

Art Edition

AMIGA

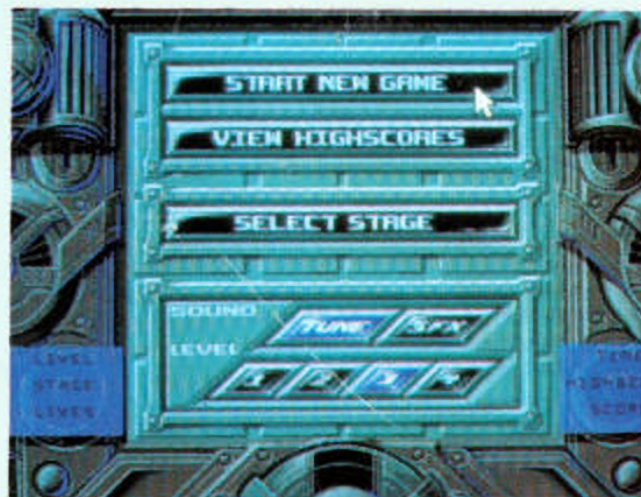
"ICH MAG KEINE DENKSPIELE..."

... war mein erster Gedanke, als ich die Demodiskette mit Namen "Neuronics" aus der Post nahm. Und schon gar nicht, wenn sie mit dem Verschieben und Verschwinden von Spielsteinen zu tun haben. "Ist mindestens das sechste Denkspiel, das uns in diesem Monat geschickt wurde."

Pflichtschuldig schob ich die Disk in's Laufwerk, griff mürrisch zur Maus und klickte in der Gegend herum. "Aha", dachte ich, "der erste Test ist bestanden!" Sogar ich kapierte, um was es ging (natürlich hatte ich keinen Blick in die Anleitung geworfen).

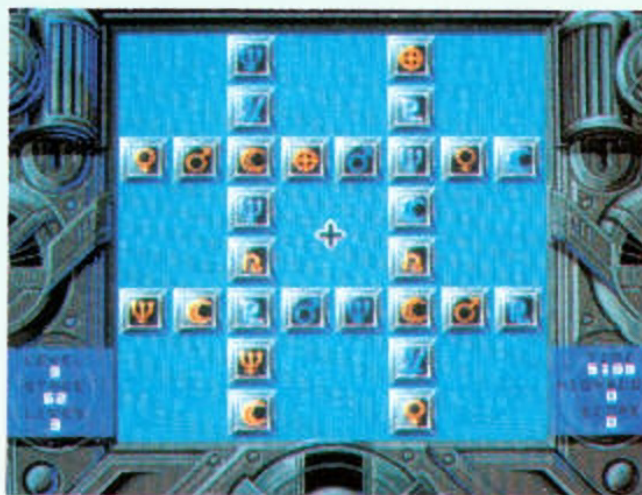


Wenige Minuten später irrte ich aufgeregt durchs Büro und rief die Thalion-Mannschaft mit den Worten zusammen: "Ich glaub', ich spinne: Da ist ein Denkspiel, das MIR Spaß macht!" Schnell bildete sich eine Menschentraube vor meinem Monitor. Kurz darauf bestätigte sich die Hoffnung, daß ich NICHT plötzlich verrückt geworden war: Vergnügt klickten sich die Jungs (und das Mädchen) durch die Level, die immer verzwickter wurden. Kommentare wie "Aufpassen!", "Jetzt den da oben links!" und "AAARRGH!" belegten den Unterhaltungswert des Programmes.



"Das werden wir wohl veröffentlichen müssen!", dachte ich mir Stunden später. Schweißgebadet sank ich in meinen Sessel. Ist nicht einfach, so viele Leute gewaltsam aus dem Büro zu schmeißen. "Da wundern sich die Leute, warum wir manchmal unsere Veröffentlichungstermine nicht einhalten ..."

Erik Simon, Entwicklungsleiter



Copyright by Art Edition 1991. Alle Rechte vorbehalten. Art Edition Datenträger sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih und Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Im Vertrieb der United Software GmbH.

NEURONICS