man sich auch noch auf einen von drei Schwierigkeitsgraden festlegen. Dann muss man sich nur noch für eine der sechs europäischen Ligen entscheiden und es kann losgehen.

Bei Samba Pro muss man sich hier aber erst noch aus der zweiten Liga hochkämpfen ! Hierbei muss aber noch erwähnt werden, das die Vereins- und Spielernamen nicht der Wirklichkeit entsprechen. Diese können aber mittels dem leicht zu bedinendem Editor geändert werden.

Im Managerteil sind alle wichtigen Funktionen wie Transfermarkt, Bank, Stadionausbau, Training, Sponsoring, Fanartikelverkauf oder die Nachwuchsarbeit vorhanden. Auch eine Möglichkeit auf die Begegnungen eines Spieltages zu wetten, ist gegeben. Der Statistikenteil ist dagegen etwas dürftig ausgefallen, was aber zum z.T. bei der Professional-Version verbessert wurde. Ein Taktikteil und die Mannschaftsaufstellung sind natürlich selbstverständlich auch enthalten. So schön das alles ja auch klingt:

Die Grafiken der Menüs sehen nicht gerade besonders gut aus und sind sehr zweckmässig ausgefallen. Außerdem nerven einige Bugs im Spiel : Beim Intertoto mit dem zweiten Spieler werden meistens auch richtige Tips als falsch anerkannt ! Am meistens nervt aber, das die Spieler nach einem Kauf auf dem Transfermarkt für immer bei ihren alten Vereinen verschwinden. Das heißt, wenn man ein neues Spiel anfängt sind die Spieler, die man in einem alten Spiel gekauft hat, spurlos verschwunden ! So werden es im Laufe der Zeit immer weniger Spieler, die den Vereinen zu Verfügung stehen....

Im Actionteil kann man nun die Früchte der harten Arbeit beobachten oder auch selbst zum Joystick greifen um ins Spielgeschehen einzugreifen. Diese Funktion läßt leider etwas zu wünschen übrig, da die Steuerung ziemlich hackelig ist. Bei Samba Pro ist dies ein wenig verbessert worden. Aber auch im Actionteil treten manchmal Fehler auf: Wenn man selbst zum Joystick greift werden die Torschützen nicht richtig angezeigt und ab und zu bleibt auch mal ein Ball an der Latte kleben ! FAZIT: Wenn man mal von den vielen kleinen (oder auch dem großem Fehler mit dem Transfermarkt) absieht, ist Samba Partie wirklich kein schlechtes Spiel. Vielmehr bringt es sogar Spaß, wenn man sieht, wie seine Kicker über den Rasen rennen und mehr oder weniger erfolgreich spielen. Da es jetzt aber schon Samba World Cup gibt, das mit besserer Grafik und Sprachausgabe während den Spielen aufwarten kann, kann man zum Kauf von Samba Partie eigentlich nur wegen des günstigen Preises (für 19,80 DM auf der Amiga Future 14, nachzubestellen beim ICP Verlag) raten.

Bewertung: Grafik 70%

Sound 60%

Realität 75%

Motivation 85%

Gesamt 73%

Systemanforderung:

AGA-Version: Ein AGA-Amiga

1.21 alspiele

Viele Spiele sind nur sehr unvollständig getestet. Zu diesen Spielen werden nach und nach ausführlichere Tests folgen.

Airbus 320 vol. 2

Alianator

Alien breed 3D 2 - THE KILLING GROUNDS

Alfred Chicken

ADAM's Family

Amber

Bubble Ghost

Brainball

Bundeswehr Mission

Battle Chess

Biffi

Bundesliga Manager Professional

Bundesliga Manager Hatrick

Capital Punishment

Das Boot

Dune 2

Erben der Erde

FIFA International Soccer

Flyin High

Gunship 2000

Historyline 1914 - 1918

Hollywood Pictures

Hillsea Lido

Lotus Turbo Challenge 2

Lothar Mathäus

Jet Pilot

Karamalz Cup

Mad TV

Mag !

Myst

Nemac 4

On Escapee

Slam Tilt

Samba Partie (+Pro)

Die Siedler

Trapped Das Rad von Talmar

The Shadow of the 3rd Moon

Whizz

Worms The Director's Cut

X Treme racing (+ Data)

1.22 unnamed.2

SAMBA PARTIE & SAMBA PRO (AGA-Version)

Hier also der Test zu Samba Partie und Samba Pro. Ich mache den Test der beiden Spiele zusammen, da bei Samba Pro nur geringfügige Verbesserungen gemacht wurden. Dazu aber später mehr.

Samba Partie ist ein Fußballmanager mit einem mehr oder weniger gelungenem Actionteil in dem man selbst zum Joystick greifen darf.

Man hat die Möglichkeit alleine oder mit einem Freund ein Spielchen zu wagen. Desweiteren hat man die Möglichkeit sich für den Liga- oder den Nationalteam-Modus zu entscheiden, wobei der Nationalteam-Modus in seinem Umfang sehr eingeschränkt ist. Bei Samba Pro muss man sich auch noch auf einen von drei Schwierigkeitsgraden festlegen. Dann muss man sich nur noch für eine der sechs europäischen Ligen entscheiden und es kann losgehen.

Bei Samba Pro muss man sich hier aber erst noch aus der zweiten Liga hochkämpfen ! Hierbei muss aber noch erwähnt werden, das die Vereins- und Spielernamen nicht der Wirklichkeit entsprechen. Diese können aber mittels dem leicht zu bedinendem Editor geändert werden.

Im Managerteil sind alle wichtigen Funktionen wie Transfermarkt, Bank, Stadionausbau, Training, Sponsoring, Fanartikelverkauf oder die Nachwuchsarbeit vorhanden. Auch eine Möglichkeit auf die Begegnungen eines Spieltages zu wetten, ist gegeben. Der Statistikenteil ist dagegen etwas dürftig ausgefallen, was aber zum z.T. bei der Professional-Version verbessert wurde. Ein Taktikteil und die Mannschaftsaufstellung sind natürlich selbstverständlich auch enthalten.

So schön das alles ja auch klingt:

Die Grafiken der Menüs sehen nicht gerade bsonders gut aus und sind sehr zweckmässig ausgefallen. Außerdem nerven einige Bugs im Spiel : Beim Intertoto mit dem zweiten Spieler werden meistens auch richtige Tips als falsch anerkannt ! Am meistens nervt aber, das die Spieler nach einem Kauf auf dem Transfermarkt für immer bei ihren alten Vereinen verschwinden. Das heißt, wenn man ein neues Spiel anfängt sind die

Spieler, die man in einem altem Spiel gekauft hat, spurlos verschwunden !
So werden es im Laufe der Zeit immer weniger Spieler, die den Vereinen
zu Verfügung stehen....

Im Actionteil kann man nun die Früchte der harten Arbeit beobachten oder
auch selbst zum Joystick greifen um ins Spielgeschehen einzugreifen.

Diese Funktion läßt leider etwas zu wünschen übrig, da die Steuerung
ziemlich hackelig ist. Bei Samba Pro ist dies ein wenig verbessert
worden. Aber auch im Actionteil treten manchmal Fehler auf: Wenn man
selbst zum Joystick greift werden die Torschützen nicht richtig
angezeigt und ab und zu bleibt auch mal ein Ball an der Latte kleben !

FAZIT: Wenn man mal von den vielen kleinen (oder auch dem großem Fehler
mit dem Transfermarkt) absieht, ist Samba Partie wirklich kein schlechtes
Spiel. Vielmehr bringt es sogar Spaß, wenn man sieht, wie seine Kicker
über den Rasen rennen und mehr oder weniger erfolgreich spielen.

Da es jetzt aber schon Samba World Cup gibt, das mit besserer Grafik und
Sprachausgabe während den Spielen aufwarten kann, kann man zum Kauf
von Samba Partie eigentlich nur wegen des günstigen Preises (für
19,80 DM auf der Amiga Future 14, nachzubestellen beim ICP Verlag)
raten.

Bewertung: Grafik 70%

Sound 60%

Realität 75%

Motivation 85%

Gesamt 73%

Systemanforderung:

AGA-Version: Ein AGA-Amiga

1.23 a3202

Art: Es ist eine Flugzeugsimulation des Airbus A320.

Wer nicht unbedingt mit Bewaffnung ein Flugzeug
fliegen muß, und auch nicht soviel Wert auf die Grafik und
Sound legt, sollte sich das Spiel anschauen.

Bewertung: Grafik 35%

Sound 40%

Realität 90%

Motivation 50%

Gesamt 50%

Systemanforderung: mindestens Amiga 500; empfohlen 1MB Ram.

Bilder: 1

2

3

Ich spiele das Spiel nur sehr selten.

1.24 a

Art: Ein Weltraumactionspiel,
Problem, AGA Amigas haben große Probleme,
das Spiel, länger als 3 Minuten zu genießen (Absturz).
Es gibt selten Ausnahmefälle.
Bewertung: Grafik 30%
Sound 60%
Realität 40%
Motivation 70%
Gesamt 50%
Systemanforderung: Jeder Amiga den es gibt (500 - 4000).
Ich spiele das Spiel fast nie.

1.25 ab3d2

Art: Eines der besten Actionspiele überhaupt.
Man hat 10 verschiedene Waffen, 16 Level.
Ich gehe nur auf die Version mit der 1-1 Auflösung ein.
Bewertung: Grafik 88%
Sound 85%
Realität 80%
Motivation 80%
Gesamt 85%
Systemanforderung: AGA Amiga mit 68020 (empfohlen 68030), 4MB Ram.
Ich habe das Spiel durch, daher nur selten.
Vorher sehr oft.

1.26 ds

Art: Simulation. Wer kennt das Spiel nicht.
Hat auf dem Amiga erst jetzt eine gute Konkurrenz bekommen, Foundation.
Häuser bauen, mit Rintern Feinde angreifen, usw.
Bewertung: Grafik 90%
Sound 92%
Realität 94%
Motivation 99%
Gesamt 95%
Systemanforderung: Irgendein Amiga mit 0.5 MB Ram.
Empfohlen 68020, 1MB Chip und 2MB Fast.
Spiele es oft.

1.27 mtv

Art: Ihr müsst einen Fernsehsender leiten und ihn mit allen Mitteln zur höchsten Einschaltquote bringen damit ihr das Herz einer mehr oder weniger schönen Frau erobert.

Macht einfach Spaß !

Bewertung: Grafik 80%

Sound 82%

Realität 50% (naja, es ist halt eine Parodie der Medien)

Motivation 84%

Gesamt 80%

Systemanforderungen : Ein Amiga mit 1MB Ram (vielleicht auch schon weniger)

Ich (Stefan Instinske) spiele es noch ziemlich häufig.

1.28 Im

Art: Ein Fußballspiel welches gar nicht so schlecht ist (war?).

Es gibt aber viel bessere (SWOS)

Bewertung: Grafik 70%

Sound 70%

Realität 65%

Motivation 72%

Gesamt 70%

Systemanforderungen: Ein Amiga mit 1MB Ram

Ich (Stefan Instinske) spiele es nicht mehr.

1.29 kc

Art: Es ist ein Werbespiel von der großen Malzbierfirma.

Man muss, wie bei jedem Eishockey-Spiel, den Puck im Tor unterbringen.

Naja, auf dem Amiga gibt es kaum Eishockey-Spiele und bei dem Preis (es kostet nämlich fast nichts) kann man sich es holen.

Bewertung: Grafik 70%

Sound 45%

Realität 45%

Motivation 55%

Gesamt 54%

Systemanforderung: Ein Amiga mit 1MB Ram.

Ich (Stefan Instinske) spiele es nicht mehr.

1.30 bmp

Art: Ein Fußballmanagerspiel das wohl jedem bekannt sein sollte, schließlich ist er eine Legende und exestiert auch heute noch (leider nur noch auf dem PC).

Der beste Fußballmanager zur seiner Zeit, auch heute noch ein Klassiker

Bewertung: Grafik 68%

Sound 60%

Realität 90% (bis auf eine Torszene die eher an Football erinnert)

Motivation 90%

Gesamt 80%

Systemanforderung: Ein Amiga mit 512K Ram.

Empfohlen ist 1MB Ram.

Bilder: 1

2

3

Ich (Stefan Instinske) spiele es noch gelegentlich.

1.31 hl

Art: Ein Strategiespiel indem man verschiedene Schlachten des 1. Weltkrieges bestreiten muss.

Achtung: Suchtgefahr

Bewertung: Grafik 82%

Sound 75%

Realität 92%

Motivation 90%

Gesamt 85%

Systemanforderung: Jeder Amiga mit 1 MB Ram

Ich (Stefan Instinske) spiele es immer noch gerne.

1.32 hp

Art: WiSim, in dem man ein Kino leiten und Filme produzieren muss.

Naja, etwas schwer und auf die Dauer langweilig...

Bewertung: Grafik 78%

Sound 50%

Realität 70%

Motivation 45%

Gesamt 61%

Systemanforderung: Jeder Amiga mit 1,5 MB Ram

Spiele ich (Stefan Instinske) nicht mehr :(

1.33 fifa

Art: DAS Fußballspiel.

Wer kennt es nicht, das erste Teil des Spieles, das in die Geschichte einging. Für die damalige Zeit eine spitzen Grafik und super Gameplay.

Bewertung: Grafik 90%

Sound 80%

Realität 75% (Leider nicht die Originalspielernamen)

Motivation 95%

Gesamt 85%

Systemanforderung: ????

Ich (Stefan Instinske) spiele es kaum noch.

1.34 mag

Art: Es ist eine WiSim der Spitzenklasse. Ihr müsst ein eigenes Computer-Magazin(e) veröffentlichen und zeigen ob Ihr Euch wirklich in der Computer-Welt auskennt. Der Author dieses Magazines findet es schwer, was ich aber überhaupt nicht bestätigen kann. Es bringt einfach nur Fun.

Ich teste hier die AGA-Version.

Bewertung: Grafik 88%

Sound 80%

Realität 99% (so habe ich mir einen Verlag immer vorgestellt)

Motivation 90%

Gesamt 90%

Systemanforderungen: Ein Amiga mit 1MBRam oder ein CD32.

Empfohlen: AGA Amiga.

Bilder: 1

2

3

4

Ich (Stefan Instinske) spiele es sehr oft.

1.35 ac

Art: Ein Jump & Run Spiel.

Mehr weiß ich selbst nicht, weil es bei mir nicht geht.

Scheint nur auf dem CD32 zu gehen.

Bewertung: Grafik ??%

Sound ??%

Realität ??%

Motivation ??%

Gesamt ??%

Systemanforderung: CD32.

1.36 af

Art: Ein Jump & Run Spiel.

Bewertung: Grafik 76%

Sound 70%

Realität --%

Motivation 75%

Gesamt 74%

Systemanforderungen: alle Amigas.

Ich spiele das Spiel fast nie.

1.37 am

Art: Dieses Spiel hat eine sehr große Ähnlichkeit (oder ist es sogar) mit dem Brettspiel Risiko.

Mann hat Missionen, und kann mit bis zu 6 Spielern spielen.

Ein Computerspieler gibt es auch, allerdings gegen den Gewinn man immer.

Bewertung: Grafik 60%

Sound 50%

Realität 99%

Motivation 80%

Gesamt 75%

Ich spiele es gelegentlich.

1.38 bg

Art: Man spielt ein kleines Gespenst, der mit Hilfe seiner eigenen Luft, eine Luftblase durch ein Labyrinth führen muß.

AGA Amigas müssen das Spiel ohne Setpatch (über DOS) starten.

Bewertung: Grafik 78%

Sound 82%

Realität 60% (es gibt keine Geister :-)

Motivation 88%

Gesamt 80%

Systemanforderung: Jeder Amiga.

Ich spiele es gelegentlich.

1.39 bb

Art: Man muß eine Kugel in die Löcher stoßen.

Bewertung: Grafik 70%

Sound 70%

Realität 80%

Motivation 50%

Gesamt 70%

Systemanforderung: Jeder Amiga.

Ich spiele es nie.

1.40 bm

Art: Man muß mit einen von drei Auswählbaren Helicoptern Aufträge erledigen.

Bewertung: Grafik 72%

Sound 75%

Realität 50%

Motivation 85%

Gesamt 70%

Systemanforderung: Jeder Amiga.

Habe es schon ein paar mal durchgespielt, daher fast nie.

1.41 bc

Art: Ein sehr gutes Schachspiel.

Wählbar in einer 2D und 3D Perspektive,
sehr viele kleine Animationen.

Bewertung: Grafik 85%

Sound 80%

Realität 99%

Motivation 90%

Gesamt 90%

Systemanforderung: Jeder Amiga.

Wenn ich Schach spielen gut könnte, würde ich es sehr oft spielen.

1.42 wz

Art: Es ist ein 3D Jump & Run Spiel.

Sehr gut gelungen.

Bewertung: Grafik 88%

Sound 85%

Realität 80%

Motivation 85%

Gesamt 85%

Systemanforderung: Jeder AGA Amiga.

Ich spiele es gerne (aber nicht oft).

1.43 bi

Art: Es ist ein Moviespiel, so wie Telekomando 2 oder Backstage.

Bewertung: Grafik 60%

Sound 70%

Realität 50%

Motivation 66%

Gesamt 65%

Systemanforderung: Jeder Amiga.

Ich spiele es fast nie.

1.44 cp

Art: Es ist ein Kampfspiel wie Super Street Fighter 2.

Allerdings sehr viel besser.

Viele Animationen im Hintergrund, Schatten, sehr fein

Animierte Kämpfer, von denen es vier total verschiedene gibt.

Noch besser als die meisten PC spiele.

Bewertung: Grafik 95%

Sound 95%

Realität 95%

Motivation 85%

Gesamt 92%

Systemanforderung: AGA Amiga.

Bilder: Sie sind leider nicht in perfekter Qualität.

1

2

3

4

5

Ich spiele es oft.

1.45 oe

Art: Es ist ein Action Adventure.

Perfekte Grafik, guter Sound, 7 Level,
sogar Schwimmen ist angesagt.

Sehr fein Animierte Spielfigur, ein dutzend
Bewegungsmöglichkeiten und sehr viele Animationen.

Das Spiel ist in 14 verschiedene Sprachen, auch Deutsch.

Bewertung: Grafik 90%

Sound 88%

Realität 90%

Motivation 80%

Gesamt 86%

Systemanforderung: AGA Amiga mit 4MB Ram und CD-Rom, empfohlen
4 fach CD-Rom Laufwerk und 68030.

Bilder: 1

2

3

4

5

6

7

Ich spiele es sehr oft.

1.46 d2

Art: Ein sehr gutes Echtzeitstrategiespiel wie Comand & Conquer.

Bewertung: Grafik 90%

Sound 88%

Realität 80%

Motivation 90%

Gesamt 88%

Systemanforderung: Jeder Amiga mit 1MB Ram.

Ich habe es zwar schon durch, aber spiele es trotzdem noch gerne.

1.47 wtdc

Art: Es ist ein Ballerspiel mit Würmern, ich glaube aber, das die meisten dieses Spiel kennen.

Ich denke die Bewertung sagt alles.

Bewertung: Grafik 85% (je nach Level)

Sound 90%

Realität 80% (Sprechende Würmer ???)

Motivation 95%

Gesamt 88%

Systemanforderung: AGA Amiga, empfohlen Fast Ram.

Ich spiele es oft.

1.48 m

Art: Es ist ein Adventure, wahrscheinlich das beste.

Es ist aber nur für helle Köpfe geeignet, und nur für solche, die einen guten Amiga haben.

Jetzt endlich für Amiga.

Die zweite Version von Myst (Riven), wird bald (hoffentlich) auch bald auf Amiga erscheinen.

Bewertung: Grafik 90%

Sound 95%

Realität 99%

Motivation 88%

Gesamt 92%

Systemanforderung: AGA Amiga oder Amiga mit CyberGraph X Grafikkarte mit 8MB Fast Ram und CD-Rom.

Empfohlen 68030 und 4 fach CD-Rom.

Bilder: 1

2

Ich spiele es sehr oft.

1.49 ltc2

Art: Ein selbst heute noch sehr gutes Autorennspiel.

Als Tip, gebt als Passwort TURPENTINE , denn habt ihr es sehr viel leichter (Zeit bleibt stehen).

Bewertung: Grafik 80%

Sound 85%

Realität 70%

Motivation 90% (Mit dem oben genannten Passwort)

Gesamt 82%

Systemanforderung: Jeder Amiga, empfohlen kein Amiga 500 1MB (lange Ladezeiten).

Ich spiele es nur zu zweit mit einem anderen (manchmal).

1.50 db

Art: Es ist ein U Boot Simulations- und Actionspiel.

Bewertung: Grafik 60%

Sound 80%

Realität 80%

Motivation 78%

Gesamt 75%

Systemanforderung: Jeder Amiga.

Ich spiele es selten.

1.51 tdrv

Art: Es ist ein Rollen- Actionspiel.

Geht aber mehr in Richtung Action.

Allerdings kämpft man hier mit einem Schwert, Messer, oä.

Bewertung: Grafik 90%

Sound 85%

Realität 80%

Motivation 88%

Gesamt 86%

Systemanforderung: Jeder Amiga mit CD-Rom und 68020 mit 2MB Ram.

Ich spiele es gelegentlich.

1.52 st

Art: Das beste Pinballspiel auf allen Computern.

Bewertung: Grafik 92%

Sound 90%

Realität 94%

Motivation 90%

Gesamt 92%

Systemanforderung: Jeder AGA Amiga.

Ich spiele es oft.

1.53 fh

Art: Ein Autorennen mit perfekter Grafik und gutem Sound.

Die Steuerung ist gut, leider noch nicht perfekt.

Das die Grafik sehr gut sein muß, sagt schon die

Systemanforderung.

Zu viert mit einen 4 Spieler Apdapter an einem Computer,
das macht Spaß.

Hier heißt es, nur fliegen ist schöner.

Falls einer den Patch noch nicht hat, kann in auch von mir bekommen.

Denn er wurde erst bei den neueren einkäufen beigelegt.

Bewertung: Grafik 90%

Sound 88%

Realität 50% (wenn man einer Katze über den Schwanz fährt, bleibt man stehen?)

Motivation 80%

Gesamt 85%

Systemanforderung: AGA Amiga mit 4MB Fast Ram, dringend empfohlen 68030.

Bilder: 1

2

Ich spiele es oft.

1.54 ede

Art: Es ist ein Rollen- Adventurespiel, mit Sprachausgabe.

Sehr gut gemacht, schon allein die Sprachausgabe ist gut gelungen.

Bewertung: Grafik 80%

Sound 90%

Realität 88%

Motivation 85% (Stellenweise sehr schwer)

Gesamt 86%

Systemanforderung: CD-Rom Laufwerk und 1.5 MB Ram.

Ich habe es durch gespielt, daher spiele ich es kaum noch.

1.55 g2000

Art: Es ist eine Hubschrauber-action Simulation.

Man fliegt 7 Hubschrauber der US-Army und stürzt sich mitten ins gefecht.

sehr viele verschiedene Canonen und Raketen.

Beinahe unendlich viele verschiedene Aufträge.

Wer solche Simulationen mag, kommt um dieses Spiel nicht rum.

Und mit zwar schon etwas älterer, aber immer noch guter 3D Grafik.

Bewertung: Grafik 85% (in der AGA Version)

Sound 88% (Mit Sprachausgabe wäre es noch besser)

Realität 90%

Motivation 90%

Gesamt 89%

Systemanforderungen: AGA oder ECS Amiga mit 2MB Ram.

Ich habe es schon 3 mal durch gespielt, daher etwas seltener.

1.56 n4

Art: Es ist ein gutes 3D Action Spiel, wie [Alien Breed 3D 2](#) .

Man hat vier verschiedene Waffen.

Bewertung: Grafik 90%

Sound 86%

Realität 80%

Motivation 80%

Gesamt 85%

Systemanforderung: Irgendein Amiga mit 2MB Ram, 68020 und Festplatte

Empfohlen sind 3MB Ram und AGA oder Grafikkarte.

Bilder: 1

2

3

4

Ich spiele es oft.

1.57 xtr

Art: Ein gutes Autorennspiel, allerdings an die Steuerung muß man sich gewöhnen, kann aber oft ganz lustig (& von nutzen) sein.

Sehr viele Strecken, und sehr viele Waffen, um sein Gegner das Leben schwer zu machen.

Es gibt sogar 8 verschiedene Autos.

Man kann an einem Computer mit bis zu vier Spielern spielen, auf zwei Computern mit bis zu acht Spielern.

Bewertung: Grafik 85% (in der 1-1 Auflösung)

Sound 90%

Realität 65% (ich habe nichts gegen das Spiel, aber fliegende Schafe)

Motivation 85% (bei zwei bis acht Menschliche Fahrer 100%)

Gesamt 85%

Systemanforderung: AGA Amiga,
empfohlen etwas Fast Ram und 68040 (für 1-1 Auflösung).

Bilder: Sie sind leider in schlechter Qualität.

1

2

Ich spiele es oft.

1.58 gd

Art: Ein tolles 3D Actionspiel.

Bewertung: Grafik 88% (in der 1-1 Auflösung)

Sound 80%

Realität 80%

Motivation 85%

Gesamt 84%

Systemanforderung: Jeder Amiga mit 2MB Ram und 68020.

Ich spiele es oft.

1.59 tsotm

Art: Es ist eine Flugsimulation.

Die beste 3D Grafik die man bei eine Flugsimulation überhaupt
gesehen hat (auf dem Amiga ?).

48 verschiedene Missionen-, Feuer-, Nebel-, Rauch- und Wassereffekte,
richtige schöne Berge, viele Seen und ein paar Flüsse, in denne das
Fliegen sogar mir und ein paar PC Fan Spaß macht.

Man fliegt zwei verschiedene Flieger mit Maus oder mit Joystick.

Allerdings wer mit Joystich fliegen will, sollte die WB vorher ohne
Programme starten, die etwas Patchen, zB. Multi CX und MCP.

Bei MCP könnt ihr anlassen, wenn ihr folgende funktionen abschaltet:

PointerPatch, ReqTools Patch, PatchOpenWB, PatchRGB32, Memory Patch.

Kann sein, das andere Funktionen auch Probleme bereiten, aber
mehr habe ich nicht getestet.

Probleme mit sehr vielen anderen Programmen bereitet bei MCP die
Funktionen ReqTools Patch und Memory Patch.

Diese beiden Funktionen solltet ihr nie nehmen

(egal wie nützlich sie sein können, sind sie nur leider nicht).

Aber nun zum Spiel zurück.

Für dieses Spiel benötigt ihr sehr viel Rechnerpower.

Bewertung: Grafik 90%

Sound 82%

Realität 90% (ich glaube an die Zukunft)

Motivation 88%

Gesamt 88%

Systemanforderung: AGA Amiga oder Amiga mit Grafikkarte und ein 68030,

Festplatte, CD-Rom Laufwerk und 4MB Fast Ram.

Empfohlen 68040+ und 8MB Fast Ram.

Bilder: Leider konnte ich keine Bilder vom Spiel selbst machen,
aber die Bilder die ich Schießen konnte sind sehr informativ.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

Ich spiele es sehr oft.

1.60 hsl

Art: Es ist wohl die einzigste Strand und Promenaden Manager

Simulation auf dem Amiga.

Das Bild zeigt nur die Promenade.

Sehr viele verschiedene Gebäude und Einrichtungen die man bauen kann, und viele Konzertmöglichkeiten, ja Konzerte kann man auch planen, zB. Michael Jackson.

Allerdings ist das Spiel selbst für ein 10 jährigen noch zu einfach.

Bewertung: Grafik 75%

Sound 80%

Realität 75%

Motivation 80%

Gesamt 78%

Systemanforderung: Jeder Amiga mit 1MB Ram.

Bilder: 1

Ich spiele es manchmal.

1.61 bmh

Art: Es ist wohl eines der besten Fussball-Managerspielen auf dem Amiga.

Hier teste ich die AGA Version.

Bewertung: Grafik 80%

Sound 86%

Realität 90%

Motivation 90%

Gesamt 88%

Systemanforderung: ECS oder AGA Amiga mit 2 MB Ram.

Empfohlen etwas Fast Ram und 68030.

Bilder: 1

2

3

Ich spiele es gelegentlich gerne.

1.62 jp

Art: Es ist eine Flugzeugsimulation,

Lopings, Kreise, Spiraldrehungen und Stuntfliegen ist hiermit möglich, sogar mit Raketen und Canonen Feinde angreifen muß sein.

Allerdings um befriedigende Grafik zu haben, sollte man aber schon den neuen Amiga 6000 im Reisegepäck führen.

Bewertung: Grafik 70% (wenn alles bei den Details auf High steht)

Sound 60% (das alte Amiga Programm say wurde genutzt)

Realität 90% (nach meiner Meinung zu Realistisch)

Motivation 75%

Gesamt 70% (die Realität allein macht es nicht)

Systemanforderung: Jeder Amiga mit 2MB Ram, empfohlen extra Fast Ram und 68060, selbst mein 68040/40Mhz kommt bei diesem Spiel nicht in die Gänge, außer man schaltet die Nachbrenner aus :-).

Ich meinte alle Details auf low.

Bilder: 1

2

3

4

Ich spiele es gelegentlich.

1.63 pdspiele

Hier werden PD- und Sharewarespiel getestet. Leider hatte ich bis jetzt noch keine Zeit dazu. Tests folgen demnächst. Wenn Ihr Vorschläge habt, welche Spiele ich testen soll, dann meldet Euch bei [mir](#) .

1.64 cheats

Hier also ist Eure Mitarbeit gefragt. Schickt mir alle Eure Cheats, Hints oder Komplettlösungen. Am besten ist es natürlich per e-mail oder auf Diskette, es geht aber natürlich auch auf einem einfachen Blatt Papier. Dann dauerd es natürlich ein wenig länger, da ich es erst noch abtippen muss. Die Adresse(n) findet Ihr im [Nachwort](#)

-----=====Spiele=====-----

Diese Tips & Tricks sind von Herbert Gellings:

A-Train

Battle Isle

Battle Isle DD-1

Battle Isle DD-2

Civilization

Die Siedler

Frontier Elite 2

Historyline 1914 - 1918

Railroad Tycoon

Superfrog

Diese Tips & Tricks sind von Mir (bzw. aus der Amiga Cheat-Box):

[X treme racing](#) Cheats

[Sim City Classic](#) Cheats

[Simon the Sorcerer](#) Komplettlösung

Diese kleine Sammlung ist von "Surround":

Cheat Sammlung von Surround

Mehr Cheats findet Ihr natürlich in der "Amiga Cheat-Box"....

1.65 unnamed.3

Xtreme Racing:

Gibt im Hauptmenü folgendes ein:

"SHEEPY SHEEPY" = Du kannst mit dem Schaf fahren!!!

"TURBO NUTTER BASTARD" = Probier es aus !

"IDKFA" = Du qualifizierst dich immer

und darfst die Bonus Strecken

fahren

1.66 sim

Sim City Classic:

Man sollte versuchen, sein Vermögen auf exact 9 Dollar zu bringen. Dann sucht man sich ein leeres "R"-, "C"- oder "I"-Feld und sprengt es in die Luft (Cursor auf den Buchstaben und rechte Maustaste drücken). Nun sollte auf dem Konto die Summe von -1 sein. Jetzt das Spiel abspeichern, wieder neu laden und man hat das Anfangskapital auf dem Konto.

Setzt die Steuern im Januar auf Null, im Dezember auf 20%. Die Einwohner werden mehr, also steigen die Einnahmen. Baut mal eine moderne Stadt ohne Straßen, nur mit Bahn.

Drückt doch mal <LINKE SHIFT>-Taste und schreibt das Wort "FUND", und Ihr habt sofort 10.000 \$ mehr.

ACHTUNG: Dieses Verfahren sollte man höchstens viermal anwenden, da sonst ein Erdbeben die Stadt heimsuchen wird!!!

Land bekommt Ihr, indem Ihr mit Straßen-,Bahn- oder Stromwegen ein Wasser-Feld umschließt und überfährt, welches dann zu Land wird.

Es ist weiterhin ratsam, zu Beginn des Spiels "FAST" einzustellen, um die ersten Erdbeben abzuwarten.

Alles Geld ausgeben, dann im Dezember alle Fonds und Steuern auf 0% senken.

Wartet auf dem Steuerbildschirm, haltet dann <L> gedrückt und verläßt den Bildschirm wieder mit weiterhin gedrücktem <L>. Dann wieder in den Steuerbildschirm ohne <L> loszulassen und erhöht alle Fonds auf 100%.

Verläßt nun den Bildschirm und läßt dann <L> wieder los

1.67 simon

Simon the Sorcerer Komplettlösung:

IM DORF

Simon findet sich in Calypsos Hütte wieder. Beim Lesen des Briefes erfährt er, daß Calypso ihn bereits erwartet hat und auf seine Rettung aus Sordids Fängen hofft. Um dies zu bewerkstelligen, muß Simon allerdings erst zum Zauberer avancieren. Er macht sich also auf den Weg zum Zirkel der Zauberer, nicht ohne vorher die Schere aus der Schublade und das Magnet vom Kühlschrank mitzunehmen. Eine Unterhaltung mit dem Schmied zu beginnen ist sinnlos, dieser scheint entweder stumm zu sein, oder er redet nicht mit jedem dahergelaufenen Rotzlöffel. Simon nimmt das Seil mit, das wohl niemand vermissen wird und auch der Klöppel, der auf dem Tisch liegt wandert in seine Tasche.

Simon entschließt sich zu einem kleinen Umweg, liest eine Leiter auf und macht Station im Haus des Druiden, wo er eine Flasche Hustensaft und ein Spezienglas aufklaubt - die Unterhaltung mit dem Händler bringt ohne Geld nichts ein. Auch im Shop heißt es nur umschauen, aber nichts berühren - ohne Moneten ist Simon arm dran!

In der Kneipe schnappt er sich zunächst einmal das Päckchen Streichhölzer und geht dann ins Hinterzimmer zu den Zauberern, von denen er den Auftrag erhält, einen Zauberstab zu finden. Im Schankraum hält er noch ein Schwätzchen mit den Kämpferinnen und schneidet dann in einem unbeobachtetem Moment dem schlafenden Zwerg den Bart ab.

IM WALD

Also macht sich Simon im Wald auf die Suche nach dem Turm. Er trifft bald auf einen Barbaren, dem ein Dorn im großen Zeh steckt. Simon befreit ihn von diesem und erhält zum Dank ein kleines Metallpfeifchen. Das läßt er auf seinem Weg auch gleich den Troll blasen, der ihn nicht über seine Brücke lassen will und bekommt postwendend Hilfe von seinem neuen Freund. Nun kann er die Brücke überqueren und zum Turm, der ganz im Südosten des Waldes steht, wandern. Das Schild nimmt er mit.

Er repariert die Glocke durch Einbau des Klöppels und benutzt sie natürlich sogleich. Das heruntergelassene Haar erklimmt er und küßt im Turmzimmer nach dem ersten Schrecken Rafunzel - ab ins Inventar mit ihr!

Bevor es nun ins Dorf zurückgeht, macht Simon Bekanntschaft mit dem Dorfdeppen, der ihn Wasser holen schickt. Nichts einfacher als das, denkt sich Simon und trifft im Südwesten des Waldes auf ein Hexenhäuschen, vor dem ein Brunnen steht. Simon kurbelt den Eimer nach oben und nimmt ihn mit.

Simon erkundet noch ein wenig den Wald und findet Holzwürmer auf einem Baumstumpf, mit denen er sich längere Zeit über Holzsorten unterhält.

Weiter im Norden sitzt eine Eule auf einem Baum, die nicht mit guten Ratschlägen spart. Simon nimmt auf jeden Fall die herunterfallende Feder mit und geht dann wieder den Dorfdeppen besuchen. Er gießt die Bohnen und macht sich aus dem Staub. Wenn er das nächste Mal an diesen Ort kommt, steckt er die "ertränkten" Bohnen ein.

IM DORF (2)

Simon begibt sich zum Haus des Imkers auf der Westseite des Dorfes. Er läßt Rafunzel auf die Trüffel-Tür los und betritt dann das Haus, um sich mit Imkerhut und -pfeife auszurüsten. Dann geht er nach draußen und benutzt die Pfeife am Bienenstock. Wenn die Bienen verscheucht sind, kann er sich das Stück Wachs nehmen. Er schaut jetzt nochmal bei Calypsos Hütte vorbei und geht zu deren Rückseite, wo er die Bohnen auf den Komposthaufen wirft. Die Wassermelone wandert ins Inventar.

Dann geht er in die Kneipe, spricht mit dem Wirt und bestellt einen Drink. Wenn der Wirt sich nun nach den Zutaten bückt, benutzt Simon das Wachs mit dem Bierfaß. Dann nimmt er das Prospekt mit dem Biergutschein entgegen und findet vor der Kneipe das Bierfaß vor, das er in seinem Hut verschwinden läßt.

IM WALD (2)

Simon geht zum Susaphonspieler und wirft diesem die Wassermelone ins Instrument. Um einen Gegenstand reicher, geht er nun zum Zwergenbau und wechselt auch im Vorübergehen ein paar Worte mit Dr. Jones. Dann liest er vor der Höhle den Stein auf und schaut diesen an: Bier! Hinein in die Höhle - aber nicht vergessen den Bart anzuziehen.

BEI DEN ZWERGEN

Mit der Losung "Bier" kommt Simon ins Innere der Höhle. Der Wache bietet er das Bierfaß an und steigt mit hinunter ins Bierlager. Dort kitzelt er den schlafenden Zwerg mit der Eulenfeder und nimmt daraufhin den Schlüssel an sich. Jetzt wieder rauf und die andere Treppe runter - vom Geschrei des Buchhalters nicht stören lassen!

Simon nimmt den Haken an sich und öffnet die goldene Tür mit dem Schlüssel. Er betritt die Schatzkammer. Dem Zwerg dort macht er ein Angebot: Er gibt ihm den Biergutschein. Dann läßt er sich mit einem Juwel beschenken.

Nördlich der Zwergenhöhle befindet sich das Doppelportal zum Reich der Kobolde. Davor liegt ein Stück Papier, das Simon als Einkaufslist erkennt.

Westlich der Zwergenhöhle trifft Simon bald auf einen Holzfäller, dem er einen Metalldetektor abschwatzt.

IM DORF (3)

Den Juwel verkauft Simon an Dodgy, den Händler, für nicht mehr oder weniger als 20 Goldstücke. Mit dem neu gewonnenen Reichtum geht er nun in den Laden und kauft den Hammer und den Weissen Geist, ausserdem gibt er die Einkaufsliste ab. Dann macht er sich auf den Weg zum Sumpfling.

BEIM SUMPFLING

Der Sumpfling hat Geburtstag und lädt Simon zum Suppe fassen ein. Simon isst auch tapfer zwei Portionen, bevor er die dritte im Spezienglas verschwinden läßt. Wenn sich nun der Sumpfling auf den Weg gemacht hat, verschiebt Simon die Kiste vorne rechts, öffnet die Falltür und steigt nach unten.

Beim überqueren des Stegs stellt sich allerdings heraus, daß dieser nicht ganz niet- und nagelfest ist. Simon befestigt also das Brett mit den Hammer. Dann geht er zur Schädelinsel und pflückt das Kraut Froschfluch.

DER GOLLUM

Simon begibt sich nun zur Südseite der Schlucht (diese erreicht er, indem er von der Kreuzung - siehe Karte - nach Nordosten geht) und hangelt sich an den Lianen vorne links im Bild herab zum angelnden Gollum. Nach kurzer Plauderei bietet Simon dem Gollum die Sumpfsuppe an und bekommt die Angel im Tausch dafür. Die Angel wiederum verhilft ihn nach kurzer Zeit zum Ring ("mein Ssschatzzz").

DIE DRACHENHÖHLE

Den Sumpf überquerend erreicht Simon das Gebirge, wo er im Bild mit der Zauberer-Statue den Metalldetektor benutzt. Dann begibt er sich nach Osten, bis zum Riesen, den er mit ein paar mal Blasen des Musikinstruments von der Dringlichkeit seiner Mission überzeugen kann, und so den Weg zur Drachenhöhle geebnet bekommt.

Er geht in die Höhle hinein und kuriert mittels Erkältungssaft den Drachen, was ihm einen Feuerlöscher einbringt. Dann geht er vor die Höhle und wirft den Haken an den Felsen über dem Eingang. Er klettert am Seil hinauf und findet ein Loch im Boden vor. Hier verknotet er nun Seil und Magnet und benutzt dies mit dem Loch, um nach und nach alle Goldstücke herauszuziehen.

DIE AUSGRABUNG

Von der Drachenhöhle aus geht er weiter nach Osten und findet einen Fossilstein, den er dem Schmied im Dorf auf den Amboß legen muß. Mit diesem Stein kann er dann Dr. Jones überzeugen, in den Bergen nach Fossilien zu graben. Er begibt sich ebenfalls dorthin und wühlt im Schutt solange herum, bis er Milrith findet.

IM HAUS DES HOLZFÄLLERS

Auch dieses Metall gibt er Zwecks Weiterverarbeitung auf den Amboß des

Schmiedes. Simon erhält einen Axtkopf, den er dem Holzfäller bringt. Der verläßt übergücklich die Szene und Simon kann die Hütte betreten.

Er findet ein Steigeisen und löscht dann das Feuer mit dem Feuerlöscher.

Dann bewegt er sorgfältig den Haken und gelangt in ein geheimes Holzlager.

Er nimmt das Mahagoni an sich und eilt zu den Holzwürmern, die ihm nun auf seiner Queste behilflich sein wollen.

DIE GRUFT IM TURM

Simon betritt zum zweiten Mal das Turmzimmer Rafunzels. Die Bodenbretter sind mit den Holzwürmern an der Seite kein Hindernis. Simon stellt die Leiter ins Loch und steigt hinab in die Gruft. Er öffnet todesmutig den Sarkophag und nimmt Reißaus. Dann kehrt er wieder zurück und öffnet den Sarkophag erneut. Der Mumie zieht er am losen Verband die Bandagen ab und kann sich nun den Zauberstab schnappen.

BEI DEN ZAUBERERN

Simon gibt den Zauberern den Stab und die Aufnahmegebühr und avanciert zum Jungzauberer. Er bekommt ein Wizkidmäppchen und jede Menge gute Ratschläge. Bevor er sich zum Kampf mit der Hexe stellen kann, braucht er jedoch das Zauberbuch. Also begibt er sich nun zu der Kiste vor dem Laden und steigt ein.

GOBLIN-CITY

Kaum angekommen befreit er sich durch einfaches öffnen der Kiste. Er entdeckt sein Zauberbuch - heraus fällt ein loses Blatt Papier - und ein Rattenknochen. Das Papier schiebt er unter der Tür durch und schiebt dann den Rattenknochen ins Schloß. Der Schlüssel fällt auf das Papier, das Simon nun wieder in den Raum zurückzieht. Er öffnet mit dem Schlüssel die Tür und geht in den Gang. Die Wache beachtet er nicht, sondern nimmt den Eimer an sich und begibt sich nach unten in die Folterkammer.

IN DER FOLTERKAMMER

Simon nimmt das Brandeisen und das Pfefferminz. Dann redet er mit dem Druiden und überzeugt ihn dadurch, daß er den Ring entfernt und das Medallion an seine Stirn drückt davon, daß er kein Dämon ist. Dann stülpt er ihm den Eimer mit dem Loch über den Kopf - nicht verwechseln mit dem Holzeimer aus dem Brunnen der Hexe - und hält das Brandeisen in den Eimer. Der Druide verwandelt sich in einen Wertfrosch und hüpfte davon.

Allein gelassen versteckt sich Simon in der Eisernen Jungfrau vor den Goblin. Wenn der Frosch zurückkehrt, nimmt er ihm die Säge aus dem Maul und zersägt mit ihr die Gitterstäbe.

DER MAGISCHE BAUM

Dann begibt er sich ins Gebirge - östlich von der Drachenhöhle findet er

Steigeisen, in deren Reihe eins fehlt. In das Loch steckt er nun das Steigeisen des Holzfällers und steigt hinauf bis zu einem Schneemann, der den weiteren Weg versperrt. Simon verzehrt das Pfefferminz und setzt den Schneemann mit seinem feurigen Atem außer Gefecht. Dann steigt er auf die Bergspitze bis er den Turm des Schicksals erreicht. Als er auf den Eingang zugeht, zerfällt allerdings die Brücke dorthin. Simon benötigt ein Fluggerät.

Simon kehrt ins Bild mit den Steigeisen zurück und hüpfte auf den Vorsprung nach Osten. Nach kurzer Wegstrecke trifft er auf einen Baum, den er mittels des Weissen Geists von seiner rosafarbenen Markierung befreit. Dafür erhält er von ihm magische Worte, die er im Kampf gegen die Hexe einsetzen kann.

IM DORF (4)

Vorher schaut er jedoch noch beim Druiden vorbei. Dem Frosch gibt er den Froschfluch. Er erhält einen Zaubertrank.

DIE HEXE

Nun kann das Zauberduell stattfinden. Dies geht über drei Gewinnsätze.

Verliert Simon, kann er jedoch zurückkehren, um es erneut zu probieren.

Gewinnt er, schnappt er sich den Hexenbesen und verwandelt sich - abrakadabra - in eine Maus, um vor dem Drachen ins Mauselloch zu fliehen.

Jetzt kommt er über die Schlucht zum Turm des Schicksals.

DIE RIESENAMPHIBIE

Simon benutzt den Besen, um die Schlucht zu überfliegen, doch die Tür ist abgeschlossen. Also trinkt Simon den Verkleinerungstrank und kommt durch einen kleinen Türspalt ins Innere des Turms. Aber Chippy schleppt ihn sofort in den Garten, wo er durch eine Pfütze am Weiterkommen gehindert wird. Er schaut in den Eimer und entdeckt darin ein Streichholz. Außerdem nimmt er noch das Blatt und den Stein auf. Das Hundehaar befestigt er am Wasserhahn und versucht dann das Lilienblatt zu nehmen. Das Streichholz befestigt er am Lilienblatt und das Blatt ebenfalls. Dann schwingt er sich auf das Boot und fährt zu den Samen links neben dem Wasserhahn. Er nimmt die Samen und mahlt sie mit dem Stein zu Öl. Damit ölt er den Wasserhahn und zieht ihn per Hundehaar auf.

Am anderen Ufer entdeckt er beim Betrachten des Wassers eine Kaulquappe, die er als Geisel beim Frosch benutzt. Er spricht den Frosch auf die Kaulquappe an: "Nimm das Kaulquappengesicht." Dann nimmt Simon den Pilz und verzehrt ihn - er wächst wieder zu normaler Größe heran. Simon nimmt den Ast und öffnet die Hintertür zum Turm.

DER TURM DES SCHICKSALS

Er benutzt den Ast, um der Kiste das Maul aufzuklemmen. Dann nimmt er Speer

und Schädel und steigt in den Keller hinab. Hier findet er eine verschlossene Kiste. Simon bewegt den Hebel, stellt die Kiste auf den Block und bewegt den Hebel zwei weitere Male. Jetzt nimmt er die Kerzen mit, die er zwischen den Kistentrümmern findet.

Bevor er zwei Stockwerke nach oben geht, löst Simon noch den Schädel mit Hilfe des Speers von der Decke und nimmt ihn mit. Im 1. Stock findet er ein Buch, das er sich anschaut, ein Beutelchen und eine Socke, die er miteinander benutzt, um das doppelte Beutelchen mit dem Mauselloch zu benutzen. So fängt man Mäuse! Mit dem Spiegel unterhält er sich kurz und nimmt dann den Zauberstab mit. Im 2. Stock unterhält er sich mit dem Dämonen solange, bis er sie davon überzeugt hat, daß er sie zurückschicken kann. Er findet Chemikalien, hängt das Schild an den Haken und säubert es mit den Chemikalien. Dann nimmt er das Buch aus dem Regal, schaut es sich an und geht hinunter zum Spiegel, um sich die beiden Dämonen zeigen zu lassen. Wenn er die Namen der Dämonen erfahren hat, kann er wieder nach oben gehen, mit den Dämonen reden, und sie nach dem magischen Quadrat fragen, wobei der eine der beiden bereitwillig seine Kreide herausrückt. Es geht los: Rock 'n' Roll! Er schickt die Dämonen zur Hölle, kann auch den Schild mitnehmen und geht zum Teleporter, um sich zu den brennenden Gruben von Rondor teleportieren zu lassen.

DIE GRUBEN VON RONDOR - GRANDE FINALE

Simon nimmt Ast und Kieselstein und redet mit dem Fremdenführern. Er kann sich zwar den Eintritt nicht leisten, bekommt aber Gratis-Broschüren mit auf den Weg. Beim näheren Betrachten fällt ihm der Gummiring um die Broschüren auf. Diesen befestigt er am Ast und erhält so eine Schleuder. Die Schleuder benutzt er mit der Alarmglocke. Die Streichhölzer von der Theke werden auch an sich genommen.

Auf dem Weg zu Sordid findet er noch einen Eimer Bohnerwachs, den er mitnimmt, bevor er sich dem letzten Gefecht stellt. Simon benutzt den Zauberstab und versteinert so Sordid, dann wirft er ein Streichholz in die Lava.

Als nächstes wird der Zauberstab in die glühende Lave geworfen, womit alle Zaubersprüche von Sordiod rückgängig gemacht werden, nur leider wird Sordiod wieder in dem Moment lebendig. Jetzt benutzt Simon das Bohnerwachs, auf dem Sordiod ausrutscht, ein kleiner Schubs noch dazu und Sordiod landet in der brennenden Lava.

1.68 charts

Hier findet Ihr die aktuellen Lesercharts. Jetzt sind natürlich noch keine vorhanden, also schreibt, mailt, faxt oder sagt mir Eure "Top 5" Spiele.

Die Kontaktadresse findet Ihr [hier](#).

1.69 hilfe

Hier findet Ihr Lösungen zu Problemen mit Spielen. Wenn Ihr also Probleme mit Spielen habt, egal ob Ihr in einem Adventure nicht weiter kommt oder ob Ihr ein Spiel nicht zum laufen bekommt, meldet Euch bei mir.

Die Adresse(n) findet Ihr im **Schlusswort** .

Hollywood Pictures Tip zur Installation der Amiga Future-
Version

1.70 hollyp

Endlich, ich habe es rausgefunden.

Nachdem mich eine Frau, mit anderen Worten, ein Amiga Fan, angerufen hat, habe ich versucht, herauszufinden, warum Hollywood Pictures nach der Installation von der Amiga Future 14 auf die Festplatte nicht mehr ohne Assign der AF 14 auskommt.

Bei der Installation vom Spiel, wird ein oder mehrere Fonts vergessen, die sich nur im Fontsverzeichnis der AF 14 befinden.

Wenn ich richtig liege, müßte es der "Hollywood" font sein.

Man kopiere ihn einfach in die Sys Fonts Schublade, und schon startet das Spiel fehlerfrei, sogar auf nen 68040.

Stefan1200

1.71 mspiele

So, diese Liste ist auf eure Hilfe angewiesen.

Schickt mir die Namen der Spiele, die IHR schon mal über Modem gespielt habt.

Hinweis: Ich bin dabei, mit Stefan1200 alle Modemspiele zu testen, die uns über den Weg laufen, aber alle die unten aufgeführt sind, funktionieren nicht.

Spiele, mit den man (über Modem mit einem anderen Spielen kann:

X treme racing : Wird noch getestet, bricht aber immer beim Verbindungsaufbau ab.

FirePower : Da das Spiel sehr alt ist (1987) funktioniert es nur mit Modems, die noch 1200 Baud unterstützen.

Super Skidmarks 2 : Noch nicht getestet, aber die Funktionen sind vorhanden.

Battle Duel : Dieses spitzen Sharewarespiel funktioniert bei uns leider noch nicht. Ich weiß nicht warum, aber andauernt legt ein

Modem auf.

Leider sind wir auf Eure Hilfe angewiesen.

BITTE HELFT UNS !!!!!!!!!!!

1.72 verkaufspiele

Unten seht Ihr die Verkaufsliste von Stefan Martens, hier oben stehen die weiteren "Inserenten". Wenn Ihr inserieren wollt, dann meldet Euch bei **mir** .

Stefan Instinske

Torsten Benkißer

bone

Marco Grimm

Kris Csendens

Da ich eine Anfrage bekommen habe, ob ich nicht eine Verkaufsliste veröffentlichen könnte, habe ich ganz einfach zugesagt.

Bis auf wenige Ausnahmen sind die Spiele in einer hohen Anzahl verfügbar.

WICHTIG !!! Alle Spiele sind ORIGINAL !!!

Und das ist nicht alles, die Spiele sind sogar NEU !!!

Alle Preise zuzüglich Versandkosten.

Bezahlung per Vorkasse, Nachname oder per Überweisung.

Bei Interesse wendet euch an mich oder an die Unten angegebene Adresse.

Liste der zur Verfügung Stehenden Amiga Software. Alle Spiele Originale

=====

- 01)Die Siedler 7 Stk A500-4000-1MB 7,-DM Stk.
- 02)Pizza Connection 15 Stk A500-4000-1MB 7,-DM Stk.
- 03)Pinball Dreams&Fantasies 2 Stk A500-1200-1MB 8,-DM Stk.
- 04)Pinball Fantasies 3 Stk A500-1200-1MB 8,-DM Stk.
- 05)Final Blow 2 Stk A500-3000-1MB 7,-DM Stk.
- 06)Lemings 2-Tribes 4 Stk A500-4000-1MB 8,-DM Stk.
- 07)Der Patrizier 1 Stk A500-1200-1MB 8,-DM Stk.
- 08)Der Patrizier (EV) 1 Stk A500-1200-1MB 7,-DM Stk.
- 09)Syndicate (EV) 1 Stk A500-4000-1MB 7,-DM Stk.
- 10)Indiana Jones IV 2 Stk A500-3000-1MB 8,-DM Stk.

Von Kingsoft Vertriebene Spiele:

=====

- 01)Glücksrad 45 Stk A500-3000 2,-DM Stk.
- 02)Der Preiß ist Heiß 74 Stk A500-3000 2,-DM Stk.
- 03)Sumera 93 Stk A500-4000 2,-DM Stk.
- 04)Gravity Force 57 Stk A500-4000 2,-DM Stk.
- 05)Paramax 52 Stk A500-3000 2,-DM Stk.
- 06)Astatin 99 Stk A500-2000 2,-DM Stk.

- 07)Turn it 24 Stk A500-2000 4,-DM Stk.
 - 08)Larrie & The Ardies 59 Stk A500-2000 2,-DM Stk.
 - 09)3D Pool 6 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
 - 10)Atomix 148 Stk A500-4000 2,-DM Stk.
 - 11)Excalibur 60 Stk A500-2000 2,-DM Stk.
 - 12)Typhon 25 Stk A500-3000 4,-DM Stk.
 - 13)Iridon 39 Stk A500-2000 3,-DM Stk.
 - 14)Quiwi 10 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
 - 15)Demolition 10 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
 - 16)Wizmo 27 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
 - 17)Cybernavts 31 Stk A500-???? 3,-DM Stk.
 - 18)Space Pilot'89 40 Stk A500-2000 3,-DM Stk.
 - 19)Two to one 120 Stk A500-2000 2,-DM Stk.
 - 20)Evolution Cryser 41 Stk A500-3000 3,-DM Stk.
 - 21)Jump Machine 19 Stk A500-4000 4,-DM Stk.
 - 22)Victory 37 Stk A500-4000 3,-DM Stk.
 - 23)Rick Dangerous 2 20 Stk A500-2000 4,-DM Stk.
 - 24)Emerald Mine 3-Pro 77 Stk A500-2000 2,-DM Stk.
 - 25)Karate King 2 Stk A500-2000 4,-DM Stk.
 - 26)City Defence 6 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
 - 27)Leaderboard 9 Stk A500-2000 4,-DM Stk.
 - 28)Wizards Castle 10 Stk A500-2000 4,-DM Stk.
 - 29)Galaxy 89 50 Stk A500-3000 3,-DM Stk.
 - 30)Tank Buster 5 Stk A500-2000 4,-DM Stk.
 - 31)Maniax 31 Stk A500-4000 3,-DM Stk.
 - 32)Mind Force 59 Stk A500-???? 2,-DM Stk.
 - 33)Platou 47 Stk A500-???? 3,-DM Stk.
 - 34)Scorpio 2 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
 - 35)Quasar 1 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
 - 36)Mike The Magic Dragon 2 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
 - 37)Sixiang 63 Stk A500-3000 2,-DM Stk.
 - 38)Pot Panic 76 Stk A500-???? 2,-DM Stk.
 - 39)Cotchai 68 Stk A500-2000 2,-DM Stk.
 - 40)Scrolling Walls 66 Stk A500-4000 2,-DM Stk.
 - 41)Ninja 3 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
 - 42)Emerald Mine 2 34 Stk A500-2000 3,-DM Stk.
 - 43)Takado 75 Stk A500-4000 2,-DM Stk.
 - 44)Kick Boxing 3 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
 - 45)Gem'X 1 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
-

- 46)Stunt Car Racer 10 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
47)Final Countdown 15 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
48)Emerald Mine 32 Stk A500-2000 3,-DM Stk.
49)Pinball Magic 2 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
50)Street Fighter 6 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
51)Flip-Flop 2 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
52)Robbeary 1 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
53)The Plaque 13 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
54)Hägar 3 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
55)Phalanx II 15 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
56)Emetic Skimmer 9 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
57)Lost Dutchman Mine 12 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
58)Q-Ball (EV) 6 Stk A500-???? 3,-DM Stk.
59)HR 35 9 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
60)Quantax 25 Stk A500-???? 3,-DM Stk.
61)Beat It 7 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
62)Fireblaster 6 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
63)Microprose Soccer 2 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
64)Last Ninja 3 4 Stk A500-???? 4,-DM Stk.
65)Fortress Underground 9 Stk A500-2000 4,-DM Stk.
66)Bingo 6 Stk A500-???? 2,-DM Stk.
67)Wetten Dass..? 4 Stk A500-???? 2,-DM Stk.
68)5 Mal 5 4 Stk A500-???? 2,-DM Stk.
69)Riskant 2 Stk A500-???? 2,-DM Stk.
70)Punkt Punkt Punkt 2 Stk A500-???? 2,-DM Stk.
71)Hopp oder Top 19 Stk A500-???? 2,-DM Stk.
- Diskettenboxen 5¼ Zoll Klein 25 Stück. 2,-DM Stk.
Diskettenboxen 5¼ Zoll Gross 1 Stück. 3,-DM Stk.
Abdeckhauben für den Amiga 500 72 Stück. 2,-DM Stk.
Gesamtanzahl der Amiga Spiele 2051 Stück.
- Bei fragen bitte an angegebene Adresse wenden.
- Hans H.Gellings
Jülicherstr.84
52070 Aachen
-

1.73 kris

Folgende Spiele/Sachen sind von Kris Csendes zu beziehen

Telefon: 06383 998093

Fax: 06383 6119

Globdule (100% neu) 10,00 DM

Mortal Kombat 30,00 DM

Dune 2 20,00 DM

Lucas Classic Adventures 30,00 DM

Collection (Gobliins,Fascination,Bargon Attack) 15,00 DM

FIGP (100% neu) 20,00 DM

Meeting Pearls 3 (100% neu,CD-Rom) 10,00 DM

Aminet 7 (100% neu,CD-Rom) 10,00 DM

1.74 nachwort

Hier steht also das Nachwort und meine Adresse. Nunja, ich hoffe diese erste Ausgabe hat Euch gefallen. Die Tests waren noch sehr spärlich angesiedelt (um genau zu sein, war es nur ein neuer) doch ich hoffe es werden noch mehr. Ich hoffe auch, das Ihr Euch an diesem Spieleteil beteiligt. Denn auch davon hängt die Qualität dieses Guides ab.

Also, bis zum nächsten mal

Stefan Instinske

Die Kontaktadresse:

e-mail: StefanInstinske@gmx.de

Snailmail:

Stefan Instinske

Lüdersring 107b

22547 Hamburg

Telefon/Fax: 040/83200608

Internet: http://members.xoom.com/The_Survivor
