

14 AMIGA

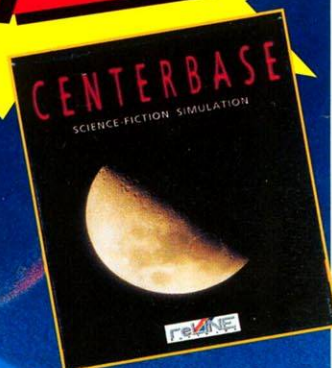
SPIELE

DISC

Diskette



im Heft



Super Science-
fiction-Simulation

CENTER- BASE

Exklusiv von Softgold

- Krieg um Grundstücke
- Wirtschaftskrimi in Echtzeit-Simulation
- Leben Sie das Leben der Zukunft

Diskette
im Heft

ANLEITUNG

SCIENCE - FICTION SIMULATION

CENTERBASE

Krieg um Grundstücke

Nach Programmstart erscheint zunächst eine Intro-Sequenz, die Sie in den Ort des Geschehens einführt. Sie läßt sich mit der linken Maustaste, Joystickknopf oder RETURN abbrechen.

Dann betreten Sie den Hauptturm der Stadt, der sich im Zentrum befindet. Bevor Sie Ihr Büro zum ersten Mal betreten, geben Sie die Hauptspielparameter ein, die sich wie folgt aufgliedern:

1. Auswahl der Sprache

Sie können die Sprache auswählen, in der die gesamten Spieltexte ausgegeben werden. Drücken Sie die Taste 1 (für deutsch) und schließen Sie die Eingabe mit der RETURN-Taste ab.

2. Neues Spiel / alten Spielstand laden

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen, drücken Sie Taste 1 (und RETURN). Falls Sie jedoch einen früher abgespeicherten Spielstand weiterspielen möchten, wählen Sie Punkt 2 aus. Dann geben Sie die Nummer des zu ladenden Spiels (1-8) oder X (für Abbruch) ein.

3. Datum

Geben Sie das aktuelle Datum ein, z.B. 06-05-1991. Bitte beachten Sie, daß Tag und Monat mit zwei, das Jahr mit vier Ziffern, abgetrennt durch Bindestrich, verlangt wird.

4. Anzahl der menschlichen Spieler

Die 4 Centerbase-Sektoren Nord, Süd, West und Ost (bzw. Rot, Gelb, Grün und Blau) werden zu

Beginn von je einem Sektor-Manager verwaltet. Abhängig von der Anzahl der menschlichen Spieler werden die übrigen vom Computer simuliert.

5. Eingabe von Name und Geschlecht

Nun gibt jeder Spieler seine persönlichen Daten ein. Bitte beachten Sie, daß keine Namen doppelt eingegeben werden dürfen.

6. Zuweisung der Sektoren

Jedem Spieler wird einer der 4 Centerbase-Sektoren zugewiesen.

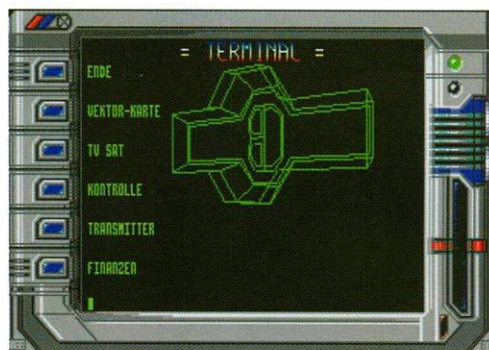
7. Missionen-Auswahl

Zwischen 3 verschiedenen Spielzeiten kann ausgewählt werden. Die verschiedenen Missionen haben folgende Bedeutung:

- Die meisten Mieter nach fünf Jahren
Nach 5 Spieljahren (entspricht 60 Monaten) wird ermittelt, welcher Spieler während der gesamten Zeitspanne die meisten Mieter in seinen Wohnungen hatte; dieser ist Sieger.
- Mehr als die Hälfte aller Parzellen
Der Spieler, der zuerst mehr als 50% aller Grundstücke (Parzellen) besitzt, hat gewonnen.
- Eigentümer der gesamten Centerbase
Das Spiel ist erst beendet, wenn ein Spieler alle Grundstücke (Parzellen) der gesamten Centerbase erworben hat und somit alle anderen Mitspieler ausgeschieden sind. Diese Mission ist nur für Fortgeschrittene empfehlenswert. Naturgemäß dauert das Erreichen des Spielzieles mehrere Tage.



DER STARTUP-SCREEN VON CENTERBASE



ZAHLEICHE FUNKTIONEN WERDEN HIER DARGESTELLT

ANLEITUNG

8. Alles OK?

Haben Sie auch die Mission ausgewählt, wird abgefragt, ob alle eingegebenen Daten korrekt sind. Wenn hier mit NEIN geantwortet wird, wird mit Punkt 2 fortgefahren, ansonsten beginnt das Hauptspiel.

Büro

Je nach ausgewähltem Geschlecht sitzt ein Mann oder eine Frau am Schreibtisch (das sind Sie!). Durch das Fenster haben Sie einen direkten Blick auf Ihren Sektor. Wenn Sie bereits einige Grundstücke bebaut haben, sehen Sie dort Ihre Häuser. Der Tresor in der Wand zeigt mehrere Goldbarren an, falls Sie zu den besonders Reichen gehören.

Sollten Sie bereits einige Roboter erworben haben, erscheinen diese als kleine Figuren auf dem Regal oben rechts. Wenn Sie mehr als 9 Roboter besitzen, erscheint ein Roboter-Symbol auf dem Schreibtisch. Gleich in der Nähe wird das aktuelle Datum angezeigt (Tag-Monat-Jahr).

Zur besseren Orientierung erhält jeder Spieler zu Beginn eine Identifizierungs-Farbe (rot, gelb, grün oder blau). Sie wird auf der Statue, die auf dem Schreibtisch steht, dargestellt.

Folgende Grafik erläutert die Bildschirmaufteilung des Büros:

Bedienung

Maus-Bedienung

Mit der Maus können Sie alle normalen Aktionen ausführen. Die Ausnahme bilden lediglich die Action-Sequenzen, für die ein Joystick empfohlen wird (auch Tastaturbedienung möglich). Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, erscheint in der oberen Bildschirmzeile Ihr Barkapital sowie das Datum.

Joystick-Bedienung

Das Spiel läßt sich auch komplett über Joystick spielen – Sie steuern den Anwahlpfeil auf das entsprechende Icon, die Monitortaste oder z.B. ein OK-Feld und drücken die Feuer-Taste. Die Actionsequenzen werden ebenfalls, wie auf allen Rechnersystemen, per Joystick gesteuert. Steuern Sie im Terminal den Auswahlpfeil in den oberen Bildbereich, erscheint Ihr Barkapital sowie das Datum. Mit P wird das Spielgeschehen angehalten, bis die Taste nochmals gedrückt wird.

Allgemeiner Ablauf

Der Mauspfeil erscheint immer dann auf dem Bildschirm, wenn Menüpunkte ausgewählt werden können. Diese bestehen entweder aus Tasten, die gedrückt werden können (z.B. die blauen Tasten des Terminals) oder aus Icons.

Terminal-Tasten

Die Hauptbenutzeroberfläche von Centerbase ist das Terminal – eine Art BTX-Gerät der Zukunft. Links neben dem Vektorgrafik-Anzeigefeld sind sechs blaue Tasten übereinander angeordnet. Rechts daneben auf dem Bildschirm stehen die dazugehörigen Menüpunkte, die bei Betätigen der Tasten angewählt werden. Steht neben dem Taster kein Text, ist dieser gerade nicht in Funktion.

Transmitter

Der Transmitter läßt sich über das Terminal aktivieren und befördert Sie an verschiedene Orte der Zentralstadt. Die 3D-animierte Transmittersequenz läßt sich durch linken Mausklick abbrechen. An den erreichten Zielen läuft die komplette Bedienung Icon-gesteuert ab. Eine Ausnahme bilden die drei Actionsequenzen, die sich nur per Joystick oder Tastatur spielen lassen.

Das Terminal

Das Betätigen eines Tasters kann drei verschiedene Aktionen hervorrufen:

- Wechsel in ein Untermenü
- Einstellen von Parametern
- Ausführen einer Aktion

Ende

Hiermit beenden Sie alle Monatsaktivitäten und verlassen das Terminal. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Mit NÄCHSTE und VORHERIGE blättern Sie zwischen den Seiten hin und her, über AUSGANG gelangen Sie wieder in die Vektor-Karte.

Verständlicherweise existieren für die Parzellen keine Archiv-Files. Unten links sehen Sie vier farbige Punkte sowie vier farbige Robotersymbole. Sie repräsentieren die Parzellen bzw. Roboter der verschiedenen Spieler. Alle Parzellen, auf denen sich zerstörte Appartements (Wohnungen) befinden, blinken rot.

Schließlich können Sie Parzellen anwählen. Dies geschieht entweder per Doppelklick auf die jeweilige Parzelle oder durch einmaliges Anklicken und nachfolgender Anwahl der Taste AUSWAHL. Alsdann wird das ausgewählte Grundstück herangezoomt und von der Seite gezeigt. Befinden sich bereits Appartements auf dem ausgewählten Grundstück, kann mit RAUF und RUNTER eine Etage selektiert werden (leuchtet hellgrün). Etagen mit zerstörten Wohnungen blinken rot auf. Befinden sich im Gebäude Roboter, werden diese in den jeweiligen Etagen als Symbol angezeigt.

Wichtige Daten über das Grundstück erscheinen links. Dort ist der Besitzer, die Anzahl der belegten und vorhandenen Wohnungen, Alter und Größe des Trägers sowie Einnahmen und Instandhaltungskosten vermerkt.

ANLEITUNG

Über AUSWAHL wird die selektierte Etage angezeigt. Jede Etage besteht aus einem linken und einem rechten Appartement. Zerstörte blinken ebenfalls rot auf. Auch hier werden eventuell anwesende Roboter angezeigt.

Mit MARKIERPUNKT können Sie schließlich eines der beiden Appartements markieren. Dies ist für das Losschicken von Robotern nötig.

TV-SAT

Durch Anwahl dieses Menüpunktes nehmen Sie Kontakt mit der Datenbank des TV-Sat auf. Wenn irgendwelche Nachrichten für Sie eintreffen, wird dies bei laufendem Spielgeschehen in die unterste Terminal-Zeile eingeblendet „Nachricht per Satellit eingetroffen!“. Über den Untermenüpunkt NETZWERK können Sie dann die anliegenden Nachrichten anschauen. Sie bestehen immer aus einem Bild, dem Absender, einer Prioritätsnummer (1 = sehr wichtig bis 4 = allgemeine Meldung) und der eigentlichen Nachricht. Mit NÄCHSTE blättern Sie weiter. Statistiken über vorhandene Wohnungen können Sie mit STATISTIKEN ansehen. Hier gibt es eine Gesamtstatistik über alle Räume (ALLE RÄUME) sowie Einzelstatistiken über Luxus-Appartements (LUXUS), Standard-Appartements (STANDARD) und Billig-Appartements (BILLIG), die die Entwicklung des Wohnungsangebots innerhalb der vergangenen 12 Spielmonate per Kurvendiagramm anzeigen. Über den Menüpunkt WETTER erhalten Sie direkt vom zentralen Wetterforschungsinstitut Kalifornien einen Bericht über die aktuelle Wetterlage sowie die zukünftigen Aussichten. Das Wetter wirkt sich in Centerbase z.B. auf das Pflanzenwachstum, den Wasserbedarf der Mieter bzw. der Felder aus.

Kontrolle

Mit diesem Hauptmenüpunkt sind alle wichtigen Aktionen wie Bauen von Häusern, Setzen von Mieten oder Robotersteuerung möglich.

Kontrolle Appartements

Der Untermenüpunkt APPARTEMENTS ist, wie der Name schon sagt, für alle Aktivitäten zuständig, die mit Wohnungen im Zusammenhang stehen. Zunächst erscheint die Vektorkarte (siehe Hauptmenüpunkt), auf der jedoch nur die eigenen Grundstücke (Parzellen) mit kleinen Quadraten angezeigt werden.

Per Untermenü MIETE können Sie die Mieten der Appartement-Preisklassen BILLIG, STANDARD und LUXUS einstellen. Verschieben Sie hierfür einfach die grünen Punkte entsprechend nach links oder rechts (Punkt mit linker Maustaste anwählen, Taste gedrückt halten und verschieben). Der jeweilige Mietbetrag wird rechts angezeigt. Die roten Striche über und unter den Verschiebepalken zeigen die aktuelle Durchschnittsmiete an.

Mit einem Doppelklick auf eine Ihrer Parzellen (oder einfachen Klick und anschließendem Untermenü AUSWAHL) wählen Sie dieses Grundstück an. Es wird anschließend, wie schon von der Vektorkarte bekannt, herangezoomed. Auch hier werden alle wichtigen Daten des Grundstücks links angezeigt. Falls das Grundstück noch unbebaut ist, können Sie über BAUEN einen von 3 möglichen Trägern kaufen: einen 4er, 6er oder 9er-Träger.

Die Größe des Trägers bestimmt die Menge an Stockwerken, die „eingehängt“ werden können. Bei einem 6er-Träger wären dies z.B. 6 Etagen. Die Trägerpreise sind unten links aufgeführt.

Wenn sich bereits ein Träger auf dem Grundstück befindet, können Sie über BAUEN Stockwerke in den Träger einhängen. Abhängig von Ihrer derzeitigen Mieteranzahl sowie vom Wetter differiert die zur Zeit benötigte Menge an Lebensmitteln, Wasser und Energie. Über diese Kontrollmenüpunkte können Sie jederzeit prüfen, ob Ihr derzeitiger Vorrat die Bedürfnisse befriedigt.

In einer Jahresübersicht sehen Sie anhand der grünen Kurve Ihren Vorrat, anhand der roten den Bedarf an den Versorgungsgütern.

KONTROLLE ROBOTER

In Centerbase können Sie Roboter mit einigen wichtigen Aufgaben betrauen, um z.B. Schäden an eigenen Appartements zu beheben oder Versorgungsgüter zu produzieren. Sogar das Besetzen und Einnehmen von fremden Grundstücken ist möglich. Wie alle Aktionen läuft auch die Roboterlogik in Echtzeit ab. Da dieser Abschnitt besonders komplex ist, verweisen wir auf das Kapitel „Robotersteuerung“.

Transmitter

Auch ein Top-Manager muß sein Büro manchmal verlassen. Bei Centerbase handelt es sich schließlich um eine Science Fiction-Simulation, und so müssen Sie nicht auf herkömmliche Transportmittel zurückgreifen. Wesentlich zeitsparender ist der Transmitter, der Sie fast ohne Zeitverlust an die wichtigsten Stellen der Zentralstadt befördert.

Als Zielpunkte existieren:

Die Börse – Dreh- und Angelpunkt des Finanzgeschehens

Das Lebensmittelwerk – zur Versorgung Ihrer Mieter mit Nahrungsmitteln

Das Wasserwerk – zur Förderung von Wasser für die Wasserversorgung Ihrer Mieter

Das Kraftwerk – für die Energiegewinnung für Ihre Mieter

Das West End – Einkaufs- und Vergnügungsviertel der Centerbase

Für jeden der Zielpunkte gibt es ein eigenes Kapitel in dieser Anleitung. Die 3D-animierte Transmittersequenz läßt sich mit der linken Maustaste abbrechen.

ANLEITUNG

Finanzen

Dieser Hauptmenüpunkt verschafft Ihnen einen Überblick über Ihre derzeitige Finanzlage. Diese hängt aber nicht nur vom Geld ab, wie die nachfolgende Auflistung zeigt.

Es werden angezeigt:

- Datum, Name, Spielmission
- Ihr derzeitiges Bar-Kapital
- der Wert Ihrer Investitionen
- Ihre monatlichen Einnahmen, bestehend aus Mieten und Barkapital-Zinsen
- die monatlichen Ausgaben, bestehend aus Instandhaltungskosten
- Vorrat an Lebensmitteln, Wasser und Energie
- vorhandene und belegte Appartements, aufgeteilt in Billig-, Standard- und Luxusappartements
- Ihr Anteil am Gesamt-Wohnungsmarkt der Centerbase

Während des Terminalbetriebs können Sie jederzeit durch Betätigen der rechten Maustaste eine Kurzübersicht über die wichtigsten Dinge wie z.B. Datum oder Barkapital abrufen.

Immobilienverwaltung

Dreh- und Angelpunkt dieses Wirtschaftsspiels ist das Bauen und Handeln von Immobilien, sprich Grundstücken und Wohnungen.

Alle diesbezüglichen wichtigen Aktionen werden über KONTROLLE-APPARTEMENTS gesteuert. Zunächst wählen Sie sich Grundstücke aus, bebauen (BAUEN) dies mit einem von 3 möglichen Trägerhöhen (4er-Träger = 4 Stockwerke/8 Appartements, 6er-Träger = 6 Stockwerke/12 Appartements, 9er-Träger = 9 Stockwerke/18 Appartements) und hängen in diesen Träger Stockwerke verschiedener Qualität ein.

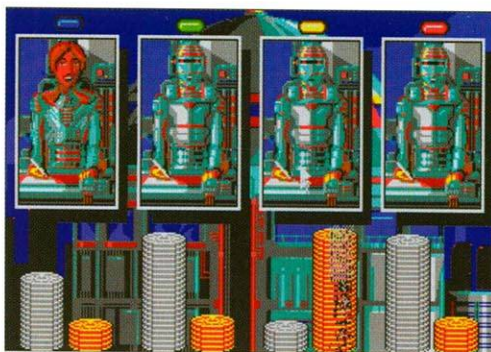
Jedes Stockwerk beinhaltet 2 Appartements. Es gibt die 3 Qualitätsklassen BILLIG, STANDARD und

LUXUS. Ein Stockwerk hat immer zwei nebeneinanderliegende Appartements gleicher Qualität. Die Appartement-Qualitätsklassen werden durch verschieden breite Stockwerkeinheiten angezeigt. Billig-Stockwerke sind sehr schmal, Luxus-Einheiten recht breit.

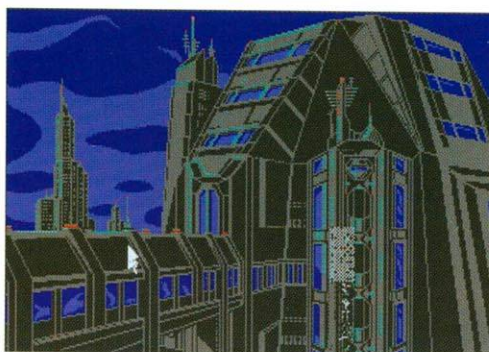
Jede Wohnung und jeder Träger verursacht Instandhaltungskosten, die im KONTROLLE-APPARTEMENTS Menü links neben dem Träger aufgeführt sind. Je älter die Wohneinheiten sind, desto höher belaufen sich die Kosten. Nach einigen Spieljahren empfiehlt sich der Abriß (ABBREISSEN) und die Neubebauung des Grundstückes.

Eine Grundeinnahmequelle sind die Mieteinnahmen durch die in den Wohnungen lebenden Mieter. Je besser sie mit Lebensmitteln, Wasser und Energie versorgt sind, desto eher ziehen Sie in Ihre Wohnungen ein. Auch die Miethöhe spielt eine ausschlaggebende Rolle. Sie kann über das Untermenü KONTROLLE-APPARTEMENTS-MIETE eingestellt werden. Verschieben Sie einfach bei gedrückter Maustaste die Kreise in den Verschiebe-Balken. Die Durchschnittsmiete wird mit je zwei roten Strichen markiert. Besonders Mieter mit dickem Geldbeutel, die bevorzugt Luxus-Appartements beziehen, setzen eine optimale Versorgung voraus. Sie bedeuten jedoch auch höhere Mieteinnahmen pro Wohnung. Sollte Ihr Vorrat an Versorgungsgütern eine kritische Grenze erreichen, werden Sie vom Kontrollorgan der Centerbase per TV-SAT davon in Kenntnis gesetzt. Dann sollten Sie schnellstmöglich entweder per Transmitter die fehlenden Güter selbst produzieren, einen Roboter damit beauftragen oder an der Börse tätig werden und die benötigten Dinge einkaufen (siehe Kapitel „Die Börse“).

Das Verhalten der Mieter wurde in Centerbase nach möglichst menschlichen Gesichtspunkten simuliert. Kleinere „Ausrutscher“ machen sich kaum bemerkbar, monatelange Mißwirtschaft hat jedoch rufschädigende Folgen.



HIER WIRD DER AKTUELLE SPIELSTAND DARGESTELLT



WIRD SO DIE STADT DER ZUKUNFT AUSSEHEN?

ANLEITUNG

Wenn das Barkapital eines Spielers bedenkliche Formen aufweist, kann dieser ein oder mehrere seiner Grundstücke an der Börse anbieten. Hierfür markiert er eines per Vektor-Karte (Markierpunkt setzen), transmittiert sich zur Börse und wählt den Punkt VERKAUFEN PARZELLE aus. In der nächsten Spielrunde (Monat) erhält nun jeder Spieler eine entsprechende Nachricht per TV-SAT und hat somit die Möglichkeit, über KAUFEN PARZELLE entsprechende Kaufangebote an der Börse abzugeben. Der Spieler mit dem höchsten Angebot erhält in einer späteren Spielrunde den Zuschlag. Doch auch mit etwas rabiateren Mitteln können sich die Besitzverhältnisse der Parzellen ändern. Wie im Kapitel „Robotersteuerung“ näher erklärt, können auch Armeen von Robotern fremde Grundstücke besetzen und einnehmen. Hochkarätige Materialschlachten sind hier keine Ausnahme.

Robotersteuerung

ROBOTER-TYPEN

Zu Beginn des Spiels besitzen Sie bereits 3 Roboter verschiedener Qualitätsstufen. Es gibt:

MINI-ROBOT

Diese Roboter sind recht klein und wendig, haben dafür jedoch eine sehr geringe Leistung. Die Akkus haben nur eine geringe Kapazität und müssen daher oft aufgeladen werden. Dieses geht dafür in relativ kurzer Zeit und kostet wenig Energie.

ECONOROBOT

Wird mehr Leistung verlangt, können Sie Econorobots einsetzen. Sie sind größer, leistungsfähiger und haben eine höhere Akkukapazität. Außerdem sind sie sehr widerstandsfähig und nutzen sich daher wenig ab.

GOLIATH

Wenn „Power“ gebraucht wird, sind die Goliaths genau das richtige. Sie sind sehr groß, stark und verfügen über große Akkus. Ihre Schwäche liegt in der hohen Abnutzung (und in ihrem hohen Preis). Im Robot-Shop des West-End können Sie Roboter kaufen oder verkaufen. Näheres dazu im Kapitel „Das West-End“.

AKKU-LADUNG

Naheliegenderweise benötigen die Roboter zum Arbeiten nicht Bier, sondern Energie. Wenn sie sich im Hauptturm befinden, werden Sie automatisch aufgeladen. Dadurch reduziert sich Ihr Energievorrat um die Menge, die für das Aufladen benötigt wird.

Wenn ein Roboter oft aufgeladen wird oder schon häufig gekämpft hat, läßt sich der Akku nicht mehr bis zum Maximum aufladen. Besonders Goliath-Geräte haben einen hohen Abnutzungsgrad und sollten des öfteren gegen neue Roboter ausgetauscht werden.

ROBOTER-KONTROLLE

Über den Terminal-Menüpunkt KONTROLLE

ROBOTER können Sie alle wichtigen Roboteraktionen durchführen lassen, als da wären:

SENDEN

Der ausgewählte Roboter wird an die Position geschickt, an der sich der Markierpunkt (läßt sich über die Vektorkarte setzen) befindet. Ist die Position des Markierpunktes nicht mit der ausgewählten Mission zu vereinbaren, wird dieser auf Wunsch automatisch korrigiert.

ZURÜCKRUFEN

Wenn sich der Roboter gerade nicht im Hauptturm befindet, kann er mit dieser Aktion zurückgerufen werden. Wie auch beim Senden vergehen einige Tage, bis der Roboter eintrifft.

MISSION

Hier können Sie per Durchwahl eine der möglichen Missionen auswählen. Sie wird links neben dem Roboter angezeigt.

NÄCHSTER / VORHERIGER

Damit wählen Sie einen Ihrer Roboter aus.

Missionen

Jeder Roboter kann von Hause aus zwei wichtige Aktionen ausführen. Über Programmcardsridges ist er jedoch auch in der Lage, eine von 4 weiteren Aktionen zu tätigen.

REPARIEREN

Ein zerstörtes Appartement (blinkt in der Vektorkarte rot) wird repariert.

ATTACKIEREN

Sie können auch versuchen, fremde Roboter anzugreifen. Suchen Sie sich in der Vektor-Karte die Position eines fremden Roboters (farbige Robotersymbole anklicken), setzen Sie den Markierpunkt entsprechend und schicken Sie dann den Roboter mit dieser Mission los. Diese Mission ist auch für das Verteidigen von Grundstücken einsetzbar.

AUTO-ERNT (Cardridge)

Das mühsame Abernten der Lebensmittel können Sie auch von einem Ihrer Roboter durchführen lassen. Sie sparen sich dadurch das dauernde Ausführen der Ernte-Actionsequenz. Diese Mission kann nur ausgewählt werden, wenn Sie eine Auto-Ernte-Cardridge besitzen. Dies entnehmen Sie der Auflistung links neben dem Roboter. Der Markierpunkt wird, wenn er nicht auf das Lebensmittelwerk zeigt, auf Wunsch korrigiert.

AUTO-WASSER (Cardridge)

Diese Mission entspricht der Auto-Ernte, nur daß es hier um die Wassergewinnung im Wasserwerk geht.

AUTO-ENERGIE (Cardridge)

Wie Auto-Ernte oder Auto-Wasser. Hier wird jedoch die Energie im Kraftwerk gewonnen. **SABOTAGE (Cardridge)**

Damit Sie die anderen Mitspieler auch einmal so richtig schädigen können, gibt es die Sabotage-Cardridge, mit denen Ihre Roboter Appartements verwüsten können. Diese sind dann solange nicht bewohnbar, bis sie wieder repariert werden (Mission

ANLEITUNG

REPARIEREN). Vor dem Senden des Roboters müssen Sie natürlich den Markierpunkt auf ein feindliches Appartement setzen.

Es versteht sich von selbst, daß Sie nur so viele Roboter mit Cardridge-Missionen gleichzeitig verschicken können, wie Sie Cardridges besitzen.

Sie erhalten Programm-Cardridges, wenn Sie

- eines der vier ersten Grundstücke komplett bebaut haben (alle Etagen eines Trägers belegt)
- eine Cardridge im Kampf gewinnen (Attackieren eines feindlichen Roboters)
- in der Sky Dim-Bar des West-End einige Typen anheuern, eine Cardridge zu stehlen (das kann aber auch schief gehen!)

In den Versorgungseinheiten (Wasserwerk, Lebensmittelwerk, etc.) kann jeweils nur ein Roboter eingesetzt werden.

ROBOTER-KAMPF

Bereits ab Werk sind für einen Kampf ausgerüstet (Mission ATTACKIEREN). Wenn Sie gegen einen feindlichen Roboter im Kampf gewinnen, der gerade eine Sabotage-Cardridge bei sich trägt, so geht diese in Ihren Besitz über. Vor Beginn der nächsten Spielrunde (Monat) zeigt Ihnen ein Roboter Statusbild an, wieviele Ihrer Roboter in Kämpfe verwickelt waren, wieviele davon siegreich überstanden wurden und wieviele Cardridges Sie erbeutet bzw. verloren haben.

IMPRESSUM

Chefredakteur:

Albert Absmeier – verantwortlich für den redaktionellen Teil

Chef vom Dienst:

Petra Wängler

Textchef:

Jens Maasberg

Koordination:

Jan Ippen, Axel Pretzsch, Thilo Röscheisen, Martin Jobst, Horst Mitmannsgruber (alle IPV GmbH)

Telefax: 0 89/46 13-433

Herausgeber:

Jan Ippen, Axel Pretzsch

Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung:

Wolfram Höfler

Operation Manager:

Michael Koeppe

Layout:

IPV GmbH, RMPub.

Titelgestaltung:

Wolfgang Berns

Anzeigenleitung:

Peter Kusterer (333) – Verantwortlich für die Anzeigen
Telefax: 0 89/46 13-775

Vertriebsmarketing:

Benno Gaab

Vertrieb Handelsauflage:

MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb, 85386 Eching

Bezugsmöglichkeiten:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München,
Bestellungen nimmt der Verlag entgegen.

Verkaufspreis:

Die Einzelausgabe kostet DM 19,80.

Druck:

Konradin Druck GmbH, Kohlhammerstr. 1-15, 70771 Leinfelden

Urheberrecht:

Alle erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, daß in diesem Heft unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

©1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München.

Vorstand:

Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München,

Telefon 0 89/46 13-0,

Telex 522 052,

Telefax 0 89/46 13-100

ANLEITUNG

Besetzen von feindlichen Grundstücken

Das Besetzen von Grundstücken ist ein zentraler Punkt in Centerbase. Zunächst müssen Sie sich möglichst viele starke Roboter zulegen. Leider ist der Lagervorrat im Robo-Shop des West-Ends ziemlich begrenzt, und so müssen Sie ein paar Monate lang sammeln.

Nun suchen Sie sich per Vektorkarte ein besonders einträgliches Grundstück aus. Setzen Sie den Markierpunkt auf eine beliebige Etage und gehen Sie in KONTROLLE ROBOTER. Dann schicken Sie möglichst viele starke Geräte mit der Mission ATTACKIEREN zu dem feindlichen Grundstück. Es müssen mindestens 2-3 Roboter sein! Nun können Sie nur noch abwarten und hoffen. Der gegnerische Spieler erhält nämlich über Ihre Besetzungsaktion keine Nachricht! Vielleicht schaut er sich die Vektorkarte nicht an und merkt gar nicht, daß eines seiner Grundstücke gerade besetzt wird...

Wenn 2-3 Ihrer Roboter ihre Position 3 Spielmonate lang auf einem gegnerischen Grundstück halten können, geht dieses in Ihren Besitz über.

Auch die Roboterschlachten laufen in Echtzeit ab. Unterlegene Roboter kehren automatisch zum Hauptturm zurück, laden sich dort wieder auf und können erneut an den Kampf geschickt werden. Wenn Ihre Roboter die drei Spielmonate überleben, erhalten Sie über den TV-Sat eine Nachricht über das erfolgreiche Einnehmen des Grundstücks. In einem Spielmonat können (und sollten) Sie Ihre Roboter natürlich auch mehrmals in den Kampf schicken.

Das West-End

Der Mensch lebt nicht nur vom Brot allein, und deswegen gibt es auch in der Centerbase ein Einkaufs- und Vergnügungsviertel. Sie erreichen es über den Transmitter im Terminal-Menü.

Klicken Sie nun einfach auf eines der 5 Textsymbole. Mit EXIT gelangen Sie wieder in das Terminal-Menü.

reLINE Building

Eine bekannte Softwarefirma hat ihren Sitz von Hannover zur Centerbase verlagert. Vielleicht können Sie mit dem Centerbase-Programmierer ja mal ein bißchen plaudern.

Der Sinn dieses Menüpunktes mag vielleicht nicht recht einleuchten. Aber es kann ja doch immerhin sein, daß der Centerbase-Programmierer hier noch irgendetwas versteckt hat...

CASINO

Hier können sich die Spielwütigen austoben. Zunächst setzen Sie Spielchips ein. Hierfür klicken Sie je nach Höhe des Spielbetrages auf die Zahlensymbole 10, 15 100 oder 500. Ihr Barkapital wird zur Kontrolle links, der „Pot“ rechts angezeigt. Nun

kann das Spiel beginnen. Auf dem Bildschirm sehen Sie 8 farbige Felder, durchnummeriert von 1-8. Eines davon leuchtet hell auf. Es gibt 4 Wettarten:

HIGHER bzw. LESS

Leicht angelehnt an eine bekannte Fernsehsendung (in der es um sogenannte „Länderpunkte“ geht) können Sie nun wetten, daß die nächste Zahl höher bzw. tiefer ist als die gerade leuchtende.

EVEN bzw. ODD

Sie können auch wetten, daß die nächste Zahl gerade (2,4,6,8) bzw. ungerade (1,3,5,7) ist. Zunächst klicken Sie die gewünschte Wett-Art an. Dann klicken Sie auf das START-Icon und das Spiel beginnt. Wenn Sie gewonnen haben, wird je nach Gewinnwahrscheinlichkeit der „Pot“ erhöht. Nach 3 Spielrunden wird er ausgeschüttet und Ihrem Barkapital gutgeschrieben. Vorher ist er nicht verfügbar.

Mit dem CANCEL-Icon können Sie bereits gesetzte Beträge oder die ausgewählte Wett-Art löschen. Durch Anklicken des EXIT-Icons verlassen Sie das Casino wieder. Dies ist aber immer nur nach jeweils 3 Spielrunden möglich, nachdem der Pot ausgezahlt wurde.

ROBOT-CENTER

Wenn Sie Roboter kaufen oder Ihre alten verkaufen wollen, begeben Sie sich in das Robot-Center. Dort können Sie

- vorrätige Neu- oder Gebrauchtroboter kaufen
- eigene Roboter verkaufen und dabei handeln

Beim Roboterkauf zunächst auf KAUFEN klicken. Im Fahrstuhl sehen Sie dann einen Roboter, die dazugehörigen Informationen erscheinen auf der Anzeigetafel oben rechts. Mit den am Fahrstuhl befindlichen Richtungspfeilen können Sie sich alle vorrätigen Roboter ansehen. Wenn Sie den Roboter Ihrer Wahl gefunden haben, klicken Sie auf den Auswahlbalken, der sich zwischen den Richtungspfeilen befindet. Dann wird der Roboter eingepackt. Der Kaufpreis wird automatisch von Ihrem Konto abgebucht.

Möchten Sie eigene Roboter verkaufen, wählen Sie VERKAUFEN aus. Es erscheint alsdann eine Auswahlbox, in der Sie mit WEITER, ZURÜCK und OK einen Ihrer Roboter auswählen können. Nur wartende Roboter können verkauft werden (Text „Frei zur Verfügung“ auf der Anzeigetafel). Dann macht Ihnen die freundliche Verkäuferin ein Preisangebot, das ebenfalls auf der Anzeigetafel erscheint. Erscheint Ihnen der angebotene Preis zu gering, können Sie mit HANDELN den Preis noch etwas in die Höhe treiben. Mit VERKAUFEN ist der Deal gelaufen.

Wenn Sie mit den übelsten Gestalten ins Geschäft kommen wollen, sind Sie in der Sky Dim Bar an der richtigen Adresse.

Dort hungern genau die Typen herum, die für Geld alles machen.

ANLEITUNG

Sie haben hier die Auswahl zwischen fünf illegalen Handlungen, (siehe nächste Seite) mit denen Sie diese Herren beauftragen können:
APPARTEMENT VERWÜSTEN (Appartement-Mission)

Hier können Sie ein Appartement eines Spielers Ihrer Wahl verwüsten lassen.

FELD VERWÜSTEN (Agro-Mission)

Die Gruppe bricht in ein Lebensmittelwerk Ihrer Wahl ein und verwüstet die Felder.

ROBOTER STEHLEN (Roboter-Mission)

Es wird versucht, einen Roboter eines Mitspielers zu entwenden.

CARDRIDGE STEHLEN (Cardridge-Mission)

Hier bezieht sich das Attentat auf eine Programm-Cardridge.

SCHLECHTE GERÜCHTE VERBREITEN (Gerüchte-Mission)

Jeder muß auf seinen guten Ruf achten, um auch an der Börse ein geachteter Mann zu sein. Mit der Gerüchte-Mission können Sie aber gezielt schlechte Gerüchte über einen Mitspieler verbreiten lassen. Verläuft dies erfolgreich, werden seine Börsenaktivitäten für einen Monat untersagt.

Nach Auswahl der Mission erscheint das Honorar für diese Aktion. Nun wählen Sie die Kennfarbe des Spielers, auf den sich die Machenschaft beziehen soll.

Die Aktivitäten dieser Herren müssen nicht unbedingt gut gehen. Ob die Angelegenheit erfolgreich verlaufen ist oder nicht, wird Ihnen im nächsten Monat per TV-Sat mitgeteilt.

DIE BÖRSE

An der Centerbase-Börse kann mit Lebensmitteln, Wasser, Energie und Grundstücken (Parzellen) gehandelt werden. Die Auswahlicons erscheinen im unteren Bereich des Bildschirms. Die LED-Laufschrift zeigt die aktuellen Kurse pro Einheit an (natürlich nicht die der Parzellen).

Zunächst geben Sie per Iconklick an, ob Sie Waren kaufen oder verkaufen möchten. Das EXIT-Icon beendet den Börsenaufenthalt. Danach wählen Sie die Warenart, also Lebensmittel, Wasser, Energie oder Parzellen, an. Mit dem CANCEL-Icon gelangen Sie wieder in das Kaufen/Verkaufen-Menü.

Beim Handeln mit Lebensmittel, Wasser oder Parzellen wählen Sie per Pfeil hoch/Pfeil runter-Icon die Menge aus. Sie wird in Schritten zu je 500 Einheiten eingestellt. Das Anzeigefeld zeigt die Kosten/Einnahmen der jeweiligen Menge an, darunter sehen Sie Ihre Gesamteinheitenanzahl. Mit OK wird der Deal perfekt, mit CANCEL gelangen Sie in das Warenauswahl-Menü. Beim Parzellenverkauf wird das Grundstück genommen, auf dem der Markierpunkt steht. Jeder Mitspieler wird nun von Ihrem Verkaufsangebot per TV-Sat benachrichtigt. Nach einigen Spielmonaten erhält der mit dem höchsten Angebot den Zuschlag.

Ähnlich wie beim Waren kaufen läuft der Parzellen-

kauf ab. Zunächst wählen Sie mit Pfeil hoch/runter und OK die gewünschte Parzelle (falls mehrere angeboten werden), danach stellen Sie mit der gleichen Methode die Höhe Ihres Angebotes ein. Der Kapitalbereich ist begrenzt.

LEBENSMITTEL-ACTIONSEQUENZ

Per Transmitter können Sie sich direkt in das Lebensmittelwerk begeben. Pro Monat können dort 1x die Felder abgeerntet werden. Dies kann entweder durch Roboter oder von Ihnen selbst erledigt werden. Die Steuerung erfolgt über Joystick.

Sie sehen Ihr Feld aus der Vogelperspektive. Der automatische Abernte-Arm bewegt sich mit konstanter Geschwindigkeit über die Pflanzen. Er ist nach links und rechts steuerbar. Immer, wenn eine Pflanze vom Abernte-Arm überfahren wird, wird diese automatisch abgeerntet.

Auf dem Feld sind aber auch Steine verstreut. Wenn sie den Abernteknopf berühren, hat dies Schäden der Funktionsweise zur Folge. Bei öfterem Steinkontakt kann die Abernteinrichtung auch komplett ausfallen. In der nächsten Runde ist der Abernte-Arm jedoch wieder voll einsatzfähig. Statusmeldungen dieser Art erscheinen im Bildschirm des Kontrollfensters.

WASSER-ACTIONSEQUENZ

Auch das Wasserwerk erreichen Sie über den Transmitter des Terminal-Menüs. Wenn nicht bereits ein Roboter mit der Wassergewinnung zu Gange ist, können Sie dies persönlich übernehmen. Die Steuerung erfolgt überlicherweise per Joystick. Der Bildschirm zeigt das Innere des Wasserwerks im Querschnitt. Aus dem Sammeltank rechts fahren einzelne Eimer mit Wasser auf drei übereinander angeordneten Fließbändern nach links. Mit zwei Steuerarmen müssen diese so umgeleitet werden, daß sie im links befindlichen Zielbehälter landen. Mit links/rechts wählen Sie den zu bewegenden Steuerarm, mit hoch/runter steuern Sie den (blau blinkenden) Arm nach oben bzw. unten.

Nähert sich ein Eimer dem Ende eines Fließbandes, muß er mit dem Steuerarm weiter- oder umgeleitet werden. Wenn sich der Eimer auf dem Arm befindet und sich dieser nicht bewegt, fährt der Eimer in gleiche Richtung weiter. Bewegen Sie den Arm jedoch, stoppt der Eimer und fährt erst weiter, wenn der Arm seine Zielposition erreicht hat.

Befindet sich der jeweilige Steuerarm nicht auf gleicher Höhe, wenn ein Eimer herannaht, stoppt dieser für eine kurze Zeit. Dann fällt er herunter und sein Inhalt gilt als nicht gewonnen. Die Anzeige oben links zeigt Ihnen prozentual die bereits geförderte Wassermenge.

Energie-Actionsequenz

Wie die Lebensmittel- und Wasserversorgung kann auch die Energiegewinnung per Transmitter von Ihnen durchgeführt werden. Diese Actionsequenz erfordert, besonders im späteren Spielverlauf, einiges an Geschick. Nachdem Sie sich zum Kraftwerk

ANLEITUNG

transmittiert haben, erscheint dessen Inneres im Querschnitt. Im oberen Bildbereich befinden sich links und rechts zwei Molekül-Trichter, aus denen positive und negative (blaue und rote) Moleküle fallen. Per Joystick steuern Sie eine Umlenkeinrichtung, mit der Sie die Moleküle durch Anstoßen in ihrer Flugbahn beeinflussen können. Es existieren zwei Plattformen (Ebenen), die mit Löchern versehen sind:

Obere Ebene

Die Löcher sind rot bzw. blau gefärbt. Fällt ein Molekül durch ein gleichfarbiges Loch, wird dessen Ladung verdoppelt.

LADEANWEISUNG

Um der Gefahr von Computerviren entgegenzuwirken, lassen Sie den Schreibschutz der Disketten immer aktiv.

Legen Sie die Centerbase-Diskette in Laufwerk DF0:. Danach drücken Sie die Tasten CTRL - AMIGA (links) - AMIGA (rechts) gleichzeitig (RESET). Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

Sie können das Spiel auch über Workbench starten. Nachdem diese geladen ist, legen Sie die Centerbase-Diskette ein, klicken 2x auf das Centerbase-Diskettensymbol und danach 2x auf das File CENTERBASE. Dann allerdings wird die Intro-Sequenz nicht angezeigt. Abspeichern und Einladen von Spielständen

Nach jedem beendeten Spielmonat erscheint ein Zugende-Bild, das das derzeitige bare und investierte Kapital der Spieler anzeigt. Je nach Rechnersystem betätigen Sie dann entweder die rechte Maustaste oder die Taste S.

Sie gelangen dann in ein Untermenü, in dem Sie Spielstände abspeichern oder alte Spielstände einladen können. Wollen Sie einen Spielstand abspeichern, so formatieren Sie vor Spielbeginn bitte eine Diskette, die Sie dann als „Save-Disk“ einsetzen.

Zuerst wählen Sie aus, ob Sie einen Spielstand laden oder abspeichern möchten. Dann geben Sie die Nummer des betreffenden Spielstandes an. Um das Untermenü zu verlassen, geben Sie X ein.

Untere Ebene

Hier gibt es lediglich zwei farbige Löcher, die zu den Energie-Auffangeinrichtungen führen. Die blauen Moleküle müssen durch das blaue, die roten durch das rote Loch fallen. Dann wird bei normalen Molekülen eine, bei zusätzlich geladenen zwei Energieeinheiten gutgeschrieben. Diese werden zu der Energie-Gesamtanzeige oben in der Mitte hinzugezählt. Fällt ein Molekül in die falsche Auffangeinrichtung, wird dessen Energiewert abgezogen.

Angriff-Actionsequenz

Wie aus zahlreichen Science-Fiction-Filmen bekannt, gibt es immer wieder Angreifer aus dem All, die die Ruhe der friedliebenden Bevölkerung stören wollen. Zeitweise greifen diese Übeltäter an und versuchen, die Centerbase zu zerstören. Hier ist Geschick und Reaktion gefragt.

Sollte ein Angriff stattfinden, wird dieser zu Beginn eines Spielmonats angekündigt. Die Steuerung erfolgt auch hier zu Joystick. Mit links/rechts steuern Sie Ihre Abschlußbasis, mit dem Feuer-Knopf schießen Sie nach oben. Wenn Sie den Feuerknopf betätigen, während Sie nach links oder rechts fahren, schießen Sie in die entsprechende Richtung.

Verschiedene Formationen von Raumpiraten eröffnen das Feuer auf Ihre Basis. Sie darf nicht getroffen werden. Je öfter dies jedoch der Fall ist, desto stärker sind nachher die Appartements Ihrer Grundstücke zerstört. Den Grad der Zerstörung repräsentieren die drei Türen, die sich im unteren Anzeigefeld befinden. Einige der Angreifer schießen aber nicht nur auf Sie, sondern greifen Sie nach der Landung auf der Erdoberfläche direkt an. Diese können Sie nur mit Links/Rechts-Schüssen (Schießen, während sich die Basis nach links oder rechts bewegt) bezwingen. Einige Raumschiffe müssen mehrfach getroffen werden, bevor sie explodieren.

VORSCHAU

S P I E L E - D I S C 1 5

Warum viel Geld für Software ausgeben?

In der nächsten Ausgabe der AMIGA-SPIELE-DISC gibt's wieder einen Original-Spiele-Hit eines renommierten Software-Hauses zum Super-Sparpreis.

Die AMIGA-SPIELE-DISC 15 finden Sie ab 22. Juni 1994 im Zeitschriftenhandel.

ANLEITUNG

Naturkatastrophen

Die Natur ist unberechenbar. Auch sich ständig widersprechende Wettervorhersagen können auf eine herannahende Naturkatastrophe hinweisen. Um Ihnen derart schlechte Nachrichten dennoch etwas zu versüßen, haben wie alle Naturkatastrophen-Bilder voll animiert und mit Musik untermalt. Augen und Ohren essen ja bekanntlich mit. Die Naturkatastrophen beziehen sich gleichermaßen auf alle Spieler.

Erdbeben

Wehe dem, dessen Appartement-Träger aus dem letzten Jahrhundert stammen. Ein Erdbeben läßt diese wie Strohhalme umknicken – das gesamte Grundstück muß neu bebaut werden.

Unwetter

Der beste hochmoderne Blitzableiter kann die Gefahr des Einschlags nicht völlig verbannen. Nach einem solchen Unwetter sind oft viele Appartements nicht mehr bewohnbar und müssen repariert werden.

Dürrekatastrophe

Diese Naturkatastrophe ist über die Wettervorhersage des TV-Sat meistens vorhersehbar. Bei solcher Hitze verdorren die Pflanzen auf den Feldern und die Wassergewinnung wird stark eingeschränkt. Wer über einen großen Wasservorrat verfügt, hat gut lachen.

Tips zum Spielen

Zu Beginn des Spiels erwerben Sie am besten einen 4er-Träger und füllen diesen mit billigen Appartements. Dies hat den Vorteil, daß die Parzelle mit relativ wenig Kapital „ausgelastet“ ist.

Wenn nämlich ein Grundstück komplett bebaut wurde, erhalten Sie vom Centerbase-Komitee eine Programmcardsridge.

So verfahren Sie am besten auch mit weiteren Parzellen. Wenn Sie genug Programm-Module besitzen, können Sie sich langsam steigern und auf 6er bzw. 9er-Träger umsteigen.

Je älter ein Träger ist, desto teurer ist seine Instandhaltung. Prüfen Sie daher alle 4 Monate über „KONTROLLE APPARTEMENTS“ nach, ob die Grundstücksausgaben höher sind als die Einnahmen. Falls dies der Fall ist, dürfte sich ein Abriss des Gebäudes lohnen. Wenn Sie viele Mieter zu versorgen haben und Roboter zur Erledigung der Actionsequenzen engagieren, unbedingt nur „GOLIATH“-Geräte einsetzen! Sie haben die größte Effektivität, müssen aber aufgrund von höherem Verschleiß sehr häufig ausgewechselt werden.

Da die Rückkehr eines Roboters z.B. von einem Versorgungszentrum nicht gemeldet wird, empfiehlt sich die regelmäßige Kontrolle über KONTROLLE ROBOTER. Um Versorgungsempässe zu vermeiden, sollten Sie für diesen Monat die Actionsequenz selbst ausführen.

HOTLINE

Sie können die Hotline zu bestimmten Zeiten telefonisch erreichen. Jeden Montag gibt sie von 16 bis 18 Uhr Auskunft zum Thema SPIELE-DISC.

Bitte wählen Sie dazu folgende Telefonnummer:

0 89/5 43 82 63

Zu anderen Zeiten ist ein Anrufbeantworter angeschossen, auf dem Sie eine kurze Beschreibung Ihres Problems und Ihre Telefonnummer hinterlassen können. Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an:



IPV • Ippen & Pretzsch Verlag GmbH
SPIELE-DISC Support
Bayerstr. 57-59
80335 München

Um Ihre schriftlichen Anfragen besser bearbeiten zu können, teilen Sie uns bitte folgende Punkte mit:

Detaillierte Problembeschreibung.
Ihre Gerätekonfiguration, Amiga 500, 500+, 600, 1000, 1200, 2000, 3000 oder 4000.

Die Größe Ihres Arbeitsspeichers (in KByte).

Die Art der Speichererweiterung.

Die Anzahl und Art der Laufwerke.

Die Kickstart-Version (1.2, 1.3, 2.0, 3.0).

FÜR COMMODORE AMIGA

SCIENCE - FICTION SIMULATION

CENTERBASE

Krieg um Grundstücke

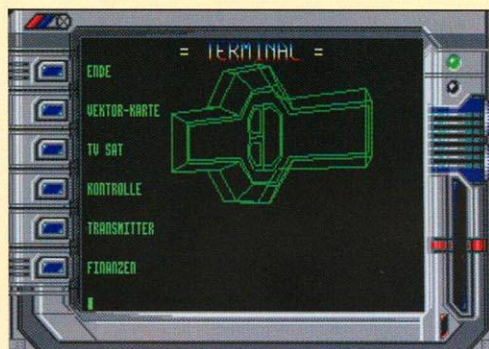
Leben Sie das Leben der Zukunft – kontrollieren und versorgen Sie die Einwohner einer gigantischen Stadt mit allem, was sie zum Überleben benötigen. Computer, Roboter und Cyberpunks beherrschen die Welt und machen Ihnen minuter das Leben schwer. Doch Sie sind der Boss und damit eine der wichtigsten Personen der Welt. Daher werden Ihre Gegner alles versuchen, um Sie und Ihre Autorität zu schwächen. Doch auch Sie haben mächtige Mittel zur Hand.

Kaufen, verkaufen und handeln Sie an der Börse. Vergewissern Sie sich, daß Sie immer einen Schritt vor Ihren Gegnern sind. Sabotieren Sie deren Projekte mit Hilfe von hochentwickelten Robbotern. Spionieren Sie die neuesten Pläne aus. Verbreiten Sie Gerüchte und besetzen Sie fremde Grundstücke. Der Möglichkeiten sind fast keine Grenzen gesetzt.

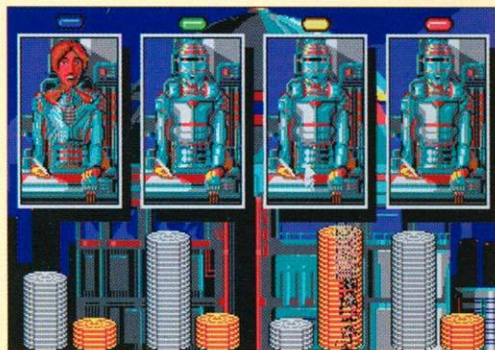
Erleben Sie mit bis zu drei weiteren Spielern CENTERBASE, die unglaubliche Sciens-Fiction Simulation.



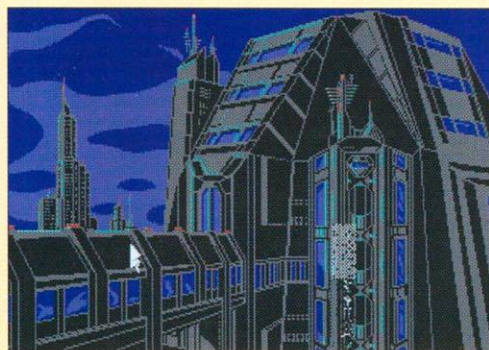
DER STARTUP-SCREEN VON CENTERBASE



ZAHLEICHE FUNKTIONEN WERDEN HIER DARGESTELLT



HIER WIRD DER AKTUELLE SPIELSTAND DARGESTELLT



WIRD SO DIE STADT DER ZUKUNFT AUSSEHEN?

NOTWENDIGE KONFIGURATION: AMIGA MIT 1 MBYTE SPEICHER, 1 DISKETTENLAUFWERK, KICKSTART 1.3, 2.0 ODER 3.0, JOYSTICK (OPTIONAL)