

**AMIGA**  
**Games** Discs  
& Mag

DAS AMIGA SPIELMAGAZIN

# SONDERHEFT I

DM 9,80



# Die größten Hits

# QUALITY LINE

## HARDWARE WIRD FÜR JEDEN ERSCHWINGLICH - DURCH FINANZIERUNG

Unser Finanzierungs-Angebot richtet sich an die Computerbesitzer, die gerne ihren Computer mit Zubehör aufrüsten möchten. Mit uns kein Problem! Mit einer günstigen Finanzierung der Hausbank und dem effektiven Jahreszins von 15,4% wird Ihr Wunsch bald Wirklichkeit.

### MULTIMEDIA

#### SOUNDBLASTER PRO STANDARD

8bit Stereo FM-Soundkarte, CD Interface,  
inkl. umfangreiche Software und Demos **DM 279,-**

#### LAUTSPRECHER SP690

2 X 4,5 Watt, Lautstärke- und Klangregler **DM 89,90**

#### CD-ROM SONY CDU31A

inkl. 16bit Controller, MPC-Standard, Multi-Session,  
XA, 490ms Zugriffszeit **DM 499,-/25,- mtl.**

#### SOUNDBLASTER ASP 16

8 und 16bit Stereo FM, MIDI-bereit,  
inkl. umfangreiche Software **DM 379,-/19,- mtl.**

#### CD-ROM MITSUMI CRMC-LU005

inkl. 16bit Controller, MPC-Standard, Photo-  
CD fähig, 400ms Zugriffszeit **DM 459,-/23,- mtl.**

### FESTPLATTEN AT-BUS

### WECHSELPLATTEN

SyQuest SQ 555, 44 MB, 20ms  
SyQuest SQ 5110, 88 MB, 20ms  
SyQuest SQ 3105A, 105 MB, 14,5ms  
SyQuest SQ 01 SCSI-Controller

SyQuest SQ 400 Medium für SQ 555  
SyQuest SQ 800 Medium für SQ 5510  
SyQuest SQ 310 Medium für SQ 3105A

**DM 599,-/30,- mtl.**  
**DM 698,-/34,- mtl.**  
**DM 1099,-/54,- mtl.**  
**DM 129,-**

**DM 169,-**  
**DM 219,-**  
**DM 209,-**

105 MB Seagate ST3120A, 16ms **DM 399,-/20,- mtl.**  
130 MB Seagate ST3144A, 16ms **DM 419,-/21,- mtl.**  
213 MB Seagate ST3243A, 16ms **DM 489,-/24,- mtl.**  
260 MB Seagate ST3290A, 16ms **DM 619,-/31,- mtl.**  
340 MB Maxtor LXT7345A, 15ms **DM 789,-/39,- mtl.**

### TURBOBOARDS FÜR AMIGA

G-Force 68030-25EC, 1 MB, SCSI **DM 1289,-/63,- mtl.**  
G-Force 68030-40EC, 4 MB, SCSI **DM 1639,-/80,- mtl.**  
G-Force 68030-50, FPU 50, 4 MB, SCSI **DM 2569,-/125,- mtl.**  
G-Force 68040-25EC, 4 MB, SCSI **DM 2629,-/128,- mtl.**

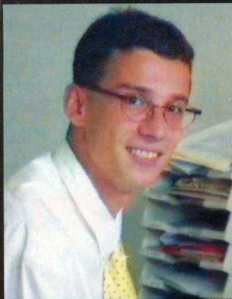
**Bestellen Sie einfach per Postkarte  
oder rufen Sie uns an!**

**Alle aufgeführten Erweiterungen sind sofort anschließbar!**

**BESTELLUNGEN AN:**

**Prestige GmbH, Bahnstr. 59-64625 Bensheim, Tel: 06251-65711**

Wir finanzieren Ihnen auch günstige Komplettsysteme und weiteres Zubehör für Ihren Computer. Rufen Sie uns an und bestellen Sie unseren kostenlosen Hauskatalog.



wenn manche Spiele plötzlich deutlich weniger Prozent erhalten haben, während andere wiederum aufgewertet wurden. Keine Spieleredaktion ist unfehlbar, und manchmal erwiesen sich die Spiele im Laufe der Zeit als doch nicht ganz so fantastisch wie man im Test geglaubt hat. Insgesamt 36 Spiele, die allen möglichen Genres angehören, haben es letztendlich in dieses Heft geschafft. Übrigens, es spielte für uns natürlich auch eine Rolle, wie die Charts-Plazierungen waren. Aus diesem Grund sind beispielsweise die zweifelsohne sehr guten Spiele No Second Prize und Whale's Voyage nicht in diesem Heft zu finden. Seid bitte gnädig mit uns, was die Auswahl angeht, doch irgendwie mußten wir letztendlich eine Entscheidung fällen.

Um die persönlichen Lieblinge besser erkennen zu können, haben wir die sechs Hauptspiegelattungen jeweils mit einer bestimmten Farbe im Game Facts-Kasten versehen. Außerdem handeln wir im Rankings-Kasten themenverwandte Spiele ab, um Euch einen schnellen Überblick zu ermöglichen. Einige schlaflose Nächte nahmen wir dafür gerne in Kauf, denn wir glauben, Euch damit ein feines Heft gemacht zu haben. Mein besonderer Dank gilt Olli Menne von der Schwesterzeitschrift PC Games, der sich voll und ganz in die Produktion einbrachte und somit die Fertigstellung ermöglichte. Übrigens, im Dezember folgt sogar noch ein zweites Sonderheft!

*Hans Ippisch*

Hans Ippisch  
Leitender Redakteur

## GREATEST HITS

Unzählige Leser äußerten immer wieder den Wunsch nach einem Sonderheft. Wir wollen natürlich immer den Wünschen unserer Leser nachkommen und überlegten fieberhaft, was wir denn für ein Sonderheft auf die Beine stellen könnten. Sollten wir ein Sonderheft über die besten Simulationen machen oder die besten Actionspiele einer genaueren Betrachtung unterziehen? Wie Ihr merkt, ist es gar nicht so einfach, ein Thema für ein Sonderheft zu finden.

Diese Themen kann man im regulären Heft abhandeln und würden wohl kaum für ein einzelnes Heft ausreichend interessantes Material bieten. Am besten ist es wohl, wenn man ein schönes Nachschlagewerk hat, das man immer wieder hervorholen kann. Aus diesem Grund haben wir die besten Spiele, die während der ganzen Amiga Games-Zeit auf den Markt gekommen sind, noch einmal zusammengefaßt, dabei den einen oder anderen Klassiker hinzugefügt und das eine oder andere Spiel mangels Platz rausgelassen. Alle Spiele wurden noch einmal einem genauen Test unterzogen und die Wertungen dem aktuellen Standard angepaßt. Wundert Euch deshalb nicht,

## Battle Isle II



Das Interview mit den Programmierern des Hit-Sequels von Blue Byte ist zweifelsohne das Schmuckstück dieses Sonderheftes. Wie sieht Teil 2 aus, was hält man von der Konkurrenz? Das alles erfahrt Ihr im Interview. Exklusive Bilder zu Battle Isle II dürften wohl außerdem alle besonders interessieren.

## Westwood Talk



Die Dune II-Macher blicken auf eine lange Karriere zurück. Wir ließen den Präsidenten höchstpersönlich zu Wort kommen und befragten ihn über die Zukunft der Computerspielwelt - direkt aus Amerika und Brandheiß!

## Overall Ranking

**Overall Rankings**

Zwei Abschlüsse präsentieren wir Euch die gesamte Spielwelt im Überblick. Bei diesen Rankings handelt es sich natürlich um absolute relative Wertungen. Hierbei handelt es sich um Amiga Games Spiele.

Sich herangezogen ablesen, was man sich auf Dauer als langweilig, schaffen noch nicht einmal den Sprung in die Charts oder finden einfach keinen Platz in diesem Heft!

**Platz 1**  
Lemmings II  
WERTUNG: 93%

**Platz 2**  
Apocalypse  
WERTUNG: 92%

**Platz 3**  
Clash Expert  
WERTUNG: 91%

Die ultimative Übersicht über die 36 besten Spiele! Knallhart verteilt sind die Prozente und machten unsere eigenen Charts. Wer auf Statistiken steht, wird die Overall Rankings lieben. Was ist auf Platz 8, was auf Platz 3?

Platz	Name	Genre	Hersteller	Werteung
1	Lemmings II	Strategie	Broderbund	93%
2	Apocalypse	Strategie	Westwood	92%
3	Clash Expert	Strategie	Westwood	91%
4	...	...	...	...
36	...	...	...	...

**Impressum**

**Verlag:**

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

**Anschrift der Redaktion:**

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion "AMIGA Games"  
Isarstraße 32  
90451 Nürnberg

**Chefredakteur:**

Christian Geltenpoth (cg)

**Leitender Redakteur:**

Hans Ippisch (hi)  
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt  
und Anzeigenteil)

**Stellvertretender Chefredakteur:**

Christian Müller (cm)

**Textkorrektur:**

Herbert Aichinger (ha)

**Werbung:**

Stefanie Geltenpoth

**Redaktion Deutschland:**

*Bildredaktion:*

Roland Gerhardt (rg)

*Redaktionsunterstützung:*

Oliver Menne (om)

**Layout:**

Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim,  
Dieter Steinhauer, Sylvia Stenglein,  
Simon Schmid, Titel: Michael Schraut

**Redaktionelle Beiträge:**

Tobias Berger (tb), Martin Klaus (mk), Wolfgang  
Dietsch (wd), Lutz Mahle (lm), Simon  
Schmid (ss), Alexander Geltenpoth (ag),  
Georg Fleischmann (gf)

**Geschäftsführer:**

Adolf Silbermann

**Vertrieb:**

Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**

Roland Bollendorf

**Anzeigenkontakt:**

Thorsten Szameitat (ts)

Tel: 09 11/6 42 62 63

Tel: 01 71/6 21 31 46

Fax: 09 11/6 42 63 34

VECTOR Medienmarketing GmbH

Falkstraße 45-47

47058 Duisburg

Telefon 02 03/3 05 11 11

Fax 02 03/3 05 11 34

**Druck:**

Cooper Clegg Ltd.

Tewkesbury, U. K.

**Abonnement:**

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

**Manuskripte und Programme:**

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art  
gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck  
in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen  
Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der  
Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:**

Alle in AMIGA Games veröffentlichten Beiträge  
sind urheberrechtlich geschützt.

Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der

vorherigen, schriftlichen

Genehmigung des Verlages.



Wir danken der Zeitschrift CTW für die  
freundliche Unterstützung.

AMIGA GAMES  
**Inhalt.**  
Sonderheft 1  
SPECIALS

Battle Isle II - Die Macher .....12  
Westwood talks.....6

REVIEWS

Ashes Of Empire .....82  
Amberstar .....62  
Arabian Nights .....54  
B17 .....44  
Battle Isle .....46  
BC Kid.....94  
Bill's Tomato Game.....76  
Black Crypt.....86  
Body Blows.....74  
Civilization .....66  
Curse Of Enchantia .....26  
Desert Strike .....48  
Der Patrizier .....30  
D.S.A.....70  
Dune II .....40  
Eishockey Manager .....50  
Fire & Ice .....38  
Flashback .....78  
Goal! .....56  
Gunship 2000 .....52  
Hannibal.....64  
History Line .....32  
Indiana Jones IV .....16  
KGB .....24  
Legend Of Kyrandia .....68  
Lemmings 2.....20  
Lionheart.....90  
Lotus 3 .....80  
Nick Faldo Golf .....36  
Populous 2 .....60  
Subtrade .....92  
Superfrog .....72  
Syndicate .....28  
The Chaos Engine .....88  
The Lost Vikings .....96  
Traps`n`Treasures .....84

## Strategie & Simulation

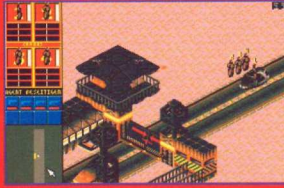
Dieses Genre ist die Mega-Hitparade. Darunter sind The Lost Vikings, Civilization, History Line, Dune II, Subtrade oder auch Bill's Tomato Game. Der absolute Knaller ist Lemmings 2!



# 20

## Arcade Action

Hier glühen Gewehrmündungen vor lauter Action. Unter den Tops findet man The Chaos Engine, Lionheart, Flashback oder auch Body Blows. Die Spitze markiert jedoch eindeutig Syndicate.



# 28

## Sportspiele

Sportliche Spiele gibt es zur Genüge, echte Sportspiele von hoher Qualität sind jedoch ein bißchen seltener zu finden. Die Spitze stellen eindeutig Nick Faldo Golf und Dino Dinis Goal dar.



# 56

## Adventures

Die besten Adventures beinhalten so prominente Programme wie KGB oder Indiana Jones IV. Den Megahit stellt allerdings Westwood mit ihrem Adventuredebüt Legend Of Kyrandia.



# 68

## Rollenspiele

In jüngster Zeit bekommen die Rollenspiele auf dem Amiga Zuwachs, jedoch ist dieser hier nicht zu finden. Alte Klassiker wie der Spitzenreiter Black Crypt plazieren sich deshalb.



# 86

## Jump & Run

An mangelnder Vielfalt leidet das Lauf & Hüpf-Genre ganz bestimmt nicht. Ein arabischer Prinz, ein Kapitän und ein Hundepärchen gehen auf die Jagd. Der Spitzenreiter ist jedoch BC Kid.



# 94

Die Macher von Kyrandia und Dune II legen los

# Westwood



Alle Spiele schafften den Einzug in dieses Sonderheft. Dies kann nur eine Firma von sich behaupten, nämlich Westwood. Wir forschten nach dem Erfolgsgeheimnis dieser Firma und baten Präsident Brett Sperry zum Interview.

■ Von Hans Ippisch

Associates war es für uns manchmal ziemlich frustrierend, die Spiele so auf den Weg zu bringen, wie wir uns das vorstellten. Als Softwarehaus, das mit Virgin Games zusammenarbeitet, haben wir offensichtlich viel mehr Kontrolle über unsere Produkte.

Es mag schwieriger sein, mit einem Verleger zu arbeiten, wenn man nur der Entwickler ist, ganz egal, wie die Kombination aussieht. Als Verleger hat man wohl seine eigenen Vorstel-

Erinnerung: Eye of the Beholder I und II, Battle Tech I und II - waren offensichtlich so erfolgreich, daß wir sogar expandieren konnten. Aber zu viele Köche haben den Brei verdorben und es gab zu viele konträre Visionen.

Als wir das erste Mal mit Virgin verhandelten und dabei herausfanden, wie deren Vorstellungen über die Zukunft der Computerspiele-Industrie aussahen, fanden wir es sehr aufregend, daß ihre Ideen den unsrigen recht ähnlich waren. Unterhaltung! Action! Reiner

Wen übertrumpfen? In unserer Sparte ist niemand mehr übrig. Sie wurden alle aufgekauft oder gingen fort. Klare Verhältnisse! (Lachen)

**W**ird Westwood auch in Zukunft Amiga-Spiele produzieren? Was halten Sie von CD ROM? Wie entsteht ein Westwood-Spiel? Was führte zum Weggang von SSI? Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit mit SSI? Diese und noch andere Themen ergaben ein reizvolles Interview.

**Seit Westwood sich Virgin angeschlossen hat, haben besonders bemerkenswerte Games die Spielerwelt verblüfft. Was ist der Grund dafür?**

Eigentlich sind wir der Meinung, daß wir auch schon

unter dem Namen Westwood Associates einige gute Spiele produzierten. Haben Sie nichts mitbekommen von Eye of the Beholder? Battle Tech? Es stimmt, seit wir uns Westwood Studios nennen und unsere Spiele als Virgin-Tochter unter unserem eigenen Markennamen herausbringen, haben wir noch keine Niete gelandet. The Legend of Kyrandia, Dune II und jetzt Lands of Lore haben zusammen unseren Ruf als Hersteller von Qualitätsspielen stärker gefestigt als alle Projekte, die wir vorher als Westwood Associates mit anderem Software-Vertrieb realisierten.

Als kleine unabhängige Entwicklerfirma Westwood

lungen, in welche Richtung sich der Markt in den kommenden Jahren entwickeln wird. Und wenn die Ideen des Entwicklers nicht mit denen des Verlegers übereinstimmen, gibt es ein kleines Problem. Als Westwood Associates arbeiten wir nur in der Entwicklung, waren aber nicht als Verleger tätig. Wir hatten dabei nie ernsthafte Schwierigkeiten, unsere Vorstellungen mit denen der Verleger in Einklang zu bringen. Im großen und ganzen verlief unsere Zusammenarbeit sehr harmonisch und die Spiele, die wir produzierten - nochmal zur

Spaß an intelligent gemachten Spielen! Und technologische Spitzenprodukte - werfen Sie nur mal einen Blick auf The 7th Guest! Natürlich hatten sie damals, als wir beschlossen, mit ihnen zusammenzuarbeiten, The 7th Guest noch nicht, aber das war es, was uns beiden vorschwebte.

Natürlich haben wir auch unsere eigenen Ideen. Nachdem wir uns zu einem Markenartikel-Hersteller entwickelt haben und die wirtschaftliche Stärke von Virgin hinter uns wissen, können wir jetzt Spiele wie Dune II oder Lands of Lore produzieren.



versehen. Die Entwicklung begann mit einer Zwei-Mann-Kerngruppe und wurde später, als das Projekt wuchs, auf neun Personen erweitert, von denen jede etwas aus ihrem Spezialgebiet einbrachte. Das größte Problem bestand darin, die Balance zwischen der Konstruktion und den Kampfelementen des Spiels zu finden. Da jedes Vehikel im Game selbständig intelligent reagiert, erzeugen viele Vehikel zusammen einen fürchterlichen Wasserkopf. Die Spielmaschinerie wurde immer weiter verfeinert, um die Performance zu optimieren. Diese Verbesserungen zogen sich durch die gesamte Amiga-Version und danach folglich auch durch die Sega Genesis-Version. Das Schönste an der Arbeit an Dune II war das Einbauen der vielen Soundeffekte

mit ungeheuer riesigem Fassungsvermögen. Wenn es auch gegenwärtig unsere komplexesten Spiele bewältigen kann, so wird es doch in Zukunft wahrscheinlich wieder nicht groß genug sein. Wenn wir wirklich den unglaublichen Unterhaltungswert des Computers voll ausnutzen wollen - mit all den Grafiken, Video-Interfaces und der Audio-Technologie, die heute zur Verfügung stehen, dazu noch bewegte Filmsequenzen, Musik und flüssige Animationen - wenn wir das alles in unsere Spiele integrieren wollen, wird CD-ROM nicht ausreichen. Es gibt einige interessante Alternativen zu CD-ROM, auf die ich jetzt nicht detailliert eingehen kann. Ich denke, die Zukunft liegt in leistungsstärkeren Heim-Entertainment-Systemen. Besonders begei-

**wäre es nicht genug, einfach spielbare, lustige Spiele zu machen? Zurück zu den Wurzeln?**

Ich halte viel von den Spielern, die unsere Games kaufen. Seit den Anfängen der Spieleindustrie war das immer die

Filmleute, Schriftsteller und Musiker zu überbieten. Warum beschäftigen sich Leute mit Computerspielen, anstatt ins Kino zu gehen? Weil sie sich in diesem Augenblick dafür entschieden haben, sich von einem Medium unterhalten zu lassen, das auf sie reagiert.

**Ich bin mir nicht sicher, ob das 3D0 überhaupt als Hardcore-Spielmaschine konzipiert ist. Vielleicht eine Alternative zum VHS-Player.**

**Aber praktisch jedes Projekt muß als Leistung des ganzen Westwood Studio-Teams betrachtet werden.**

und die Leichtigkeit, mit der Spieltester gefunden werden konnten. Darüber hinaus machte den Designern, Programmierern und Künstlern die Entwicklungsarbeit genauso viel Spaß wie man jetzt beim Spielen hat!

**5. Die Zukunft der Computerspiele liegt sicher in CD ROM. Welche Art von Spielen werden wir in ungefähr zehn Jahren erwarten können? Vielleicht noch farbige-re?**

Ich bin mir nicht sicher, ob die Spiele-Zukunft wirklich im CD ROM liegt. CD ROM ist nur ein Massenspeicher und hat an sich wenig mit Unterhaltung zu tun. Zur Zeit kann man es am besten als einen großen Behälter umschreiben. Bei Unterhaltung kommt es darauf an, was man in den Behälter hineingibt und wie man es zu einem Ganzen zusammenfügt. Im Moment erscheint uns CD ROM als ein Speichermedium

stert bin ich von Segas Mega CD II-System, 3D0 und dem 64Bit Nintendo/SGI-System. Dies alles sind zukunftsweisende Entwicklungen. Wir werden weiterhin High End-PCs für die Entwicklung unserer Spiele und Prototypen einsetzen. Ein IBM P5 mit 32 MB Arbeitsspeicher, Videokarte, Soundkarte und einer Double Speed-Festplatte ist eine exzellente Ausstattung bei der Entwicklung von Spielen der nächsten Generation.

**6. Ist es sinnvoll, Riesenspiele zu entwickeln, die 30 MB Platz verschlingen? In den frühen Achtzigern war ein 8 KB C64-Spiel wie Miner 2049 absolut brillant und konnte die Spieler für viele Wochen begeistern. Das Gameplay hat sich kaum verändert, was ich sagen will, ist folgendes: Geht die Spielwelt in die falsche Richtung - ist es nicht zu teuer, umfangreiche Spiele zu produzieren -**

entscheidende Frage, und die Spieler haben sich immer in allererster Linie für die Unterhaltung entschieden. Das ist ein altes Argument. Sogar in den alten C64-Zeiten gab es schon Leute, die behaupteten, daß manche Spiele die Technik als Selbstzweck einsetzen und daß man stattdessen Spiele entwickeln sollte, die einfach nur Spaß machen. Natürlich ist Unterhaltung unser erstes Ziel. Wir wollen, daß all unsere Spiele Spaß machen. Immer wenn wir die Wahl zwischen High Tech - Sachen, die eigentlich nur ein Programmierer cool finden kann - und Spaß treffen müssen, werden wir uns für letzteren entscheiden. Aber wenn Sie sagen "Zurück zu den Wurzeln" - das bedeutet meiner Meinung nach, Dame oder Fußball zu spielen. Computer-Unterhaltung hat einen ganz speziellen Auftrag. Man nehme einen Computer und all die wunderbaren Sachen, die man damit machen kann und produziere ein außergewöhnliches, die Realität noch überbietendes Spiel - mit keinem anderen Medium kann man so etwas erreichen. Spiele sind die Stärke des Computer-Entertainments, weil sie interaktiv sind. Ein Computer kann sehr schnell auf den Input des Spielers reagieren. Es würde keinen Sinn machen, Computer-Filme, Computer-Romane oder Computermusik zu produzieren, weil Filme, Bücher und Musik nicht interagieren müssen. Es ist sowieso sehr schwer, die Leistungen der

In diesem Zusammenhang ist es also nicht verwerflich, wenn wir auch in die Spieltechnologie investieren. Mehr Technologie bedeutet auch mehr Interaktivität. Allein schon bessere Grafik steigert die Interaktivität, weil die Spielerfahrung für den Anwender dadurch sehr viel realer wird. Bessere Algorithmen ermöglichen schnellere Reaktionen. Bessere Speichermedien ermöglichen größere Spielumgebungen. Besserer Sound bringt - naja, besseren Sound. (Lachen) Aber man kommt in Schwierigkeiten, wenn man die Technologie über den Unterhaltungswert stellt. Das wichtigste bei der Entwicklung eines Spiels ist, daß es unterhaltsam wird. Reiner Spielspaß. Müssen wir auf die alten Text-Adventures zurückgreifen, wenn wir ein gutes Spiel wollen? Natürlich waren die Infocom-Oldies gut, aber es ist doch dumm, die Grafiken wegzulassen, wo es heute so einfach ist, gute Grafiken einzubauen. Das heißt deshalb noch lange nicht, daß jeder einen 486-66MHz PC mit CD ROM und 500 MB-Festplatte besitzen muß. Es gilt hier, das meiste aus der technischen Ausstattung herauszuholen, über die die meisten Anwender verfügen.

**7. Könnten Sie Ihre Lieblingsspiele nennen und beschreiben, wo darin die besten Ideen zu finden waren?**

Ich habe viele Lieblingsspiele, so lassen Sie mich überle-





# FDS Software

Telefon:

# 023 24/5 53 31

# TOP SPIELE



PROGRAMM	Amiga
1869	dv 79,95
A - Train	79,95
Abandoned Places 2	ml 79,95
Aces of the Great War	49,95
Amberstar	59,95
Apidya	da 54,95
Arabian Nights	ml 59,95

**Airbus A 320 US +da**  
89,95

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

**Bundesliga Manager Prof. dv**  
39,95

**Carl Lewis Challenge + da**  
39,95

solange der Vorrat reicht

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

**Chuck Rock II**  
40,00

solange der Vorrat reicht

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

**Dune II dv**  
69,95

**Dynalblaster da**  
49,95

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

**Global Gladiators ml**  
49,95

Gunship 2000	dv 69,95
Halls of Montezuma	65,95
Hannibal	dv 69,95
Harpoon 1.2.1	da 69,95
Hexuma	dv 79,95
History Line 1914-1918	dv 89,95
Human Race	65,95
Ian Botham Cricket	74,95
Indiana Jones IV	dv 89,95
Indianapolis 500	69,95
Interna. Sport Challenge	ml 74,95

**Ishar 2 dv**  
69,95

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

**Kid Picks ml**  
65,95

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

**Lemming 2 da**  
69,95

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

**Lost Vikings dv**  
79,95

Might + Magic 3 +	dv 79,95
Monkey Island	dv 79,95
Monkey Island 2	dv 84,95
Morph	ml 49,95
Muds	dv 69,95
Nigel Mansell	59,95

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

**Superfrog ml**  
59,95

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

**Titus the Fox ml**  
39,95

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

**Wing Commander dv**  
69,95

solange der Vorrat reicht

**10 Jahre Competition Pro**  
**Limitierte Joysticks je 29,95**

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

**T-Shirts mit Euren Stars je 39,-**

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

**Lösungshefte je 19,50,-**

.....Chaos strikes back	
.....Codename: Iceman	
.....Conquest for Camelot	
.....Die Kathedrale	
.....Dune - Wüstenplanet	
.....Dungeon Master	
.....Eco Quest 1	
.....Elvira 1, 2	
.....Eye of the Beholder 1, 2	
.....Heart of China	
.....Indiana Jones 3, 4	
.....King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6	
.....Laura Bow 2	
.....Legend of Kyrandia	
.....Leisure Suit Larry 2, 5	
.....Loom	
.....Manhunter 1, 2	
.....Maniac Mansion	
.....Maniac Mansion 2	
.....(Day of the Tentacle)	
.....Monkey Island 1, 2	
.....Operation Stealth	
.....Police Quest 1, 2, 3	
.....Quest for Glory 1, 2, 3	
.....Space Quest 1, 2, 3, 4, 5	
.....T. I. files of Sherlock Holmes	
.....The Castle of Dr. Brain	
.....The Colonel's Bequest	
.....The Conquest's of the Longbow	
.....Tips and Tricks	
.....Ultima 6, 7	
.....Ultima Savage Empire	
.....Ultima Underworld	
.....Willy Beamish	
.....Zak McKracken	

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

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

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

jetzt auch in Paderborn  
Frankfurter Weg 58  
33106 Paderborn  
Tel.: 0 52 51 75 90 oder 76 09 93  
Fax: 0 52 51 7 61 46

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

NEU!

NEU!

gen. Dungeon Masters war exzellent, weil die Form so frei und das Zaubersystem so mysteriös und obskur war. Civilization liefert tonnenweise Spaß, hauptsächlich wegen den rivalisierenden Stäm-

**Europa geht seine Verbreitung Jahr für Jahr zurück. Werden Sie weiterhin Amiga-Spiele produzieren?**

Wir müssen abwarten, wo die Entwicklung mit dem Amiga

**aus. Woran liegt das? Ist eine bestimmte Person dafür verantwortlich oder liegt es am Wetter von Las Vegas?**

Ich denke, wenn man in Las Vegas lebt, braucht man Sinn für Humor!

Unsere Spielentwickler sind im Lauf der Jahre "abgebrühter" geworden und wissen jetzt, wie man beim Game-Design und beim Schreiben der Dialoge "relaxt". Seitdem Rick "Coco" Gush bei uns ist, hat der Spaß sowieso kein Ende. Manchmal gehen wir sehr ernsthaft an ein Spiel heran und sind ganz vertieft in das "Große Abenteuer" der Spiele-Entwicklung. Dann kommt Coco herein und erinnert uns daran, daß es sich nur um Spiele handelt und daß die Leute ihren Spaß daran haben sollten. Coco hat auch nach wiederholtem Bitten nicht mit seinen Spaßem aufgehört. Deshalb sitzt er bei den Desi-

gnern und den Writern - es wäre sicher gefährlich, ihn als Programmierer einzusetzen. Programmierter Schabernack ist nicht erwünscht!

**10. Jedes Softwarehaus versucht, die anderen zu übertrumpfen. Wen würden Sie als Ihren größten Konkurrenten bezeichnen?**

Wen übertrumpfen? In unserer Sparte ist niemand mehr übrig. Sie wurden alle aufgekauft oder gingen fort. Klare Verhältnisse! (Lachen)

(...)

**15. Was hassen Sie am Softwaregeschäft und was würden Sie gerne ändern?**

Piraten, Piraten, Piraten! Ich verachte Software-Piraterie jeglicher Art. Entsetzt bin ich über das Feh-

Entsetzt bin ich über das Fehlen von Standards in der PC-Welt und im Videospiele-Bereich.

men, der dauernden Spannung und dem technologischen Fortschritt. Ich krame das Spiel immer mal wieder hervor. Populous I ist ein Klassiker; es macht Spaß, Gott zu spielen. Day of the Tentacle ist sehr lustig, auch wenn das Interface immer noch ein bißchen zu wünschen übrig läßt.

**S. In den USA ist der Amiga so gut wie ausgestorben, auch in**

hingeh. Wir wollen unsere Kunden nicht vergraulen, insbesondere nicht die treuen Amiga-User, aber jedes Jahr wechseln mehr Leute zu flexibleren Systemen wie dem IBM über. Wie bereits erwähnt, liegt die Zukunft daneben auch in ausgefeilten Spielekonsolen.

**9. Westwood-Spiele wie Kyrandia oder Lands of Lore zeichnen sich besonders durch einen Schuß Humor**

# Westwood Games

Es ist schon erstaunlich, welche Klassiker auf das Konto von Westwood gehen. Hier präsentieren wir Euch nur eine kleine Auswahl der vielen, vielen Hits.

## Eye Of The Beholder

Im Auftrag von SSI produzierten sie einen der echten Rollenspielklassiker.



## Lands Of Lore

Kommt es für Amiga oder nicht? Diese Frage wird uns wohl noch einige Zeit beschäftigen.



## Dune II

Nach Adventure war Strategie an der Reihe. Dieses Spiel behauptet sich nun weltweit an den Charts-Spitzen.



## Legend Of Kyrandia

Lucas Arts wurde verdammt ängstlich, als sie zum ersten Mal Kyrandia sahen.





Das Programmiererteam spricht

# Battle Isle

Mit Battle Isle landete das Mülheimer Softwarehaus Blue Byte einen der größten Hits in der deutschen Computergeschichte. Mit Jimmy Connors Tennis und der History Line wurde die Erfolgsserie weitergeführt. Wir baten nun die Programmierer zum Interview und präsentieren auch alle Bilder und Fakten zum Nachfolger.

Von Hans Ippisch

Mit Battle Isle wurde 1991 eine neue Generation von Strategiespielen im Computerbereich eingeläutet. Habt Ihr einen so großen Erfolg erwartet?

Nun, eine gewisse Überzeugung hängt ja immer von den Beteiligten und deren Einstellung zur jeweiligen Arbeit ab. Da wir bei Blue Byte nur Spiele herausgeben, von denen wir überzeugt

sind, könnte man ja sagen, ja, wir waren natürlich auch von Battle Isle überzeugt. Daß der letztendliche Erfolg dann doch so groß sein würde, haben wir sicherlich nicht ahnen können, fühlten uns aber gerade auch dadurch in unserer Arbeit bestätigt.

Viele Freaks werfen Euch die Ähnlichkeit zum PC Engine-Spiel Nectaris vor. Ist die Ähn-



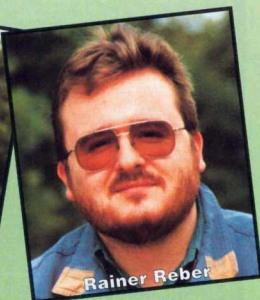
lichkeit tatsächlich so groß? Was bietet Battle Isle, was Nectaris nicht bietet?

Wir wissen natürlich nicht, von welchen Freaks hier gesprochen wird, Tatsache ist jedoch, daß wir natürlich Nectaris kennen und uns von daher sehr wohl einen Überblick über beide Spiele verschaffen können. Es stellte sich im einzelnen so dar - und da wird uns wohl kein ernsthafter Battle Isle-Spieler widersprechen -, daß der sechseckige Untergrund die einzige größere Gemeinsamkeit zwischen diesen Programmen ist. Sämtliche Features, und wir meinen die echten Vorzüge, gibt es nur bei Battle Isle. Denken wir einfach an die strategisch wichtigen Energiekristalle, den Zwei-

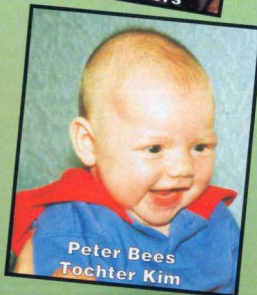
Spieler-Modus, die Planungs-, Bewegungs- und Angriffsmodi. Der Grund dafür, daß Battle Isle in ungerechtfertigter Weise immer wieder mit Nectaris verglichen wird, ist doch, daß beide Spiele die militärischen Konflikte einer wie auch immer gearteten Zukunft darstellen und daß Nectaris leider ein paar Monate früher da war. Wäre die History Line später als, sagen wir, V for Victory auf den Markt gekommen - auch hier finden wir die sechseckigen Landschaftsmodule -, hätte sich doch bestimmt der eine oder andere Zeitgenosse gefunden, der die History Line mit dem Programm von Three-Sixty in Zusammenhang gebracht hätte. Jeder Kenner der History Line würde dies von vorneherein weit von sich weisen.



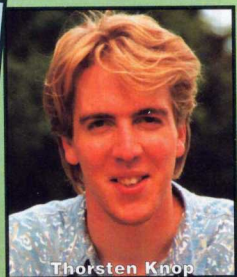
Bernhard Evers



Rainer Reber



Peter Bees  
Tochter Kim



Thorsten Knop

# II kommt

prinzip erweitert und verbessert. Der Bildschirm, bzw. der für das Spiel relevante Bereich, wurde vergrößert. Die Kampfsequenzen präsentieren sich nun in schneller 3D-Grafik. Teile der Animationen wurden auf Workstations für Computergrafik entwickelt. Battle Isle II wird auch in diesem Bereich zu dem Referenzprojekt für die nächste Zukunft werden. Noch besser sehen die Aussichten für die geplante CD ROM-Version aus. Die bisher durch Beilagen weitergeführte Hintergrundstory wird in Form eines eigenständigen Romans fortgeführt, der keinerlei Fragen zu der Welt und den Völkern von Chromos mehr offen lassen wird. Insgesamt gesehen ist wohl festzuhalten, daß Battle Isle II den Weg vom Computerspiel zu einer computerunterstützten Freizeitunterhaltung letzten Endes schaffen wird.



**Kritiker merken immer wieder an, daß die Computergegner bei Battle Isle wohl nicht so dem entsprechen, was man von den Konsolen kennt. Wie werden die Computergegner in B12 aussehen? Vor allem, wie werden sie vorgehen?**



Wer das Blue Byte-Team kennt, kennt auch deren Perfektion, gerade im Bereich der künstlichen Intelligenz. Natürlich gibt es gerade bei den Computergegnern einerseits immer die Vorgabe, den menschlichen Spieler nicht zu überfordern, d.h. er muß auch gewinnen können, andererseits soll er aber auch nicht einfach durch die Karten marschieren. Es ist richtig, daß man nicht ad hoc die perfekte Lösung finden kann. Man denke nur einmal daran, wie lange Schachcomputer brauchten, um wirklich gut zu werden. Wir reden hier ja nicht von Monaten, sondern von einem Zeitraum, der sich über fast zwanzig Jahre erstreckt. Wer bedenkt, daß Schach nicht mit verschiedenen Untergründen auskommen muß und nur eine begrenzte Anzahl von Figuren bietet, dem wird die Dimension der Leistung unserer Programmierer klar, die Dutzende von Einheiten in Verbindung mit Angriffs-, Defensiv- und Untergrundwerten zu programmieren hatten. Das alles mußte spielbar und schnell sein. Interessant ist ja auch, daß über 80 Prozent unserer Spieler den Schwierigkeitsgrad

Mit der History Line habt Ihr das Battle Isle-Spielkonzept konsequent weitergeführt. Was erwartet uns nun bei Battle Isle II?

Battle Isle II wird im Vergleich zu seinem Vorgänger ähnliche Weiterentwicklungen aufweisen wie es bei den großen Science Fiction-Epen von der Kinoleinwand her

bekannt ist. Man denke nur einmal an die ganzen technischen Änderungen, die seit 1991 stattgefunden haben. Immerhin wurde neben der vollständigen Neuprogrammierung das gesamte Spiel-



für "genau richtig" halten, der Anteil derer, die es für zu schwer oder sogar zu leicht halten, sich aber relativ genau die Waage hält. Wer nun noch glaubt, die Konsolenintelligenz würde durch die geringere Rechenleistung und die permanente Ramknappheit besser, der sollte sich anhand eines durchgespielten Wochenendes das Gegenteil beweisen.

**Welche Vorteile hat die Aufteilung des Spielfelds in Sechsecke?**

Wer einmal Strategiespiele auf Brettbasis gespielt hat, kennt dieses Problem. Sechsecke sind die Form, die die am besten vertretbare Anzahl von Ecken aufweist, punktsymmetrisch ist, nach allen Richtungen die gleichen Entfernungen hat und beliebig aneinandergesetzt werden können. So können Entfernungen realistischer dargestellt werden.

**Werden bei Battle Isle die Grenzen dieses Spielgenres ausgelotet oder habt Ihr noch genügend neue Ideen, um dieses Genre spielsenswert zu halten?**

Wie wir anhand der Antwortkarten und teilweise seitenlangen Briefen feststellen konnten, verfolgen unsere Spieler das ganze Prinzip weitaus engagierter, als es sonst üblich ist. Die Kunden sind in ihren Vorschlägen viel aktiver, was uns natürlich hilft, da wir jede Antwortkarte oder Kritik aufs Genaueste verfolgen und ernstnehmen. Insgesamt gesehen ist überhaupt die gesamte Kritik erfreulich gehaltvoll.

Die History Line beinhaltet ein ganze Menge neuer Ideen, die

Besonders der zeitliche Aspekt bedarf, neben dem finanziellen, einer ständigen Überprüfung und Einordnung in das Gesamtschema. Problematisch bei Battle Isle war, daß wir nach einigen Monaten der Entwicklung einen Weg fanden, das ganze Spiel noch besser zu gestalten als es schon war. Battle Isle war anfangs viel zu actionlastig, als daß es unseren Vorstellungen über Strategiespiele hätte entsprechen können. Bei

Was die aktuellen Probleme angeht, kämpfen wir ja momentan mit den Diskrepanzen zwischen den Formaten Amiga und PC. Der Standard-Amiga ist, was die gewaltigen Datenmengen von Battle Isle II angeht, längst an seine Grenzen angelangt. Wir wollen jedoch aus den Maschinen das letzte herausholen und so wird es natürlich auch bei der Amiga-Version sein. Besonders zu beachten sind die 32Bit PC-Programmierung und die neuen Technologien in der PC-Welt. Konflikte bestanden natürlich mit dem Faktor Zeit, der Spielbarkeit und der ungeheuren Menge an Ideen, die wir alle am liebsten schon implementiert sähen. Da muß man schon auf sich selbst aufpassen, daß man nicht den roten Faden verliert und das Spiel auch spielbar bleibt. Für die Amiga-Version ist jetzt schon abzusehen, daß der Käufer in jedem Falle eine



**von Battle Isle-Spielern angeregt wurden. Was denkt Ihr über die Battle Isle-Freaks? Wie schätzt Ihr sie ein?**

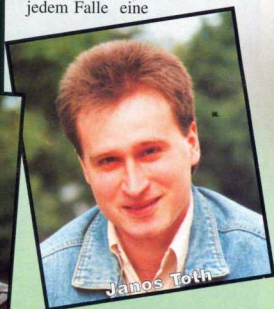
Wir halten unsere Kunden insgesamt für sehr intelligent und sehen täglich, daß sie mitdenken. Das Schöne gerade an der Historyline war ja, daß wir auch Lob und Anregungen von Hochschuldozenten bekamen, die unsere Arbeit ebenfalls zu würdigen wußten. Der "normale" Battle Isle-Spieler findet sich also eindeutig in der Gruppe der "Gebildeten" wieder.

**Welche Probleme gab es bei der Entwicklung von Battle Isle und History Line? Mit welchen Problemen kämpft Ihr im Augenblick?**



Andre Rainer

der History Line waren die aufwendigen Kampfanimationen besonders zeit- und arbeitsintensiv. Weiter zu nennen wären hier noch die vielen anderen Grafik- und Textanimationen. Nicht minder lang dauerte die historische Recherche, die uns aber mehr und mehr Spaß zu machen begann und, das freute uns besonders, ja auch vom kritischen Ausland in den höchsten Tönen gelobt wurde.



Janos Toth

Festplatte haben muß, was ohnehin zu empfehlen ist. Daten von einer Größe um die 14 MB können einfach nicht mehr allein von 1-4 Laufwerken herumschaufelt werden. Auf dem 1200er stellt sich das ganze wesentlich einfacher dar, so daß wir darauf hoffen, daß sich der 1200er zum Amiga-Standard entwickelt.

**Battle Isle hatte ein fiktives Szenario, die History Line ein historisches, Battle Isle 2 wohl wieder ein fiktives? Wie wird die Geschichte weitergeführt?**

Die Grundstory selber hatte eine ähnliche Evolution durchgemacht wie das ganze Spiel. Neben einer Geschichte, die im Spiel selbst zwischen den einzelnen Teilen weitergeführt wird, der rote Faden sozusagen, wird es ein eigenständiges Buch geben, das keine Fragen über die Geschichte Chromos' (des Hauptplaneten von



Ralf Kraft



Heiko Ruttmann



Peitschen und Abenteuer

# Indiana Jones IV

## The Fate Of Atlantis

Indiana Jones and the Fate of Atlantis, das Kultspiel des Adventure-Genres, hat nichts von seinem Reiz verloren, obwohl es nicht mehr zu den aktuellsten Games zählt. Deshalb soll diesmal der Hauptdarsteller selbst zu Wort kommen:

Hallo, ich bin Indy!

**K**napp ein Jahr, nachdem ich mit meinem Vater die Suche nach dem Heiligen Gral erfolgreich beendet hatte,

war wieder Ruhe in mein rastloses Leben eingeekehrt. Mein Unterrichtsalltag im Barnett-College in Connecticut zwang mich wieder zu einem geregelteren Leben. Ich glaube, ich habe



- » Ich hörte, Sie wissen was über Platons Verlorenen Dialog.
- » Ich hörte, Sie wissen was über Atlantis.
- » Hätten Sie eine Toilette, die ich mal benutzen kann?
- » Entschuldigen Sie die Störung.

Ein störrischer Zeitgenosse möchte die geplante Expedition gleich zu Beginn scheitern lassen. Er rückt keine der begehrten Orichalcums heraus.

mich noch nicht vorgestellt. Mein Name ist Dr. Henry Jones Jr., aber Du darfst Indiana Jones oder kurz Indy zu mir sagen. Mein alter Freund Marcus Brody schien bemerkt zu haben, daß mir das Lehrerdasein auf die Dauer doch langweilig werden würde und so schickte er mich durch die Gänge und Räume des Colleges, um eine Statue zu finden, die er vor längerer Zeit irgendwo hingestellt hatte.

### Mein neues Abenteuer

Naja, wenigstens mal ein bißchen Abwechslung. Doch irgendetwas an meiner Umgebung erschien mir sonderbar und ich erinnerte mich an die Bilder in

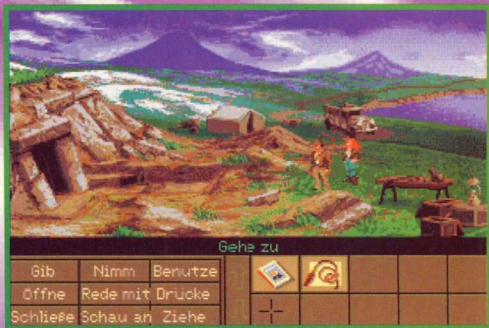


einem Buch über den legendären Piratenkapitän Guybrush Threepwood. Irgendwie wirkten diese Bilder realistischer und perfekter als die Umgebung, in der ich mich hier bewegte. Meine Suche nach dieser komischen Statue habe ich auf dem verstaubten Dachboden des Colleges begonnen, der natürlich abgeschlossen war. So blieb mir nur der Weg über die Regenrinne und das Dachfenster. Nachdem ich wegen meiner eigenen Ungeschicklichkeit und mangelnder Sicherheitsvorkehrungen durch die verschiedenen Etagen des Colleges gestürzt und schließlich im Heizungskeller gelandet war, fand ich in einem schmutzigen Schrank die kleine Statue, die Marcus

noch ergreifen. Darin fanden Marcus und ich einen deutschen Paß, der auf den Namen Klaus Kerner ausgestellt war. Wir waren auf einen Nazi hereingefallen. Die Fachzeitschrift Bild der Archäologie, die dieser Kerl ebenfalls mit sich herumgetragen hatte, enthielt einen Bericht über meine erste Expedition nach Island.

## Meine letzte Flamme

Damals begleitete mich eine junge Frau, ein dickköpfiges, neu-reiches Mädchen aus Boston namens Sophia Hapgood. Ihr Name und meiner waren in dem Bericht mit rotem Stift umrandet. Meinen Part in diesem Abenteuer hatte ich bereits gefunden, aber was wollten die Nazis von Sophia? Diese Frage konnte ich nur beantworten, wenn ich Sophia selbst aufsuchen würde. So machte ich mich auf den Weg nach New York, wo sie inzwischen als das bekannte parapsychologische Medium Madame Sophia arbeitete. Als ich vor dem Hintereingang des ausverkauften Theaters ankam, in dem Sophia ihre 'übersinnlichen' Vorlesungen hielt, versperrte mir ein ziemlich brei-



**Die verlassene Ausgrabungsstelle verheißt nichts Gutes. Drinnen wartet ein verrückter Professor.**



**Die Rumpelkammer der Universität, fast schon eine zweite Heimat für Indy. Oder ist dies vielleicht schon seine Wohnung?**

Wenn Indy seine Peitsche schwingt, der Spielspaß in die Höhe springt.

haben wollte. Kaum war ich in meinem Büro angekommen, erwarteten mich bereits Brody und ein blonder Typ, der sich mir als Mr. Smith vorstellte. Er war im Besitz eines Gegenstücks zu dieser Statue und ich öffnete damit das Unterteil der seltsam geformten Skulptur. Aus der so entstandenen Öffnung fiel eine seltsame Metallperle. Erst da gab dieser Mr. Smith seine wahren Absichten bekannt. Schnell hatte er eine Pistole gezogen und die Herausgabe der Statue erzwungen. Trotz meines mutigen Eingreifens konnte dieser Gangster entkommen. Nur Smiths Kittel konnte ich bei seiner Flucht aus dem Fenster



**Die Weltkarte, wie man sie aus allen drei Kinofilmen kennt. Ein sehr stimmungsvoller Effekt.**

die Fresse zu polieren. Aber ich zog alldem eine auf zwischenmenschlicher Kommunikation basierende Teamarbeit vor. Kaum hatte ich es geschafft, zu Sophia vorzudringen und mit ihr in ihr Büro zu gelangen, stellte ich mit Entsetzen fest, daß Kerner mir zugekommen war. Ich versuchte zwar, ihn auf die Straße zu verfolgen, aber anscheinend war er schon geflüchtet.

## Auf der Suche nach Atlantis

Sophia erzählte mir dann etwas über Atlantis und zeigte mir einen Zeitungsausschnitt, in dem berichtet wurde, daß der Deutsche Dr. Hans Übermann kurz vor dem Durchbruch in der Atomforschung stand und damit den Schlüssel zur Kernenergie in greifbarer Nähe hatte. Damit würde das Deutsche Reich einen ungläublichen Machtvorteil gegenüber den anderen Nationen besitzen. Aufgrund dessen versuchte Sophia, mich davon zu

ter, aber dämlicher Rauschschmeißer den Weg. Nur durch übertriebene Lobeshymnen auf seine Arbeitgeberin konnte ich ihn dazu bringen, mich doch in das Theater zu lassen. Zwar hätte ich die Möglichkeit gehabt, mich alleine durch einen Stapel Kisten bis zu einer Feuerleiter durchzuarbeiten oder diesem Neandertaler von Rauschschmeißer actionmäßig

## comment

Kaum ein Spiel wurde seinerzeit mehr herbeigesehnt als das letzte Indiana Jones, Abenteuer. Auf ultimativen elf Disketten hat man schließlich versucht, den Spielspaß der PC Version auf den Amiga zu retten. Insgesamt gesehen ist dieser Versuch auch gelungen, jedoch fallen einem beim längeren Spielen gewisse technische Schwächen auf. Zum einen ist die Grafik lange nicht so schön wie sie sein könnte, zum anderen stören die furchtbar langen Ladezeiten beim Spielen von Diskette. Nichtsdestotrotz darf sich kein Amiga-Freak dieses Spiel entgehen lassen.



Hans

## Zur Sache, Lucas Arts!

Die Ehe Lucas Arts/Amiga stand schon lange unter einem schlechten Stern. Eigentlich sollte schon Monkey Island II das letzte Spiel für den leider nur in Europa äußerst erfolgreichen Amiga sein. Hunderte von Briefen und das Flehen von Softgold, der deutschen Vertriebsfirma, machten letztendlich doch noch eine Amiga-Version von Indiana Jones IV möglich. Doch nun schien die Zeit endgültig abgelaufen zu sein. Day Of The Tentacle, der Maniac Mansion-Nachfolger, begeisterte weltweit alle PC-User und die Amiga-User wurden komplett vergessen. Eine Umsetzung sei technisch nicht mehr möglich und nicht lohnenswert, so schaltete es aus der Skywalker-Ranch. Da sah jeder Amiga-User nun wirklich schwarz, was die Zukunft anging. Doch im Frühjahr machten einige Gerichte die Runde. U.S.Gold sei angeblich sehr an den Lizenzen interessiert und würde Amiga-Versionen auf eigene Faust erstellen. Leider konnten wir bislang keine Bestätigung von seitens U.S.Golds bekommen, weswegen wir diese Gerüchte auch einmal so stehen lassen wollen. Die Qualität der Umsetzungen wäre natürlich auch sehr zweifelhaft. (hi)



auf die verlorenen Dialoge Platos wenden könnten: an Fellipe Costa auf den Azoren und Charles Sternhart in Tikal, Mittelamerika. Dort sollten wir nähere Informationen erhalten. Also machten wir uns sogleich auf den Weg nach Tikal, um Charles Sternhart aufzusuchen. Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit einer Ananconda (jgitt, ich hasse Schlangen), erreichten wir schließlich einen aztekischen Tempel, den Sternhart

Das vorläufig letzte Lucas Arts-Spiel ist absolut empfehlenswert!

überzeugen, daß die Deutschen im Begriff waren, das Geheimnis der Kernenergie aus Atlantis selbst holen zu wollen und deshalb auf der Suche nach Spuren und Hinweisen die Welt durchreisten. Natürlich hielt ich alles für baren Unsinn, selbst als sie mir mit einer Perle aus dem seltsamen Metall Orichalcum und ihrem Halsamulett einen angeblichen Geist herbeizauberte. Doch eines machte mich stutzig. Diese Perle sah genauso aus wie die aus Kerners Statue. Plötzlich verfiel Sophia in eine Art Trance und nahm mit dem großen Denker aus Atlantis, Nur-Ab-Sal, Kontakt auf. Sie faselte etwas über ein Buch, die verlorenen Dialoge Platos, in denen detaillierte Angaben über Atlantis gemacht wurden, das aber nur als Legende existierte. Nun packte mich doch die Aben-

teuerlust und wir machten uns auf den Weg nach Island. Dort hatte Sophia die Orichalcum-Perle gefunden, nahe unserer alten Ausgrabungen, an denen nun ein

gewisser Bjorn Heimdall arbeitete. Als wir in Island angekommen waren, suchten wir sofort die Ausgrabungsstätte auf und hielten ein kleines Schwätzchen mit dem etwas wir wirkenden Heimdall. Dieser wollte uns davon überzeugen, daß Außerirdische die atlantische Kultur gegründet hätten und er hier die Beweise finden würde. Während er uns dies erzählte, versuchte er, etwas, das tief im dicken Eis verborgen war, herauszumeißeln. Aber er erzählte uns auch, an wen wir uns in Bezug

nur ungern von Fremden untersuchen lassen wollte. Aber nachdem wir ihn von unseren guten Absichten überzeugen konnten, geleitete er uns in den Tempel. Während Sophia den neugierigen Sternhart ablenkte, hatte ich durch eine schnelle, aber intensive Untersuchung eine Gruft in dem Tempel entdeckt. Doch dieser Mistkerl Sternhart drängte sich an uns vorbei zur Gruft und hob etwas zwischen den abgefallenen Knochen des dort bestatteten, unbekanntem Königs auf. Er hatte einen Weltstein entdeckt, einen der drei Schlüsselsteine zu Atlantis. Bevor wir uns versahen, flüchtete dieser Kerl durch einen geheimen Hintertausgang und war mitsamt unserer Entdeckung verschwunden. Gleichzeitig wußte ich jedoch, daß dies nicht unsere letzte



**Sophia und Indy stehen ratlos vor einem antiken Inka-Bauwerk. Hier verdient ein skurriler Wissensschaffler mit Souvenirs sein saueres Brot.**



**Durch einen Hintertausgang muß sich Indiana Jones in eine Vorführung seiner geliebten Sophia schmuggeln (links); leider scheint die gute Sophia von seinem Besuch nicht besonders angetan zu sein (rechts).**



**Indy in der Bibliothek der Universität (oben); noch ist der verwirrte Professor gesund und munter, bald friert er aber fest wie ein Eiszapfen.**

Begegnung mit diesem Mann gewesen war. Zum Glück hatte er in der Gruft eine Orichalcum-Perle übersehen, die ich sofort an mich nahm. Da hier nichts mehr zu erfahren war, flogen wir auf direktem Wege auf die Azoren, um Professor Costa zu besuchen. Vielleicht würde er uns einen verwertbaren Hinweis geben können. Der etwas rauhe Flug in einem kleinen Wasserflugzeug über den Atlantik endete in einer Bucht auf den Azoren, von wo wir sofort einen Mietwagen zu Costas Haus nahmen. Der komische alte Kauz war zuerst recht bockig und mißtrauisch, aber als Sophia ihren Charme spielen ließ, erklärte sich der Alte bereit, uns eine Information gegen ein archäologisches Artefakt aus Atlantis einzutauschen. Doch leider hatten wir nichts, was wir dem Professor geben konnten und woher nehmen, wenn nicht stehlen? So blieb mir noch die Hoffnung, daß vielleicht Professor Heimdall etwas in der Ausgrabungsstätte auf Island entdeckt hatte, obwohl er nicht den Eindruck machte, als wenn er gerne teilen würde. Die ruhige

**ranking**

10. Legend of Kyrandia	87%
12. Indiana Jones IV	85%
17. Curse of Enchantia	84%
31. KGB	81%
34. Hannibal	72%

Dank besserer Programmierung kann sich Westwoods Kyrandia den Spitzenplatz unter den Adventures sichern. Knapp hinter Indy folgen Cores Curse of Enchantia und Virgins Politadventure KGB.

Reise nach Island nutzte ich, um mir eine paar kleine Gedanken über die Zukunft zu machen. Ich werde meine Abenteuer aufschreiben und hoffen, daß eines Tages viele Jugendliche und Erwachsene daran teilhaben können. Wahrscheinlich wird es in 50 Jahren vollelektronische Rechner im Handtaschenformat geben, denn ich habe gehört, daß der Deutsche Konrad Zuse bereits

1938 seinen Z1-Rechner zum Laufen gebracht hatte und ein Ende dieser technischen Entwicklung ist nicht in Sicht. Vielleicht werden meine Abenteuer in so einem Rechner lesbar und vielleicht auch erlebbar sein. Natürlich würden meine Abenteuer mit einer Klasse-Grafik und einer einfachen Bedienung ausgestattet sein. Man könnte sogar Musik mit in diese Geschichten einbauen und vorsehen, daß der Benutzer helfend in das Geschehen eingreifen kann. Das würde wahrscheinlich eine gewaltige Menge an Speicher material verbrauchen und deshalb sollte man ein schnelles Speichermedium haben, mit so vielen Scheiben, wie bei mehreren übereinandergestapelten Schallplatten. Der Benutzer müßte über eine Art Box in seiner Hand mit diesem Rechner kommunizieren, die er über die Tischplatte schiebt und...! Das Aufsetzen des Flugzeugs riß mich aus meinen Träumen... Jones, jetzt fängst du schon das Spinnen an, dachte ich zu mir selbst. Kaum hatten wir die Ausgrabungsstätte erreicht, fanden wir den armen Bjorn Heimdall. Die Höhle war seine Ruhestätte geworden, in der er jämmerlich erfroren war. Doch sein Tod war nicht umsonst gewesen. Seine Arbeit war zwar erst halb beendet, aber das Objekt, das er aus dem Eis befreien wollte, ragte schon zu einem kleinen Teil heraus. Es handelte sich um den Kopf eines metallenen Aals. Die seltsame Augenhöhle des Aals erregte meine Aufmerksamkeit und ich versuchte, die Orichalcum-Perle aus Tikal darin einzusetzen. Plötzlich erhitzte sich das Metall des Aals und ließ das ihn umgebende Eis in Sekundenbruchteilen wegschmelzen. Jetzt konnten wir Prof. Costa etwas zum Tausch anbieten. Schnell verließen wir Island und kehrten auf die Azoren zurück. Costa und ich wurden handels-einig und er verriet mir, daß die verlorenen Dialoge zur Zeit in der Pearce-Sammlung zu finden seien. Oh nein, die Pearce-Sammlung war erst vom Barnett-College aufgekauft worden und das Barnett-College war mein College!

Mir schwanden die Sinne und ich glaube, ich wurde fast ohnmächtig. Atlantis...Sophia...die Nazis...Computer...!

Indiana Jones



**Hersteller:**  
**Lucas Arts**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Adventure**  
**Preis:**  
**ca. DM 90,-**  
**Erhältlich:**  
**seit September '92**

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 11  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2.Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Ja  
**Englisch benötigt:** Nein

**Unterstützt:**  
**2. Drive, Festplatte**  
**Steuerung über:**  
**Maus**  
**Besonderheiten:**  
**komplett in deutsch**

**+ tolle Story, sehr humorvoll, komplex**

**- lange Ladezeiten, Grafik könnte besser sein**

**GAMEPLAY 91%**  
**GRAFIK 80%**  
**SOUND 65%**  
**MOTIVATION 90%**

AMIGA GAMES

**85%**

**GESAMT-WERTUNG**

**comment**

Die Spielhandlung wäre wirklich reif für eine Verfilmung und obwohl die Grafik gegenüber Monkey Island II etwas abfällt, so ist sie doch angenehm gestaltet. Einziges Manko sind die 11 Disketten, die jeden Laufwerksbenutzer in den Wahnsinn treiben könnten, und die dadurch entstehenden Ladepausen. Manche Animationen sind etwas ruckelig und stocken des öfteren, aber wer will schon Perfektionismus in Reinkultur? Der passende Soundtrack trägt zu der dichten Spielatmosphäre bei. Ein Spiel, das jedem Adventure-Freak dringend zu empfehlen ist. Angeblich soll es ja Leute geben, die noch nicht in den Genuß von Indy IV gekommen sind.



Lutz

Psygnosis' Kultspiel

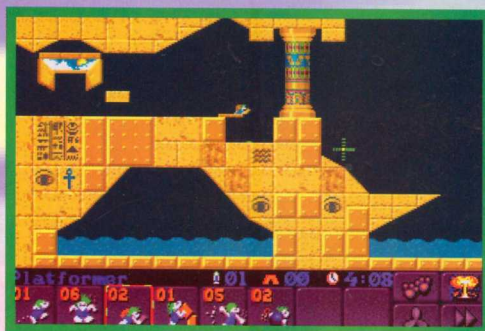
# Lemmings 2 - The

Klein, putzig, süß, grüne Haare und einen sehr großen Hang zum Selbstmord. Diese zugegebenermaßen etwas eigentümlich anmutende Beschreibung paßt nur zu einem gewissen Volk - den Lemmings. Bereits vor einiger Zeit wurden die inzwischen - zumindest auf den Homecomputern - berühmt gewordenen Nager auf die Spieler losgelassen. Psygnosis verstand es schon im ersten Teil, die richtige Prise Strategie, Hektik und Knobelei zu einem grandiosen Game zu vermischen.

## Der Unterschied

Bei Lemmings 2 ist man der "Lemming für alle Stämme", denn jetzt gilt es nicht nur mehr, einen Stamm sicher und möglichst ohne allzu schmerzliche Verluste ans Ziel zu bringen, nein, Psygnosis hat sich diesmal viel mehr einfallen lassen. Schon beim Öffnen der Verpackung fällt auf, daß sich die Jungs Mühe gegeben haben. Da die von Teil 1 bekannten sieben Fähigkeiten auf sage und schreibe ACHTZIG erweitert worden sind, hat man sich in weiser Voraussicht dazu entschlossen, dem Spiel eine tolle Übersichtskarte beizulegen, auf der alle Fähigkeiten in kurzer, aber ausreichender Form beschrieben werden. Und statt einer langweiligen Anleitung liegt ein farbenprächtiges und umfassendes Handbuch bei, in der uns das eigentliche Pro-

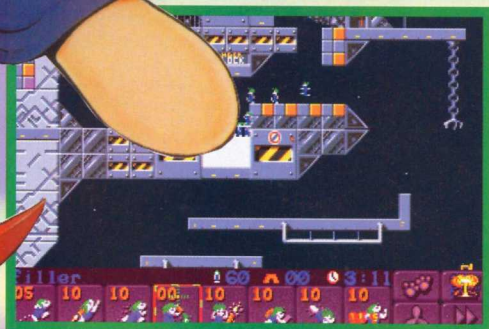
blem bzw. das Ziel des Spiels mit einer großen Portion Humor in Romanform nahegebracht wird. Hier entnehmen wir auch erstmals



**Abgründe können nun auch in der Waagerechten überwunden werden.**



**Hier ist Vorsicht geboten, denn nicht immer erkennt man, wann eine der Fallen zuschlägt.**



**Psygnosis hat sich Mühe gegeben: Die Hintergründe der neuen Szenarien sehen wirkliche Klasse aus!**

genaueres über die in Teil 1 unerwähnt gebliebenen restlichen elf Lemmingstämme.

## Die Story

Diese Stämme verbindet zu dem Zeitpunkt, an dem wir helfend in das Spiel eingreifen, ein gemeinsames Problem: Ihre noch vor kurzem so heile Welt wird von einer globalen Katastrophe bedroht - diese soll, laut den Überlieferungen aus alten Zeiten, die gesamte Welt der Lemmings zerstören. Doch es gibt einen Weg aus dem Dilemma: Jeder der zwölf Stämme ist im Besitz eines

# Tribes



Zu langes Zögern ist in diesem Fall gefährlich, denn bald ist eine genaue Auswahl eines bestimmten Lemmings unmöglich.



Bei den Polarlemmings ist Feingefühl vonnöten, muß man die Kleinen doch oft vor gefährlichen Glatteisflächen retten.

Bauplanstücks, mit dem, wenn erst einmal alle Teile zusammengefügt worden sind, der Bau einer riesigen Arche Noah möglich wird. Damit könnten die Lemmings gerettet werden. So muß sich also der Spieler mit jeweils 100 der niedlichen Kleinen auf den Weg machen, um erstens den Bauplan zu vervollständigen und zweitens das Überleben der Stämme zu sichern.

## Das Gameplay

Da die Nager keinen sonderlich hohen IQ besitzen, rennen sie, sobald sie aus ihrem Startloch in

den Level fallen, alle in eine Richtung los und machen solange keinen Halt, bis ein Hindernis den Weg versperrt und zur Umkehr zwingt. Dem Spieler fällt die Aufgabe zu, das Ganze zu koordinieren und die Wusler möglichst schnell und möglichst komplett mit den jeweils sieben zur Verfügung stehenden Begabungen zum Levelausgang zu bringen. Was sich im ersten Augenblick einfach anhört, ist meist - mit der Menge an kleinen Gemeinheiten, die sich die Programmierer einfallen lassen - ein großes Stück an Gehirnakrobatik, genauem Timing und exakter Planung.

Damit bist Du unschlagbar!



AMIGA GAMES - das ist nicht nur Spieltests, das ist der GAMES GUIDE mit noch mehr Tips & Tricks zum Sammeln, das ist READER'S CORNER & CLUBWORK, in dem Amiga Games-Leser ihre Clubs Gratiken und Demos vorstellen dürfen, das sind monatliche Specials zu den besten Spielen eines Genres, das sind ausführliche Tests zu neuesten Amiga-Spielen, Entwicklungs-tagebücher, Poster, Rossis Mailbox, Competitions, und, und...  
für konkurrenzlose  
**DM 5,90**

AMIGA GAMES TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

Ja, ich will AMIGA GAMES testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich AMIGA GAMES im Abonnement für nur DM 69,-/Jahr!

AMIGA Games Discs & Mag

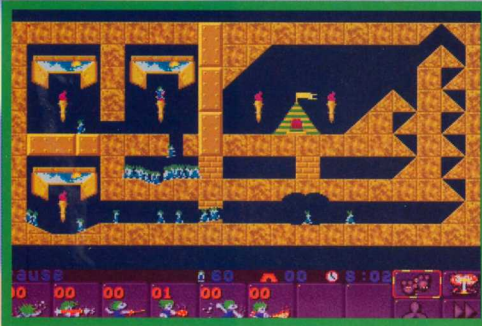
Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_  
 PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
 Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) \_\_\_\_\_

Datum 1. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) \_\_\_\_\_

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mittelt.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

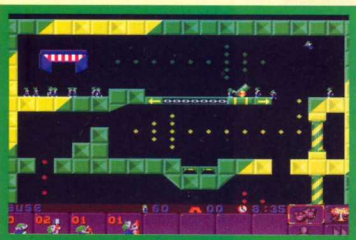
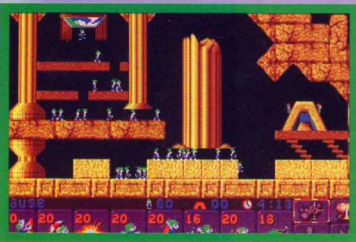
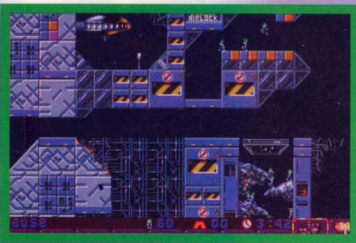
Datum 2. Unterschrift (ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) \_\_\_\_\_



**Keine Zeit zum Ausruhen - die Lemmings halten einen besonders in den höheren Levels immer auf Trab!**

Der Levelaufbau läßt in seiner Konzeption keine Wünsche offen, jedoch verdirbt einem manchmal das unverhältnismäßig knappe Zeitlimit die Lust an so manchem Level. Dies ist aber kein Problem, denn eine geschickte Programmierung läßt es jederzeit zu, die gerade angeführte Sippe zu wechseln - das heißt: Hängt man bei-

spielsweise mit den Beach-Lemmings in einem besonders schwierigen Level fest, so ist es unproblematisch, mit einem x-beliebigen anderen Stamm anzufangen, um später - mit Sicherheit geübt - den aufgegebenen Level aufs Neue zu versuchen. Geändert hat sich auch das Mindestlimit der Lemmings, die einen Level über-



leben müssen - denn nun muß es nur einer schaffen, um in die nächste Stage zu kommen. Die Sache hat aber einen Haken, mit der "ich-brauch-janur-einen-um-weiterzukommen-Methode" kommt man zwar viel schneller vorwärts, da einem der Überblick leichtfällt, ist aber spätestens dann der Angeschierte, wenn zur Lösung des Levels zwei oder mehr Lemmings gebraucht werden, was nicht selten vorkommt! Desweiteren kommt man auf diese Art nie in den Genuß der Endsequenz, denn um diese zu sehen, müs-



**Diesmal müssen die Nager schnellstmöglich in die schützende Sandburg gebracht werden.**

sen mindestens 50 der Nager den Ausgang der letzten Stage in ihrer Welt erblicken.

Der Aufbau des Screens, von dem aus die Kleinen gesteuert werden, ist - abgesehen von einer anderen grafischen Aufmachung - fast identisch mit dem ersten Teil und somit genauso leicht verständlich wie übersichtlich. Es wurde aber nicht nur Altbewährtes übernommen. Das neue Ventilator-Icon bringt zusätzlichen Pfiff ins Spiel. Vorausgesetzt, der Lemming hat die Fähigkeit bekommen zu fliegen, sei es mit einem Jetpack oder einem Luftballon, ist Action angesagt, birgt das Spiel mit dem Ventilator doch manche Tücke. Spätestens wenn der Schweb-Lemming, der nirgends anstoßen darf, unbedingt durch einen Schacht geföhrt werden muß, der kaum breiter als sein Luftballon ist, steht einem buchstäblich der Schweiß auf der Stirn! Mit der zusätzlichen Flugmobilität der Lemminge entstehen ungeahnte Möglichkeiten, die Levels noch einen Tick interessanter und zugleich kniffliger zu machen. Die Iconenreihe im unter-

ren Teil des Schirms zeigt die für einen Level zur Verfügung stehenden Fertigkeiten und den Wert, wie oft sie verwendbar sind. Das heißt: Aus dem großen Vorrat der Fertigkeiten kommen immer nur jeweils sieben ausgewählte zur Levelbewältigung in Frage. Klar, denn die verschiedenen Klassen haben logischerweise auch die unterschiedlichsten Fähigkeiten - wenn sich diese auch manchmal in

**ranking**

1. Lemmings 2	93%
2. Syndicate	92%
3. The Lost Vikings	90%
5. History Line	89%
7. Dune 2	88%

Nach langen Diskussionen und vielen Vergleichen haben wir Lemmings 2 zum besten Spiel der jüngeren Spielevergangenheit auserkoren. Jedes der Konkurrenzspiele wurde allerdings zum Spiel des Monats!

**comment**

Lemmings 2 kann jedem AMIGA-Freak nur ans Herz gelegt werden. Bei diesem Spiel stimmt einfach alles. Die gesamte Aufmachung - Gimmicks, Anleitung, Grafik, Spielbarkeit und Sound sind grandios gelungen. Rasend schnell wachsen einem die liebenswerten Geschöpfe ans Herz und sorgen dafür, daß man unbewußt stundenlang in ihrer Welt verweilt, um sie vor dem Tode, der ihnen alleine mit Sicherheit droht, zu bewahren. Darum greift zu!!! Wer dieses Suchtspiel noch nicht besitzt, bringt sich sowohl um einen der Megaknüller für den Amiga als auch um ein paar schlaflose Nächte.



**Simon**

ihrem Wirkungsgrad überschneiden. Dies wird anhand der zumindest in Bezug auf den technischen Fortschritt am weitesten auseinanderliegenden Stämme deutlich: Während die Cave-Lemmings sich z. B. mit Keulen durchschlagen, schießen sich dort die Space-Lemmings mit Lasern durch - der Effekt, nämlich daß dort ein Durchgang entsteht, bleibt aber der gleiche. An der strategischen Seite hat man selbstverständlich auch gefeilt - scheinen manchmal Level unlösbar, gibt es doch immer eine, im Regelfall mehrere Lösungen, um seine Schützlinge ans Ziel zu bringen.

**Wenn Psygnosis und DMA ein Spiel produzieren, werden die Charts erstürmt.**

den Levelaufbau und die darin vorkommenden Fähigkeiten ist erhalten geblieben, d. h. man kann sich schon bevor es richtig abgeht eine Strategie zurechtlegen, wie der Level gemeistert werden kann. War im vorangegangenen Teil die Hintergrundgrafik fast stets dieselbe, ist nun Schluß damit. Ob Cave-, Medieval-, Circus-, Sport-, Shadow-, Beach-, Space-, Polar- Outdoor-, Egyptian-, Classic- oder Highlandlemming - alle haben einen Grafik-Award verdient. Bizarre Hintergründe von Weltraum-, Steinzeit-, Circus oder Schattenweltkulisse - die Grafiker haben es wahrlich verstanden, um diese merkwürdigen Welten möglichst nahe zu bringen. Je länger man spielt, desto mehr kleine, liebevoll gezeichnete Feinheiten fal-

len auf: Die Highland-Lemmings haben rote Haare, bei den Cave-Lemmings rauben in dunklen Ecken böse, bis zum bitteren Ende kaum sichtbare Schattenwesen den Kleinen das Leben. Spielt man gerade die Beach-Lemmings, muß man sich vor garstigen Saugfallen, die Lemmings durch Unterdruck das Lebenslicht auszublasen versuchen, in acht nehmen. Eben solche kleinen Dinge machen dieses Spiel erst zu dem, was es ist: einfach eine wahre Augenweide, wie sich die Haarschöpfe der Nager im Schrittfall bewegen oder wie sie sich nach einem fast tödlichen Sturz aus ihrer kurzen Bewußtlosigkeit aufrappeln, um gleich weiter zu wuseln.

## Die Technik

Auch die technische Seite von Lemmings 2 kann sich sehen lassen. Bei vollem Lemmingaufkommen (100 Lemmings auf dem Bildschirm), macht der Amiga kein bißchen schlapp - immer noch bewegen sich die Lemmings flüssig wie eh und je. Der Screen "fließt" selbstverständlich butterweich in alle acht Richtungen und selbst bei heftigen Scrollmanövern bemerkt man kaum, daß die Horde langsamer wird. Die Maussteuerung ist ebenfalls gut gelöst. Fährt man mit der Maus über einen Lemming, wird aus dem Fadenkreuz ein Kasten, mit dem dann klar ist, welcher Lemming mit einer Fähigkeit belegt werden kann. Schwierig wird es aber, wenn sich schon massenhaft Lemmings auf einem kleinen Spielraum - z. B. in einer Grube - bewegen; dann wird es zum Glücksspiel, den gewünschten auch zu aktivieren.

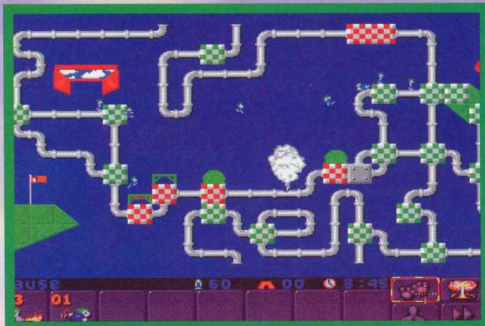
Die Nachladezeiten sind ebenfalls erträglich und in Anbetracht der zu lesenden Datenmenge keineswegs zu lang. Auch am Sound gibt es nichts zu meckern, von den unterschiedlichen Stämmen hat logischerweise jeder seine eigene Hintergrundbegleitung, die durchweg ins Ohr geht. Hat man sich doch einmal sattgehört, kann im Voreinstellungsmenü abgeschaltet bzw. nur noch mit FX gespielt werden. Zu guter Letzt kann jetzt auch abgespeichert werden und zwar zu jeder Zeit. Das lästige Paßwortsystem gehört also auch der Vergangenheit an. (ss)

## Der Umfang

Bei der Grafik hat sich Psygnosis selbst übertroffen. Die schon gewohnte Übersicht über



Zur strategischen Vorausplanung ist der Übersichtsscreen aus Lemmings I in grafisch aufgepeppert Fassung übernommen worden.



Die wunderlichsten Reisen unternehmen die Circus-Lemmings über Trampoline und ausströmende Dampfschwaden.



**Hersteller:**  
Psygnosis  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Strategie  
**Preis:**  
ca. DM 100,-  
**Erhältlich:**  
seit Februar '93

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

**+** äußerst abwechslungsreich, sehr komplex

**-** besser geht es eigentlich nicht

**GAMEPLAY** 95%  
**GRAFIK** 78%  
**SOUND** 83%  
**MOTIVATION** 94%

AMIGA GAMES

**93%**  
GESAMT-WERTUNG

Sdrastwui, Genosse.

# KGB

Wem auf die Dauer der westliche Kapitalismus und das Spielen von imperialistischen Games auf die Nerven fällt, der kann sich mit KGB von Virgin Games in die aufregenden Dienste des sowjetischen Geheimdienstes stellen.

## Die Story

Du übernimmst die Rolle des aufstrebenden Maksim Mikhailovich Rukov und beginnst Deine Geheimdiensttätigkeiten als Neuling in der Abteilung P des KGB in Moskau. In der Akte, die im englischen Handbuch abgedruckt ist, findet man nähere Angaben zur Person des Maksim und über die Entstehungsgeschichte des KGB. Durch die Ausbildung und Tätigkeit in der

GRU (sowjetischer Nachrichtendienst) ist Captain Rukov nicht für verwaltungstechnische Aufgaben einzusetzen, sondern für den Außendienst eingeteilt. Es ist der 14. August 1991 und das Abenteuer beginnt in einem KGB-Büro, in dem Maksim die nächste Zeit arbeiten wird. Kaum hat man sich etwas umgesehen, klingelt das Telefon und Colonel Vuslov will Maksim sofort in seinem Büro sehen. Eile ist geboten, denn der Vorgesetzte ist ein unge-



duldiger Mensch. Er schildert den ersten Fall, den Maksim, also Du, im Auftrag des KGB erledigen soll. Ein sogenannter Privatdetektiv wurde tot aus einem Fluß gezogen und es sollen die Umstände geklärt werden, die dazu geführt hatten. Pyotr Denisovich Golitsin war sein Name und er hatte sein Büro in der Roten-Oktober-Str. 17. Vor zwei Jahren war er noch im Dienst des KGB tätig, hatte sich aus unbekanntem Gründen vom Dienst befreien lassen und war seitdem als selbständiger Privatdetektiv tätig. Colonel Vuslov will den vollständigen Bericht bis 6 Uhr

nachmittags auf seinem Schreibtisch haben und ein Blick auf die Uhranzeige zeigt, daß einem nur knapp zwei Stunden bleiben.

## Das Spiel

Dienstbeflissen macht man sich sofort dorthin auf den Weg, zeigt der vor der Bürotür stehenden Wache seinen Dienstausweis und betritt das Detektivbüro. Man findet verschiedene Sachen, so zum Beispiel eine Flasche Wodka und ein Glas, Nasdarowje Tawarisch. Bei der eingehenden Untersuchung fällt ein abgeschlossener Aktenschrank besonders ins Auge. Sicherheitshalber wendet man sich an die Wache, die einem dann den Schlüssel dafür aushändigt. Doch zuvor meldet die Wache, daß die Schwester des Verstorbenen vor der Tür wartet. Natürlich packt man die Gelegenheit am Schopf und bittet die Frau zu einer Befragung in das Büro. Hier kann man sich nun entscheiden, ob man den harten und skrupellosen KGB-Agenten mimt oder ob man etwas einfühlsamer bei der Befragung vorgeht. Man sollte sich für den etwas weicheren Weg entschei-



Mit Colonel Vuslov im Nacken schreiten die Untersuchungen natürlich schneller voran. Dabei müssen auch die alten Herrschaften einer Befragung unterzogen werden (oben).







Durch diverse Büros muß man sich beim KGB kämpfen, um schließlich dem Übeltäter auf die Spur zu kommen. Dabei sollte man sich tunlichst vor Verrätern aus den eigenen Reihen hüten.



**Das Leben als KGB-Spion: Spannend und unterhaltsam.**

den, dann reagieren die Personen mit denen man spricht immer etwas kooperativer. Die Witwe händigt Maksim eine Mikrocasette aus, die sie an diesem Tag per Post von ihrem Bruder erhalten hatte. Nachdem sie das Büro verlassen hat, findet man in dem Aktenschrank den dazugehörigen Recorder. Natürlich hört man sich das Band an und erfährt, daß Golitsin einer Bande auf der Spur war, die westliche Luxusgüter in das Land schmuggelte und damit einen florierenden Schwarzhandel betrieben hatte. Die Gruppe hatte einen Treffpunkt, den 'Enthusiastic Progress Club', in dem sich Golitsin mit einem gewissen Romeo treffen wollte, um mit dessen Boss 'Hollywood' ein Geschäft abzuwickeln. Man kehrt rechtzeitig in sein Büro zurück und erstattet seinem Vorgesetzten sofort einen Bericht. Dabei sollte man nicht verschweigen, daß man sich das Band angehört hat, sonst sitzt man schnell in einer Strafkolonie in Sibirien. Kurz danach wird man in das Büro des Major Galushkin gerufen. Dieser beauftragt Maksim, die Bande aufzustoßern und dingfest zu machen. Dazu soll man sich als potentieller Kunde ausgeben und erhält dafür einen gefälschten Ausweis. Ein Bericht soll am nächsten Tag bis 8 Uhr morgens vorliegen. Man gibt sich zu einer Kneipe,

die als Aufenthaltsort für subversive Elemente bekannt ist. Hier bietet es sich an, den Spielstand zu speichern, denn ein falsches Wort kann die Karriere oder das Leben Maksims schnell beenden. Vom Barmann, den man geschickt ausfragt, erfährt man, daß man nur als Mitglied des Club betreten dürfe und Dollars dort immer gern gesehen wären. Der Eingang befände sich auf der anderen Seite des Gebäudes und man solle dort nachfragen. Anscheinend eine heiße Spur, der es nachzugehen lohnt. Aber dies ist erst das erste Kapitel.

(lb)

## ranking

- 10. Legend of Kyrandia 87%
- 12. Indiana Jones IV 85%
- 17. Curse of Enchantia 84%
- 31. **KGB 81%**
- 34. Hannibal 87%

Im Vergleich zur direkten Konkurrenz kann KGB natürlich nicht unbedingt großartig glänzen, jedoch ist das Gameplay deutlich anders und somit für den einen oder anderen auch sehr interessant.

## comment

Die Grafik des Abenteuerspiels braucht sich zwar vor anderen Programmen nicht zu verstecken, ist jedoch nicht das Nonplusultra dessen, was zur Zeit auf dem Amiga möglich ist. Animationen sind rar und beschränken sich auf die Gesichter der Gesprächspartner. Eine Geräuschkulisse ist nicht vorhanden und der einzige Sound, den ich vernahm, war die Titelmelodie. Die Aktionsauswahl geschieht komplett über die Maus und man hat die Wahl zwischen einem automatischen Anzeiger, der sich je nach Aktionsmöglichkeit verändert, und den absoluten Aktionen wie Lauschen, Klopfen oder Kämpfen, die nicht objektbezogen vom automatischen Mauszeiger angeboten werden. Es existiert eine Automappingfunktion, die erkundete Räume als verkleinerte Grafiken anzeigt. Man merkt die Verwandtschaft zum Virgin-Bestseller DUNE, was sich vor allem in der Grafikausführung niederschlägt. Wer sich also lieber in Mütterchen Rußland herumtreibt als auf irgendwelchen Wüstenplaneten, der sollte sich KGB unter die Maushand klemmen. Gute Englischkenntnisse sollten vorhanden sein oder man plaziert ein gutes Dictionary neben dem Mousepad. Deshalb auch die etwas niedrige Motivationsbewertung.



Lutz



Hersteller:  
**Virgin**  
 Muster von:  
**Hersteller**  
 Genre:  
**Adventure**  
 Preis:  
**ca. DM 90,-**  
 Erhältlich:  
**Seit Januar '93**

Anzahl der Spieler: **1**  
 Anzahl Disketten: **4**  
 2 Spieler simultan: **Nein**  
 1 MByte benötigt: **Ja**  
 2.Drive empfohlen: **Ja**  
 Festplatte empfohlen: **Nein**  
 Englisch benötigt: **Ja**

Unterstützt:  
**2. Drive, Festplatte**

Steuerung über:  
**Maus**  
 Besonderheiten:  
**Erstes kommunistisches Spiel**

**+ Endlich mal Abwechslung vom Kapitalistendasein**

**- Auf Dauer wiederholen sich die Spielabläufe**

**GAMEPLAY 90%**  
**GRAFIK 79%**  
**SOUND 50%**  
**MOTIVATION 75%**

**AMIGA GAMES**  
**81%**  
**GESAMT-WERTUNG**

## Cores Adventureausflug

# Curse of ENCHANTIA

'Das wird ein Homerun', dachte Brad, als seine Schwester Jenny gerade mit ihrem Wurfarm ausholte, um ihm den Baseball entgegenzuwerfen. Doch plötzlich fiel er in eine unendliche Dunkelheit und erwachte schließlich angekettet, mit dem Kopf nach unten, in einem dreieckigen Verlies. Was war geschehen?



### Die Story

Dies erfährst Du aus dem Handbuch zu dem Adventure 'Curse of Enchantia'. In bester Indy-Manier zeigt sich das Erstlingswerk von Core Design im Movie Game-Genre, in dem Du die Rolle des Brad übernimmst. Du sollst als die Hauptzutat in einem Verjüngungstrank einer echt ätzenden Hexe enden und dies willst Du natürlich unter allen Umständen vermeiden. Jetzt heißt es aber erst einmal, einen kühlen Kopf zu bewahren und nichts zu überstürzen.

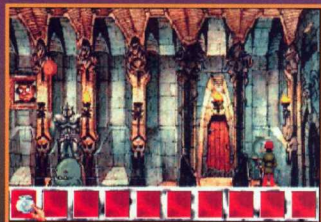
### Das Spiel

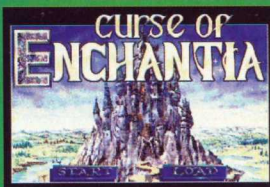
Ein Hilferuf hat noch nie geschadet, und siehe da, ein Wächter betritt die Zelle, schreit 'Shut Up!' und verliert schließlich beim Hin-ausstolpern den Schlüssel zu Deinen Ketten. Schnell hat man sich befreit und verläßt mit Hilfe einer Büroklammer (was es in Fantasy-Ländern alles gibt!) sein Verlies. Das Steuerungssystem Deiner Spielfigur ist denkbar einfach. Ein Druck auf die linke Maustaste bewegt Brad an den angeklickten Punkt. Die rechte Maustaste läßt je nach Zeigerposition eine Iconleiste erscheinen, die abwechselnd mit je zehn Icons aufwarten kann. Die eindeutigen Icongrafiken benötigen keine Erklärung; nur zur Sicherheit sollte man sich das bei-

liegende Handbuch einmal durchlesen. Aktionen, die einen Erfolg nach sich ziehen, werden mit einem hochgehaltenen Daumen quittiert, ansonsten erscheint das Zeichen, das die Gladiatoren des alten Roms wohl öfters gesehen haben werden. So wandert man nun durch das unbekannte Land Enchantia und hofft, der Hexe ihr böses Handwerk legen zu können. Dem armen Brad sein kurzes Leben auszuhauen, scheint für die Schergen und Bösewichter in Enchantia fast unmöglich. Man kann fast alles anstellen, ohne daß es irgendwelche schwer-

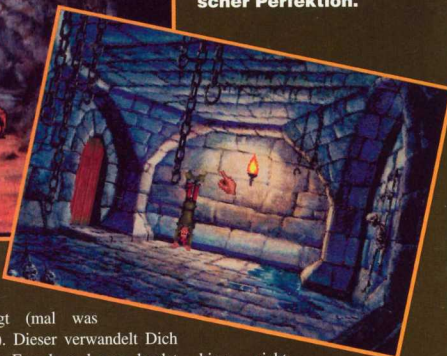
wiegenden Auswirkungen auf die Spielfigur hat. Wenn man durch die Gegend streift, sollte man wirklich alle möglichen und unmöglichen Dinge mitnehmen. So kann ein

**Beten ist in dieser Kirche sicherlich sehr angebracht.**





**Dunkel und düster: Curse Of Enchantia überrascht mit detaillierten Grafiken und technischer Perfektion.**



**Wir sind gespannt auf den Nachfolger von Cores Adventurehit.**

Schulter trägt (mal was anderes). Dieser verwandelt Dich in einen Frosch und man landet wieder als Brad in der Stadt. Kaum zurück, begibst Du Dich zu einem Kostümverleih und leihst Dir dort ein schickes rotes Abendkleid. Dieses öffnet in der Umkleidekammer des Kostümverleihers eine Tür, die Dir den Weg in eine riesige Eiswüste freigibt. Dort triffst Du auf einen geruchsempfindlichen Eskimo, der Dir im Tausch gegen einen Fisch seine Angel überläßt. Ein Walroß begrüßt Dich zwar freundlich, scheint aber nur sinnlos in der Gegend herumzustehen. Ein daneben stehendes Eismonster, das sich gerade ein gar garstiges Wesen einverleibt, läßt sich durch einen gezielten Schneeballwurf derart aus der Fassung bringen, daß es stolpert und seine Mahlzeit unverdaut wieder ausspuckt. Hilfreich ist diese Aktion jedoch nicht. Auch ein in der Botanik herumstehendes eingefrorenes Etwas brachte mich

hier nicht weiter; vielleicht hast Du mal mehr Glück und Geschick. (lm)

Goldfischglas sehr nützlich sein, wenn man mal am Meeresboden spazieren gehen will. Man sollte seine Umgebung wirklich penibelst mit dem Mauszeiger absuchen und oft die Augen-Funktion nutzen, denn viele Dinge sind gut getarnt und manchmal nur schwer zu entdecken. Manchmal muß man auch eine etwas abstruse Denkweise an den Tag legen. So wird man in einem Eimer erst dann aus einer Höhle gezogen, wenn man einen Zweig mit einer Alge und einem schleimigen Teil eines Sandmonsters verbindet und sich über das Gesicht zieht. Um Wegelagerer und Vogelfreie brauchst Du Dir ebenfalls wenig Gedanken machen. Die sind so tolpatschig, daß sie selbst über fingerhutgroße Steinchen stolpern. Bald erreicht man eine kleine Stadt, die es zu erkunden gilt. Um nicht ganz hilflos dazustehen, kannst Du eine wahrsagende Seerobbe besuchen, die Dir gegen das entsprechende Entgelt etwas über Deine Zukunft bzw. Deine nächste Aktion verrät. Bei einem Magier kann man sich in eine andere Gegend des Landes Enchantia "beamen" lassen und findet sich schließlich auf einer steilen Klippe wieder. Hier gilt es, etliche Gefahren zu beseitigen, wie z.B. einen elektrischen Mann oder fallende Steine, bis man schließlich zu einem riesigen Papagei gelangt, der ein kleines Männchen auf seiner

## ranking

- 10. Legend Of Kyrandia 87%
- 12. Indiana Jones IV 85%
- 22. Curse Of Enchantia 84%
- 31. KGB 81%
- 34. Hannibal 72%

Curse Of Enchantia gehört sicherlich zu den drei bestem Adventures auf dem Amiga. Die Grafik ist deutlich besser als beim Lucas Arts-Konkurrenten gelungen. Wenn die Leute üben, könnte sie an die Spitze kommen!

## comment

Die Grafik des Movie Games kann sich durchaus mit den Konkurrenzprodukten von Lucas und Sierra messen. Die im Vergleich zu PCs etwas mickrige Farbenanzahl beim Amiga wird hier für perfekte Hintergrundbilder voll ausgenutzt. Die vielen detailreichen Animationen sind wirklich sehenswert, auch wenn manches nicht für den Spielablauf erforderlich ist. Störend wirkt sich nur das etwas stockende Scrolling aus. Der Hintergrund verschiebt sich zwar schnell, aber ruckartig entgegen der Laufrichtung. Der Sound besteht in erster Linie aus Geräuschkulisse, die aber richtig eingesetzt ist und die Spielatmosphäre gut unterstreicht. Bemerkenswert ist das Iconsystem von Curse of Enchantia. Die Iconleiste erscheint nur auf Wunsch und alle sinnlosen Gegenstände, die man mit sich herumschleppt, werden ohne Rücksicht auf Verluste aus Deinem Rucksack entfernt. Mit diesem Game hat die Jump & Run-Schmiede Core Design Limited den Sprung zu den Adventures geschafft.



Lutz

**Hersteller:**  
**Core Design**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Adventure**  
**Preis:**  
**ca. DM 90,-**  
**Erhältlich:**  
**Seit Januar '93**

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 6  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2-Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein

**Unterstützt:**  
**2. Drive, Festplatte**

**Steuerung über:**  
**Joystick, Maus, Tastatur**  
**Besonderheiten:**  
**Ein Nachfolger soll kommen!**

**+ Ein Adventure von den Actionexperten, und sehr gut!**

**- teilweise etwas langatmig**

**GAMEPLAY 80%**  
**GRAFIK 91%**  
**SOUND 81%**  
**MOTIVATION 82%**

**AMIGA GAMES**  
**84%**  
**GESAMT-WERTUNG**

# Syndicate

Der Alptraum der Bevölkerung und der Wunschtraum der Machtzentralen unserer Welt ist wahr geworden. Eine Idee, die aus Total Recall entsprungen zu sein scheint, hat Bullfrog in ihrem Game Syndicate in die ferne Zukunft gelegt.

Wenn die Populous-Macher loslegen, werden alle möglichen Auszeichnungen eingefahren.

## Die Story

Die Weltmacht teilen sich Syndikate, die nach und nach kleinere Staaten wie Wirtschaftsimperien geschluckt hatten und schließlich bis in die obersten Schaltzentralen vorgedrungen waren. Sie sind nicht gewählt, nicht demokratisch, aber sie haben die Macht, die Menschheit zu kontrollieren. Eine europäische HighTech-Entwicklung machte dies erst möglich. Der CHIP! In den Nacken eines Menschen implantiert, steuert der CHIP das Bewußtsein seines Trägers. Er beeinflusst die Wahrnehmung und kann realistische Halluzinationen erzeugen, die einem CHIP-Träger eine schöne und friedliche Umgebung vorgaukeln, obwohl um ihn herum Elend und Verbrechen regieren. Als junger Manager hast

Du die Aufgabe, Dein Syndikat an die Spitze der Weltmacht zu katalapultieren. Dazu stehen Dir fabriktfertige Cyborgs zur Verfügung, die skrupellos und brutal Deine Ziele durchsetzen werden.

## Die Features

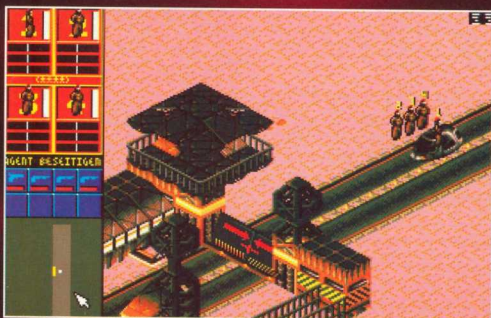
Die oberste Direktive heißt: Nie darf ein wirklicher Mensch getötet oder verletzt werden! So stehen Deine Gegner auch schon fest: Cyborgs der feindlichen Syndikate, die die anderen Städte und Länder kontrollieren. Die Cyborgs, halb Mensch, halb Maschine, werden ebenfalls durch den CHIP gesteuert, dessen Kontrolle Du aus einem Luftschiff hoch über den Städten innehast. Um die Cyborgs effizient einsetzen zu können, lassen sich alle Gliedmaßen sowie das Gehirn und

das Herz durch mechanische Organe ersetzen. Um nicht auf einem Forschungsstand zu verharren, lassen sich von jedem Ersatzglied drei Modelle zusätzlich entwickeln. Nachdem eine exzellente Einleitungsanimation Dich auf diese ungewisse Zukunft vorbereitet hat, kannst Du Dir ein Firmenlogo aus einer Reihe vorgegebener Grafiken aussuchen und Deiner 'Firma' einen Namen geben. Auf einer Weltkarte sind alle Gebiete unter verschiedenen Syndikaten aufgeteilt, was die farbige Kennzeichnung deutlich macht.

## Das Gameplay

Dein Startpunkt ist Mitteleuropa, von wo Du Deinen Schlachtzug um die Welt beginnst. Länder können nur erobert werden, wenn sie einen Auftrag zu verteilen haben und direkt an ein eigenes Gebiet anschließen. Hat man seinen Auftrag durchgelesen, kann

man sich gegen Geld zusätzliche Informationen oder eine bessere Auflösung der angezeigten Stadtkarte erkaufen. Da die anfänglichen Geldmittel arg beschränkt sind, sollte man etwas sparsamer sein, um seine Cyborgs besser auszurüsten zu können. Diese lagern zwischen ihren Missionen in speziellen Kühlkammern. Zu Beginn reicht es aus, jeden Cyborg mit einem Schrotgewehr, einem Medipack gegen Verletzungen und je einen Cyborg mit einem Überzeugungsgerät und einem Abtaster auszustatten. Von hier aus gelangt man auch zur Forschungsabteilung und kann je nach Budget schwere Waffen oder bessere Körperteile entwickeln lassen. Jetzt kannst Du Deine



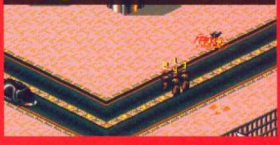
Syndicate bewegt sich teilweise am Rande des guten Geschmacks. Trotzdem ist es phantastisch!

## comment

Der Sound übernimmt gekonnt die Geräuschkulisse und die verschiedenen Waffentypen lassen sich schon am Klang unterscheiden. Die Spielfiguren sind genial animiert und man erkennt jedes Detail. Bullfrog hat einen würdigen Nachfolger zu Populous und Powermonger geschaffen, der stundenlangen Spielspaß garantiert. Durch den Umstand, daß Syndicate eine PC-Entwicklung ist, sind die 32 Farben des Amiga vielleicht etwas wenig, aber die Grafiker haben die Bildelemente trotzdem sauber umgesetzt.



Lutz



**Hersteller:**  
Bullfrog  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Arcade-Action

**Preis:**  
ca. DM 100,-  
**Erhältlich:**  
Seit August '93

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 4  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2. Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Ja  
**Englisch benötigt:** Nein

**Unterstützt:**  
2. Drive, Festplatte  
**Steuerung über:**  
Maus  
**Besonderheiten:**  
1,5 MByte auf Festplatte

**+ revolutionäres Gameplay, unglaublich komplex**

**- ein wenig mehr Farben hätten nicht geschadet**

**GAMEPLAY 91%**  
**GRAFIK 78%**  
**SOUND 95%**  
**MOTIVATION 94%**

**AMIGA GAMES**  
**92%**  
**GESAMT-WERTUNG**

**ranking**

- 1. Lemmings 2 93%
- 2. Syndicate 92%
- 4. The Lost Vikings 90%
- 5. History Line 89%
- 7. Dune II 88%

Im Strategiegenre findet sich die Creme de la Creme der Amiga-Spiele wieder. Syndicate gehört hier jedoch eindeutig zu den actionbetontesten und spart auch nicht mit Brutalität. Für alle, die es gerne hart mögen!

Cyborgs, bei jeder Mission vier Agenten, auf die Menschheit loslassen, und das im wahren Sinne des Wortes. Es besteht nämlich die Möglichkeit, seine Agenten in Echtzeit zu steuern oder sie durch

**INFO**

Bullfrog ist irgendwie schon einzigartig. Mit jedem Spiel schaffen sie es, die Spielwelt zu faszinieren. Ihr erstes Spiel war noch eine relativ einfache Umsetzung, es hieß übrigens Warlock. Mit Fusion legten sie als nächstes ein unglaublich buntes Shoot 'em up hin, das jedoch durch ruckeliges Scrolling enttäuschte. Von da an ging es dann nur noch bergauf. Mit Populous stellten sie die Spielwelt völlig auf den Kopf. Es eröffnete eine ganz neue Spielwelt, für die man heute noch dankbar sein muß. Ein niedliches Jump & Run mit dem Namen Flood wurde zwar nicht der große Verkaufserfolg, wurde jedoch von der Presse geliebt. Powermonger wurde noch komplexer als Populous, und erhielt noch höher Wertungen. Es verkaufte sich jedoch nicht so überragend wie anschließend Populous 2, zu dem man wohl nicht allzuviel sagen muß. Und nun ist hier also Syndicate.

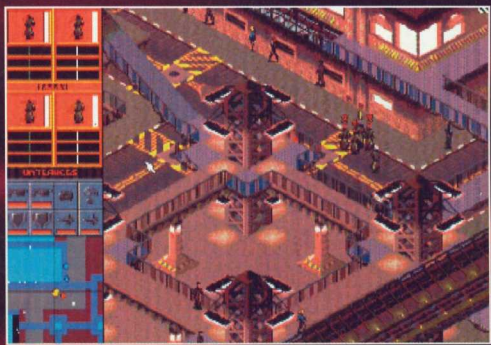


**Düstere Stimmung und Endzeitszenario. Für Freunde von Mad Max ein gefundenes Fressen.**

Veränderung der IPA-Werte zu eigenständigen Kampfmaschinen werden zu lassen. Die IPA-Werte beeinflussen die Intelligenz, die Wahrnehmung und den Adrenalinpiegel. Durch die Injektion einer Droge steigen die drei unter den Agentengrafiken angebrachten Balken an und zeigen Dir den aktuellen Stand der Injektionsmenge. Ein weißer Balken markiert hierbei die nächste Dosis, die nötig ist, um Auswirkungen auf den Agenten zu haben. Man kann auch jeden Balken einzeln ansteuern, um zum Beispiel einen intelligenten Schlappschwanz oder einen hirnlosen Kraftprotz zu schaffen. Der Kampfschauplatz präsentiert sich in edler 3D-Ansicht und die detailreichen Grafiken sind eine Augenweide. Meist findet man seine Agenten außerhalb der Stadt und man muß sie nach erfolgreicher Mission wieder dorthin zurückbringen. Am besten steuert man seine Agenten zuerst im Gruppenmodus, wobei alle vier gleichzeitig einen mit der Maus gewählten Zielpunkt ansteuern. Während man durch die Stadt marschiert, kann man den schon erwähnten Überzeugungsstrahl einsetzen.

Hiermit 'überzeugt' man Zivilisten, Wachen oder auch feindliche Agenten, aber es ist zu beachten, daß man erst eine Anzahl Zivilisten überzeugt haben muß, bevor man sich an Wachen oder gar Agenten wagt. Diese überzeugten Personen latschen dann der Vierergruppe hinterher und können bei einem Schußwechsel schnell in die Schußlinie kommen (man denke an die oberste Direktive!). Außerdem bedeuten Zivilisten Geld und feindliche Cyborgs füllen die eigenen Kühlkammern. Die Programmierer von Syndicate haben dem Spieler große Handlungsfreiheit gegeben. Man kann mit Autos oder Hochbahnen fahren, Gebäude betreten, jeden umballern, der einem über den Weg läuft, und alles kann einen Einfluß auf die weitere Spielhandlung haben. Es empfiehlt sich allerdings, seine Waffen erst kurz vor einer Konfrontation mit feindlichen Cyborgs zu ziehen, weil man sonst die Aufmerksamkeit der Polizei erregt und diese sofort das Feuer auf Deine Agenten eröffnet.

(lm)



Back In Time

# Der Patrizier



Wer nervenaufreibende Adventures oder handgelenkschädigende Ballergames langsam bis zum Stehkragen satt hat, für den bieten die sogenannten Handelssimulationen aus deutschen Landen eine gewisse Abwechslung. Zu diesen Programmen zählt neben Hanse, Kaiser und 1869 noch Patrizier aus dem Hause Ascon.

## Ahoi & Peseten

Als jünger und dynamischer Geschäftsmann (oder Frau) beginnt man im Jahre 1355 mit seinen Aktivitäten, die sich über 18 Städte innerhalb Nordeuropas erstrecken können.

Hat man sich für die Spielart entschieden (schnell, langsam)

könnte es eigentlich losgehen.

Doch zuvor fordert das Programm Dich auf, Deine Namen einzugeben und Dir eine Stadt zu suchen, von der Du Deine Han-

Ascons  
 Debütspiel ist  
 geradezu großartig  
 gelungen. Wir  
 gratulieren!

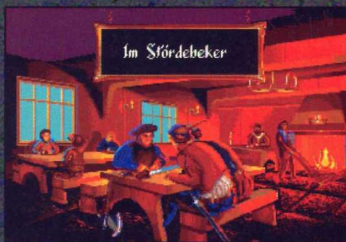
delsschiffe losschicken willst. Hat man sich im Hafengebiet genug umgesehen und vielleicht seinen einzigen Seelenverkäufer zur Reparatur geschickt, begibt man sich in das Geschäftsviertel.

## Wie fange ich an?

Da Du noch neu im Geschäft bist, empfiehlt es sich, einen Kredit aufzunehmen. Mit gefülltem Geldsäckel betrittst Du das Kontor



Der Titel "Herr" zeigt, daß man noch nicht besonders hoch in der Hierarchie gestiegen ist.



**Das Gasthaus "Im Stördebeker". Auf Halunken trifft man hier oft.**

und wirfst einen Blick in Deine Geschäftsbücher. Zur Zeit scheint der Wein, anscheinend ein exzellenter Jahrgang, besonders günstig zu sein. Also kaufst Du für Deine Schiffskapazität die richtige Menge. Kaufst Du allerdings zuviel Ware ein, wird diese auf Lager gelegt und solange Du noch kein eigenes Lager besitzt, kostet die Lagermiete etliche Taler. Ohne Mannschaft steht Dein Schiff recht einsam im Hafen und deshalb suchst Du die nahegelegene Hafenkneipe auf. Am besten heuerst Du ein oder zwei Matrosen mehr an als für das Schiff erforderlich sind, denn schnell ist ein Seemann erkrankt oder heuert vorzeitig wieder ab. Um selbst Waren produzieren zu können, benötigst Du Gehilfen, die sich ebenfalls in der Kneipe aufhalten. Jetzt ist alles bereit und von Deinem Kontorbüro aus schickst Du Dein Schiff auf seine Reise.

## Wie mache ich weiter?

Dabei kannst Du zwischen 17 Zielpunkten wählen. Befindet sich noch ein Schiff Deines Unternehmens im Hafen, wiederholen sich die Vorgänge noch einmal. Sind alle Schiffe unterwegs, zeigt eine Rolle an, wie die Zeit vergeht und welche besonderen Ereignisse in dieser Zeit vorstatten gehen. So kann es durchaus sein, daß in Ystadt die Pest ausbricht oder Stockholm belagert wird. Auch die für das politische Umfeld wichtigen Bürgermeisterwahlen werden mit Kandidatur und Wahlergebnis angezeigt. Schließlich will man selber in die höchsten Machtebenen vordringen und deshalb ist ein Überblick über die politische Lage einer

Stadt nur von Nutzen. Hin und wieder finden in den verschiedensten Städten Schiffsversteigerungen statt, bei denen man für wenig Geld ein Schiff ergattern kann. So kannst Du nach und nach eine gewaltige Flotte zusammen-

stellen, vorausgesetzt Du verstehst das Handeln mit den 9 verschiedenen Handelsgütern. Da bleibt es natürlich nicht aus, daß Deine vollbeladenen Schiffe wie ein Magnet auf die in den Gewässern kreuzenden Piraten wirken. Deshalb wird die Hanse bei übermäßigen Übergriffen von Piraten Dich auffordern, eine bestimmte Anzahl Deiner Schiffe einer Kaperflotte zur Verfügung zu stellen. Hast Du den Rang eines Bürgermeisters, kannst Du auch Deine persönliche Kaperflotte zusammenstellen.

Der Mensch ist nicht gern allein, lautet schon ein altes Sprichwort. Die in der Stadt umherwuchenden Werber werden Dich im Laufe des Spiels ansprechen, ob Du nicht gewillt bist, eine Verbindung mit einem Mann (oder Frau) einzugehen. Da Du noch recht jung bist und Dein Geschäft sich erst im Aufbau

## ranking

- 11. Der Patrizier 86%
- 12. 1869 85%
- 17. Eishockey Manager 84%
- 17. Subtrade 84%
- 34. Hannibal 72%

Der direkte Konkurrent 1869 von Max Design wird aus Platzgründen nicht getestet, ist eigentlich aber genauso gut. Sportlich geht es der Eishockey Manager an, während Subtrade wohl eher die M.U.L.E Fans ansprechen dürfte.

befindet, solltest Du dies erst einmal verschieben, bis Du eine rauschende Hochzeitsfeier bezahlen kannst. Dein Ansehen in der Gesellschaft ist auch von großer Bedeutung für Dein Vorwärtkommen. Spenden an die Kirche, bei denen Du für Deine Sünden Ablässe erkaufen kannst, oder Festivitäten für das Volk steigern Deinen Ruf und Deinen Bekanntheitsgrad. Daraus können sich gute Verbindungen zu den ansässigen Gilden oder zum Rat der Stadt bilden.

(lm)

## comment



Lutz

Patrizier ist Business pur und wartet mit einem umfangreichen Handlungsspielraum auf. Das Spiel läuft zwar sehr komplex ab und das Preisbildungssystem richtet sich neben etlichen anderen Parametern nach Deinem Vorgehen in den verschiedenen Städten, d.h. welche Waren Du bevorzugt ein- und verkaufst, jedoch wiederholen sich die auszuführenden Schritte recht oft und damit wird das Spiel manchmal recht eintönig. Die Grafiken sind zwar ganz gut gelungen, aber man hätte mit Sicherheit mehr aus den 32 Amigafarben herausholen können. Auch finde ich die gewählten Fonts teilweise etwas zu groß, man hätte mit kleineren Buchstaben wesentlich mehr Informationen am Schirm darstellen können. Daß der geschichtliche Hintergrund nicht 100% den damaligen Tatsachen entspricht, ist kein Manko, schließlich soll dieses Spiel nicht den Gesichtspunkt ersetzen. Der Sound ist abwechslungsreicher als bei manch anderer Simulation und hält sich im Großen und Ganzen im Hintergrund. Die Festplatteninstallation verlief zwar ohne Fehler, jedoch hatte ich Schwierigkeiten, das Programm durch Anklicken des Icons von der Harddisk zu starten. Letztlich funktionierte nur der direkte Weg über die AmigaShell. Patrizier kann für Stunden eine nette Freizeitbeschäftigung sein und sei jedem angehenden Freizeithändler an die Maus, äh an's Herz gelegt.



Der Patrizier

Hersteller:

**Ascon**

Muster von:

**Hersteller**

Genre:

**Wirtschaftssimulation**

Preis:

**ca. DM 90,-**

Erhältlich:

**Seit August 92**

Anzahl der Spieler: **4**

Anzahl Disketten: **3**

2 Spieler simultan: **Ja**

1 MByte benötigt: **Ja**

2.Drive empfohlen: **Ja**

Festplatte empfohlen: **Nein**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

**2. Drive, Festplatte**

Steuerung über:

**Maus**

Besonderheiten:

**komplett in deutsch**

**+ Besonders außergewöhnliche Grafiken, tolle Atmosphäre.**

**- Lästern gilt hier nicht!**

**GAMEPLAY 85%**

**GRAFIK 86%**

**SOUND 90%**

**MOTIVATION 85%**

**AMIGA GAMES**

**86%**

**GESAMT-WERTUNG**

## Geschichtsvolle Strategiespiele

# HISTORYLINE

Während BATTLE ISLE noch die Charts hochkletterte, bastelten die Entwickler des deutschen Labels Blue Byte bereits am Nachfolger. Heraus kam ein völlig neues Spielkonzept, das Schule gemacht hat.



Flaks sind insbesondere im Kampf gegen Flugzeuge sehr nützlich.



genauen Hintergrund eingebettet, der erstens auch eingefleischten Geschichtskundlern manchmal noch offene Mäuler abringt, aber zweitens dabei nie Gefahr läuft, Schlachtgetümmel und Krieg zu verherrlichen. Und das, obwohl es sich in diesem speziellen Fall um eins der brutalsten und menschenverachtendsten Mordspektakel der Geschichte dreht: den I. Weltkrieg!

**History Line zeigt, was auf dem Strategie-Sektor möglich ist.**

### Die Geschichte der Strategiespiele

Planspiele sind fast so alt wie die Menschheit selbst. Was jedoch einmal als zwar stilisiertes, aber "königliches" Brettspiel begann, kann heutzutage durch das Medium Computer auf die

Spitze getrieben werden. Glaubte man noch vor eineinhalb Jahren, BATTLE ISLE wäre das Nonplus-ultra, so belehrt uns HISTORY LINE eines Besseren. Anders als der Vorgänger, der ein mehr oder weniger abstraktes Strategy-Game darstellt, hat man hier das Spiel um Züge, Angriff, Sieg und Niederlage in einen historisch

### Das Intro

Das Intro zeigt dem Spieler in einer weich und flüssig animierten Trickfilmsequenz, die

Multimediashow in fast nichts nachsteht, zuerst eine Szene aus dem Grabenkrieg und dann die Ermordung des österreichischen Thronfolgers Erzherzog Ferdinand durch den Serben Serge Princip. Danach stellt das Programm die Frage, wie das alles geschehen konnte und gibt gleich



Schicke Düsenjäger mußten altmodischen Doppeldeckern aus der Weltkriegsära weichen.

### comment

Die eingangs schon erwähnte Qualität der Grafik wird noch erhöht durch die guten Soundeffekte, die den teilweise laufenden Bildern erst Leben einhauchen. HISTORY LINE besticht durch komplexes Design gepaart mit umfangreichem geschichtlichen Wissen. Peripherie, wie z.B. Turbo-Karten und die Festplatte werden voll unterstützt und das ist auch nötig, denn ständig sieben Disketten zu wechseln, ist nicht jedermanns Sache. Umfangreiches Dokumentationsmaterial, bestehend aus zwei - natürlich deutschen - Handbüchern, rundet das Ganze ab. Strategiefans kann man nur zurufen: "Leute, werft die Schachbretter weg! Es gibt HISTORY LINE!"



Martin



# ICONS IM DETAIL



DER GABELSCHLÜSSEL IST DAS SYMBOL FÜR DIE REPARATUR VON EINHEITEN.



MIT X KÖNNEN SIE DIE FUNKTION WIEDER VERLASSEN.



DAS FRAGEZEICHEN STEHT FÜR INFORMATIONEN.



DIE LANDKARTE FORDERT DIE ÜBERSICHTSKARTE AN.



MIT DEM STEUERKREUZ WERDEN EINHEITEN BEWEGT.



MIT DER KISTE KANN MAN IN GEBÄUDE SEHEN.



NEUE EINHEITEN WERDEN MIT DEM HAMMER PRODUZIERT.



MIT DER FAUST TEILT MAN EINER EINHEIT MIT, DAB MAN SIE EINSETZEN WILL.



DER DOPPELPEIL SCHALTET ZW. BEWEGUNGS- U. ACTIONMODUS UM.

selbst die Antwort. Illustriert durch Kartenmaterial werden Euch detaillierte Informationen der Geschehnisse seit dem deutsch-französischen Krieg von 1870-71 gegeben. Hierbei

beschränkte man sich allerdings auf rein politische Ereignisse. Auf nationalistische Gefühle, die ebenfalls kriegsauslösend waren, wird kaum eingegangen. (Die Versailler Verträge von 1918

# Das Diskettenmagazin für den Amiga!



**Rock 'n Roll - Die Originalversion**  
Du stehst am Anfang eines Abenteuers, das Dich in eine fremde Welt mit all ihren Annehmlichkeiten und Tücken führt. Bösartige Aliens-Formationen gibt es zwar nicht, dafür allerhand andere Herausforderungen und Überraschungen...

**DM 19,80**

**AMIGA FUN TESTEN!**  
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUDEC VERLAG, Abservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

**Ja, ich will AMIGA FUN testen!** Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich AMIGA FUN im Abonnement für nur DM 17,-/Monat!

WIDERRUFSBEFREIUNG: Das monatlich erscheinende AMIGA FUN ist ein Zeitschriftenerzeugnis. Die Abbestellung ist nur bis zum Ende des Monats vor dem Erscheinen der nächsten Ausgabe möglich. Derzeitige Abbestellung ist nicht möglich. AMIGA FUN, Abservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

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

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

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

Teil-Nr. (für evtl. Rückfragen) \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

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



Beide Seiten verpflichten sich, bei einem Angriff Rußlands oder russischer Unterstützung einer anderen angreifenden Macht zu gegenseitiger Militärhilfe.



dete man hier einen genialen Kunstkniff an. Solange ein Gegner seine Einheiten bewegt, führt der andere Aktionen durch und umgekehrt. Auf diese Weise muß keiner der beiden sich langweilen, während er auf den anderen Spieler wartet. Treffen zwei gegnerische Einheiten aufeinander und es kommt zum Gefecht, kann man sich getrost zurücklehnen und eine animierte Darstellung des Kampfes betrachten. Wie in BATTLE ISLE wird auf einem in Sechsecke eingeteilten Dual-Play-Field gespielt, das bei Bedarf gescrollt werden kann. Das Sechseckmuster, das die Reichweite einer Einheit anzeigt, hat man allerdings verbessert. Statt es ständig störend über der

**Der historische Charakter des Spiel entsteht insbesondere durch das sehr gelungene Intro.**

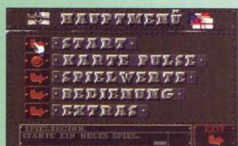
kommen nicht von ungefähr, wenn man weiß, daß Deutschland 1871 seinen Kaiser eben dort krönte und somit den französischen Stolz verletzte! Nach dieser Einstimmung ist man bereit und kann das Spiel um "Blut und Ehre" beginnen.

Zug und Gegenzug. Wie im realen Kampfgeschehen agieren in HISTORY LINE beide Gegner gleichzeitig. Nein, keine Angst, das große Chaos bleibt aus, denn Computerstrategie läßt sich in

mindestens zwei Abschnitte unterteilen: der Befehlsphase und der Actionphase. Während in anderen Games beide Spieler zuerst Befehls- und dann Actionphase absolvieren, wen-

**Wie geht's?**

Wie bei Schach oder ähnlichen Spielen, bewegt Ihr eine Reihe von Figuren mit verschiedenen Eigenschaften über ein Spielfeld. Das Spielziel besteht darin, den Gegner "matt" zu setzen. Aber dieser Vergleich wäre zu einfach! Um die komplexe Gesamtproblematik eines Weltkrieges in Spielregeln einzukleiden, benötigt man einfach mehr als ein abstraktes Reglement von



**Digitalisierte Grafiken machen sogar die Menüs sehr sehenswert. (links)**  
**Da war der Computer wieder einmal schneller und wartet nun. (unten)**



**ranking**

2. Syndicate	92%
4. The Lost Vikings	90%
<b>6. History Line</b>	<b>89%</b>
7. Dune II	88%
12. Populous 2	95%

Wer auf Strategie pur steht, ist wohl mit der History Line am besten bedient. Alle anderen Programme sind etwa auf gleichem Qualitätsniveau und bieten geringfügige spielerische Abwandlungen.



Auf das Grün

# NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF

Jedem Computer seinen Golflhit - Links für den PC, PGA Tour Golf für den Mega Drive und Nick Faldo's Golf für den Amiga. Grand Slam darf stolz darauf sein.

## Die Features

Nachdem das Programm gestartet wurde, bekommt man gleich zu sehen, was das neue "Realistic Graphic System" von Arc Developments zu bieten hat. Unser Golfchampion Nick Faldo zeigt sich in verschiedenen Schlagpositionen, was trotz der Schwarzweiß-Grafik aufgrund der Detailgenauigkeit einen sehr guten Eindruck macht. Wer sich sattgesehen hat, kann durch einen Mausclick direkt ins Hauptmenü vordringen. Hier werden drei Auswahlmöglichkeiten geboten: Üben, Spielstand laden und eine Runde Golf spielen. Jetzt sollte man auch als Kenner anderer Golfspiele nicht alles überstürzen und sofort in die vollen gehen, denn eine kleine Trainingseinheit hat noch niemandem geschadet.

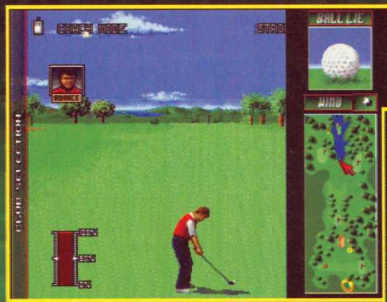
Im Trainingsmenü hat man die Wahl, ob man Bunkerspiel, Wasserhindernisse, Putten, "Fade and Draw", windige Verhältnisse oder alles auf einmal üben will. Hier sollte man sich ruhig die Zeit nehmen, das ganze Trainingsprogramm durchzugehen. Spätestens jetzt sollte die Anleitung zu Rate gezogen werden, da es ansonsten sehr schwierig werden dürfte, den Ball dazu zu überreden, sich endlich einmal von der Stelle zu bemühen. Die Anleitung gibt übrigens auf alle offenen Fragen eine Antwort und ist so gut gegliedert und überschaubar wie man es sich nur wünschen kann. Doch zurück zum Spiel. Bewegt man den Mauszeiger an den linken Bildschirmrand, an dem sich ein vertikaler Balken mit der Aufschrift "Club Selection" befindet, so öffnet sich ein Menü, in dem man seinen Schläger auswählen kann. Bewegt

man den Mauszeiger aus dem Menü heraus, so verschwindet es wieder. Ebenso gibt es am rechten Bildschirmrand ein Informationsmenü, in dem die Lage des Balls, Windrichtung und -stärke sowie eine Karte des Kurses aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Wer sich zwischen Maus- und Joysticksteuerung nicht entscheiden kann, darf während des Spiels ständig mit F1 hin- und herschalten.

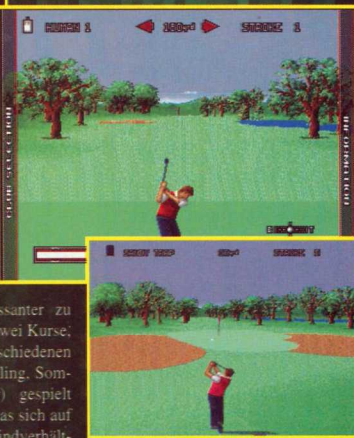
## Die Feinheiten

Neben den üblichen Einstellungsmöglichkeiten wie Schlagrichtung und Schlagstärke bietet Nick Faldo's Championship Golf auch die Optionen an, dem Ball





Feine Animationen, gutes Gameplay und viel spielerische Abwechslung machen Nick Faldo Golf zum besten Amiga Golfspiel.



einen Topspin oder Backspin zu verleihen und durch Vor- bzw. Zurücksetzen des linken und rechten Standbeines ("Draw and Fade") den Ball um Hindernisse herum zuschneiden. Doch auch nach diesen Einstellungen fliegt der Ball nur in die gewünschte Richtung, wenn man bei dem plötzlich auftauchenden Schwungbalken durch schnelles gezieltes Doppelklicken der Maustaste die "double click"-Zone trifft. Für ganz harte Golfprofis wurde vor der "double click"-Zone noch die schwer zu treffende "wrist snap"-Zone eingefügt, da durch eine Schnappbewegung des Handgelenks der Ball 10% mehr Power bekommt.

2 Spielern nach gewonnenen Löchern bestritten werden. Um das ganze interessanter zu gestalten, gibt es zwei Kurse, die zu drei verschiedenen Jahreszeiten (Frühling, Sommer und Winter) gespielt werden können, was sich auf die Boden- und Windverhältnisse auswirkt. Nach der Wahl der Spieler und Computergegner können die Schläger, die man mitneh-

stert war, wird spätestens jetzt ins Schwärmen geraten, weil neben der wirklich fantastisch gelungenen Szenerie einige visuelle und akustische Effekte eingebaut wurden. So trägt zum Beispiel ein Schlag in die Bäume zur Entlaubung bei, ein Schlag ins Wasser versenkt den Ball mit einem "Blubb" und läßt Wasserkreise entstehen. Nebenbei hört man noch Vogelgezwitscher und Wasserrauschen und zur Belustigung tragen die Kommentare der Caddies bei (wie z.B. "I hope you can swim").

Alles in allem ein hervorragend gelungenes Golfspektakel, bei dem der Sound zwar in den Hintergrund tritt, in dem dafür aber erstklassige Grafik tagelangen Spielspaß garantiert und den Preis des Spieles keine Sekunde lang zu hoch erscheinen läßt.

(gfi)

Wer noch kein Goldfieber hat, wird spätestens in diesem Spiel seine versteckte Leidenschaft entdecken.

## Da wäre noch Nick

So, jetzt müßte jeder nach mehr oder weniger langen Trainingsstunden, mit Nick Faldo als Berater (Nick gibt zu jeder gestellten Trainingsaufgabe fachmännische Tipps für die Meisterung der teilweise recht hohen Anforderungen), fit sein für eine Runde Golf. Diese kann von 1-4 Spielern nach Punkten oder von 2 Teams mit je 1-

men will (max. 13), und der Caddie ausgewählt werden. Dann wählt man zwischen Amateur- oder Profispiel, wobei Amateure nach jedem Schlag gefragt werden, ob das Spiel an der neuen oder alten Stelle fortgesetzt werden soll. Nach einer kurzen Ladepause geht's jetzt richtig los. Wer von der Anfangsgrafik noch nicht so begei-

## ranking

- 17. Eishockey Manager 84%
- 17. Goal! 84%
- 26. Body Blows 83%
- 28. Lotus 3 82%
- 31. Nick Faldo Golf 81%

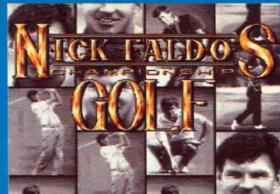
An sportlichen Alternativen wird wirklich allerhand geboten. Ob man sich aktiv beteiligen, im Team agieren, auf heißem Reifen düsen oder den Schläger schwingen will, es bleibt kein Wunsch offen.

## comment

Durch die genaue Anleitung und die Trainingsoption ist Nick Faldo's Championship Golf sehr anfängerfreundlich, bereitet aber auch Golfprofis durch seine Vielfalt und Komplexität gehörige Probleme, gegen computergesteuerte Spieler, insbesondere gegen Nick Faldo selbst, zu bestehen. Mittels der guten Sound- und Grafikeffekte bleibt der Spielspaß auch auf die Dauer erhalten. Außer bei den Effekten läßt der Sound zwar etwas zu wünschen übrig, was aber nichts daran ändert, daß Nick Faldo's Championship Golf ein gelungenes Spiel ist.



Lutz



**Hersteller:**  
**Grandslam**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Sportspiel**  
**Preis:**  
**ca. DM 90,-**  
**Erhältlich:**  
**seit April 1993**

**Anzahl der Spieler:** 1-4  
**Anzahl Disketten:** 2  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2.Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Ja

**Unterstützt:**

**Steuerung über:**  
**Joystick, Maus**  
**Besonderheiten:**  
**dt. Anleitung**

**+ gute Grafik, gute Effekte, realitätsnah**

**- außer Soundeffekten nur mäßiger Sound**

**GAMEPLAY 75%**

**GRAFIK 90%**

**SOUND 20%**

**MOTIVATION 80%**

AMIGA GAMES

**81%**

**GESAMT-WERTUNG**

Kalter Kojote rettet die Welt

# Fire and Ice

**Graftgold Ltd. versprechen mit Fire & Ice ein Jump & Run-Spiel der Spitzenklasse. Können sie halten, was sie versprechen?**

**G**lemm den finsternen Suten, dessen Name ähnlich wie Satan geschrieben wird und der sich auch so ähnlich verhält. Suten ist ein Magier, der das Feuer beherrscht. Ihm ist nach 2000jähriger Gefangenschaft endlich die Flucht gelungen. Nun plant er, die Erde vollständig unter seine Kontrolle zu bekommen. Doch Glemm ist Sutens Spur gefolgt. Hier eingetroffen, überlegt er sich, wie er ihn am besten festnehmen kann. Eine direkte Konfrontation könnte das Ende unseres Sonnensystems bedeuten. So will er sich über einen Mittelsmann an Suten heranschieben. Nach kurzer Beobachtung unserer menschlichen Gewohnheiten weiß er, daß wir für diese Aufgabe zu ungeschickt und zu dumm sind. Nach einiger Zeit entdeckt er endlich am Nordpol das Wesen, das seinen Ansprüchen wirklich gerecht wird: einen Kojoten namens Cool Cojote. Der Spieler muß nun mit diesem Tier sieben

durchwandern, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Entscheidend ist vor allem die erreichte Punktzahl. Das erste Level ist der Nordpol. Hier stellt sich unser Held dem bösen Feuerzauberer. Doch der Weg wird lang und gefährlich werden. Cool Cojote stellen sich zahlreiche Gegner in den Weg. So wandern Pinguine durch die Eiswüste. Sollte man sie berühren, so geht man sofort in die Luft und dann zu Boden. Ungesund für einen waschechten Kojoten sind auch die vielen Eskimos. Besonders unangenehm sind die Eisbälle, die sie auf den Kojoten werfen. Wilde Skifahrer, die durch die Gegend sausen, sollte man auch meiden, genauso wie die umherfliegenden Möwen, die Schneebälle oder etwas anderes Weißes fallen lassen.

Bewaffnet ist er mit kleinen Eiskugeln. Begegnet er Gegnern, so kann er diese durch Beschuß mit



**Eine Brücke aus Eis. Cojote muß sich vor den hinterhältigen Eskimos in acht nehmen.**

den Eiskugeln einfrieren. Während sie zu Eis erstarrt sind, sind sie keine Gefahr für unseren Kojoten. Doch schon nach kurzer Zeit tauen die Gegner auf und sind anschließend wesentlich widerstandsfähiger gegen Frost. Sollen die Kontrahenten auf Dauer vom Bildschirm verschwinden, so muß man auf sie springen oder sie anders berühren, wenn sie gefroren sind. Dann zerbrechen sie zu Eisbrocken, aus denen manchmal ein Teil eines Schlüssels erscheint. Dieses Teil sollte aufgesammelt werden, da der Ausgang eines jeden Gebiets durch ein Schloß versperrt wird, das dieser Schlüssel öffnet. Sechs Einzelteile ergeben den kompletten Schlüssel.



## Cojote und die Extrawaffen

Doch was so ein schlaues Bürschchen wie Cool Cojote ist, der kann nicht nur Eisbälle bedienen, sondern noch ganz andere Waffen. Da gibt es so hilfreiche Spezialwaffen wie Luftbomben, Regenwolken, Schilde und Schallgebell. All diese Waffen müssen im Gebiet durch Aufsammeln von Metallscheiben mit entsprechenden Symbolen erworben werden. Die Schußzahl solcher Sonderausrüstungen ist jedoch

stark begrenzt. Schneebomben treffen alle Feinde auf dem Bildschirm. Eine Möglichkeit, diese Bomben zu erhalten besteht darin, tiefhängende Wolken mit Eiskugeln zu beschießen. Nach Treffern fängt es dann erst an zu regnen, anschließend zu schneien und dann zu hageln. Von Zeit zu Zeit fällt mal eine Schneebombe zu Boden, die dann aufgesammelt werden kann. Doch Vorsicht, die Wolke verwandelt sich nach kurzer Zeit in eine Gewitterwolke. Befindet sich Cool Cojote zu dicht

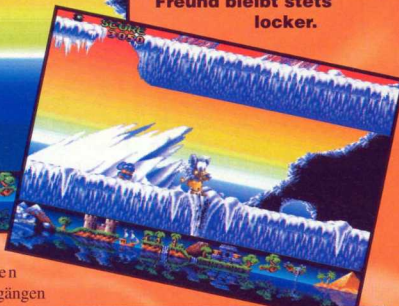


**Cool Cojote in Aktion. Da friert selbst der heißeste Spieler am Joystick fest! Ein brillantes Jump & Run-Spiel.**





Eine lustige Rutschpartie (links) und ein verduztter Cool Coyote (rechts). Unser kleiner Freund bleibt stets locker.



Die Brücke löst sich langsam, aber sicher auf. Gefahr für Cool Coyote!

an einer Gewitterwolke, so kann ihn im wahrsten Sinn des Wortes der Schlag treffen. Er sollte also respektvoll Abstand zu solchen Unwettern halten. In jedem Gebiet sind Bonus-Eisblöcke verteilt, in denen Spezialwaffen oder Schneebomben enthalten sein können. Von Zeit zu Zeit kann man kleinen Welpen begegnen, die hauptsächlich durch ihr Bellen auffallen. Diese kleinen Hunde folgen unserem Helden, soweit sie können. Sie sind selbständig in der Lage, Eiskugeln zu schießen. Dadurch können sie sich manchmal als sehr hilfreich erweisen. In den Gebieten sind Eisschalter versteckt, die bei Berührung eine Eisleiter ausfahren. Diese kann zum Klettern genutzt werden. Doch leider fängt sie schon bald zu schmelzen an, so daß sie immer weniger Gewicht tragen kann und am Schluß zusammenbricht. Je heißer die Gegend ist, in der man sich aufhält, umso schneller wird die Leiter schmelzen. Brücken, die sich nach Betätigung eines Schalters ausfahren, sind vom gleichen Schicksal wie die erwähnten Leitern betroffen. Im gesamten Level sind verschiedene Bonusgegenstände verteilt. Man sollte diese Objekte aufsameln, da sie die eigene Punktzahl erhöhen und man mit Zunahme der Punkte auch Extraleben erhält.

Gegenständen oder Ausgängen suchen. Doch die Zeit in einem Gebiet ist begrenzt. So symbolisiert eine Schneeflocke mit sieben Armen die sieben Tage, die man sich in der Gegend aufhalten darf. Jeder Tag wird durch einen helleren und einen dunkleren Hintergrund dargestellt. Nach Ablauf eines Tages verschwindet ein Arm an der Schneeflocke. Ist die Zeit abgelaufen, so spürt Suten die Anwesenheit von Cool Coyote und versucht, ihn zu vernichten, indem er die Gegend einheizt. Ab diesem Moment heißt es, so schnell wie möglich die Gegend zu verlassen, da es von nun an immer wärmer wird. Fire & Ice ist prima gelungen. Die nett gemachte Grafik ist sehr gut. Musik und Soundeffekte sind ins Spiel gut integriert worden. Das Achtwege-Scrolling verläuft ruhig, die Animation der Figuren könnte etwas flüssiger sein.

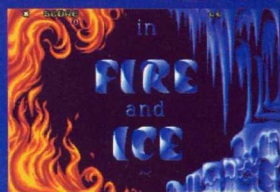
(wd)

## Ab durch den Geheimgang

Es gibt geheime Ausgänge, durch die man auch ohne Schlüssel in das nächste Gebiet gelangt oder ganze Gebiete einfach überspringt. Sind alle Teile des benötigten Schlüssels eingesammelt, besteht kein Zwang, das Gebiet sofort zu verlassen. Man kann sich durchaus in dem Level umsehen und nach versteckten

## comment

Alles in allem zeichnet sich Fire & Ice durch eine gute technische Umsetzung aus. Die Motivation wird dank des hohen spielerischen Niveaus lange anhalten. Das Spiel hat mir aus obengenannten Gründen gut gefallen. Sehr erfreulich ist, daß die Ramdisk unterstützt wird. Ab zirka 1 MByte werden nur noch Bereiche nachgeladen, in denen man vorher noch nicht war, ansonsten findet kein Diskettenzugriff mehr statt. Nett ist auch die Möglichkeit, in einem Trainingsmodus mit neun Leben in den Welten 1 bis 4 zu üben.



**Hersteller:**  
**Grafftgold**  
**Muster von:**  
**Mindscape**  
**Genre:**  
**Jump & Run**  
**Preis:**  
**ca. DM 80,-**

**Erhältlich:**  
**bereits auf dem Markt**

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

**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**  
**Ramdisk**

**Steuerung über:**  
**Joystick, Tastatur**

**Besonderheiten:**

**+ Gute Grafik, hohe Motivation, viele Überraschungen im Spiel**

**- Keine Möglichkeit, in einem höheren Level zu starten**

**GAMEPLAY 85%**

**GRAFIK 80%**

**SOUND 80%**

**MOTIVATION 90%**

**AMIGA GAMES**

**86%**

**GESAMT-WERTUNG**

**G**länzten im Film noch Persönlichkeiten wie Sting alias Gordon Sumner, so verfällt das Spiel eher in Anonymität. Man spielt einen aufstrebenden Armeeführer, der sich mit Hilfe zahlreicher Aufträge bewähren und schließlich den Kampf um Arrakis für sein Volk entscheiden muß. Drei Gruppen stehen dabei zur Verfügung. Die guten Atrides, die gemeinen Ordos und die brutalen Harkonnen. Je nach Lust und Laune kann man sich für eine Gruppierung entscheiden. Das primäre Ziel ist es, möglichst viel Spice (größte Währungseinheit; wird für interstellare Raumflüge mit Überlichtgeschwindigkeit benötigt) zu ernten, um den

Imperator vor seinen zahlreichen Gläubigern zu retten.

### Die Aufträge

Gespielt wird auf einem riskoähnlichen Spielfeld, auf dem zu Beginn nur wenige Orte belegt sind. In jeder neuen Runde muß man sich nun entscheiden, welches anliegende Feld erobert werden soll. Meist stellt

sich dann heraus, daß eine rivalisierende Gruppe ebenfalls an diesem Gebiet interessiert ist - ein heißer Kampf entbrennt. Dune 2 wirft den Spieler aber nicht ins kalte Wasser, sondern führt ihn langsam in die Geheimnisse des Kommandantendaseins ein. Die ersten Aufträge befassen sich beispielsweise lediglich damit, eine bestimmte Summe Spice zu

### ranking

- |                     |     |
|---------------------|-----|
| 1. Lemmings         | 93% |
| 2. Syndicate        | 92% |
| 4. The Lost Vikings | 90% |
| 5. History Line     | 89% |
| 7. Dune 2           | 88% |

Westwood befindet sich mit seinem Debüt-Strategical in bester Gesellschaft. Die Top Ten werden ganz klar von den Strategiespielen beherrscht, die insbesondere in unseren Breiten sehr gut ankommen.

**Frank Herberts "Wüstenplanet" diente schon einmal als Vorlage für eine Computerumsetzung. Damals wurde das Thema zwar sehr gut verwertet, allerdings haperte es doch stark an der Spielbarkeit. Der amerikanische Hersteller Westwood hat jetzt den Spieß umgedreht, d.h. das Spiel ist genial, die Bindung an die Originalstory eher mäßig.**



**Der Imperator in seiner ganzen Pracht und mit seiner ganzen Durchtriebenheit. Ein elender Halunke.**



**Und die bössartigen Harkonnen. Die hervorragende deutsche Übersetzung kommt dem Spiel natürlich zugute, obwohl man auch mit der englischen Sprache zurechtkommen würde.**

Brennend heißer Wüstensand

# Dune



## Die drei Rivalen des Imperators



**Atreides:** Dieses Volk fühlt sich dazu berufen, das Spicevorkommen nach ihren eigenen Regeln gerecht unter allen Bedürftigen zu verteilen. Dabei verlegen sie ihre Aktivitäten fast ausschließlich in die Defensive, sind sie doch eine friedliebende Gemeinschaft. Sollten sie allerdings angegriffen werden, so schlagen sie mit unnachgiebiger Härte zurück. Klar, daß ihre Waffensysteme zum größten Teil zur Verteidigung ausgelegt sind. Das Wort "Angriff" sprechen sie mit Abscheu und Verachtung aus.



**Ordos:** Die Schmarotzer, die Nassauer unter den rivalisierenden Völkern. Dabei handelt es sich nicht um ein Volk im eigentlichen Sinne, sondern vielmehr um eine Gruppierung neureicher Staatsmänner, die mit Hilfe ihres dicken Bankkontos versuchen, an allen Geschäften teilzuhaben. So möchten sie ihren Einfluß noch stärker ausweiten. Ihre Gier nach Macht läßt sie über Leichen gehen; nicht einmal vor üblem Terrorismus schrecken sie zurück.



**Harkonnen:** Die Harkonnen sind skrupellose Kampfmaschinen, die nur die territoriale Machterweiterung im Sinn haben. Ihr Hauptaugenmerk legen sie dabei einwandfrei in die Offensive, so daß die zahlreichen Waffensysteme auch nur für den Angriff geeignet sind. Sie bezeichnen die Atreides als Waschlapfen und die Ordos als eklige Bankangestellte. Für sie zählt lediglich die Vernichtung des Feindes, ein Kompromiß ist für sie ausgeschlossen.

## Der Ablauf

Die ersten Schritte bleiben in jedem Level gleich. Zunächst versucht man, genügend Beton-

platten zu errichten, damit die anschließenden Gebäude nicht allzu reparaturanfällig werden. Dann folgt eine Windfalle, die aus der trockenen Luft von Arrakis noch ein wenig Wasser herausfiltert und danach in Energie umwandelt. Als nächstes empfiehlt sich eine Erntefabrik, um die soeben getätigten Ausgaben wieder einzufahren. Dabei sollte man darauf achten, die Fabrik möglichst in Nähe eines Spice-Feldes aufzustellen, damit die Fahrzeuge keinen weiten Weg zurücklegen müssen. Zu diesem Zeitpunkt erscheinen meist die ersten Gegner, die versuchen, den Feind ein wenig abzutasten. In diesen Schlachten verliert man sehr viele Soldaten und auch Waffen, so daß anschließend eine Fahrzeugfabrik folgen sollte.

Dies sind allerdings nur die Grundzüge, die für den erfolgreichen Verlauf wichtig sind. Alles andere ergibt sich spontan, so daß kein Spiel wie das vorhergehende ablaufen wird.

Dune 2 besticht durch seine tolle Grafik - phantastisch!



# Spiele und Utilities für den Amiga!

**SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA**  
Ausgabe 5/93  
Das besondere Disk-Magazin

Mit interessanten Kursen & Viten  
Sollus  
Cin-Hase  
Wendeschiff  
Brainstorm  
1000 Level  
Denkspiel  
Disc-Catalogue  
Dienstleistungsunternehmen  
AdressBook  
Die einfache Adressverwaltung

**DM 19,80**

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

**DM 19,80**

**AMIGO!**  
Name, Vorname  
Straße, Haus-Nr.  
PLZ, Ort  
Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)  
Datum

**1. Unterschrift** (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anfallt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

**2. Unterschrift** (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

WICHTIGER HINWEIS: Die Rechte an den in dieser Ausgabe enthaltenen Programmen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Die Reproduktion, Verbreitung oder die öffentliche Zugänglichmachung dieser Programme ist ohne schriftliche Genehmigung der Rechteinhaber strafbar. Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

## Die wichtigsten Gebäude



**Betonplatte:** Ein stabiles Fundament kommt der Produktivität zugute, es ist weniger reparaturanfällig.



**Bauanlage:** In diesem Betrieb werden einfach alle Objekte produziert, ob Turm oder Flughafen.



**Windfallen:** Mit diesen riesigen Kraftwerken wird auf Arrakis Energie aus der Luft gewonnen.



**Vorposten:** Diese Radarstation gibt über alle Truppenbewegungen frühzeitig Auskunft.



**Raketenturm:** Die wohl wichtigste Verteidigungswaffe, bestückt mit MGs und Raketen.



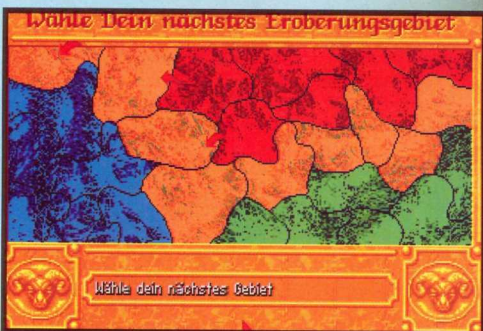
**HiTech-Fabrik:** Hier werden die modernsten Maschinen produziert (Carryall, Ornithoper).



**Große Fahrzeugfabrik:** Erntemaschinen, Belagerungspanzer und andere Ungetümme werden hier gebaut.



**Die Windfalle ist eines der wichtigsten Gebäude auf Arrakis. Sie filtert Wasser aus der Luft.**



**Die Karte von Arrakis im Überblick. Die blauen Gebiete gehören den Atreides, die roten den Harkonnen und die grünen den Ordos.**



## Der Sandwurm

Der Sandwurm ist der typische Bewohner des Wüstenplanetens. Er verfügt über einen äußerst sensiblen Tast- und Gefühlsinn, so daß er jede Erschütterung deutlich wahrnimmt. Das wäre ja auch gar nicht so schlimm, wenn er nicht die fürchterliche Angewohnheit hätte, alles, was sich auf "seinem" Boden bewegt, zu verschlingen. Darüber hinaus ist er auch noch ziemlich widerstandsfähig, so daß man höchstens mit einem Dutzend Raketenwerfern eine kleine Chance gegen ihn hat. Möchte man seine Einheiten nicht unbedingt auf's Spiel setzen, so sollte man den Befehl "Anhalten" geben, damit der Wurm ins Leere läuft. Der Gegner hält sich meistens nicht an diese goldene Regel - Pech gehabt!

Ein Strategiespiel mit exzellenter Grafik? Das gehört doch eigentlich in die Rubrik Kuriosa, oder nicht? Nein, natürlich nicht, denn Dune 2 kann mit

## Der Einsatzbildschirm



**Die Menüleiste:** Der Knopf Menat ruft einen Erläuterungsbildschirm auf, der über alle Waffen, Gebäude und Feinde Auskunft gibt. Zu Beginn gibt es nur wenige Begriffe, doch ändert sich das im Laufe des Spiels sehr schnell. Unter Options findet man die gewohnten Befehle, wie Speichern, Konfiguration und Laden. Rechts existiert außerdem das Credit-Meter, das darüber informiert, wieviel Spice bereits gemernt wurde.

**Die Statuszeile:** In der Statuszeile werden alle Ereignisse aufgelistet, ob nun eine Erntemaschine wohl gefüllt ist, ein Trike zerstört oder ein Bauunternehmen abgeschlossen wurde, alles wird in dieser Zeile angegeben.

**Das Konstruktionsfenster:** In diesem übersichtlichen Fenster können Bauvorhaben wiederholt, zerstörte Gebäude wieder repariert und neue Pläne in die Tat umgesetzt werden. Kontrolliert man gerade eine Einheit, so kann man Befehl zum Angriff, Rückzug oder zur Überwachung geben.

**Das Radarfenster:** Hier können die nahenden feindlichen Truppen schnell ausgemacht werden. Das eigene Heer kann auf diese Weise gezielt an brenzlige Orte beordert werden, um dem drohenden Übel sofort entgegenzuwirken. Außerdem bleibt man immer im Bilde über die Aktionen des heimtückischen Sandwurms.

## Die wichtigsten Waffen



**Trike:** Ein sehr schnelles Fahrzeug, das vor allem zu Erkundungszwecken eingesetzt werden sollte.



**Kampfpanzer:** Schon etwas stabiler und schußgewaltiger als ein Trike, aber sehr langsam.



**Raketenerwerfer:** Die effektivste Waffe. Schießt ein wenig weiter als ein Raketenurm.



**Sonic Tank:** Dieser Panzer strahlt Schallwellen aus. Nur gegen Bodentruppen effektiv.

unglaublichen Grafiken aufwarten. Nicht nur die zahlreichen Standbilder und Zwischensequenzen machen einen starken Eindruck, auch die detaillierten Zeichnungen der einzelnen Truppen wurden sehr gut gestaltet. Der heiße Wüstensand brennt förmlich unter den Hän-

den, wenn man sie auf die Maus legt, die gewaltigen Explosionen reißen einen fast vom bequemen Bürostuhl! Die Soundeffekte hören sich ebenfalls sehr gut an, obwohl die geniale Sprachausgabe vom PC nicht übernommen wurde. Trotzdem schneidet Dune 2 auch in diesem Bewertungspunkt hervorragend ab, ist doch die musikalische Untermalung äußerst stimmungsvoll ausge-



**Übersicht wird groß geschrieben im Hause Westwood. Hier kann man alles schnell erfassen und anklicken. Brilliant gelöst.**

fallen. Technisch brillant und ausgefeilt, so präsentiert sich Dune 2 auch auf dem Amiga. Damit bestätigt Westwood nur seine hervorragenden Leistungen, die in den vergangenen Monaten die Softwarewelt in Atem hielten.

Dune 2 ist aber meiner Ansicht nach momentan ihr Meisterwerk, fesselt es doch einige Tage an den Bildschirm. Wer jetzt meint, daß man mit „einigen Tagen“ eigentlich ein negatives Urteil abgibt, liegt diesmal ausnahmsweise falsch. Dune 2 fesselt nämlich so an den Bildschirm, daß man es zwar in einigen Tagen durchspielen kann, aber mindestens zehn Stunden am Tag investieren muß. Ich brachte es jedenfalls auf satte 30 Spielstunden, wobei mir jetzt immer noch die Möglichkeit offenbleibt, die beiden anderen Häuser auszuprobieren, die Geräichten zufolge etwas schwieriger sein sollen. Langweilig wird einem mit diesem Stück Softwarekunst auch auf Dauer bestimmt nicht. Übertroffen werden kann es vielleicht nur noch von Dune 3 und ob dieses Spiel jemals erscheinen wird, steht wohl in den Sternen. Aus diesem Grund hält man sich besser an dieses Spiel, das eigentlich in keiner Softwaresammlung fehlen darf. Ein dickes Lob an Westwood. Das mußte einmal gesagt werden!

(om)



Der junge Mann in Blau ist ein Vertreter der Atreides. Er gibt kluge Tips und verteilt die Aufträge.

## comment

Wahnsinn! Dune 2 hat wirklich alles zu bieten, worauf Strategiespieler schon lange gewartet haben. Das phantastische Gameplay läßt niemals Zweifel oder gar Kritik aufkommen, von Anfang bis Ende ein Genuß. Die Truppen lassen sich einfach bewegen und man behält stets den bitter notwendigen Überblick. Hier könnten sich andere Programmierer ruhig eine Scheibe abschneiden. Aber nicht nur Strategiespieler werden von diesem Spiel angetan sein, nein, auch alle anderen, die sich von einer ausgefeilten und ständig weiterführenden Story faszinieren lassen können, werden Dune 2 in ihr Herz schließen. Brillant und zugleich eine der besten PC-Umsetzungen dieses Jahres. Die Tatsache, daß ein zweites Laufwerk dringend benötigt wird, kann dabei vernachlässigt werden. Wer noch keines hat, sollte für dieses Spiel den Kauf unbedingt in Betracht ziehen. Es lohnt sich!



Oli



# DUNE II

Der Kampf um Arrakis

Copyright (c) 1992, 1993 Westwood Studios, Inc.

**Hersteller:**  
**Westwood**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Strategiespiel**  
**Preis:**  
**ca. DM 70,-**  
**Erhältlich:**  
**seit Juli '93**

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 5  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2-Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**  
**2. Laufwerk, HD**  
**Steuerung über:**  
**Maus**  
**Besonderheiten:**

**+ einzigartiges Gameplay**

**- zweites Laufwerk dringend benötigt**

**GAMEPLAY 95%**

**GRAFIK 81%**

**SOUND 77%**

**MOTIVATION 95%**

AMIGA GAMES

**88%**

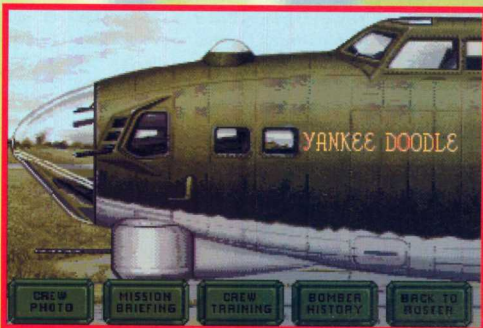
**GESAMT-WERTUNG**

Der Spieler hat hier nicht nur die Aufgabe eines Piloten, sondern muß allen Pflichten und Verantwortungen gerecht werden, die bei einer zehnköpfigen Besatzung anfallen. Die Moral der Mannschaft ist ein entscheidender Faktor und von ihr hängt es im wesentlichen ab, wie erfolgreich Ihr seid. Denn ob Funker, Techniker, Navigator oder Bombenschütze, jede Kampfstation, die momentan nicht vom Spieler besetzt wird, übernimmt der gerade auf dieser Position befindliche Spezialist. Das Programm zeigt nach dem Ladevorgang eine Auswahlseite, in der Ihr einen von sechs voreingestellten B 17 aussuchen könnt. Wer sich ungern Dinge vorkauen läßt, hat mit der Reset-Funktion die Möglichkeit, die Voreinstellung zu löschen und seiner Maschine einen eigenen Namen zu geben. Im Briefingraum könnt Ihr Euch für Flüge auf Übungsziele in Südeuropa oder für echte Kampfeinsätze über dem besetzten Europa entscheiden. Die Option Crew-Photo zeigt dem Spieler außer dem Gruppenbild vor der Maschine noch die Personalakten jedes einzelnen Mannschaftsmitglieds und man kann nur empfehlen, diese Dossiers genau zu studieren, um Schwächen auszugleichen und sich Stärken zunutze zu machen - für den Fall, daß Ihr bei Verletzungen Männer umbesetzen müßt. Hier erfahrt Ihr auch Ein-

## Die fliegende Festung

# B I 7

Ein innovatives Konzept und viel Erfahrung auf dem Gebiet der Flugsimulationen sorgen dafür, daß MicroProse mit Recht auf den Erfolg ihres großen Vogels stolz sein kann.



Die Bemalung unseres Fliegers dürfen wir übrigens selbst bestimmen.



Einmal über die Heimatstadt fliegen? Kein Problem mit B17! Uniform ist jedoch Pflicht.



zelheiten wie z.B. Haupt- und Nebenziel, Geleitschutzgröße, Stärke der Flugabwehr und Landmarken für die Navigation. Die Flugroute wird auf einer sehr genauen Karte angezeigt und die Piloten erhalten Zeitangaben, an denen sie sich orientieren können. Nach einem Klick auf den Menüpunkt "Recon" verdunkelt sich der Raum und dem Piloten werden Schwarzweißaufnahmen von Primär- und Sekundärziel gezeigt. Anders als im wirklichen Leben liegt die Entscheidung, ob die beschriebene Mission durchgeführt wird, beim Spieler. Dafür sorgt die Option "Decline Mission". Wird sie angewählt, befindet

## ranking

15. Battle Isle	85%
18. Desert Strike	84%
23. Gunship 2000	84%
29. Lotus 3	82%
35. B 17	71%

Der Schein trügt. B17 gehört immer noch zu den guten Flugsimulationen, auch wenn es mit der Konkurrenz aus eigenem Haus nicht ganz mithalten kann. Gunship 2000 ist einfach besser.

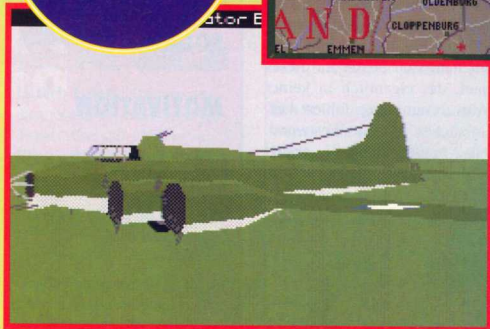
Ihr Euch wieder im Rooster. Allerdings bleibt ein Rückzieher nicht ohne Folgen, denn die Zeit schreitet weiter voran.

## Vom Anfänger bis zum Fortgeschrittenen

Anfänger sollten beim Startvorgang die Kontrolle dem computergesteuerten Piloten überlassen, da das Abheben und Einreihen in die Formation komplizierte und genau abgestimmte

Wendemanöver erfordert, die auch für alte Hasen harte Brocken darstellen. In den höheren Spielstufen ist ständiges Überwachen der Triebwerke durch die Seitenfenster

B 17 ist eine interessante Bombersimulation. Darum nach oben!



Da bläst der Wind! Die fliegende Festung von draußen gesehen.



tatsächlichen Position ab und muß korrigiert werden.

## Die Zeit vergeht wie im Flug

Ganz Eilige, die von der Zeitrafferfunktion allzu heftig Gebrauch machen, werden sich statt im Anflug auf die Essener Stahlwerke schnell zwischen Würzburg und Nürnberg wiederfinden. Obwohl die computergestützten Gunner ihre Arbeit ordentlich verrichten, sollte man

### Da raucht der Kopf! Unterricht für angehenden Top Gunner.

angesagt, denn auch ohne Feindberührung können allerhand Schwierigkeiten, angefangen von Öldruckverlust bis zum Brand, vorkommen. Der Spieler kann dann den betreffenden Motor stilllegen oder, falls aus dem Teil schon die Flammen züngeln, die Feuerlöschleinrichtung einschalten. Aber wie in der echten B 17 habt Ihr nur eine Chance, weil der Feuerlöcher aus einem Treibsatz besteht, der nur einmal gezündet wird und so dem Brand die Luft nimmt. Läßt sich das Feuer nicht eindämmen, greift es nach geraumer Zeit auf die Flügeltanks über und die Explosion ist unvermeidbar. Andere Probleme, wie verklemmte Bombenluken, sich verweigernde Fahrwerke und ausgefallene Landeklappen überlaßt Ihr am besten dem Bordingenieur, dem auch die Bedienung des oberen Maschinengewehrturms obliegt. Über den Kabinenbildschirm, einer Draufsicht auf das Flugzeug, kann der Spieler ihn und auch jedes andere Besatzungsmitglied von einer Position zu einer anderen dirigieren. Hier werden Euch auch der Zustand



### Der Kenner weiß Bescheid, welche Flugzeugtypen hier aufgeführt sind.

des Bombers angezeigt und Schädigen rot hervorgehoben. Das Instrumentenpanel ist bei Sicht durch die Fenster der Kanzel nicht verfügbar, aber der Ko-Pilot sagt Geschwindigkeit und Flughöhe in regelmäßigen Abständen an, so daß nervtötendes Hin- und Herschalten entfällt. Eine der wichtigsten Aufgaben während der gesamten Flugphase ist die Überprüfung der eigenen Position. Die Karte des Navigators zeigt zwar anhand eines Symbols an, wo man sich befindet, aber dieser angegebene Wert weicht im Laufe der Zeit immer weiter von der

sich nicht unbedingt auf sie verlassen und wenigstens einen MG-Turm selbst übernehmen. Die Jäger sind schnell und gute Einschätzung der Kernschußweite, bzw. geschicktes Vorhalten führen hier zum Erfolg, der sich beim Gegner durch absplinternde Teile und eine schwarze Rauchfahne zeigt. Die liebevolle Gestaltung der Flugzeuge in der Außenansicht fordert ihren Tribut. Man kann zwar das Ein- und Ausfahren des Fahrwerks, die Rotation der Propeller und die sich ständig drehenden Geschütze bewundern, aber unter einer 68000'er CPU wird die Spielgeschwindigkeit dadurch stark herabgesetzt. Durch die Komplexität von FLYING FORTRESS ist eine mindestens zweistündige Einarbeitungszeit vonnöten; schon die Lektüre des 230 Seiten starken deutschen Handbuchs erfordert einige Muße. Den Sound haben die Entwickler von MicroProse recht ordentlich in Szene gesetzt, der Einbau von typischen Anlaßgeräuschen oder dem Pfeifen gegnerischer Kugeln würde hier allerdings noch den letzten Schliff geben. (mk)



Hersteller:

**MicroProse**

Muster von:

**Bomico**

Genre:

**Flugsimulation**

Preis:

**ca. DM 90,-**

Erhältlich:

**bereits auf dem Markt**

Anzahl der Spieler: **1**

Anzahl Disketten: **3**

2 Spieler simultan: **Nein**

1 MByte benötigt: **Ja**

2.Drive empfohlen: **Nein**

Festplatte empfohlen: **Ja**

Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:

-

Steuerung über:

**Joystick, Tastatur, Maus**

Besonderheiten:

**Einarbeitungszeit**

**mind. 2 Stunden**

**+ Sehr komplex, langfristige Motivation, umfangreiche Anleitung**

**- unterstützt kein Zweitlaufwerk**

**GAMEPLAY 63%**

**GRAFIK 70%**

**SOUND 65%**

**MOTIVATION 70%**

**AMIGA GAMES**

**71%**

**GESAMT-WERTUNG**

## comment

Das Manko: Leider unterstützt FLYING FORTRESS kein Zweitlaufwerk, aber die Festplatte wird unterstützt und man kann die Installation nur anraten, weil es über Disks sogar vorkommt, daß das Spiel kurz vor dem Schießen noch nachläßt! Erst bei einem großzügig ausgebauten Amiga, am besten mit Turbokarte, kann B17 so richtig auftrumpfen. Sollten diese Voraussetzungen allerdings gegeben sein, erwirbt der Spieler ein hervorragendes Programm, das man mit Recht als einen Meilenstein in der Geschichte der Flugsimulationen auf Tischrechnern bezeichnen kann.



Martin

## Kampf im Reich der Inseln



**Auf einem fernen Planeten im Universum, der technisch, aber leider nicht moralisch gesehen weiter entwickelt als unsere Erde ist, tobt ein erbitterter Krieg zwischen Mensch und Maschine. Ursprünglich waren alle Maschinen dazu erschaffen, der Bevölkerung dieser Welt zu dienen.**

**G**egen feindliche Stämme wurden Robotersoldaten eingesetzt, die am Höhepunkt der technischen Ära sogar noch von einem Computer kontrolliert wurden. Doch der fühlte sich bald von allen Lebewesen bedroht und setzte kurzerhand die Roboterarmee auch gegen das eigene Volk ein. Der Untergang allen Lebens wäre nun sicher gewesen, wenn es nicht gelungen wäre, einige Einheiten unter menschliche Kontrolle zu bringen. Nun ist sie entbrannt, die Hightech-Schlacht! Die Aufgabe des Spielers ist es nun, in 16 verschiedenen Spielstufen gegen einen menschlichen Gegner anzutreten oder in 16 weiteren Spielstufen seine taktischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen und den

computergesteuerten Kontrahenten zu besiegen. Die zahlreichen Schlachten werden auf unterschiedlichem Gelände ausgetragen. Die Landschaften bestehen aus sechseckigen Feldern, die jeweils verschiedenen Untergrund darstellen. So können sie tiefes, flaches und seichtes Wasser beinhalten. Es gibt flaches Gelände, Wald und Gebirge. Unterschiedlicher Untergrund läßt die militärischen Einheiten verschieden schnell vorrücken. Nicht nur diese natürlichen Bedingungen zeichnen die einzelnen Kampfflächen aus, sondern auch verschiedene Gebäude,

zur Verfügung. Zum einen gibt es die Infanterie, die aus Kampfrobotern besteht. Außer im Gewässer können sie sich auf jedem Untergrund bewegen. Sie sind schwach gepanzert und besitzen nur eine geringe Feuerkraft, doch sind sie die einzige Art von Einheit, die in der Lage ist, Gebäude zu besetzen und unter die Kontrolle der eigenen Truppen zu bringen. Desweiteren gibt es leichte, mittelschwere und schwere Panzer, die mit verschiedenen hoher Geschwindigkeit über flaches Gelände und durch den Wald bewegt werden können. Ihre Bewaffnung, Panzerung und Geschwindigkeit ist der der Infanteristen überlegen. Nur der schwere Panzer T7 ist in der Lage, Luftziele zu bekämpfen. Schnell und wendig, doch schwach gepanzert und nur auf flachem Gelände ein-

setzbar ist der Buster, ein Gefährt mit Sportwagendesign und einem Raketenwerfer. Dieser Flitzer kann nicht nur wie die meisten anderen Einheiten die benachbarten Felder angreifen, sondern hat darüber hinaus eine Feuerreichweite von zwei Feldern. Die schwere Feldhaubitze kann sogar alle feindlichen Einheiten in einer Entfernung von sechs Feldern angreifen. Flakpanzer sichern die benachbarten Felder gegen Luftangriffe. Die Sphinx ist eine Luftabwehrinheit, die dank ihrer Raketen alle feindlichen Flugobjekte in einer Entfernung von sechs Feldern bekämpfen kann. Leider ist sie nicht im Stande, sich gegen Angreifer am Boden zur Wehr zu setzen. Bomber und Helikopter können sowohl Boden- als auch Luftziele angreifen. Jagdflugzeuge sind nur für Luftkämpfe aus-

### Keine Armee ohne Hauptquartier

Auf jedem Areal ist mindestens von jeder Armee ein Hauptquartier. Dieses Hauptquartier ist sehr wichtig. Wird es von gegnerischen Truppen besetzt, ist die Schlacht verloren. Es können auch noch Depots und Fabriken in der Landschaft verteilt sein. Es ist möglich, in den Depots Einheiten zu reparieren. Fabriken dienen nicht nur zur Reparatur angeschlagener Einheiten, sondern können auch neue Einheiten herstellen. Für Reparatur und Herstellung wird Energie benötigt, die in Form von Kristallen im Gelände verteilt ist. Für die eigentliche Schlacht stehen verschiedene Arten von Einheiten mit unterschiedlichen Qualitäten



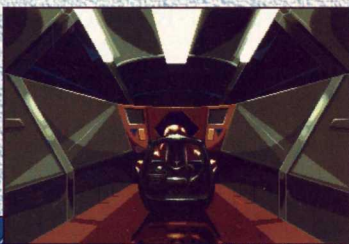
**Blue Byte hat mit Battle Isle deutliche Zeichen gesetzt. Ein Referenzprogramm!**

### ranking

- 7. Dune II 85%
- 13. Populous 2 85%
- 15. Battle Isle 85%
- 21. Subtrade 84%
- 27. Bill's Tomato Game 83%

Daß wir History Line nicht in diese Liste aufnehmen konnten, liegt allein daran, daß es sich einfach zu stark absetzt. Schon der kleine Wertungsunterschied zu Dune II macht eine ganze Menge aus.

Battle Isle zeigt, warum History Line so erfolgreich wurde.



Der Scorpion ist eine wirkungsvolle Waffe im Kampf auf der einst idyllischen Insel.

gerüstet. Luftkissenboote sind zum Einsatz in flachen und seichten Gewässern und im flachen Gelände konzipiert. Die Marine verfügt über Minenleger. Diese können Gewässer verminen, die dann nicht mehr passierbar sind. Die Minen können nur von anderen Minenlegern geräumt oder durch Beschuss zerstört werden, was manchmal sehr zeitaufwendig ist. Schnelle Tragflächenboote, Flugzeugträger und kampfstärke Fregatten geben der Marine eine große Stärke. U-Boote, die für den Gegner nicht zu sehen und deshalb nur mit Aufwand zu finden sind, machen die Meere des Spiels um einiges unsicherer. Jede Einheit hat je nach Panzerung und Bewaffnung eine andere Kampfkraft. Durch jedes Gefecht, in das eine Einheit verwickelt wird, kann sie geschädigt oder vernichtet werden. Wurde sie geschwächt, so kann sie in einem eigenem Gebäude repariert werden. Die Treffsicherheit einer jeden Einheit ist anfangs sehr schwach. Doch durch jeden Kampf, in dem ein Gegner geschädigt wird, erhöht sich der Erfahrungswert der Einheit und somit ihre Treffsicherheit. Bei Vernichtung eines Gegners lernen die Kompanien noch schneller. Wichtig für den Kampfverlauf ist auch die Stellung zum Gegner. Durch sie kann die Kampfstärke je nach Situation gestärkt oder geschwächt werden.

## Sieg oder Niederlage?

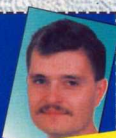
Besiegt wird der Gegner, indem man sein Hauptquartier besetzt oder seine gesamte Armee vernichtet. Letzteres ist zwar oft zeitaufwendiger, bringt aber mehr Punkte. Die gesamte Steuerung der Armeen erfolgt nicht über Menüleisten, sondern nur über den mittels Joystick kontrollierten Cursor. Ruht er auf einer eigenen Einheit, so können durch gedrückten Feuerknopf und Bewegung des Joysticks Aktionen ausgewählt werden. Der Bildschirm ist zweigeteilt. Die eine Seite zeigt den eigenen Ausschnitt, die andere den Ausschnitt des Gegners. Nun kann jeder Spieler gleichzeitig Aktionen durchführen. Jeder kann in Ruhe seine nächsten Züge überlegen. Ein Spieler bewegt seine Einheiten, der andere gibt Befehle zum Angriff. Wenn beide Seiten mit ihren Zügen fertig sind und dies dem Computer bestätigt haben, werden erst die

Angriffe ausgeführt. Man kann die einzelnen Kämpfe und ihren Ausgang am Bildschirm mitverfolgen. Anschließend bewegen sich die verbleibenden Truppen. Nun beginnt der nächste Zug mit getauschten Rollen. Dadurch entstehen bei menschlichen Gegnern kaum Wartezeiten, beim Computer kann es vor allem bei vielen Einheiten auf der Landschaft zu längeren Rechenzeiten kommen. Die ganze Steuerung geht nach kurzer Spielzeit in Fleisch und Blut über und erweist sich als sehr vorteilhaft. Die ersten Spielstufen bieten nur ein kleines Schlachtfeld. Auch sind anfangs nicht alle vorhandenen Waffensysteme verfügbar. Damit wird man nicht gleich überfordert, sondern wächst in seine Aufgaben hinein. So sind die kleinen Felder noch übersichtlich und auch bei den eigenen Aktionen und denen des Gegners können die Ergebnisse verschiedener Strategien beobachtet werden. Doch kaum hat man seine ersten Herausforderungen erfolgreich überstanden, nimmt auch schon die Größe des Kampffeldes, die Anzahl der Einheiten und auch deren Vielfalt zu. Schnell erweisen sich altbewährte Taktiken in den neuen Situationen als nachteilhaft. Manche Schlachten können sich über Stunden hinziehen. Battle Isle bietet die Möglichkeit, nach jeder Zugvorbereitung das Spiel abzuspeichern und später wieder dort fortzusetzen. Grafisch sind die Landschaften gut gelungen und auch die Soundeffekte können sich hören lassen. Die Musik wird allerdings nach einiger Zeit nervig, doch läßt sie sich zum Glück abstellen.

(wd)

## comment

Battle Isle wird alle Strategiefans begeistern, die sich auch mal als Feldherren versuchen möchten. Es gibt so manche knifflige strategische Kopfnuß zu knacken, was die Motivation sehr hoch hält. Mir persönlich hat Battle Isle sehr gut gefallen.



Wolfgang

Hersteller:  
Blue Byte  
Muster von:  
Hersteller  
Genre:  
Strategie  
Preis:

ca. DM 80,-  
Erhältlich:

bereits auf dem Markt

Anzahl der Spieler: 1-2

Anzahl Disketten: 3

2 Spieler simultan: Ja

1 MByte benötigt: Nein

2.Drive empfohlen: Nein

Festplatte empfohlen: Nein

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

Festplatte, Turbokarte

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

Mindestens 1 MB empf.

+ interessantes Strategiespiel, komplexe Landschaft

- Computergegner mittelstark, lange Rechenzeiten

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 75%

SOUND 65%

MOTIVATION 85%

AMIGA GAMES

85%

GESAMT-WERTUNG

Es ist nicht viel über diesen Verrückten bekannt, doch zeigen die Indizien, daß er durchaus zu gewaltigen militärischen Schlägen instande ist. Aus diesen Gründen hat der Präsident der Vereinigten Staaten entschieden, daß eine Zahl von Präventivoperationen die militärische Stärke des Diktators zerschlagen soll. Für diese gefährliche Aufgabe wird der Einsatz eines AH-64 Apache und der besten verfügbaren Besatzung vorgesehen. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, die insgesamt vier Operationen gegen den Tyrannen General Kilbaba durchzuführen. In einem Intro überzeugt der General durch

Zeit für Hubschrauber-Rambos

# Desert Strike

## Return to the Gulf

In einem kleinen Staat am Persischen Golf taucht eines Tages ohne Vorwarnung ein rücksichtsloser, selbsternannter General auf und droht den Regierungen der Welt mit dem Armageddon.

psychologisches Einfühlungsvermögen etwaige Kritiker von seinen Ansichten: er droht ihnen die Verarbeitung zu Rattenfutter an. Es stehen insgesamt zehn Piloten zur Auswahl.

### Unterschiedliche Ansprüche

Sind in einer Operation viele Menschen zu retten, so ist oft ein schlechter Schütze, der jedoch mit der Winde optimal umgehen kann besser geeignet, da durch ihn die zu Rettenden schneller in Sicherheit gebracht werden können. Nach der hoffentlich geglückten Wahl des Co-Piloten geht es zum eigentlichen Einsatz. Zuerst wird das Ziel der Operation genannt, z. B. das Auffinden und Bergen eines vermißten Agenten, der die geheimen Nuklearpläne des Tyrannen kennt. Dann folgen die Anweisungen für den Verlauf der Operation. In unserem Beispiel lauten sie: Zerstörung der zwei feindlichen Radaranlagen, um die Flugüberwachung im Operationsgebiet zu zerschlagen,



Vernichtung des Kraftwerkes, um die Stromversorgung für die computergesteuerten Feuerleitsysteme zu unterbrechen. Die dritte Mission der Operation lautet dann, beide Flughäfen im Gebiet komplett zu zerstören! Damit wird die Luftüberlegenheit gesichert. Als nächstes muß noch die feindliche Kommandozentrale unbrauchbar gemacht werden. Der fliehende Kommandant darf auf keinen Fall getötet werden, da er den versteckten Aufenthaltsort des eigenen Agenten kennt. Am Schluß wird der Agent aus der Gefangenschaft befreit und es geht zurück zur eigenen Fregate. Die Reihenfolge der Mis-

sionen sollte man einhalten, da sonst der Gegner wesentlich kampfstärker ist. Weitere Operationen beinhalten unter anderem Zerstörung von SCUD-Raketen, Befreiung von Gefangenen und Botschaftsangehörigen, Zerstörung von B- und C-Waffenfabriken, Schutz von Ölfeldern und vieles mehr. Die Aufgaben werden zusehends

**Mitten im Inferno: Brennende Wracks und glühende Motoren.**



**Aufbruch in das Abenteuer: Vom Flugzeugträger aus startet man. Noch hat man volle Tanks und ausreichend Munition.**

**Electronic Arts setzte seinen Sega-Hit glänzend um.**

### comment

Eine zwiespältige Angelegenheit. Alles in allem aber kann man Desert Strike den Aktionfreaks empfehlen, die sich durch kriegerische Handlungen in einem Spiel nicht abschrecken lassen. Die Parallelen der Hintergrundgeschichte zum Golfkrieg sind nicht zu übersehen. Mir hat das ziemlich gut gefallen, da man hier nicht wild um sich schießen darf, sondern während des Spieles doch die Übersicht behalten muß.



Wolfgang





**Da freut sich der Pilot, wenn er abzustürzen droht: Hier kann man die Geretteten absetzen und ab und zu Treibstoff tanken.**



**Als wäre es nicht heiß genug in der Wüste: Hier veranstatet der Pilot glatt ein kleines Lagerfeuer.**

## ranking

- 3. The Chaos Engine 91%
- 9. Lionheart 88%
- 18. **Desert Strike** 84%
- 23. Gunship 2000 84%
- 26. Body Blows 83%

Desert Strike läßt sich wohl am besten mit Gunship 2000 vergleichen, obwohl es sich um zwei verschiedene Genres handelt. Technisch kommt es nicht ganz an Lionheart heran, schwerer zu lösen. Da alle Ziele mehr oder weniger gut durch Luftabwehr gesichert sind, kann so mancher Angriff anders verlaufen, als man sich das vorstellt. Vereinzelt Soldaten eröffnen sofort das Feuer, wenn sich unser Apache in Reichweite ihrer Waffen befindet. Diese Soldaten sind aber nicht sehr widerstandsfähig und sind mit dem MG schnell beseitigt. Unangenehm sind da schon Kämpfer mit Boden-Luft-

Raketen. Wird man von ihnen getroffen, hat das starke Auswirkung auf die eigene Panzerung. Diese Schützen verkraften mehrere Treffer der MGs. Die weitverbreiteten Flakkanonen besitzen zwar eine hohe Feuerfrequenz, doch ist ihre Geschößwirkung nicht sehr hoch und auch ihre Panzerung ist ziemlich schwach. Mehr Probleme bringen da die Raketenwerfer. Sie sind gut gepanzert und ihre Raketen haben eine starke Wirkung. Verschiedene Panzertypen weisen unterschiedliche Panzerung, Feuer- und Geschößgeschwindigkeiten sowie Geschößwirkungen auf. Feindliche Kampfhubschrauber machen einem zusätzlich das Leben schwer. Um sich zu verteidigen und selbst anzugreifen, besitzt der Apache drei verschiedene Waffensysteme. Das MG verfügt über insgesamt 1178 Schuß Munition. Seine Wirkung ist die schwächste, doch reicht sie meistens dank der hohen Feuergeschwindigkeit aus. Ziele zu vernichten.

## Rambo wäre neidisch

Die zweite Ausrüstung sind 38 Hydras. Dies sind ungelenkte Raketen, die in gerader Flugbahn zu Boden gehen und bei Kontakt explodieren. Ihre Wirkung ist mittelstark. Sie empfehlen sich bei gepanzerten Gebäuden. Die wirkungsstärkste Waffe sind acht Hellfires. Die Hellfire-Raketen sind Lenk Waffen, die nach Abschub direkt zum nächsten Ziel fliegen. Für eine komplette Operation wird nie die mitgeführte Munition und der Treibstoff ausreichen. Deshalb sind Munitionskisten und Benzin fässer in der Wüste verteilt, die mit der Winde aufgenommen werden können. Ist der Apache stark getroffen worden, so daß die Panzerung kaum noch feindlichem Beschuß standhält, kann diese durch die Aufnahme einer Werkzeugkiste wieder in ihren Urzustand gebracht werden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die in der Wüste verstreuten MIA (Missed in Action), die nach Hilfe rufen, mit der Winde aufzunehmen und an einem Landeplatz, an dem bereits eigene Soldaten warten, abzuliefern. Für jeden MIA gibt es dann 25% der ursprünglichen Panzerung als Bonus. Um sich in dem Einsatz auch zurechtzufinden, kann jederzeit die Karte des Operationsgebietes aufgerufen werden. Während dieser Zeit ist das Spiel gestoppt, so daß keine feindlichen Angriffe stattfinden und kein Treibstoff verbraucht wird.

## Übersicht im Wüstensand

Auf der Karte sind alle wichtigen Informationen enthalten. Die eigene Position sowie alle relevanten Ziele sind gekennzeichnet. Es kann abgefragt werden, wo sich MIA befinden, wo Flakstellungen, Raketenwerfer oder Panzer sind, Treibstoff- und Munitionsdepots können ebenfalls gefunden werden. Die Grafik des Spieles ist sehr detailliert aufgebaut. Viele Einzelheiten lassen sich auf dem Bildschirm erkennen und selbst kleine, nur einige Pixel große Soldaten sind noch gut zu erkennen. Das Scrolling ist leider etwas abgehackt, was aber im Spielverlauf kaum auffällt. Die Soundeffekte sind gut gelungen.

(wd)



**Hersteller:**  
**Electronic Arts**  
**Muster von:**  
**Bomco**  
**Genre:**  
**Arcade-Action**

**Preis:**  
**ca. DM 80,-**  
**Erhältlich:**  
**seit April '93**

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

**Unterstützt:**

### 2. Laufwerk

**Steuerung über:**

**Joystick, Maus, Tastatur**

**Besonderheiten:**

**+ jede Operation beinhaltet viele verschiedene Missionen**

**- unruhiges Scrolling**

- GAMEPLAY 80%**
- GRAFIK 75%**
- SOUND 70%**
- MOTIVATION 90%**

**AMIGA GAMES**

**84%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Kühnhackl und Co.

# EISHOCKEY

## MANAGER

Schon mit dem Bundesliga Manager hatte Software 2000 ein Programm der Spitzenklasse abgeliefert und mit dem Eishockey Manager versuchen sie, ihre Erfolgslinie beizubehalten. Frei nach dem Motto 'Wir basteln uns einen Verein' übernimmst Du hier die Funktion eines Managers, der mit einer Fülle von Manipulationsmöglichkeiten den Erfolg oder Untergang einer Eishockeymannschaft beeinflusst.



Die Spiele können live am Bildschirm verfolgt werden. Der einfachere Textmodus läuft aber bedeutend schneller ab. Nichts für Ungeduldige!

### Werbepartner und Kreditinstitute

Hier nimmt man sich Kredite und beobachtet einen Mini-Aktenmarkt, sucht sich zahlungskräftige Werbepartner und Sponsoren oder läßt an seinem Stadion herumwerkeln. Diesen Punkt sollte man allerdings etwas nach hinten setzen, weil die Baukosten schnell die Finanzen auffressen können. Auch die Werbeverträge sollte man nicht zu voreilig abschließen, weil bei einem Erfolg die Angebote noch steigen können. Wer ein Girokonto sein Eigen nennt, kennt die wuchermäßigen Überziehungszinsen, die beim Eishockey Manager mit 'nur' 10% berechnet werden. Also sollte immer ein ausreichendes Kapitalpolster auf dem Konto vorhanden sein. Eine gute Idee ist auch, daß ein Freund jederzeit als Manager einsteigen kann. Hast Du alle Verwaltungsar-

beiten erledigt, bietet Dir der Punkt 'Mannschaft' umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten an, die die Leistung Deines Teams nachhaltig beeinflussen können. Die einzelnen Icons geben Dir den Zugriff auf die Aufstellung, die

Der Eishockey Manager ist bislang das beste Produkt aus dem Hause Software 2000!

Aus 12 Manager-Porträts suchst Du Dir das passendste heraus und wählst gleich darauf Deine Lieblingsmannschaft aus. Insgesamt können vier Spieler einen Managerposten bekleiden. Der Spiellevel reicht von einem Baby-Modus, bis hin zum Großvater-Modus, der schon etliches Geschick und Feingefühl fordert. Jetzt kann es eigentlich losgehen, jedoch beginnt das Programm jetzt mit der Auslösung für den DEB-Pokal. Dieser Pokal wird zwar nicht offiziell gespielt, jedoch innerhalb des Deutschen Eishockeybundes

stark diskutiert. Will man die etwas langwierige Auslösung nicht in Echtzeit mitverfolgen, überspringt man diesen Punkt einfach. Nun befindet man sich in dem Bildschirm, der alle Optionen zur Verfügung stellt, die für einen Manager wichtig sind. Jeder Menüpunkt ruft eine Anzahl Zusatzicons in der unteren Bildschirmhälfte auf. So werden im Menüpunkt 'Manager' die Icons aktiviert, die sich vor allem mit dem schönsten Mammon beschäftigen.



Das Auswahlmü wurde äußerst übersichtlich gestaltet, um den Umgang zu erleichtern.

### ranking

- 6. Civilization 89%
- 19. Eishockey Manager 2 84%
- 20. Goal! 84%
- 21. Subtrade 84%
- 34. Hannibal 72%

Der Eishockey Manager ist bestimmt die beste Wirtschaftssimulation, die zur Zeit erhältlich ist. Subtrade kann allerdings genauso begeistern, der Sport zieht jedoch mehr Geschmackssache!

### comment

Mit dem Eishockey Manager hat das Programmiererteam Krahe, Onnen und Reichert ein Spiel geschaffen, das in keiner Manager-Sammlung fehlen sollte. Es hebt sich sogar vom betagten, aber hervorragenden Bundesliga Manager Pro ab, bietet es doch mehr Abwechslung und kann langfristig besser motivieren. Schnallt Euch die Kufen an und wagt einen Schritt auf das Eis.



Lutz



**Das Stadion in seiner ganzen Pracht. Ob mit Autobahnbindung oder Feldweg, die Zuschauerzahlen begründen sich auf den Spielleistungen.**

Spieltaktik, neue und laufende Verträge und die Trainingseinheiten. Die detaillierte Mannschaftsliste gibt Auskunft über alle notwendigen Informationen, wie die Spielerstärke oder den Einsatzbereich. Im taktischen Bereich kannst Du in drei Fenstern schalten und walten. Zum Beispiel kannst Du einstellen, welche der insgesamt vier Spielerreihen in einem Spiel gegen eine Reihe des Gegners eingesetzt wird. Wer sich allerdings nicht mit solchen profanen Dingen abgeben will, läßt dem Computer die Qual der Wahl. Um die Leistung seiner Spieler auch zu würdigen, kann man

die Monatsgehälter aufbessern, Verträge verlängern oder auch Versicherungen abschließen, die bei Invaldität eines Spielers bis zur 60-fachen Summe der Versicherungsprämie auszahlen und somit den Ersatzkauf eines neuen Spielers ermöglichen.

### Ohne Fleiß kein Preis

Doch damit es nicht soweit kommt, sollten Deine Spieler regelmäßig ein Training besuchen. Dieses ist für 14 Tage einstellbar und verläuft über je zwei Einheiten pro Tag. Man kann seinen Teammitgliedern eine kostenpflichtigen Erholung mit allem Schnickschnack

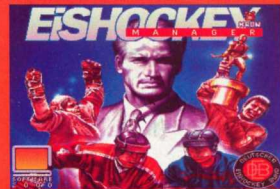
Glatteis,  
 stramme Burschen und  
 knallharte Manager.  
 Alles inklusive beim  
 Eishockey Manager.

gönnen oder sie in einem Krafttraining schwitzen lassen. Daneben können die Spieler sich noch im Penalty-Schießen (Eishockey-Strafstoß) üben oder ihre Stocktechnik verfeinern. Am siebten Tag ruhte Gott und seinen Spielern sollte man dies auch nicht verweigern, obwohl es durchaus möglich ist, hier auch Trainingseinheiten anzusetzen. Zu guter Letzt bietet der Hauptbildschirm noch umfangreiche Tabellen und Statistiken an, die Angaben über gegnerische Mannschaften oder die Bundesliga-Tabellen liefern. Endlich kommt der erste Spieltag und hier stellt es sich nun heraus,

ob man als Manager die richtigen Entscheidungen getroffen hat. Gleichzeitig werden die Spiele der Mannschaften aller teilnehmenden Manager angezeigt.

Neben den Vereinsemblemen geben zahlreiche Balken, Lichter und Zeitangaben laufend die aktuellen Leistungen, Drittelergebnisse, Strafzeiten und noch einiges mehr an. Ein Mausklick auf das eigene Emblem gibt Dir während des Spiels die Möglichkeit, Mannschaftsmitglieder auszuwechseln oder die Taktik zu ändern. Hat man den Animationsmodus eingestellt, werden animierte Torsequenzen eingespielt. Diese sind zwar vorher festgelegt und wiederholen sich auch öfters, aber man sollte sie sich ruhig einmal ansehen. Nachdem die drei Spieldrittel abgelaufen sind, kehrt man in das Hauptmenü zurück. Leider kann hier nur ein verhältnismäßig kleiner Ausschnitt aus der Fülle der Funktionen vorgestellt werden. Das deutsche Handbuch ist gut strukturiert und erklärt jede Einstellung genau. Die Grafik hebt die Manager-Programme von Software 2000 von anderen Programmen ab. Zwar behaupten einige eingefleischte Manager-Spieler (unter anderem auch mein Bruder), daß die Grafik nicht das Wichtigste sei, jedoch macht das Spielen in einer gut gestylten Umgebung wesentlich mehr Spaß, als wenn man nur auf trockene Tabellen und unendliche Listen glotzen muß.

(lm)



**Hersteller:**  
**Software 2000**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Wirtschaftssimulation**

**Preis:**  
**ca. DM 80,-**  
**Erhältlich:**  
**bereits auf dem Markt**

- Anzahl der Spieler:** 4
- Anzahl Disketten:** 1
- 2 Spieler simultan:** Nein
- 1 MByte benötigt:** Nein
- 2.Drive empfohlen:** Ja
- Festplatte empfohlen:** Ja
- Englisch benötigt:** Nein
- Unterstützt:**

**Steuerung über:**  
**Maus, Tastatur**  
**Besonderheiten:**

**+ starke Optionen, abwechslungsreich**

**- keine nennenswerten Soundeffekte**

**GAMEPLAY 85%**  
**GRAFIK 76%**  
**SOUND 75%**  
**MOTIVATION 86%**

**AMIGA GAMES**

**84%**  
**GESAMT-WERTUNG**



**Werbung gehört mittlerweile in den Sport wie der Fisch ins Wasser (oben); Torraumszene (unten).**

Wer sich nicht gerne mit technischen Details oder dem exakten Erlernen der Hubschraubersteuerung abgibt, dem ermöglicht Gunship 2000 auch die einfachste Form des Hubschrauberflugs. Das Spiel beginnt mit einem mitreißenden Sound im Flugbüro. Hier steht neben einer Weltkarte, die das Einsatzgebiet markiert, noch die Möglichkeit eines Trainingseinsatzes zu Auswahl. Kleines, aber liebevolles Detail: Klickt man auf einen in der Mitte des Büros stehenden Computermonitor, wechselt dieser seine Anzeige und zeigt zum Beispiel 'Ping-Pong' oder ein Mini-Gunship-Demo. Nachdem man sich im Flugbüro an der Wandtafel eingetragen hat und feststellt, daß man in der untersten Stufe als Offiziersanwärter beginnt, begibt man sich zur Einsatzbesprechung. Hier bekommt der angehende Pilot seine Befehle ausgehändigt. Diese enthalten die notwendigen Einsatzunterlagen, wie Angaben über das primäre und sekundäre

## Hubschrauber im Überflug

# GUNSHIP 2000

Ein Flugzeug zu steuern scheint gegen das Können eines Hubschrauberpiloten wie eine Kinderkarussellfahrt gegen die Fahrt in einer 5-fach Looping-Achterbahn zu sein. MicroProse schickt mit Gunship 2000 eine Hubschraubersimulation der Spitzenklasse in den Amigahimmel.

### Der Waffenmeister

Je nach Einsatz wird ein Waffenmeister den taktisch am besten dafür geeigneten Hubschrauber aus einer Auswahl von insgesamt sieben Maschinen mit der optimalsten Bewaffnung bereitgestellt haben. Will man allerdings einen anderen Hubschrauber oder eine andere Waffenkombination, so läßt sich jede Komponente ändern. Das Waffenarsenal, das einem geboten wird, läßt fast keine Wünsche offen. Dann kann der



**Gunship 2000 lebt durch seine phantastische Spielbarkeit! Brilliant!**

Ziel, die Wetterbedingungen und Feindbewegungen. Auf einer Karte kann man sich die gesamte Misionsumgebung ansehen, außer ein Einsatz findet außerhalb des Kastenbereichs statt. In diesem Fall ist man ohne Navigationshilfe und somit auf sich selbst gestellt. Zu beachten ist auch, daß die Koordinatenangaben in einem militärischen System von rechts oben an angegeben sind. Hat man sich durch die Unterlagen gelesen, besieht man sich zuerst einmal seinen Hubschrauber.



### Tolle Zwischengrafiken sorgen für die richtige Atmosphäre.

Einsatz beginnen und man findet sich im Pilotensitz seines Helikopters wieder. Jetzt kommen Einstellungen zum Tragen, die das



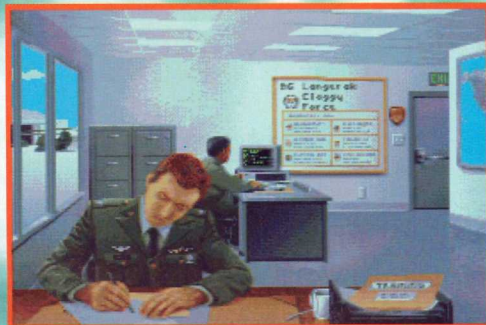
## ranking

- 6. History Line 89%
- 15. Battle Isle 85%
- 23. Gunship 2000 84%
- 29. Lotus 3 82%
- 35. B 17 71%

Die fliegende Festung hat gegen Gunship 2000 keine Chance. Militärisch sind beide, aber der Hubschrauber läßt sich einfach besser steuern und kann damit auch besser motivieren.



<b>Mark "Tulip" Langerak</b> 450 1800 9000 10 Missions Flown	
<b>Cloggy Force</b> C/M4 Duke C/M5 Miller 1/LT Gullit C/M4 Edammer	
<b>SQUADRON RECORDS</b>	
<b>SG Mark "Tulip" Langerak</b> Cloggy Force STATUS: Retired SCORE: 9000 MISSIONS: 10	<b>LTC Amanda "Sunny" Roberts</b> All Stars STATUS: Retired SCORE: 19300 MISSIONS: 26
<b>1/LT James "Reaper" Hawkins</b> Choppers of Death STATUS: KIA SCORE: 1000 MISSIONS: 12	<b>CPT Mark "Jagger" James</b> Demolition Crew STATUS: KIA SCORE: 2509 MISSIONS: 12
<b>1/LT Adrian "Fire Power" Scotney</b> Flammers STATUS: KIA SCORE: 5030 MISSIONS: 7	<b>W/OC Erase Me</b> Erasables STATUS: KIA SCORE: 0 MISSIONS: 0



Da schau' her: Es gibt sogar Soladaten, die den ganzen Tag am Schreibtisch verbringen.

Verhalten des Hubschraubers während des Fluges beeinflussen. Hier stellt man den Realismus der Flugsteuerung und der Feindbegegnungen ein. Unerfahrene Piloten sollten den 'Easy'-Modus einstellen, weil die Steuerung im 'Realistic'-Modus ziemlich gewöhnungsbedürftig ist. Zwar empfiehlt das Handbuch, das Steuern eines Hubschraubers zuerst mit dem realistischen Steuerungsverhalten zu lernen, aber damit die ersten Flugstunden nicht zu einer Demotivation führen, kann man diese Empfehlung ruhig einmal vergessen.

Im Vergleich zu B17 hat der Hubschrauber die Nase vorn!

Der Co-Pilot als bester Mann

Ebenso sollte man das Abfeuern der Waffen und Verteidigungssysteme dem Co-Piloten überlas-

sen, da man sich mit der vielfältigen Tastenbelegung erst einarbeiten muß. Hier liegt wieder das größte Problem, das jeder Flugsimulator mit sich bringt. Die vielen Tasten, die es während eines Einsatzes zu bedienen gilt, wollen erst einmal gelernt sein, und Leute, die mit nichtansaugbaren Joysticks ausgestattet sind (den Stick also in beiden Händen halten müssen), müssen hier viele Trainingsstunden investieren. Doch einen richtigen Piloten schreckt so etwas wenig und schon hat man die Motoren der fast 10 Tonnen schweren Maschine angeworfen. Immer schneller beginnen sich die Rotorblätter zu drehen und der dumpfe Sound des Motors läßt Kampfesstimmung aufkommen. Langsam hebt die Maschine vom Boden ab und man blickt auf eine gut gestaltete 3D-Vektorlandschaft, die trotz etlicher Details verhältnismäßig flott über den Screen rauscht. Das Cockpit ist übersichtlich gestaltet und zwischen den verschiedenen Hubschraubertypen gibt es im Cockpit wenig Unterschied. Über eine Funktionstaste gelangt man zu einer taktischen Karte, in der Wegpunkte markiert werden können, die für den Autopiloten unerlässlich sind. Bei Feindsichtung informiert ein angebrachter Monitor den Piloten über die Art und Entfernung eines Ziels. Je nach Entfernung und eingestellter Waffentyp, verändert sich das Target (Zielkreuz), das in die Windschutzscheibe des Hubschraubers eingeblendet wird. Feindliche Radarstrahlen oder Infrarotabstrahler werden erkannt und man kann die entsprechenden Gegenmaßnahmen einleiten. Hat man jetzt den 'Realistic'-Modus eingeschaltet, reagiert der Hubschrauber bei einer Vorwärtsbewegung durch Neigen der Nase und gleichzeitig mit einem Höhenverlust. Dies bedeutet zusätzlich eine Änderung der Rotorblattneigung, um wieder genügend Auftrieb zu bekommen. Kurvenflüge sind in diesem Fall auch eher Glücksache, aber man lernt ja noch. Neben dieser Art des Alleinfluges kann man bei entsprechender Beförderung und Dekoration ganze Staffeln befehlen, wobei jedoch die Kontrolle nur über eine Befehlskommunikation erfolgt. So kann man sich vom Anwärter bis zum Brigadegeneral hocharbeiten.

(lm)

**comment**

Gunship 2000 bietet etwas für jeden Fan von Action-Games. Neben technischen Angaben und der geschichtlichen Entwicklung des Hubschraubers, angefangen beim Genie Leonardo da Vinci, geht das beiliegende Handbuch auch auf die physikalischen Grundlagen und die Strategien des Hubschrauberfluges ein.

Lutz

- Hersteller: **MicroProse**  
 Muster von: **Hersteller**  
 Genre: **Flugsimulation**  
 Preis: **ca. DM 90,-**  
 Erhältlich: **bereits auf dem Markt**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Anzahl Disketten: **4**  
 2 Spieler simultan: **Nein**  
 1 MByte benötigt: **Ja**  
 2.Drive empfohlen: **Ja**  
 Festplatte empfohlen: **Ja**  
 Englisch benötigt: **Nein**

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

+ **exzellentes Gameplay**

- **magere Soundeffekte**

**GAMEPLAY 83%**  
**GRAFIK 71%**  
**SOUND 66%**  
**MOTIVATION 87%**

AMIGA GAMES  
**84%**  
 GESAMT-WERTUNG

Nichts für Langschläfer!

# ARABIAN NIGHTS

Zur Zeit wird es immer schwerer für richtig gute Jump & Run-Games, Fuß zu fassen; denn es hat sich schon so ein Berg an sehr guten Jump & Runs angehäuft, daß Krisalis sich schon mächtig ins Zeug legen mußte, um dem ganzen Haufen noch eins draufzusetzen.

die Prinzessin erblicken zu können. Da unser kleiner Mann einen Job als zweitrangiger Leibwächter im mächtigen Palast des arabischen Königs hat, ist es natürlich kein Problem, ab und zu ein paar Blicke auf den Balkon zu werfen. Leider hat er die Prinzessin noch

die Prinzessin zu retten, vom König geschnappt und bekam für den Überfall auf die Prinzessin auch noch die Schuld in die Schuhe geschoben. Da half natürlich auch keine Erklärung etwas und unser Herr König ließ den Armen im Kerker schmoren. Dem Jüngling passte dies aber überhaupt nicht in den Kram, schließlich wollte er seiner Angebeteten ja nur aus der Patsche helfen. So beschloß er, sich auf eigene Faust zur Prinzessin durchzuschlagen und ihr zur Flucht zu verhelfen, wobei er sich insgeheim davon versprach, die Königstochter zur Frau nehmen zu dürfen.

Arabian Nights  
 läßt die Nacht zum Tag  
 werden.

In die orientalische Geschichte wird man durch ein fantastisches Intro von Krisalis eingeführt, das aus einem Bilderbuch stammen könnte. Ihr kennt sicherlich alle die Geschichte von Sindbad - nun, unsere Story handelt von Sindbad junior, der tagein tagaus vor dem Palast des Königs ausharrt, um einmal

nie zu Gesicht bekommen. Doch beinahe wäre es soweit gewesen, wenn da nicht ein riesiges, ekliges und feuerrotes Monster gewesen wäre, das die Prinzessin, wie King Kong vom Balkon des Palastes entführte. Sindbad junior brauchte natürlich nicht lange zu überlegen, um seine Verehrteste aus den Händen dieses Mönstrums zu befreien. Jedoch wurde er bei dem Versuch,

## Zusatzinfos

### Ein paar nützliche Items:

1. Ein sehr nützlicher Dungeon-Schlüssel
2. Ein kleines Energiegefäß, dies bringt Dir einen Energiepunkt
3. Ein mittleres Energiegefäß, dies bringt 2 Energiepunkte
4. Ein großes Energiegefäß, dies bringt 3 Energiepunkte
5. Mystische Amulette geben Dir mehr potentielle Energiebalken
6. Mit diesem Item kannst du toll Gegenstände mit Deinem Schwert werfen.



1000 und eine Nacht. Bei Arabian Nights geht es allerdings nicht so abenteuerlich und romantisch zu wie bei Sindbad, dem Seefahrer. Action ist trotzdem geboten.





## Hilfe für den Helden

Die Rolle des großen Retters darf man ab dieser Stelle selbst spielen und Ihr werdet oft auf fremde Hilfe angewiesen sein. Zum Beispiel kann Euch ein Gefangener, dem Ihr zur Flucht verhilft, immer einen guten Tip abgeben. Aber auch normale Passanten, die einem gerade über den Weg laufen, sollten auf alle Fälle befragt werden; wenn es sein muß, auch mit Bestechungsgeldern. Die Befragung der Leute erfolgt automatisch, und Ihr habt dabei nur die Aufgabe, auf die jeweilige Person zuzugehen und Ihr auch genau zuzuhören. Um die zehn langen und schweren Levelstufen bis hin zur Prinzessin zu überstehen, braucht der Kleine



Das Intro kann sich sehen lassen: **Farbenfroh und gut animiert (links); das Spiel ist allerdings noch eine Ecke besser (unten).**

dürft Ihr auch noch nach passenden Schlüsseln oder Dingen suchen und müßt dafür über wackelige Plattformen hüpfen, Feuer- und Wasserstellen überspringen. Im zweiten Level dürft Ihr danach erst einmal über freie Wiesen und Wälder ziehen. Die Plattformen haben jetzt eine runde Form angenommen, wobei hier das perfekt gemachte Scrolling sehr gut zur Geltung kommt, das in alle vier Richtungen ohne auch nur einen Deut von Ruckeleien funktioniert.



seine Qualitäten als Taucher, Bergwerkrennfahrer und Orientierungsmeister unter Beweis stellen, wobei Ihr Euch in den Röhrensystemen sehr leicht verirren könnt, was Euch unter Umständen eine Menge Zeit kostet. Die Uhr, nach der es bei Arabian Nights auch geht, tickt halt nun mal unaufröhrlich. In einem speziellen Level dürft Ihr dann auch noch auf einem fliegenden Teppich Eure Flugkünste unter Beweis stellen und Hindernissen wie Heißluftballons und Bogenschützen, die an Luftballons hängend vorbeifliegen, ausweichen.

(fb)

## Der weite Weg zum Oberfiesling

Bis man dann beim Obermonster auf der Matte steht, müssen noch Diamantenminen und Schiffe überquert werden. Außerdem darf unser Sindbad junior auch noch

Ein ausgezeichnetes Jump & Run mit guter Storybindung.

auch genügend Power, und die wird ihm durch die auf dem Weg rumfliegenden Energieitems vermittelt. Auch empfiehlt es sich, die restlichen, oft sehr nützlichen Gegenstände aufzuheben bzw. aus der aufgebrochenen Schatztruhe herauszuholen. Leider geht es schon im ersten Level voll zur Sache, aber Gott sei Dank hat man im zweiten dann wieder ein bißchen Zeit, um sich zu erholen. In den Dungeons

## comment

In den zehn sehr langen Levels findet sich keiner, bei dem man sagen könnte, er wäre nicht hervorragend, denn hier wurde sehr viel und vor allem äußerst detailgenaue Arbeit investiert. Grafik und Sound sind ein Schmaus für Augen und Ohren, und jedes der zehn Levels ist vollgepfropft mit neuen Überraschungen. Dies ist natürlich nur gut für die Motivation, manchmal erschrickt man sogar, wenn völlig unerwartet Hindernisse oder Gegner auftreten, mit denen nicht gerechnet werden konnte. Unser kleiner Sindbad ist dabei einfach Spitze und witzig animiert worden. So werden auch die Lachmuskeln ein wenig strapaziert. Die bei bestimmten Dingen auftretenden getexteten lustigen Grafiken tragen ebenso zur Auflockerung bei wie die Animationen. Die äußerst genaue Steuerung ist einfach in der Handhabung und kann somit vom Einsteiger bis hin zum Profi leicht bedient werden. Die Soundeffekte und die Musik, die angenehm im Hintergrund mitspielt, sind einfach super gemacht worden. Bei den Soundeffekten könntet Ihr meinen, daß Ihr selbst der kleine Sindbad seid und Euch durch eines der zehn vollgepackten Levels schlägt. Ein dickes Lob geht hiermit an Krisalis, dessen Jump & Run sehr gut mit den anderen mithalten kann und einen Platz in den Top Ten auf alle Fälle verdient hat.



Tobias

## ranking

- 08. B.C. Kid 88%
- 12. Fire & Ice 86%
- 25. Arabian Nights 84%
- 30. Traps 'n' Treasures 82%
- 31. Superfrog 81%

Arabian Nights pendelt sich im gesunden Mittelmaß der Oberklasse ein. Ein klein wenig besser als Traps 'n' Treasures und kaum schlechter als Fire & Ice. Sehr gut!

**Hersteller:**  
Krisalis  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Jump & Run  
**Preis:**  
ca. DM 80,-  
**Erhältlich:**  
seit Juli '93

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

**Unterstützt:**  
Turbokarte, A1200

**Steuerung über:**  
Joystick

**Besonderheiten:**  
witzige dt. Bildschirmtexte

+ Spitzengrafiken, witzige Animationen, sehr reelle Soundeffekte

- Der schwerste Level ist leider der erste

**GAMEPLAY** 81%  
**GRAFIK** 78%  
**SOUND** 85%  
**MOTIVATION** 84%

AMIGA GAMES

**84%**  
GESAMT-WERTUNG

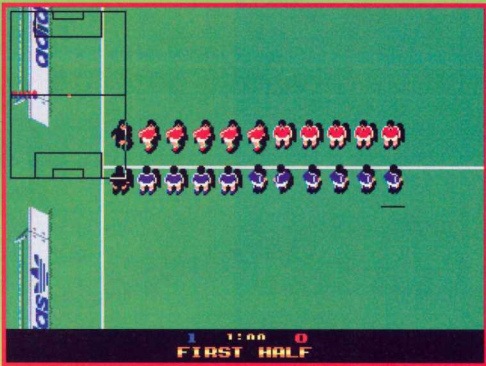
Der Weg zum Weltmeister '93!

# Goal!

Nach Kick off 2 und dessen Extra Disks hat Dino Dini lange nichts mehr von sich sehen lassen, aber nachdem er zu Virgin gewechselt hatte, wartete schon neuer Ballstoff auf uns. Und dieser hat es in sich: Noch nie gab es ein Fußballspiel wie dieses.







**Der Ball ist rund, das Spiel dauert neunzig Minuten und elf Freunde müßt Ihr sein, das sagte schon Sepp Herberger.**

Schon die ersten beiden Kick Off-Versionen und deren Zusatzdisks waren unbestritten die Champions, aber bei beiden hatte man immer noch ein bißchen was auszusetzen. Goal! hingegen ist voll und ganz ausgereift. Warum diese Version nicht Kick off 3, sondern Goal! heißt, kommt einfach daher, daß Virgin nicht die Rechte für den Namen Kick off 3 von Anco übertragen bekam. Das bekannte Spiel mit elf Mann, die pro Mannschaft im Feld stehen, kennt inzwischen ja wohl jeder. Nun, bei den Kick off-Versionen gab es leider immer noch Defizite wie die Steuerung der Spieler, die ja bei einem Ballwechsel immer in die falsche Richtung rannten. Solche Mankos und noch einiges mehr hat Dino Dini inzwischen behoben und ausbessert. Somit habt Ihr eine optimale Steuerung vor Euch - mit Spielern, die sogar einen unterschiedlichen Beschleunigungs- und Bremsweg haben, und einem Torwart, der auf die Mannschaft genau abgestimmt ist und beim Gegner nicht mehr alle Bälle hält. Eine andere wesentliche Neuerung wäre die Auswahlmöglichkeit, in die Höhe oder zur Seite scrollend zu spielen, wobei beide

Scrollings absolut sauber und schnell sind und einen einwandfreien Spielablauf gewährleisten.

### Fanatische Fans

Die Jubelrufe der Zuschauer kommen einfach genial rüber, so als ob man selbst mitten im Stadi-

on stehen und bei dem heißen Match zusehen würde, derart genau kann man Jubelschreie und Buhrufe auseinanderhalten. Die ganze Zuschauermenge jubelt und schreit natürlich genau zur richtigen Zeit auf, so daß sich die Mannschaft mit dem ersten Tor vor Champion-Rufen kaum mehr retten kann. Außerdem ist auch das Elfmeterschießen verbessert worden: Der Ball kann von dem Spieler völlig frei aufs Tor

**Goal! läßt sogar seinen erfolgreichen Vorgänger Kick Off im Regen stehen!**

### comment

Die Grafik und Soundeffekte sowie auch die Animation und das Scrolling könnten kaum besser gemacht werden. Die vielen Optionen, die Goal! hat, heben dieses Fußballspiel wirklich aus der Masse heraus. Auch das Umschalten von horizontaler auf vertikale Spielfläche, das Arcadespiel und die Zoomfunktion sind Optionen, die es noch nie zuvor in einem Fußballspiel gegeben hat.



Tobias

# Damit bist Du unschlagbar!



**PLAY TIME** MAGAZIN 01/93  
DM 5,90

**MEGA Poster Arnold Schwarzenegger LAST ACTION HERO Teil II**

**PLAY TIME QUARTETT**

**PLAY TIME TESTEN!**

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUDEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig egal. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das **Neueste über aktuelle Games**, der riesige **Tips & Tricks-Teil** und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es in diesem Heft das große **PLAY TIME** Kartenspiel zum Sammeln - **Teil 2!** Nicht zu vergessen das **Riesenposter** jeden Monat, und...  
**für konkurrenzlose DM 5,90**

**Ja, ich will PLAY TIME testen!** Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement für nur **DM 69,-/Jahr!**

## PLAY TIME

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

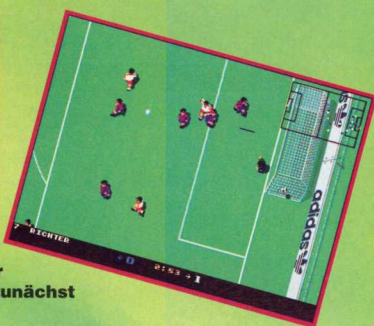
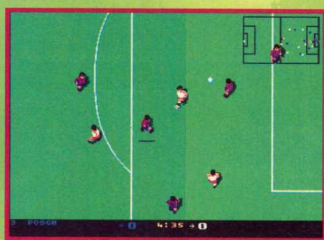
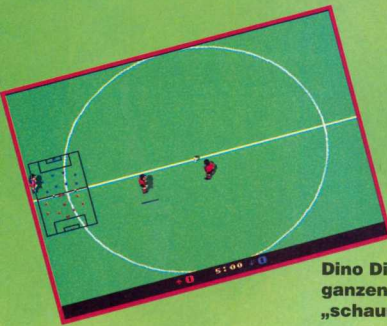
Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUDEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**

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



**Dino Dinis jüngstes Spiel überzeugt auf der ganzen Linie. Ob vertikal oder horizontal, zunächst „schaun mer mal“!**

## ranking

- 05. Civilization 89%
- 06. History Line 89%
- 19. Eishockey Manager 89%
- 20. Goal! 84%
- 33. Nick Faldo Golf 81%

Goal! ist einfach unbeschreiblich! Packende Torszenen bestimmen das Spiel und langweiliges Mittelfeldgeplänkel wird den Profis der Fußball-Bundesliga überlassen! Stark!

geschossen werden, das heißt, es ist kein hin- und herschnellender Pfeil mehr da, der Euch am Ende noch alles vermißt. Auch die verschiedenen Richtungen und Bewegungen unseres Torwarts sind erheblich verbessert worden. Die lästigen Pausen, die zum Beispiel beim Wiederholen des Balls oder bei der Halbzeitpause nötig

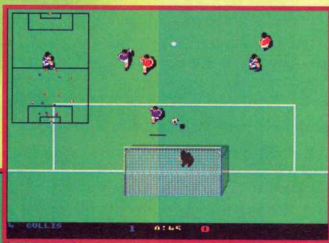
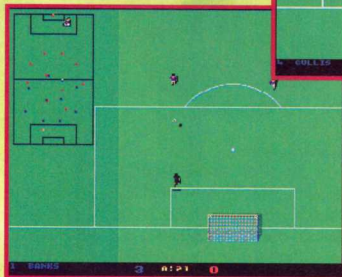
**Einwurf! Anstoß! Tor! Bildunterschriften zu einem Fußballspiel, der Alptraum jedes Leit.Red.!**

waren, können jetzt per Joystick-Knopfdruck abgebrochen werden. Damit könnt Ihr sofort nach dem Anpfiff weiterspielen. Sogar bei einem Trainingsspiel, ob zu zweit oder allein liegt an Euch, könnt Ihr eine Euch entsprechende Mannschaft auswählen.

## Tricks und Dribbelkönige

Die Tricks und Kunststücke, die übrigens wunderbar animiert wurden, sind noch um einiges verbessert worden. So kann man jetzt auch ohne Probleme mal einen Fallrückzieher oder ein jetzt sehr gutes Paßspiel abgeben. Beim Paßspiel wird inzwischen der genau in der gewünschten Richtung stehende Fußballer angespielt. Ja sogar das Dribbeln mit dem

Ball, das Stoppen und das Schlenzen (Volley nehmen) wurden verbessert und könnten kaum großartiger dargestellt sein als es bei Goal! der Fall ist. An der Kennzeichnung des Spielers, der den Ball führt, hat sich nur wenig geändert, denn der schwarze Strich ist kleiner, aber keineswegs unauffälliger. Der Spieler, der am Ball ist, sticht Euch jetzt noch genauso ins Auge wie zuvor. Sogar der Mauszeiger ist zu erwähnen, denn allein schon die Animation dieses Zeigers ist ein Kunst-



**An packenden Torszenen mangelt es wirklich nicht. Wie üblich nutzt die Spielfeldübersicht natürlich gar nichts, außer daß sie am Screen Platz benötigt.**

## comment



Olli

Of! haben wir uns vor dem Amiga die Nächte um die Ohren geschlagen, um herauszufinden, wer den besseren "Goal-Riecher" hat. Hans gegen Michael, Thomas gegen mich. Für kleinere Turniere haben wir immer ein offenes Ohr, macht es doch besonders viel Spaß, gegen einen Kollegen anzutreten. Auch zu zweit dem Computerspieler kräftig die Kiste vollzumachen, macht ein wahnsinniges Vergnügen. Grafisch fällt vor allem das butterweiche Scrolling und die ausreichende Animation auf, wobei aber auch zu diesem Punkt wieder unterschiedliche Meinungen existieren. Ein Spiel ohne Schwachpunkte, wenn man einmal vom fehlenden Grasgeruch absieht - aber den kann man ja notfalls selbst erzeugen, wenn man seinen Amiga in den Vorgarten stellt.



Die Götter müssen verrückt sein. Um ihre kleinen Streitigkeiten untereinander aus dem Weg zu räumen, erfand Zeus einen ganz neuartigen Wettkampf. Nicht die Götter selbst sollten sich ins Handgemenge werfen, sondern den dummen Sterblichen die Drecksarbeit überlassen. Arena für dieses außergewöhnliche Spektakel ist natürlich die Erde. Jeder Gott besitzt selbstverständlich eine größere oder kleinere Anzahl menschlicher Verehrer. Um dieser anfänglichen Ungleichheit nicht zuviel Gewicht zu verleihen, dürfen die Götter während des Spiels nach Belieben und Kraft eingreifen.

Populous 2 ist im wahrsten Sinne des Wortes göttlich!



## Unwürdige Menschen und überhebliche Götter

Dazu muß man wissen, daß selbst die Götter ohne das Häufchen Elend genannt Mensch ziemlich machtlos sind. Jeder gläubige Nachfolger gibt seinem Gott Mana, das dieser dann wiederum für seine Wunder einsetzen muß. Das meiste Mana erhält er dabei aus den großen Gebäuden und Burgen, in denen sich die Bevölkerung aber nur langsam vermehrt. Per Mausclick lassen sich aber aus diesen Burgen auch wieder schnell neue Siedler locken, sodaß eine zügige Verbreitung nicht unmöglich wird. Es stellt aber einen sehr großen Arbeits-

Die Götter müssen verrückt sein!

# Populous 2

Es kristallisierte sich sehr schnell heraus, daß bereits der erste Teil zu einem Klassiker avancieren würde. Das einzige Manko lag in dem immer wiederkehrenden Spielablauf und der etwas dümmlichen Programmierung des Computergegners. Hier zeigt sich auch der große Vorteil des Nachfolgers: man kann nun sein göttliches Geschick auch mit dem der Freunde messen.

aufwand dar, erst das Land einzuebennen und dann auch noch ständig zu überwachen.

Das Spiel gegen den Computer verläuft ähnlich wie beim Vorgänger, nur die Möglichkeiten, seine göttliche Macht zu zeigen, sind nun um einiges differenzierter. Die Kräfte eines jeden Gottes verteilen sich auf mehrere Gebiete: Ein auf Wasser spezialisierter Unsterblicher wird vielleicht eine Sintflut beschwören können, aber keinen Vulkanausbruch. Dazu kommen absolut neue Katastrophen, wie Feuerregen, Flammensäule und Blitzschlag, mit denen man die Landstriche des Gegners noch besser verwüsten kann. Außerdem gibt es jetzt viele verschiedene Helden, die nicht nur einfach feindliche Häuser, ihre

Bewohner und die dazugehörigen Felder verbrennen, sondern unterschiedlichste Methoden der Vernichtung ihr Eigen nennen. Die



Wer dachte, daß der erste Teil der Göttersaga bereits furchtbar komplex war, muß sich durch Populous 2 eines besseren belehren lassen. Ein Gott zu sein, ist wahrlich nicht einfach. Grandiose Grafiken und fabelhaftes Gameplay machen dieses Spiel zum Klassiker.

## ranking

5. Civilization	89%
7. Dune 2	88%
13. Populous 2	85%
15. Battle Isle	85%
21. Subtrade	84%

Im Strategiebereich tummeln sich fast ausschließlich die Spitzenprodukte diverser Softwarefirmen. Bullfrog hat mit Populous 2 sicherlich ein Zeichen gesetzt



**Der Stil der Grafiken ist einzigartig und paßt hervorragend zum göttlichen Spiel.**

Menschheit war in dieser Beziehung ja schon immer sehr einfallreich.

## Mittelalterlicher Straßenbau

Absolut neu sind Straßen und Mauern, die natürlich auch wieder nur vom Gott selbst gebaut werden müssen. Straßen dienen hierbei nicht nur der schnelleren Fortbewegung ins Feindesland, auch gegnerisches Volk benützt sie gerne und es stört sie keineswegs, wenn die schöne Straße plötzlich

vor einem Sumpf oder einer Erdspalte aufhört... Mauern hingegen sind rein defensiver Natur. Sie verhindern effektiv, daß schwächere Eindringlinge zu nahe an die eigenen Siedlungen herankommen. Stärkere Helden klettern jedoch einfach über die Mauer und lassen sich von dieser plumpen Verteidigung nicht im geringsten einschüchtern. Natürlich lassen sich Mauern auch ein-

fach durch Erdbeben oder Vulkanausbrüche beseitigen.

Um den Spielspaß noch weiter aufzuwerten, gibt es viele unterschiedliche Zwischenergebnisse. Ab und zu läuft ein fremder Gott über das Feld und hinterläßt eine gewaltige Erdspalte oder einen Wassergraben, andere etwas friedlichere Götter pflanzen nur ein paar Bäumchen, die allerdings den Hüttenbau der Menschen behindern. Wie gewöhnlich fallen derartige Vorkommnisse erst auf, wenn die Schreie der Sterbenden erschallen. In diesem Fall liegt es wieder am Gott, den Makel an seinem Land durch Anheben und Absenken der Oberfläche zu korrigieren. Natürlich läßt sich letzteres auch als Waffe gegen die feindlichen Untertanen einsetzen, indem man sie einfach im Meer ersäuft.

Für alle Strategie- und Wirtschaftssimulationfans wie geschaffen.

## Götterzucht

Bemerkenswert bei Populous 2 ist außerdem die Möglichkeit, einen eigenen Gott zu kreieren. Zu Beginn ist er noch ein blutiger Anfänger im Umgang mit seiner göttlichen Macht, aber mit jedem errungenen Sieg wächst seine Erfahrung und Kraft. Als Belohnung erhält man nämlich nach erfolgreichem Abschluß einer Welt je nach Punktzahl mehrere Donnerkeile von Zeus persönlich überreicht, die nach Belieben auf die einzelnen Gebiete verteilt werden können. Etwas aufwendig ist hierbei leider die Eingabe des Codeworts.

Die Grafik ist hervorragend gestaltet und besonders die Animationen hauchen dem sonst eher dahinplätschernden Strategiespiel Leben ein. Unübertroffen bleiben jedoch die Soundeffekte. Das schlürfende Geräusch wenn ein Sterblicher in Sumpf versinkt oder sich wild strampelnd gegen das Ertrinken wehrt, verbessert nicht nur die Atmosphäre, sondern ist darüber hinaus noch sehr zweckmäßig. Neben diesen FX verblaßt das eintönige Trommeln der Hintergrundmusik, das immerhin noch zu einer düsteren Stimmung beiträgt.

(ag)



**Heiß! Die göttliche Gewalt ist mächtig, die Lava dampft heftig!**

## comment

Populous 2 ist ein würdiger Nachfolger zum betagten Vorgänger. Grafisch witzig gestaltet und spielerisch einwandfrei, macht es einen Heidenspaß, sein untertäniges Volk zu dirigieren und möglichst groß werden zu lassen. Daß dabei der Computer oft in die Quere kommt, ist wohl jedem klar. Zum Glück wurde dieser auch noch sehr gut programmiert - zumindest in den höheren Spielstufen. Deshalb müssen auch viele Spielabende oder -tage investiert werden, um dem Titel Gott gerecht zu werden. Schließlich ist es nicht leicht ein Gott zu sein.



Alex



**Hersteller:**

**Bullfrog**

**Muster von:**

**Hersteller**

**Genre:**

**Strategie**

**Preis:**

**ca. DM 90,-**

**Erhältlich:**

**bereits auf dem Markt**

**Anzahl der Spieler:** 1

**Anzahl Disketten:** 2

**2 Spieler simultan:** Nein

**1 MByte benötigt:** Ja

**2.Drive empfohlen:** Nein

**Festplatte empfohlen:** Nein

**Englisch benötigt:** Nein

**Unterstützt:**

**Modemfunktion**

**Steuerung über:**

**Tastatur, Maus**

**Besonderheiten:**

**+ tolle Modemfunktion, gutes Gameplay**

**-**

**GAMEPLAY 85%**

**GRAFIK 80%**

**SOUND 70%**

**MOTIVATION 87%**

**AMIGA GAMES**

**85%**

**GESAMT-WERTUNG**

Ein Stern am Himmel

# Amberstar

Thalion gehört zu den wenigen deutschen Firmen, die sich in das schnelle Softwaregeschäft wagten und beträchtlichen Erfolg erzielten. Wenn auch Amberstar programmtechnisch nicht so viel zu bieten hat wie die Produkte der Konkurrenz, so wird dieses Manko durch den Inhalt mehr als wettgemacht. Der Nachfolger Ambermoon soll aber selbst neben Spitzenprodukten wie zum Beispiel Ultima - Serpent Isle noch glänzen.



Amberstar hat Ambitionen, die Rollenspielwelt zu revolutionieren.

**T**ar ist Vollwaise, zumindest dachten das seine Stiefeltern, als sie ihn im Wald fanden. Sein andersartiges Äußeres ließ ihn unter den anderen Jungen des kleinen Dorfs in seiner Jugendzeit bald den Platz des Prügelknaben einnehmen. Doch eines Tages setzte sich Tar mit Magie zu Wehr und tötete einen seiner Peiniger. Der Stiefvater beschloß daraufhin, ihn "den Suchern des gefährlichen Wissens", der landesweiten Schwarzmagiergilde, zu

übergeben. Tar entpuppte sich sehr schnell als ein hervorragender Schüler, der früher als jeder andere vor ihm die Meisterprüfung bestand. Zu diesem Zweck muß man einen mächtigen Dämon beschwören und ihn kontrollieren. In diesem Moment wurde Tar mit seinem wahren Vater konfrontiert, dem Herrscher der Hölle. Die Sucht nach Macht ließ Tar schließlich gegen die Regeln des Ordens verstoßen und er mußte in die Wälder auswandern. Dort begann er mit einem kraftvollen Ritual, mit dem er hoffte, sogar seinen Vater zu unterwerfen. Es kam zu einem furchtbaren Zweikampf, der unentschieden ausging. Schließlich verschmolzen die beiden miteinander und wurden zu Tarbos, dem Gott des Chaos.

## Dreizehn Teile zum Sieg

Tarbos wurde unter unendlichen Mühen aller drei Zaubereingilden schließlich besiegt und verbannt, der Platz seiner Niederlage wurde mit dem Amberstar auf alle Zeiten versiegelt. Etwa tausend Jahre später versuchte ein ver-

rückter Magier jedoch, den Bannspruch mit Unterstützung eines Erzdämons wieder aufzuheben. Sobald die ersten Zeremonien des Zaubers gewirkt waren, erkannten einige gute Magier jedoch die Quelle dieser immensen magischen Energien und schickten einen Helden los, um den Zauberer aufzuhalten. Doch um zu ihm zu gelangen, muß erst der Amberstar wieder gefunden werden, der in dreizehn Teile zerbrochen worden war...

Allein die Vorgeschichte ist ein Werk für sich, das an Einfallreichtum die meisten Fantasygeschichten übertrifft. In der Charaktergenerierung sieht man einmal so richtig, wie ein gutes Rollenspiel aufgebaut sein sollte. Zahlreiche unterschiedliche Klassen mit extrem differenzierten Fähigkeiten und Zaubersprüchen versetzen in erfreutes Staunen. Dazu kommen ausgeklügelte Regelsysteme für den Aufstieg und die Weiterentwicklung des Helden. Die Generierung selbst geht recht zügig vonstatten.



A walk in the park - a step in the dark - Wohin des Weges, mein lieber Freund?

## ranking

- |                        |     |
|------------------------|-----|
| 2. Syndicate           | 92% |
| 10. Legend of Kyrandia | 87% |
| 16. Black Crypt        | 85% |
| 17. Amberstar          | 84% |
| 28. Das schwarze Auge  | 82% |

Thalion konnte mit Amberstar nicht nur die Fachwelt überzeugen. Dieses Rollenspiel scheint unter einem ganz besonderen Stern zu stehen: keine Gewalt, sondern "lediglich" Denkaufgaben. Toll!

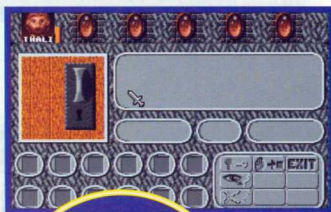


**Grafisch kann Amberstar kaum begeistern, vielmehr fühlen sich hier RPG-Puristen angesprochen.**

## Gewaltfreie Zone

Amberstar ist in keiner Weise für Hack & Slay-Liebhaber geeignet; die meisten wahren Kämpfe betreffen knifflige Rätsel. Sollte es doch einmal zu einer Auseinandersetzung kommen, wird in einen speziellen Modus umgeschaltet, der sehr an Ultima IV erinnert und für diese nebensächliche Handlung völlig ausreicht.

Abgesehen von einigen Parallelen zu bekannten Brettrollenspielen ist das Magiesystem eine eigenständige Kreation und alles andere als schlecht gemacht.



**Amberstar macht Geschmack auf das bald folgende Ambermoon!**

Sämtliche Zauber werden in schwarze, graue und weiße Magie unterteilt. Erstere befaßt sich logischerweise mit aggressiver Hexerei, letztere mit der Heilkunst. Die Graumagier schließlich beherrschen die im Abenteuer wichtigsten Sprüche, die der Fortbewegung, dem Erkennen und Wissen dienen. So manches Rätsel läßt sich mit etwas Zauberei leichter lösen oder umgehen.

Je nach Örtlichkeit wird die Umgebung aus der Vogelperspektive oder der 3D-Ansicht gezeigt. In letzterem Fall steht natürlich ein Automapping bereit, um jedem Orientierungsverlust sofort entgegenzuwirken. Die Tastatur garantiert eine einfache Bewegung des Charakters, sämtliche anderen Aktionen lassen sich bequem per Maus und Icons steuern. Diese praktische Benutzeroberfläche erhöht den Spielspaß beträchtlich, schließlich muß man sich mit wichtigeren Dingen auseinandersetzen.

## Die Welt kann so klein sein...

Besonders die riesige Welt mit unglaublich vielen kleinen Details nimmt schon eine Menge Zeit in Anspruch. Hunderte von Charakteren erwarten einen freundlichen Plausch und schließen sich dem Helden vielleicht sogar an. Immerhin können bis zu sechs Mitglieder in der Gruppe mitgenommen werden. Mittels der Unterhaltungen erfährt man außerdem die meisten Neuigkeiten und erhält immer wieder Zwischenaufträge, bei deren Erfüllung eine saftige Belohnung winkt. Allzu schnell verliert man so seine Hauptaufgabe aus den Augen, nämlich die dreizehn Bruchstücke des Amberstars zu finden.

Wie schon gesagt, kann sich Sound und Grafik nicht mit anderen, vergleichbaren Programmen messen. Trotzdem ist Amberstar auch in diesen Punkten bei weitem ausreichend gestaltet, sodaß zumindest der Spielspaß ungehemmt bleibt. Eher schlecht sind da die etwas langen Ladezeiten.

(ag)



**Die verschiedenen Menüs sind sehr komplex und lassen dem Spieler alle möglichen Freiheiten.**

## comment

Amberstar besticht durch seine wirklich hervorragende Story. Auf sinnlose Metzereien und Schlachtorgien wird völlig verzichtet. Dies aber nur, um darauf hinzuweisen, daß es sich nicht um ein gewöhnliches Rollenspiel handelt. Hier muß mit Verstand an die Sache herangegangen werden, denn ohne eifriges Überlegen kommt man nicht besonders weit. Für richtige Rollenspieler, die auch zu einem gemütlichen Brettspielabend nicht nein sagen, ist Amberstar wie geschaffen.



Alex

**+ starke Story, für echte Rollenspieler**

**- lange Ladezeiten**

**GAMEPLAY 90%**

**GRAFIK 70%**

**SOUND 80%**

**MOTIVATION 70%**

**AMIGA GAMES**

**84%**

**GESAMT-WERTUNG**

Elefanten im Anmarsch

# HANNIBAL

Historische Strategiespiele üben einen ganz besonderen Reiz aus: es bietet sich immerhin die Möglichkeit, die Großen der Geschichte zu übertreffen und das Blatt in eine andere Richtung zu wenden. Voraussetzung ist jedoch ein hoher Grad an Realitätsnähe, den Hannibal zu erreichen scheint; selten hatte man so vielen Details Beachtung zu schenken.



**Im Schatten der Burg kämpfen die antiken Streiter.**

Den ersten punischen Krieg gewann Rom, die riesige Flotte Karthagos war vernichtet und es blieb dem Rivalen Roms nichts anderes übrig, als seine Vormachtstellung im Mittelmeer abzugeben. Doch der Konflikt war noch lange nicht beendet, denn im zweiten punischen Krieg kam es eher auf ein großes und schlagkräftiges Heer an. Die Streitmacht Karthagos bestand nur zu einem sehr kleinen Teil aus eigenen Soldaten, die meisten waren lediglich Söldner aus den Provinzen und nicht einheitlich ausgebildet. Dafür sorgten die vielen unterschiedlichen Kampfakti-



**Europa im Überblick. Mit diesem Menü können die Truppen auf die jeweiligen Länder verteilt werden.**

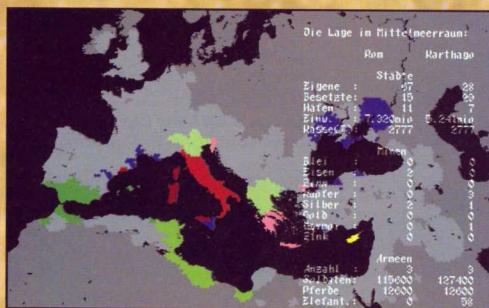
tiken immer wieder für eine Überraschung Roms. Außerdem waren die gefürchteten Kriegselefanten Bestandteil des Heers, die sich besonders gegen feindliche Kavallerie bewährten, da die Pferde vor diesen Ungetümen scheuten. Karthago verstand darüber hinaus den Umgang mit Belagerungsgerät. Den Rammböcken, Katapulten und beweglichen Türmen konnte kaum eine Stadt trotzen. Die römischen

Truppen konnten aber in jeder Beziehung mithalten und waren oftmals sogar überlegen.

## Menüdschungel

Hannibal präsentiert sich für den noch Unerfahrenen als ein Haufen kaum übersichtlicher Untermenüs, in denen man sich nur äußerst schwer zurechtfindet.

Nach einer längeren Eingewöhnung stellen die zahlreichen Befehlsebenen jedoch kaum noch ein Problem dar und die Steuerung erscheint durchaus logisch aufgebaut. Sämtliche Aktionen werden über Icons ausgeführt, die einen relativ einfachen Zugriff ermöglichen. Gegen einen schnellen Orientierungsverlust hilft die große Hauptkarte. Schließlich hatte Karthago auch fast ganz Spanien zu verwalten und sogar einige Teile Galliens. Im Nachrichtenfenster erscheinen immer die wichtigsten Informationen, die Auskunft über alle essentiellen Elemente geben.



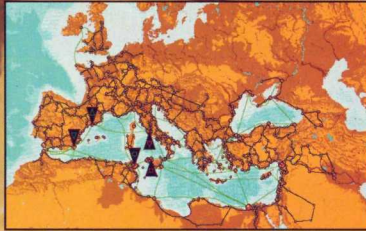
**Auf diesem Bildschirm werden alle Daten und Fakten präsentiert, die für den jungen Feldherrn nötig sind. Dabei werden die verschiedenen Königreiche farblich voneinander getrennt.**

Starbyte läßt die Elefanten ein zweites Mal die Alpen überqueren.



- 13. Populous 2 85%
- 15. Battle Isle 85%
- 21. Subtrade 84%
- 27. Bill's Tomato Game 83%
- 34. Hannibal 72%

Hannibal scheint abgeschlagen auf dem letzten Platz zu bleiben. Obwohl die Wertung vielleicht dagegenspricht, Hannibal kann wirkliche Strategiefans schon in seinen Bann ziehen.



Die Truppen müssen gut verteilt werden, um dem Gegner die Stirn bieten zu können.

## Im Clinch mit Rom

Zu einem erfolgreichen Anführer und Feldherrn gehört mehr als nur taktisches Geschick. Um die Staatskasse immer wieder zu füllen, müssen Steuern erhoben, neue Kolonien erobert und Verhandlungen mit Bündnispartnern geführt werden. Diese Aufgaben verlangen außerordentliches Finger-spitzengefühl: Preßt

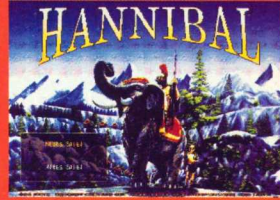
**Hannibal gegen Rom. Als lachende Dritte freuen sich die Programmierer.**

man zuviel Geld aus einer freundlich gesinnten Stadt, so schwenkt diese möglicherweise zur Seite Roms um und wird somit ein potentieller Feind. Andererseits können nur die nötigen Geldmittel das Heer bezahlen. Soldaten verlangen immerhin Sold und müssen gepflegt werden, ansonsten besteht die Gefahr, daß große Teile einfach desertieren. Mittels Plünderung und Verwüstung eingenommener Städte kann man zwar kurzfristig sein Kapital aufstocken, aber derartige Aktionen beunruhigen

Bündnispartner und sind alles andere als populär. Die Steuereinnahmen mehrerer Jahre versprechen sowieso einen höheren Gewinn.

Neben den diplomatischen und wirtschaftlichen Aspekten bleibt der militärische Einsatz dennoch im Vordergrund. Rom konnte es sich eher leisten, immer wieder ein neues Heer aufzustellen; der Truppennachschub der Karthager war aber wegen dem geringen Prozentsatz eigener Soldaten eher spärlich. Eine Niederlage zu verschmerzen und eine neue Armee aufzustellen, kostete sehr viel Zeit, die den Römern nahezu freie Bahn ließ.

Daher ist es besonders wichtig, in einer Schlacht die richtigen Entscheidungen zu treffen. Zu diesem Zweck stehen ein halbes Dutzend verschiedener Angriffsformationen zur Verfügung, die sich je nach Gelände und Aufstellung des Gegners als mehr oder weniger vorteilhaft erweisen können. Sicherstes Mittel bleibt jedoch nach wie vor ein überlegenes Heer, sowohl was die Ausrüstung und Größe als auch die Ausbildung betrifft. Die geltenden Regeln im und vor dem Kampf sind extrem wirklichkeitsnah. So ist zum Beispiel die Geschwindigkeit eines Heers nicht nur vom Anteil der Kavallerie abhängig, sondern auch vom mitgeführten Proviant und Kriegswerkzeug. Längere und vor allem beschwerliche Reisen verlangen ihren Zoll. Hannibal verlor etwa die Hälfte seiner Männer bei dem Marsch über die Alpen wegen der widrigen Umstände. Deswegen ist es auch ratsam, ein Winterlager zu errichten. (ag)

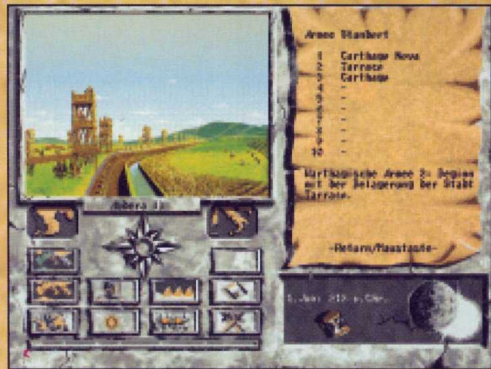


**Hersteller:** Starbyte  
**Muster von:** Hersteller  
**Genre:** Strategie  
**Preis:** ca. DM 90,-  
**Erhältlich:** bereits auf dem Markt  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 3  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2.Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:** 2. Laufwerk, Festplatte  
**Steuerung über:** Maus, Tastatur  
**Besonderheiten:** Deutsche Bildschirmtexte

**+ realistisch, großer Handlungsspielraum**  
**- gelegentlich stockender Spielfluß**

**GAMEPLAY 80%**  
**GRAFIK 70%**  
**SOUND 65%**  
**MOTIVATION 65%**

**AMIGA GAMES**  
**72%**  
**GESAMT-WERTUNG**



Auf dem Weg nach Rom, natürlich nur auf dem Rücken eines Elefanten.

## comment

Die hohe Komplexität Hannibals wird relativ gut durch die Steuerung aufgefangen. Selbst alte Hasen werden schwer mit der gestellten Aufgabe, nämlich Rom zu unterwerfen, kämpfen müssen. Der Computergegner ist nämlich nicht gerade dumm programmiert und wird durch die besseren Ressourcen mehr als ebenbürtig. Grafik und Sound sind abgesehen von ein paar netten Bildern rein zweckbestimmt und machen somit Hannibal wirklich zum reinen Strategiespiel. Alex



Alex

Zivil und militärisch ein Referenzprogramm

# CIVILIZATION

Wer sich ein wenig mit der Weltgeschichte beschäftigt, wird sehr schnell auf ein Thema stoßen, das bislang alle Epochen beherrschte: Krieg!

Um aber allen vorschnellen Beurteilungen vorzugreifen: Civilization ist mehr, man kann fast schon sagen, der Meister aller Klassen. MicroProse und vor allem der Kultautor Sid Meier haben es mit dem Nachfolger zu Railroad Tycoon tatsächlich geschafft, gleich mehrere Genres zu einer perfekten Symbiose miteinander zu vereinen. In den fast schon riesigen Fußstapfen der bekannten Feldherrn und der politischen Größen wie Abraham Lincoln und Dschingis Khan darf man bei Civilization wandeln und seine Nation zur führenden Macht auf der geliebten Mutter Erde machen.



**Der Erdball im Wandel der Zeit. Zu Beginn hatte unsere gute Mutter Erde nur wenig Ähnlichkeit mit dem Planeten, den wir jetzt unsere Heimat nennen. Tolles Intro!**

die einfallenden Feinde fernzuhalten. Daraus ergeben sich zwei grundlegend verschiedene Strategien. Entweder man nimmt eine pazifistische Haltung ein und beschränkt sich lediglich auf die Abwehr der feindlichen Horden oder man spielt einen aggressiven Feldherrn, der ständig um Annexionen bemüht ist. Entscheidet man sich für den zweiten Weg, so sollte man schon in der Frühphase einige Städte einnehmen, bevor sich der Gegner entwickeln kann. Wobei wir auch schon beim nächsten Punkt wären.

macht. Diese zunächst kleine Siedlung wird im gleichen Atemzug die künftige Hauptstadt, also Zentrum für das weitreichende Imperium. Bei der Standortwahl treten mehrere Gesichtspunkte in den Vordergrund. Zunächst sollte eine reibungslose Nahrungs-



1000 v. Chr.

In Civilization gilt es aber nicht nur, die Mitbewerber im Kampf um die Weltherrschaft territorial zu schwächen, nein, man muß sich auch um die intellektuelle Entwicklung seiner Untertanen kümmern. Dies wurde besonders elegant gelöst. Je mehr Steuern man eintreibt, desto geringer fällt die geistige Produktivität aus. Klar, denn schließlich müssen die armen Bürger auch den ganzen Tag schuften, um sich ihr saures Brot zu verdienen. Außerdem bietet sich die Möglichkeit, Universitäten, Schulen

## In der Steinzeit

Gestartet wird 4000 v. Chr., in einer Zeit, in der noch mit Streitkolben und Axt gekämpft wurde, fernab von unserer hochtechnisierten Welt. Zu Beginn steht lediglich eine einzelne Siedlereinheit zur Verfügung, die sich auf die Suche nach einem möglichst geeigneten Standort für eine Stadt

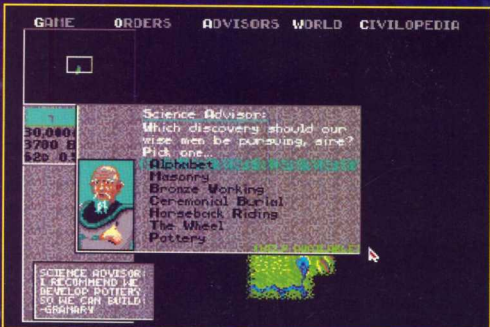
**Selbst das achte, neunte, zehnte Weltwunder kann bei Civilization erschaffen werden.**

beschaffung garantiert werden, um das Bevölkerungswachstum zu beschleunigen. Wer mit weiser Voraussicht handelt, achtet außerdem darauf, daß sich auch einige Rohstofffelder im näheren Einzugsbereich der Stadt befinden, die dann im weiteren Verlauf

des Spiels ausgebeutet werden können.

In der Aufbauphase muß unbedingt beachtet werden, daß eine Armee auch erforderlich wird, um

**Civilization glänzt durch übersichtliche Menüs und eine hervorragende Benutzerführung!**



## comment

Der Hammer! Man kann noch so lange suchen, aber es findet sich in der weiten Softwarewelt kein Programm, das Civilization das Wasser reichen könnte. Die perfekte Symbiose aus Strategiespiel, Wirtschaftsspiel und Simulation reißt wirklich jeden vom Hoeker. Civilization fordert den Verstand und trainiert ihn gleichzeitig. Die absolute Referenz, auch weil sich die Ladezeiten in Grenzen halten. Leider läßt die deutsche Übersetzung etwas zu wünschen übrig, jedoch bleibt sie für nicht englischsprachige Computerspieler durchaus interessant. Olli



Olli

## HOLZ UND STAHL

Im Laufe der Jahrhunderte schreitet natürlich auch die Entwicklung voran. Vom Streitwagen über Musketiere bis hin zum HighTech-Tank: Civilization bietet jedes Kriegsgerät.



**Phalanx:** sinnvoller Schutz vor altertümlichen Feinden.



**Streitwagen:** in den Anfangsjahren die beste Offensiv-Einheit.



**Ritter:** nur unwesentlich schlechter als Streitwagen.



**Musketier:** die Verteidigungseinheit überhaupt (für ca. 1000 Jahre).



**Kanonen:** gute Durchschlagskraft, aber sehr empfindlich.



**Scharfschützen:** die Perfektionierung der Musketiere - sehr stark!



**Panzer:** offensiv und auch defensiv sehr gut - wahre Kolosse.



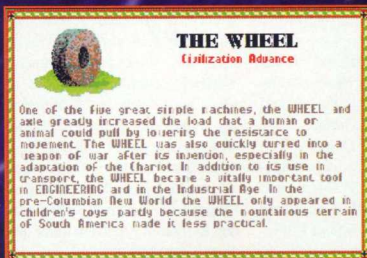
**Bomber:** gute Durchschlagskraft; einziges Problem ist der Treibstoff.

(om)

und Bibliotheken zu errichten, die ebenfalls einen beträchtlichen Beitrag zur Bildung der Bevölkerung leisten. Verlegt man sich also in den Anfangsjahren eher auf die geistige Entwicklung, so kann man sich sehr schnell einen gewaltigen Vorsprung verschaffen. Auf diese Weise kann man beispielsweise schon im ersten Jahrtausend vor Christus über das weltöffnende "Gun-powder" verfügen, mit dem sich jeder Feind mit Leichtigkeit abschmettern läßt. Natürlich braucht man dafür auch die nötigen Voraussetzungen, d. h. es müssen die logischen Entwicklungen bereits getätigt worden sein. Ohne "Invention" und "Iron Working" wird man kaum in der Lage sein, "Gunpowder" herzustellen.

Die Entwicklung macht aber nicht im 20. Jahrhundert halt, sondern kann bis weit nach unserer Zeit fortgesetzt werden. Als absolutes Ziel kann und muß die Erforschung neuer Welten, also neuer Planeten, gelten. Leider bricht hier das Programm ab, doch wü-

sigen Bauten meistens auch, denn die "Große Bibliothek" verschafft dem Spieler beispielsweise jede Spielrunde eine neue Entwicklung. Hat ein Gegner allerdings schon ein Weltwunder für sich in Beschlag genommen, so wird es für alle anderen wirkungslos.



**Das Rad war eine bedeutende Erfindung in der Geschichte der Menschheit - auch bei Civilization!**

de das vielleicht auch zu weit führen und den Rahmen sprengen. Civilization kann ohnehin schon als nahezu komplett betrachtet werden.

Der Lerneffekt, der durch die vorhandene Enzyklopädie schon sehr groß ist, wird durch die vorhandenen Weltwunder noch weiter erhöht. Zwar werden sich viele wundern, daß neben dem Orakel von Delphi und den ägyptischen Pyramiden auch noch das Manhattan Project und das Seti-Programm existieren, aber Civilization beschränkt sich eben nicht auf die konventionellen Wunder dieser Welt. Von Nutzen sind die rie-

### Sinnvolle Grafik

Bombastische Grafik und ohrenbetäubenden Sound darf man sich von Civilization allerdings nicht erwarten. Verständlich, denn schließlich handelt es sich "nur" um ein Strategiespiel, das eher motivieren als durch ausgezeichnete Effekte begeistern soll. Die Grafik fällt deshalb eher zweckmäßig aus, was aber nicht bedeuten soll, daß sie unbedingt schlecht ist. Das gleiche kann man auch ruhigen Gewissens vom Sound behaupten, der nur bei passender Gelegenheit in Aktion tritt. (om)



Hersteller:

MicroProse

Muster von:

Hersteller

Genre:

Strategiespiel

Preis:

ca. DM 100,-

Erhältlich:

bereits auf dem Markt

Anzahl der Spieler: 1

Anzahl Disketten: 4

2 Spieler simultan: Nein

1 MByte benötigt: Ja

2.Drive empfohlen: Ja

Festplatte empfohlen: Ja

Englisch benötigt: Nein

Unterstützt:

--

Steuerung über:

Maus, Tastatur

Besonderheiten:

Mischung aus Strategie, Wirtschaft und Simulation

+ akzeptable Ladegeschwindigkeiten

- keine negativen Seiten

- keine negativen Seiten

- keine negativen Seiten

- keine negativen Seiten

GAMEPLAY 91%

GRAFIK 65%

SOUND 55%

MOTIVATION 87%

AMIGA GAMES

89%  
GESAMT-WERTUNG

### ranking

1. Lemmings 2 93%
4. The Lost Vikings 90%
5. Civilization 89%
6. History Line 89%
13. Populous 2 85%

MicroProse hat mit Civilization einen echten Hit gelandet, der bestimmt viele andere Programme überdauern wird. Eine geballte Ladung Spannung wartet auf Euch!

Einen Käfig für den Hofnarren

# Fables And Fiends: THE LEGEND OF KYRANDIA

Am Anfang des Jahres konnte sich The Legend Of Kyrandia reichlich Lorbeeren in der deutschen und internationalen Fachpresse verdienen. Der amerikanische Hersteller Westwood konnte sich quasi über Nacht zu den ganz Großen im Softwarebusiness hocharbeiten.

Mittlerweile hat sich Westwood aber nicht nur etabliert, sondern schon eine tragende Rolle im Spielegeschäft übernommen. Dune 2 und Lands Of Lore sind nur zwei der Knüller, mit denen sich die gewitzten Jungs aus Las Vegas in die Herzen vieler Spieler katapultiert haben. In Anbetracht dieser unglaublichen Erfolge

scheint ein Großteil der erwartungsvollen Computerwelt vergessen zu haben, daß Legend Of Kyrandia eigentlich als Serie geplant war und nicht als allein-stehendes Soloabenteuer. Unter dem Titel "Fables And Fiends" dürfen wir also noch einiges erwarten.

## Der böse Hofnarr

Fernab von unserer Zivilisation, weit weg von Umweltkatastrophen und sozialen Krisen liegt das Königreich Kyrandia. Eine Idylle, die in unserer streßbelastigten Welt unvorstellbar wirkt. Umgeben von dichten Wäldern und blühenden Blumenfeldern herrscht Frieden in diesem Königreich. Das war allerdings nicht



Der böse Hofnarr schwingt den Zauberstab, auf Kyrandia kommen schwere Zeiten zu.

immer so, denn erst seit das geheimnisvolle Kyragem wie ein Pilz aus dem Boden geschossen wieder in Frieden leben. Als erfahrener Adventurespieler kann man die folgenden Ereignisse vielleicht schon erahnen. Wie so oft nimmt auch im Königreich Kyrandia ein Individuum die Geschicke des Volkes in die Hand, wenn auch auf negative Art und Weise. Malcolm, der Evil Jester, hat sich in einer ruhigen Minute den kostbaren Edelstein unter den Nagel gerissen, so daß nun das

ganze Land in Aufruhr liegt, Wälder und Wiesen langsam verdorren und blühende Landstriche in Wüsten übergehen. Damit ist also geklärt, daß der glitzernde Stein von erheblicher Wichtigkeit ist. Malcolm ist allerdings ein ganz besonderer Schlingel. Er stürzt nicht nur das Land in seinen Ruin, sondern spielt der bedauernswerten Bevölkerung auch noch üble Streiche, die oft ein tragisches Ende finden.

Gut und Böse - oder Malcolm gegen Brandon. Der Titelheld Brandon stellt in Legend Of



Brandons Heim ist ein Baumhaus mitten in Kyrandia. Seit der Hofnarr Malcolm seinen Onkel ausgeschaltet hat, sieht sich Brandon dazu genötigt, das Königreich zu befreien und den Frieden zu garantieren.

Kyrandia den typischen Vertreter der guten Seite dar, der mit aller Gewalt versucht, dem Bösen Einhalt zu gebieten. Als fatal könnte sich dabei nur erweisen, daß er selbst ein unerfahrener, aber draufgängerischer Spitzbube ist, der noch etwas naiv durch das Königreich Kyrandia wandelt.

Um den Evil Jester in seine Schranken zu weisen, muß Brandon auf einen mächtigen Verbündeten bauen: die Magie. Kleine Zaubereien und auch größerer Hokuspokus sind in diesem Land so normal wie bei uns ein Stau auf der Autobahn. Gerade deshalb kann Legend Of Kyrandia den Spieler stark in seinen Bann ziehen. Da erwachen beispielsweise zunächst leblose Pflanzen und erteilen dem guten Brandon eine Lehre in gutem Benehmen. Die englische Version reizt in dieser Szene zum Schenkelklopfen, auf deutsch ist sie zwar nicht ganz so gut, aber immer noch witzig. Außerdem wurde das gesamte Szenario auf den hervorragenden Hintergrund abgestimmt. Während der weiten Reise trifft man auf greise Magier, furchteinflößende Drachen (die aber eigentlich einen guten Kern



**Ein idyllischer See in Kyrandia. Bemerkenswert ist der magische Wasserfall. Brandon ist beeindruckt.**

**Wie in jedem guten Adventure kämpfen auch hier wieder Gut und Böse miteinander.**

haben) und andere reizende Wesen, die nichts unversucht lassen, um dem anstehenden Verfall entgegenzuwirken.

### Amüsante Zwischensequenzen

Wie bei vielen anderen Spielen aus diesem Genre, kann auch "Kyrandia" durch zahlreiche Zwischensequenzen überzeugen. Beispielsweise stirbt man nicht eines normalen Todes, nein, der Verlust des Computerlebens wird geradezu zelebriert. Da schwingt der Jester seinen Zauberstab, um einen effektvollen Spruch vom Stapel zu lassen. Beeindruckend und amüsant zugleich - so sollte ein Adventure sein!

Als erfahrener Abenteurer setzt man das Multiple Choice-Verfahren fast schon als Standard voraus. Westwood ist hingegen einen anderen Weg gegangen und greift vielmehr auf ein interaktives Dialogsystem zurück. Für den Spieler bedeutet das, daß man zwar bestimmen kann, mit wem Brandon kommunizieren soll, der weitere Verlauf der Unterhaltung wird allerdings vom Programm festgelegt. Man kann sich also gemütlich in seinem Sessel zurücklehnen und dem oft lustigen Treiben auf dem Bildschirm zusehen, ohne gebannt an der Maus sitzen zu müssen. Die Idee ist nicht schlecht, vor allem wenn man bedenkt, daß auch bei Multiple Choice das Gespräch meistens in eine Richtung läuft - nämlich die, die das Programm später spielerisch umsetzen kann.

### Für Einsteiger und Profis

Natürlich kann Legend Of Kyrandia auch auf fortgeschrittene Spieler einen besonderen Reiz ausüben. Allerdings werden Einsteiger mehr Freude an diesem Programm haben, da gerade der blutige Anfänger in die große weite Welt der Adventures wunderbar eingeführt wird. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei ständig an, so daß man sich nach einer kompletten Lösung des Spiels fast schon als gewiefen Fuchs bezeichnen darf. Profis auf dem Gebiet der Adventures können über die anfangs leichten Rätsel hinwegsehen, sorgt doch allein die ausgezeichnete Grafik und der saubere Sound schon für genügend Motivation.

(om)



**Hersteller:**  
**Westwood**  
**Muster von:**  
**Softgold**  
**Genre:**  
**Adventure**  
**Preis:**  
**ca. DM 100,-**  
**Erhältlich:**  
**seit Januar '93**

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 9  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2.Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Ja  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**  
**500, 500plus, 600**  
**Steuerung über:**  
**Maus, Tastatur**  
**Besonderheiten:**  
**Erster Teil einer vielversprechenden Serie**

**+ Festplattenunterstützung, Benutzerführung**  
**- neun Disketten**

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

**AMIGA GAMES**

**87%**  
**GESAMT-WERTUNG**

### ranking

- 10. Legend of Kyrandia 87%
- 14. Indiana Jones 4 85%
- 17. Amberstar 84%
- 22. Curse of Enchantia 84%
- 32. KGB 81%

Westwood nimmt mit The Legend Of Kyrandia die Spitzenposition unter den Adventures ein. Die unglaublich faszinierende Abenteuerwelt hält jeden Spieler in Atem.

### comment

Adventure oder Rollenspiel? Natürlich läßt sich Legend Of Kyrandia einwandfrei als Adventure identifizieren, jedoch verschmilzt man nach einiger Zeit so mit dem Titelhelden Brandon, daß man sich in die "Rolle" als Erzfeind des Jesters richtig hineinsteigern kann. Bei diesem Spiel stimmt einfach alles: Grafik, Sound, Motivation. Einzige Gefahr: Man kann sehr leicht zum Discjockey mutieren, denn dieses Mammutwerk findet nur auf satten neun Disketten Platz. Festplattenbesitzer dürfen sich natürlich wieder ins Fäustchen lachen!



**Olli**

Keine Augenwischerei

# Das Schwarze Auge

## Die Schicksalsklinge

Bei dem deutschen Rollenspielsystem "Das schwarze Auge" klaffen die Meinungen weit auseinander. Die einen finden es zu mager, andere zu überladen! Man kann es eben nicht jedem rechtmachen!

Zu den großen Pluspunkten von DSA kann die ausführliche Generierung der einzelnen Charakter gezählt werden. Hier wird sich das leidgeprüfte Rollenspielerherz vor Freude überschlagen. Zahlreiche Rettungswürfe, eine riesige Anzahl an Zaubersprüchen und ausreichende Attributswerte machen die sonst eher langweilige Auswürfelprozedur zu einem Genuß. Hat man seine Heldentruppe auf diese Weise zusammengeschustert, so können sich die sechs Gruppenmitglieder gleich in das erste Abenteuer stürzen.

### Orks, die obligatorischen Bösewichter

Eine der größten Städte Aventuriens, Thorwahl, sieht sich einer kaum zu überbietenden Gefahr

gegenübergestellt. Riesige Orkhorden haben sich im Nordland zusammengerotet, um eine Großoffensive gegen den alten Erzfeind Mensch zu starten. Dabei stellen sie sich nicht einmal dumm an, haben sie doch Thorwahl zum Ziel ihrer zerstörerischen Bemühungen erkoren. Der lokale Hetmann sorgt sich selbstverständlich um seine friedlichen Bürger, die von der drohenden Gefahr auch Wind bekommen haben und engagiert eine sechsköpfige Heldengruppe, um das Problem ein für allemal aus der Welt zu schaffen. Die einzige Rettung scheint das Schwert "Schicksalsklinge" zu sein, das mit Hilfe seiner magischen Fähigkeiten Kleinholz aus den nahenden Orks machen soll. Doch muß dieses einzigartige Werk aus gezeichneter Schmiedekunst erst einmal gefunden werden.

Das Kommunikationssystem beim Schwarzen Auge kann vor allem durch die

**"Axxeleratus  
 Donnerkeil" - was will  
 man mir nur damit  
 sagen?**



Eine der größten Städte Aventuriens ist Thorwal. Hier wird einiges geboten: Abenteuer, Halunken und Wegelagerer treiben hier ihr Unwesen (links); das schöne Panorama kann auch genossen werden (rechts)

## Die interessantesten Helden im Überblick



**Magier:** Die Adepten der magischen Künste verstehen sich selbst als Wissenschaftler, deren größte Freude die Entdeckung neuer Formeln oder arkaner Mysterien ist. Man muß schon sehr gut würfeln, damit man einen Zauberer spielen darf. Klugheit: 13, Charisma 12.



**Druide:** Die eigentlich friedlichen Waldbewohner haben sowohl finstere Beherrschungszauber als auch einen ausgeprägten Sinn für die Natur. Ihr Glaube verbietet die Benutzung metallener Waffen und Rüstungen. Ein Druiden ist besonders mutig (13) und klug (12).



**Zwerg:** Einen Zwerg sollte man niemals auf seine Größe ansprechen, denn diese kleinen Kerle sind nicht nur stark, sondern auch noch ziemlich jähzornig. Sie sind wahre Virtuosen im Axtkampf und verstehen das Schmiedehandwerk; Fingerfertigkeit: 12, Körperkraft: 13 und Goldgier 7.



**Streuner:** Ob Taschendieb oder Schwindler, ein Streuner kann universell zu Werke gehen, wenn es darum geht, an das Geld anderer zu kommen. Vor allem in der Stadt fühlt er sich zu Hause, in der Wildnis kann er sich nicht behaupten. Mut: 12, Fingerfertigkeit: 13, Geschicklichkeit 13.

vorbildlich gestalteten deutschen Bildschirmtexte überzeugen. Viele Gespräche gehen tief unter die Gürtellinie, allerdings ohne dabei plump zu wirken. Genauso stellt

sich ein Rollenspieler eine Unterhaltung vor.

So schön die Unterhaltungen auch sein mögen, die Zauberprüche sind nicht jedermanns

Geschmack. Man stößt auf wilde Namen wie "Flim Flam Funkel" oder "Visibll Vanitar", die erst einmal im Handbuch unter die Lupe genommen werden müssen, um auch die tatsächliche Wirkung herauszufinden. Eingeweichte Fans werden begeistert vor dem Bildschirm sitzen. Neulinge müssen sich schon erst durchbeißen.

## Kämpfe in der Kaffeepause

Der Kampfmodus von DSA spricht eher die strategiebegeisterten Spieler an, denn hier müssen die Helden taktisch klug auf dem Spielfeld verteilt werden, um den Gegnern den Garaus zu machen. Viele werden sich hier auf den automatischen Kampf verlassen, der zwar grafisch gut umgesetzt wurde, sonst aber nicht besonders aufregend ist. Man lehnt sich zurück, schlürft seinen Kaffee und harret der Dinge, die da kommen mögen. Wieder einmal Geschmackssache! (om)



**Der Kampfmodus ist ein großes Manko bei DSA. Allerdings wird das fanatische Fans kaum stören.**

## ranking

2. Syndicate	92%
16. Black Crypt	85%
17. Amberstar	84%
28. Das schwarze Auge	82%
32. KGB	81%

Das Schwarze Auge: Von vielen geliebt, von vielen gehaßt. Daß die Liebhaber in der Überzahl sind, merkt man letztlich an den sehr guten Verkaufszahlen.

## comment

Obwohl man das Brett- nicht hundertprozentig mit dem Computerspiel vergleichen kann und darf, werden vor allem die Fans des Originals von diesem Programm angetan sein. Große Grafik, akzeptabler Sound und vor allem die interessante Story heben DSA von vielen Rollenspielkollegen ab. Der große Vorteil gegenüber dem Brettspiel: Alle notwendigen und aufwendigen Berechnungen werden vom Rechner übernommen. Äußerst angenehm. Die Schattenseite der Medaille: Der Kampfmodus ist viel zu langsam, hält unnötig auf und zwingt oft zur entwerteten Aufgabe. Wahre Rollenspieler werden über diesen Kritikpunkt natürlich hinwegsehen. Genauso wie über den Umstand, daß 1,5 MB Speicher benötigt wird. Die Möglichkeit, eine vorhandene Festplatte zu nutzen - was bei schlappen acht Disketten wirklich von Vorteil ist - rundet den positiven Eindruck ab.



Olli

## Das Brettspiel

"Die Schicksalsklinge" basiert auf einem knapp zehn Jahre alten System, das vor allem in Deutschland eine riesige Fangemeinde hat. Obwohl das eine oder andere System bestimmt eine Menge Vorteile aufweisen kann, trifft man auf Rollenspieler treffen fast ausschließlich Abenteuerer aus Aventurien. Fast zwei Millionen Exemplare wechselten seit dieser Zeit über die Ladentheke und ein Ende ist nicht in Sicht. Atties Umsetzung kann gerade diese Anhängerschar begeistern.



**Hersteller:**  
**Attic**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Rollenspiel**  
**Preis:**  
**ca. DM 110,-**  
**Erhältlich:**  
**seit Januar '93**

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 8  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2.Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Ja  
**Englisch benötigt:** Nein

**Unterstützt:**  
**500, 500plus, 600**

**Steuerung über:**  
**Maus, Tastatur**  
**Besonderheiten:**

- + exakte Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels schöne Geschichte, für Fans ideal**
- gewöhnungsbedürftiges Kampf- und Magiesystem**

**GAMEPLAY 85%**

**GRAFIK 75%**

**SOUND 50%**

**MOTIVATION 80%**

**AMIGA GAMES**

**82%**

**GESAMT-WERTUNG**

Der kleine grüne Hüpf, der Batman alle Ehre macht

# Superfrog

Team 17 servierte uns im April '93 mit Superfrog ein Spitzen-Jump & Run-Game, das selbst einen Sonic 2-Fan vor Neid erblassen läßt.

Wie Euch sicherlich schon bekannt ist, hat Team 17 damals schon mit Assassin einen Volltreffer gelandet. Da dieser Ruhm den Programmierern immer noch nicht gereicht hat, mußten Sie natürlich mit einem weiteren superschnellen Spitzen-Jump & Run auftrumpfen. Da man zum Spielen von Superfrog auf keinen Fall eine Anleitung braucht, hat uns Team 17 die ganze Geschichte per Diskette mitgeteilt. Die Story wird Euch durch ein wunderschönes Intro mit Texteinlagen erzählt, wobei Ihr vielleicht einen

Teil davon kennt. Es beginnt wie in einem Märchen: Der Prinz und seine Prinzessin stehen händchenhaltend im Königsgarten unter einer alten Eiche. Das Ganze wäre natürlich zu schön um wahr zu sein, so daß auch noch eine häßliche Hexe ins Spiel kommt, die sich die Prinzessin unter den Nagel reißt und den armen Prinzen in einen grünen, schleimigen Frosch verwandelt. Der kleine Frosch darf noch einmal einen letzten Blick gen Himmel richten und seiner Prinzessin auf Wiedersehen sagen. Leider hat



der Frosch keine Ahnung, was er jetzt machen soll und trinkt die in der Gegend stehende Lucozade-Flasche aus, worauf es dem Frosch gleich um einiges besser geht, da er durch die Lucozade in den Superfrosch verwandelt wurde. Jetzt kann man noch einmal ein paar Voreinstellungen berichtigen und schon gehts los.

Am Anfang tut man sich schon hart, die Gegner, ob in der Luft oder am Boden, kleinzukriegen und auch über manche tiefe Abgründe zu hüpfen. Die Gegner sind von Welt zu Welt unterschiedlich und haben auch immer andere Eigenschaften. Jedoch sollte Euch das nicht davor abschrecken, ein paar Levels zu durchhüpfen; mit der Zeit

## Satte 24 Level

Mit eingestelltem Schwierigkeitsgrad und ausgewählter Anzahl von Leben gehts dann richtig zur Sache. Ihr könnt Euch in 6 Welten mit je 4 Leveln mal wieder richtig austoben und es wird Euch einiges an Geschicklichkeit abverlangt.

Hüpf, hüpf. Selbst der Kulthit Frogger erblaßt vor Neid!



Lustige Freunde hat unser kleiner Frosch. Ob lachender Baum oder schmollenen Fliegenpilz, alle können grafisch überzeugen.

## comment

Der grafischen Gestaltung, die sehr viele Details aufweist, kann man nicht genügend Lob aussprechen. Das Ganze wird noch mit einer guten Sounduntermalung sowie einem sehr guten und recht flotten Scrolling vervollständigt. So wird der müdeste Frosch zum Superfrosch. Auch die Motivation kommt durch die unterschiedliche Gestaltung der Levels und Gegner keinesfalls zu kurz. Im Gegenteil, man hat Probleme, wieder aufzuhören. Bei Superfrog haben sich die Jungs von Team 17 wirklich alle Mühe gegeben. Ich kann nur sagen: die Arbeit hat sich auf alle Fälle gelohnt. Tobias



Tobias

Der Superfrog in Aktion. Mit einem gewaltigen Sprung hüpfert er zur nächsten Plattform.





Team 17 zeigt sich mit Superfrog von seiner besten Seite.

bekommt man ja auch ein Gefühl dafür und kann dazu noch jede Menge an Bonusgegenständen einsammeln, die oft sehr viele Punkte einbringen. In einigen Leveln muß eine bestimmte Anzahl von Geldstücken eingesammelt werden; die noch anstehende Zahl der Geldstücke kann man am unteren rechten Bildschirmrand ersehen.

Um den ganzen 24 Leveln noch einen kleinen Anreiz zu geben, wurde eine kleine, gemütliche Uhr mit eingebaut, zu der ich nur sagen kann: die Zeit läuft. Dank der einstellbaren Schwierigkeitsstufe und der Zeitgegenstände braucht Ihr unter normalen Umständen nicht zu befürchten, daß Euch die Zeit davonrennt.



**Süße Fruchtwelt. Bananen, Äpfel und Birnen läßt sich sogar der größte aller Frösche schmecken.**

### Der fliegende Frosch

Durch die Bonusgegenstände kann unsere Kröte sogar Fliegen und einen Gummiball ab-

gewöhnungsbedürftig, jedoch dauert es nicht lange, bis man mit ihr gut vertraut ist. Das Scrolling ist sauber, schnell und ruckelfrei, nur zu den schon angesprochenen Abgründen und Fallen muß ich sagen, daß man sie sehr spät erkennt und dadurch viele Leben aufs Spiel setzt. In einigen dieser Abgründe können aber auch freudige Überraschungen gefunden werden: So ist es Euch möglich,



**Der Superfrog nach dem Genuß des phänomenalen Zaubertranks. Up, up and away!**



## ranking

- 8. B.C. Kid 88%
- 12. Fire & Ice 86%
- 25. Arabian Nights 84%
- 30. Traps 'n' Treasures 82%
- 31. Superfrog 81%

Superfrog muß sich mit dem letzten Platz im Genre Jump & Run zufriedengeben. Satte 81% beweisen aber deutlich, daß es sich deshalb nicht um ein schlechtes Programm handelt.

schießen, unsichtbar werden und noch vieles mehr. Allerdings verliert man bei jedem vergeudeten Froschleben auch seine ganze Extraarmatur, so daß Ihr erst einmal wieder Bonuspunkte sammeln dürft. Die Gegner können durch die eben genannten Extra-Waffen zur Strecke gebracht werden oder, falls kein Gummiball vorhanden ist, mit einem gezielten Sprung auf den Kopf des jeweiligen Tieres. Die Abgründe, mit oftmals heimtückischen Fallen gespickt, sind erst sehr spät erkennbar und meistens zu spät, um den Frosch noch in eine andere Flugbahn zu bringen. Die Steuerung ist vielleicht etwas

mit einem Sprungbrett gleich auf doppelte oder sogar dreifache Höhe zu gelangen oder durch eine Beamersäule blitzschnell hochgebeamt zu werden. Die Animation ist ebenfalls sehr gut gelungen. Das Flügelschlagen mit dem Umhang des Froschs wird genau und originell dargestellt. Auch der Übergang in die Unsichtbarkeit ist super gemacht worden. Im Anfangsmenü könnt Ihr dann noch einmal die Anzahl der Leben von 3 auf 7 erhöhen, den Schwierigkeitsgrad von normal auf leicht stellen oder einen Highscore speichern und einen Euch bekannten Levelcode eingeben. (tb)

## SUPERFROG



**Hersteller:**  
**Team 17**  
**Muster von:**  
**Hersteller**  
**Genre:**  
**Jump & Run**  
**Preis:**  
**ca. DM 60,-**  
**Erhältlich:**  
**seit April '93**

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

**Unterstützt:**

--

**Steuerung über:**  
**Joystick**

**Besonderheiten:**

--

**+ Schnelles Scrolling, handliche Steuerung**

**- magerer Sound**

**GAMEPLAY 85%**

**GRAFIK 78%**

**SOUND 70%**

**MOTIVATION 85%**

**AMIGA GAMES**

**81%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Faust auf Faust, Zahn um Zahn.

# BODY BLOWS

Team 17 sorgt diesmal auf dem Action-Sektor mit einem Action-Game für Aufregung, bei dem es mit Sicherheit nicht glimpflich zugeht. An Schlägen und Kämpfen wurde jedenfalls nicht gespart.



Euren Fighter ausgewählt habt, der Computergegner per Zufallsgenerator ausgesucht.

## Einfacher als Street Fighter 2?

Die besonderen Schläge, die bei jedem Fighter stark variieren, können von der Steuerung her ungefähr mit denen von Street Fighter 2 verglichen werden, nur daß Ihr hier keine Maus oder Tastatur zur Hilfe nehmen könnt. Ihr seid stattdessen ganz auf Euren Joystick angewiesen.

Bei den Extraschlägen sind sehr gute und schnelle Animationen zu beobachten, die wirklich

## Computergegner per Zufallsgenerator

Das Gameplay und die Schlagarten lassen eindeutig darauf schließen, daß Team 17 hier einmal ein bißchen stibitzt hat, denn beides ist bei Street Fighter 2 sehr ähnlich. Genau diese Schlagkombinationen und die Tatsache, daß kei-

putergegner, hat fünf verschiedene Kämpfer zur Auswahl, wobei jeder dieser Kämpfer seine Vor- und Nachteile hat.

Im Hauptmenü könnt Ihr Einstellungen tätigen wie zum Beispiel Ein- oder Zweispieleroption, Rundenzahl und -länge festlegen oder die Auswahl des Ortes treffen, an dem die Schlägerei stattfinden soll. Schließlich bietet sich noch der Arcademodus. Hier könnt Ihr einen richtigen Fight miterleben, in dessen Verlauf Euer Gegner immer härter und stärker wird.

Bei der Auswahl der Fighter kommt es darauf an, wieviele Spieler mitmachen: In der Zweispieleroption stehen Euch alle zehn Kämpfer zur Auswahl und in der Einspieleroption nur fünf. Außerdem wurde noch ein Turniermodus mit eingebracht, der es Euch ermöglicht, mit vier oder acht Spielern an einem riesigen Body Blows-Turnier teilzunehmen. Das Turnier kann im Zweispielmodus mit einem Einstellungs-menü auf persönliche Wünsche der Spieler zugeschnitten werden. Beim Kampfgeschehen wird Euch, nachdem Ihr

**Harte Schläge à la Street Fighter 2. Body Blows muß sich nicht verstecken.**

ner der zehn Kämpfer genau die gleiche Schlagpalette hat, geben dem Spiel jedoch die richtige nervenaufreibende Spannung. Jeder Spieler, ob menschlich oder Com-

**ranking**

03. The Chaos Engine	91%
09. Lionheart	88%
18. Desert Strike	84%
24. Flashback	84%
26. Body Blows	83%

Body Blows besticht durch tolle Animationen und eine unglaublich saubere Sprachausgabe. Auch spielerisch hat es einiges zu bieten, so daß es sich seinen Platz wirklich verdient hat.



sehr realitätsnah ausse-  
hen. Man meint dabei fast, selber  
der Karate Tiger zu sein. Jeder  
Kampfbeginn wird durch Sprach-  
ausgabe am Computer angesagt,  
was sehr gut rüberkommt und die  
ohnehin exzellenten Soundeffekte  
wirkungsvoll ergänzt. Leider ver-  
misse ich die schönen Bonuslevel,  
die bei Street Fighter 2 für reich-  
lich Abwechslung sorgten.

Es fehlt auch die Möglichkeit,  
wie bei Street Fighter 2 nach  
einem völligen Ausscheiden einen  
neuen Fighter auswählen zu kön-  
nen, um mit diesem sein Glück  
aufs Neue zu versuchen.

(tb)

## comment

Grafik, Animationen und Soundeffekte  
wie die vorher erwähnte Sprachausgabe  
sind einfach eine Glanzleistung von  
Team 17. Die Steuerung geriet  
allerdings etwas komplizierter und  
braucht einige Gewöhnungszeit.  
Der Arcadelevel ist eine sehr gute  
Idee für Abwechslung. Außerdem  
trägt er auch zur Motivation bei.  
Die läßt aber sowieso kaum nach,  
weil man genug damit zu tun hat,  
alle zehn Kämpfer zu besiegen.  
Eine Spitzenleistung von Team 17,  
die sich die Lorbeeren redlich verdient  
haben.



Tobias

## Eigenschaften der 10 Kämpfer



1. DAN:  
Besondere Schläge: Power  
Punch, Super Roundhouse, Inner  
Energy Bolt, Deflector Bolt.  
Stärke: Gut.  
Schnelligkeit: Mittel.



6. MIKE:  
Besondere Schläge: Whirlwind  
Punch, Whirlwind Kick, Tornado.  
Stärke: Mittel.  
Schnelligkeit: Mittel-Schnell.



2. LORAY:  
Besondere Schläge: Arrow  
Hand, Spinning Super Kick, Fla-  
me of Buddha.  
Stärke: Mittelmäßig.  
Schnelligkeit: Mittel-Schnell.



7. MARIA:  
Besondere Schläge: High Split  
Kick, Jaw Breaker, Flying Splits  
Kick, Flamenco Fury.  
Stärke: Schlecht.  
Schnelligkeit: Schnell.



3. JUNIOR:  
Besondere Schläge: Iron Upper-  
cut, The Blitz, Fist of Fury.  
Stärke: Gut.  
Schnelligkeit: Mittel-Schnell.



8. DUG:  
Besondere Schläge: Battering  
Ram, Hammer Hook, Body Slam,  
Earth Tremor.  
Stärke: Gut.  
Schnelligkeit: Mittel-Schnell.



4. NIK:  
Besondere Schläge: Power  
Punch, Super Roundhouse,  
Inner Energy Bolt.  
Stärke: Gut.  
Schnelligkeit: Mittel.



9. YIT-U:  
Besondere Schläge: Super Leap,  
Speed of Light.  
Stärke: Mittel.  
Schnelligkeit: Sehr schnell.



5. KOSSAK:  
Besondere Schläge: Sledgeham-  
mer, Earthcharge, Driller Killer.  
Stärke: Sehr gut.  
Schnelligkeit: Langsam.



10. NINJA:  
Besondere Schläge: Ninja Death  
Roll, Ninja Sword Spin, Super  
Shadow.  
Stärke: Gut.  
Schnelligkeit: Mittel.

# BODY BLOWS

1 PLAYER GAME  
2 PLAYER GAME  
TOURNAMENT  
GAME OPTIONS

Hersteller:

Team 17

Muster von:

Hersteller

Genre:

Action

Preis:

ca. DM 60,-

Erhältlich:

seit März '93

Anzahl der Spieler:

1-2-4-8

Anzahl Disketten:

3

2 Spieler simultan:

Ja

1 MByte benötigt:

Ja

2.Drive empfohlen:

Ja

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick

Besonderheiten:

-

**+** Spitzen-Sprachausgabe und tolle Animation

**-** Grundidee und Extraschläge von Street Fighter 2 übernommen

GAMEPLAY **70%**

GRAFIK **87%**

SOUND **84%**

MOTIVATION **88%**

AMIGA GAMES

**83%**

GESAMT-WERTUNG

Achtung, die Tomaten kommen!

# Bill's TOMATO GAME

Psygnosis präsentiert mit Bill's Tomato Game ein Spiel, in dem, wie der Name schon verrät, eine Tomate die Hauptrolle spielt. Was soll nun eine Tomate veranlassen, in die Rolle des Helden zu schlüpfen?



Die Geschichte beginnt ganz dramatisch! Terry und Tracy sind zwei ineinander verliebte Tomaten. Doch wie so das grausame Schicksal so spielt, währt ihr gemeinsames Glück nicht lange. Der Farmer erntet die beiden und lädt sie zusammen mit unzähligen anderen Leidensgenossen in einen LKW, der die ganze Schar zu einer Ketchup-Fabrik fahren soll. Welch undankbares Ende, als anonyme Tomate mit vielen anderen zerquetscht in einer Flasche dem Konsumenten ausgeliefert zu werden. Dieses unangenehme Ereignis vor Augen, entschließen sich die beiden kurzerhand, während der Fahrt von der Ladefläche des LKWs zu springen und in die heimischen Gefilde zurückzukehren. So hüpfen sie frohen Mutes von der Stadt in ihre ländliche Idylle. Dort, im Schatten einer Weinrebe, wollen sie sich gerade von



ihrer anstrengenden Rückkehr erholen, da stürzt sich ein Eichhörnchen auf Tracy und entführt sie. Soweit zur packenden Hintergrundgeschichte. Nun ist es natürlich Terrys Aufgabe, seine Freundin aus den Klauen des verschlagenen Eichhörnchens zu befreien. Doch dazu muß er erst einmal auf die Weinrebe klettern. Was, nicht möglich? Doch, kein ernsthaftes Problem für Terry. Geschickt springt er von Zweig zu Zweig. Aber da gibt es ein anderes Problem, das nicht so einfach zu lösen ist.

Wieder ein gutes Spiel von Psygnosis.

## Tomaten und Wein

Es genügt nicht, nur bis ans obere Ende der Rebe vorzudringen. Das geht sogar sehr einfach. Will man das Spiel lösen, so müssen erst die zehn auf der Rebe

verteilten Welten gelöst werden. Diese können jedoch nur in der vorgeschriebenen Reihenfolge betreten werden. Am unteren Ende befindet sich Welt Nummer eins. Das Symbol dieser Welt sind drei Bauklötze mit Buchstaben. Alle anderen Welten sind auf der Rebe noch nicht zu sehen. Um die erste Welt zu betreten, muß Terry nur auf das Symbol springen, schon befindet er sich in ihr. Jede Welt beinhaltet zehn Spielstufen, in denen das Hauptthema dieser Welt immer wiederkehrt. Nummer eins hat Kinderspielsachen als Thema. Hier muß sich unsere Tomate durch allerhand Spielzeug durchkämpfen. Jeder Level hat Bildschirmgröße. Ziel der Spielstufe ist es, von einem Sprungbrett, das Terry den nötigen Anfangsschwung gibt, zu einem Fließband zu gelangen.

## Terrys Hilfsmittel

Dazu stehen vier verschiedene Arten von Hilfsmitteln zur Verfügung, die genutzt werden können. Zum einen gibt es Ventilatoren, die entweder nach rechts

## comment

Mir hat das Spiel gut gefallen, da hier auch mal Köpfchen bewiesen werden muß, um manche Level zu lösen. Oft sind Lösungen überraschend einfach, obwohl alles am Anfang sehr komplex wirkt. Doch manchmal muß ein Ventilator ganz exakt positioniert werden, damit das Fließband erreicht wird. Wird der Ventilator nur um ein Pixel anders gesetzt, fliegt die Tomate nicht ins Ziel. Interessant ist immer wieder der Weg der Tomate aufs Fließband. Manchmal ist Terrys Weg zum Ziel sehr komplex und gleicht einer Kettenreaktion. Das Spiel ist allen zu empfehlen, die sich auch mal den Kopf bei einem Spiel zerbrechen wollen. Insgesamt 100 Levels sichern lange Unterhaltung. Wolfgang



Wolfgang

Bill's Tomato Game bietet herrliche, knifflige Denkaufgaben.

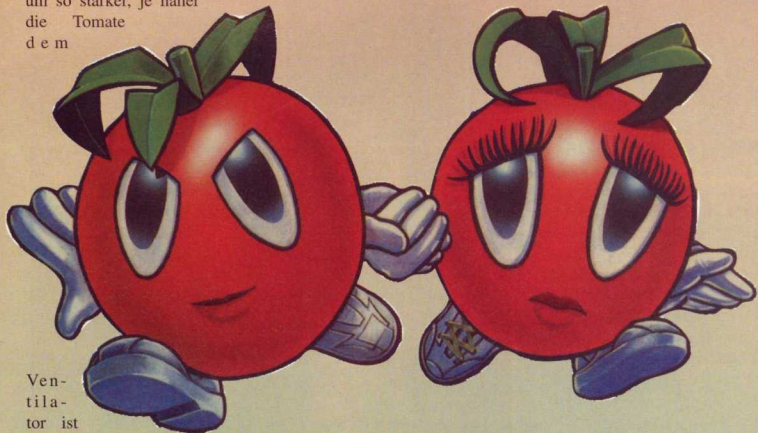


**Das Ziel dieser Tomate? Das Laufband ohne größere Zwischenfälle zu erreichen.**

oder links blasen. Die Richtung kann nicht geändert werden. Die Funktion dieser Ventilatoren ist einfach. Sie sollen der Tomate keine Kühlung spenden, sondern dienen zur Fortbewegung. Da Terry durch das Sprungbrett nur senkrecht in die Luft geschleudert wird, würde er sich so nicht vom Fleck bewegen. Die zur Verfügung stehenden Ventilatoren können auf jeden freien Platz im Bildschirm positioniert werden. Der Wind, den sie liefern, beschleunigt Terry nun in die entsprechende Richtung und zwar um so stärker, je näher die Tomate dem

Damit er nicht zu Boden geht, gibt es noch Trampoline, die frei im Level verteilt werden können. Ein kleiner Fall auf sie ergibt auch nur einen kleinen Hüpf, ein großer Fall ergibt einen großen Hüpf, ein massiver Fall ergibt Ketchup. Manchmal ist es nicht sehr sinnvoll, weiter zu

erscheint eine Lösung unmöglich. Oft ist dann der eigene Gedankengang auf einen zu komplizierten Weg fixiert. (wd)



Ventilator ist und je länger sie dem Wind ausgesetzt ist. Steht der Ventilator sehr tief, so wird Terry nur sehr kurz vom Wind erfaßt, setzt man den Ventilator an das obere Ende der Flugbahn von Terry, so befindet er sich sehr lange in dem Luftstrom und wird dadurch sehr stark vom Winde verweht. Sollte Terry einmal versehentlich in die Rotoren des Ventilators geraten, so wird er wie jede normale Tomate püriert. Bei einem Sprung gibt es nach jedem Auf auch ein Ab. Sollte Terry zu tief stürzen, so verwandelt er sich elegant in Ketchup. Landet er jedoch unbeschadet am Boden, so rutscht er noch etwas, bis er irgendwann liegen bleibt.

springen. Für solche Fälle gibt es die Blockierkiste. Landet die Tomate auf ihr, so schlittert sie weiter, wie auf dem Boden. Prallt sie seitlich an sie, so kommt sie zur Ruhe. Oft muß Terry auf ein höheres Niveau gebracht werden. Dafür gibt es Jeremy, das Schachtelmännchen. Kommt die Tomate auf die Schachtel, so katapultiert sie Jeremy nach einem kurzen Augenblick in die Luft. Leider stehen nicht immer alle Werkzeuge zur Verfügung. Auch ist ihre Zahl stets begrenzt. Die ersten Level erweisen sich nach kurzem Überlegen noch als einfach. Dann kommen immer wieder Spielstufen, die sich als ausgesprochen knifflig erweisen. Manchmal

**ranking**

04. The Lost Vikings	90%
07. Dune 2	88%
21. Subtrade	84%
27. Bill's Tomato Game	83%
34. Hannibal	72%

Die rührende Geschichte um zwei verliebte Tomaten scheint nicht nur die Fachpresse zu rühren. Auch beim Endkunden kam und kommt Bill's Tomato Game gut an. Bravo!



**Hersteller:**  
Pygnosis  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Strategie  
**Preis:**  
ca. DM 80,-

**Erhältlich:**  
bereits auf dem Markt  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 1  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Nein  
**2.Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**  
Ram-Disk ab 1 MB  
**Steuerung über:**  
Maus  
**Besonderheiten:**

**+** Mit Passwort in höhere Level, knifflige Lösungen

**-** Level nur über einen Bildschirm

**GAMEPLAY 80%**  
**GRAFIK 70%**  
**SOUND 75%**  
**MOTIVATION 85%**

**AMIGA GAMES**  
**83%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Action à la Total Recall

# FLASHBACK

Im Jahre 2142 ist die Menschheit schon längst aufgebrochen und hat begonnen, auf verschiedenen Planeten und Monden in unserem Sonnensystem Kolonien zu gründen.

Unter anderem wurde auch der Saturnmond Titan kolonialisiert. Zwischenzeitlich besitzt er eine Sauerstoffatmosphäre und auf seiner Oberfläche wurde ein künstlicher Urwald gepflanzt. Die Hauptstadt heißt New Washington. Auf diesen Mond hat es den Hauptdarsteller Conrad verschlagen. Gleich zum Start des Spieles sieht man ihn in einer Trickfilmsequenz auf der Flucht vor schießwütigen Verfolgern. Conrad kann zwar entkommen, doch wird er über dem Dschungel Titans abgeschossen. Hier verliere die Verfolger seine Spur. Als



Conrad im Überlebenskampf (oben)!

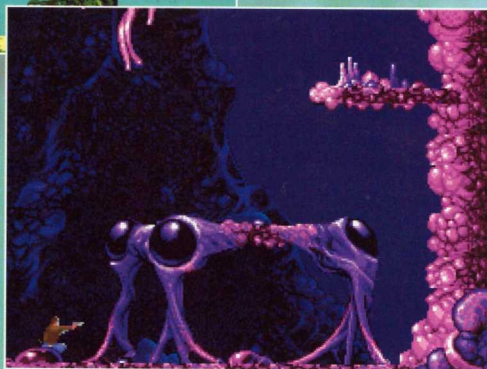
er nach tiefer Ohnmacht wieder zu sich kommt, befindet er sich auf einem gigantischen Auswuchs des Urwalds. Durch eine ungeschickte Bewegung fällt ihm ein Würfel in die Tiefe.

### Verzwickte Würfelei

Hier nun tritt der Spieler in Aktion. Die Spielfigur, die man

tiger Höhe. Oft muß unser Held über Abgründe springen oder sich an Überhängen hochziehen bzw. herablassen. Stürze aus geringen Höhen übersteht Conrad, doch fällt er zu tief, ist es vorbei mit ihm. Conrad führt ein Schutzschild mit sich, das bei voller Ladung bis zu vier Treffer abfangen kann. Im Dschungel sind Wachen verteilt, die sofort zu schießen anfangen, wenn sie Conrad entdecken. Unangenehmer

Conrad ist geübt im Schußwaffengebrauch.



steuert, trägt einige Utensilien mit sich. Der im Augenblick wichtigste Gegenstand ist eine Pistole. Als erstes sollte Conrad versuchen, seinen verlorengegangenen Würfel wiederzufinden. Hat er diesen gefunden und aktiviert, wird ihm durch ein Hologramm mitgeteilt, daß sein Gehirn und damit alle Erinnerungen gelöscht worden sind. Nur in New Washington wird ihm ein Freund helfen. Doch der Weg dorthin erweist sich als schwierig. Er ist nicht eben, sondern befindet sich in luf-

sind die Roboterguards. Die sehen aus wie kleine wandelnde Müllimer. Ist unser Hauptdarsteller in Sicht, versuchen sie immerzu, ihn anzusteuern. Sind sie dann nahe genug herangekommen, zücken sie eine elektrisierende Geißel und versuchen, Conrad damit unschädlich zu machen. Ein erfolgreicher Angriff verringert die Energie des Schildes. Das Problem ist, daß diese Roboter nur verwundbar sind, wenn sie im Begriff sind, ihre elektrische Geißel zu schwingen.

## comment

Flashback hat mir gut gefallen. Wie schon aus dem Bericht zu ersehen ist, hat es mir vor allem die Animation der Figuren angetan. Auch die Grafik finde ich gelungen. Daß sich der Sound nur auf Effekte beschränkt, sehe ich nicht als großen Nachteil an. Eine musikalische Dauerberieselung im Hintergrund geht zumindest mir oft nach einiger Zeit auf die Nerven, so daß ich sie nach Möglichkeit sowieso abschalte. Trotzdem konnte ich in der Wertung den spärlichen Sound nicht zu gut bewerten, auch wenn die einzelnen Effekte sehr gut gelungen sind. Wolfgang



Wolfgang

# ranking

- 3. The Chaos Engine 91%
- 9. Lionheart 88%
- 18. Desert Strike 84%
- 24. Flashback 84%
- 26. Body Blows 83%

Eigentlich kann Flashback nicht eindeutig als Arcade-Action-Spiel bezeichnet werden, beinhaltet es doch viele Denkelemente. Trotzdem: Action ist satt geboten.

## Ein Hindernisparcour

Doch das sind noch nicht alle Hindernisse, die es zu überwinden gilt. Immer wieder trifft man auf verschlossene Türen, die sich entweder nur mit einer kodierten Karte öffnen lassen, oder auf eine der zahlreichen Lichtschranken, die in der Vegetation verteilt sind. Die kodierten Karten und andere hilfreiche Gegenstände sind im Urwald verstreut und müssen aufgesammelt werden. Doch nicht immer sind sie leicht zu finden. Manche Gegenstände sind in verborgenen Winkeln versteckt. So kann es durchaus passieren, daß man die benötigte Karte noch nicht mit sich führt. Mit den erwähnten Lichtschranken gibt es dafür andere Schwierigkeiten. Jede Lichtschranke ist ein Schalter, der eine bestimmte Aktion hervorruft, die nicht immer sofort ersichtlich ist. Anfangs öffnen sie noch die entscheidenden Türen, die einem den Weg versperren. Später holen sie Aufzüge, mit denen man in unzugängliche Bereiche fährt. Doch manchmal läßt eine Lichtschranke gerade den Aufzug verschwinden, der sehr hilfreich gewesen wäre oder sie aktiviert Laserbatterien, die einem den Rückweg versperren. Oft sind die Ereignisse, die eine Lichtschranke auslöst erst einige Bildschirme weiter zu erkennen. Ist das mitgeführte Schutzschild

geschwächt, so kann es an Lade-Stationen wieder regeneriert werden. An diesen Stationen lassen sich auch noch so manche anderen Gegenstände aufladen, damit sie dann im weiteren Verlauf des Spiels wertvolle Dienste leisten. Alle bis jetzt beschriebenen Gegner und Waffensysteme schwächen bei Treffern nur den mitgeführten Energieschild. Doch es gibt auch Fallen, gegen die den Schild machtlos ist. Dann beendet Conrad sofort seine Reise nach New Washington und tritt die Reise ins Jenseits an. Zum einen gibt es da die superheiße Plasmasäule,

ein Schutzschild seinem Namen nicht gerecht wird. Doch wer der grünen Hölle des Dschungels entkommen ist, wird feststellen, daß der zukünftige Großstadt-Dschungel die wahre Hölle sein wird. In New Washington erhält man, nachdem man die Luftkanäle erfolgreich überwunden hat, nicht nur die Erinnerung zurück, sondern muß auch noch Geld mit unterschiedlichen Tätigkeiten verdienen. Diese Aufgaben sind manchmal sehr schwierig, da oft kurz vor der Lösung des Auftrags schießwütige Zeitgenossen auftauchen. Diese sind dann auch



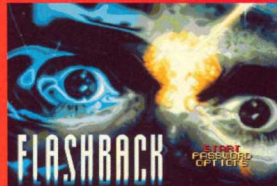
Auch das Springen will gelernt sein. Yippiieee!

Sie ist mannshoch und kann weder mit einem Spurt durchquert noch übersprungen werden. Trifft man auf eine solche Säule, so gibt es neben dem direkten Sturm und das sichere Ende noch drei weitere Möglichkeiten. Zum ersten kann man bei manchmal vorhandenen Schaltern das Plasma abstellen. Anschließend steht einem zumindest die Säule nicht mehr im Weg. Ist kein Schalter erreichbar, so kann man das Hindernis umgehen, indem man einen Weg über oder unter ihm wählt. Ist auch ein solcher nicht vorhanden, kann man immer noch kehrmachen und diesen Weg aufgeben, bis sich irgendwann neue Perspektiven ergeben. In anderen Bereichen des Urwalds scheint die Hochspannungsleitung des nächsten Kraftwerks nach New Washington zu sein. Ein grünes Pulsieren des Bodens verrät: hier gibt es was für die Nerven, nämlich 100.000 Volt. Ein Tritt auf diese Stelle bringt schnell die Erkenntnis, daß auch hier

noch sehr widerstandsfähig gegen die mitgeführte Waffe und stecken einige Treffer weg.

Die Grafik von Flashback ist ausgesprochen gut gelungen. Die detailreiche Aufmachung des Vorder- und Hintergrundes ist sehr ansprechend, wobei der Hintergrund nicht irritierend wirkt. Der Sound beschränkt sich auf einige, allerdings sehr gute Soundeffekte. Doch das beeindruckendste ist die Animation der Figuren! Conrad geht und läuft wie in einem Trickfilm. Seine Sprünge und alle anderen Aktionen erinnern weniger an ein Computerspiel als vielmehr an einen Film. Alle Bewegungen wirken sehr fließend und menschlich. Kompliment an die Programmierer. (wd)

Feine Animationen und anspruchsvolle Action von Delphine.



Hersteller:

U.S. Gold

Muster von:

Hersteller

Genre:

Arcade-Action

Preis:

ca. DM 80,-

Erhältlich:

bereits auf dem Markt

Anzahl der Spieler:

1

Anzahl Disketten:

4

2 Spieler simultan:

Nein

1 MByte benötigt:

Ja

2.Drive empfohlen:

Nein

Festplatte empfohlen:

Nein

Englisch benötigt:

Nein

Unterstützt:

-

Steuerung über:

Joystick, Tastatur

Besonderheiten:

-

+ Fließende Animation

- Kein Scrolling

GAMEPLAY 80%

GRAFIK 85%

SOUND 65%

MOTIVATION 80%

AMIGA GAMES

84%

GESAMT-WERTUNG



Raserei am Bildschirm

# Lotus 3

Bei diesem Programm handelt es sich um keinen Fahrsimulator, sondern um ein Racing-Game im klassischen Sinn, da der Bildschirm außer der Straße eine Rückansicht des Fahrzeugs von einem etwas erhöhten Blickwinkel aus zeigt. Der angehende Lotuslenker kann zwischen drei Sportwagen wählen: Esprit Turbo SE, Elan SE und M200. Mit der Entscheidung über das Auto trifft man auch die über die Art des Rennens. So könnt Ihr mit dem Esprit gegen Computerfahrer auf einem Rundkurs um den ersten Platz streiten oder mit dem Elan auf Zeit fahren. Der M200 hingegen verbindet

Wohl kaum ein anderes Autorennspiel konnte 1992 mit so hohen Verkaufszahlen aufwarten wie Lotus 3 aus der Feder von Gremlin-Star Shaun Southern. Uns interessierten die Gründe für diesen Erfolg.



Ein Lotus übt schon einen ganz besonderen Reiz aus. Über die Farbe läßt sich freilich streiten.

beide Konzepte und bietet Wettkampfstrecken mit Pit-Stops oder Kurse gegen die Uhr. Neben den von Lotus 2 übernommenen Szenarien - Schnee, Wald, Wüste, Autobahn, Nebel, Sumpf und Sturm - wurden noch fünf weitere implementiert. Seitenwind läßt den Wagen ausbrechen und trägt mitunter Hindernisse auf die Fahrbahn. Ein anderer Level wurde der M56, einer berühmten Straße in Großbritannien, nachgebildet - samt Baustellen, Schlaglöchern und Engpässen. Durch das "Schlammrallye-Szenario" wird der Spieler in die Rolle eines Stockcarfahrers versetzt und die



## Unkonventioneller Streckeneditor

Der Streckengenerator von Lotus 3 fällt vor allem durch seine

## ranking

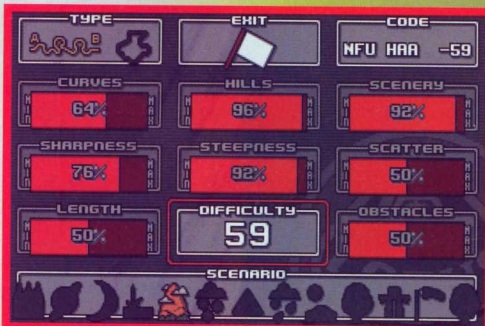
- 12. Fire & Ice 86%
- 20. Goal! 84%
- 29. Lotus 3 82%
- 31. Superfrog 81%
- 33. Nick Faldo Golf 81%

Rennspiele sind Mangelware, vor allem wenn man auf der Suche nach einem sehr guten ist. Lotus 3 ist die rühmliche Ausnahme, besticht es doch durch tolles Gameplay und ausgezeichnete Grafik.



Der Zwei-Spieler-Modus besticht durch den gesplitteten Bildschirm. Hier kommt wirklich Action auf.

Bergstrecke mit ihren Haarnadelkurven und Graden fordert die gesamte Aufmerksamkeit des Fahrers. Der fünfte im Bunde ist der "Zukunftslevel", der mit abstrakten Hindernissen aufwartet. Die eigentliche Neuheit und nebenbei der ganze Stolz des Entwicklers ist das Racing Environment Construction System (RECS).



Das Setup ist besonders wichtig, können doch einige Punkte sehr motivationshemmend sein.

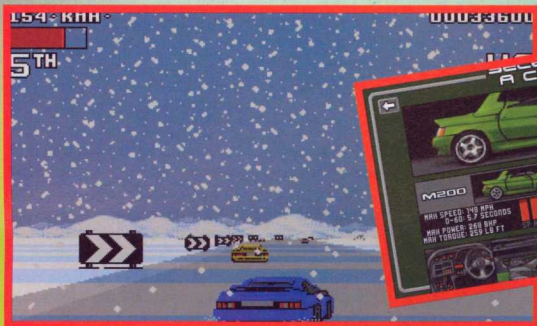


In diesem Menü kann man sein gewünschtes Fahrzeug- oder besser den heißen Boliden- auswählen.





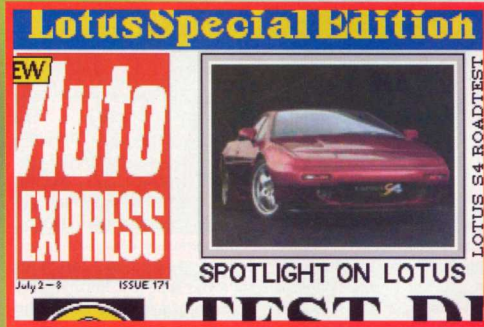
Bei „Select A Track“ kann man nicht den gewünschten Kurs, sondern lediglich eine heiße Melodie auswählen.



Eine Fahrt im Schnee. In der Realität ist das nicht besonders angenehm, hier macht es wahnsinnigen Spaß.

ungewöhnliche Bedienung auf. Mit Hilfe von acht Schieberegern kann man Anzahl und Schärfe der Kurven, hügeligen oder ebenen Straßenverlauf, die Häufigkeit von Hindernissen auf der Fahrbahn und die Länge der Strecke festlegen. Wer dazu zu bequem ist oder gerne überrascht wird, läßt sich von RECS einen von fünf Billionen Kursen über einen Zufallsgenerator auswählen. Ein zehnstelliger Code gewährleistet, daß der Spieler in der Lage ist, den selben Parcours noch einmal durchzuspielen. Fahrspaß zu zweit bereitet auch keine Probleme. Man hat hier die Wahl zwischen „Dual Playfield Modus“ auf einem Rechner oder einer Online-Verbindung zweier Amigas mittels Nullmodemkabel. Eine Dreingabe besonderer Art stellt der eingebaute CD-Player dar. Der Spieler hat vor Fahrtantritt die Wahl zwischen 23 Tracks, die allerdings kaum differieren und mit der Zeit ganz schön nerven können. Das wohl eindeutig beste

an Lotus 3 ist aber die Geschwindigkeit. Ruck-freies Scrolling vermittelt den Eindruck des affenartigen Tempos, von dem das ganze Game lebt. Um dieses Feeling nicht zu stören, hat das Team um Shaun Southern bewußt auf spektakuläre Unfälle verzichtet. Statt dessen zeigt eine Leiste am oberen Bildrand den Grad der Beschädigung an, der sich einschneidend auf das Fahrverhalten auswirkt. Auf diese Weise wird der Fahrer nicht aus dem Konzept gebracht. (mk)



Der Auto-Express (die Ähnlichkeit ist verblüffend) setzt den Lotus ins richtige Licht.

### comment

Nun wissen wir, warum die Käufer Lotus 3 die Wertung gaben, die es jetzt hat. LOTUS 1 + LOTUS 2 + fünf neue Szenarien + ein neues Auto + 23 neue Musikstücke, zu denen man fahren kann + verbesserte Grafik- und Soundeffekte ergeben eine Mischung, zu der man einfach nicht "Nein" sagen kann.



**Hersteller:**  
Gremlin  
**Muster von:**  
Hersteller  
**Genre:**  
Autorennen  
**Preis:**  
ca. DM 100,-  
**Erhältlich:**  
ab Oktober '92

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

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

**+ sehr schnell, Kurseditor**

**- keine Möglichkeit zum Sichern der Spielstände**

**GAMEPLAY 90%**  
**GRAFIK 83%**  
**SOUND 65%**  
**MOTIVATION 65%**

AMIGA GAMES

**82%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Asche zu Asche, Staub zu Staub

# ASHES OF EMPIRE

**Der Fall des "Eisernen Vorhangs" und das Ende des Kalten Krieges, zwei Faktoren, die schließlich zum Zusammenbruch der Sowjetunion führten, haben die Weltordnung nachhaltig verändert.**

Das Programmiererteam um Mike Singleton von Mirage nahm dies zum Anlaß für ein faszinierendes Spiel. Die tönernen Füße des Kolosses mit dem Namen "Konföderierte Syndikatsrepubliken - KSR" (Etwaige Ähnlichkeiten sind beabsichtigt!) bersten und das Riesenreich läuft Gefahr, auseinanderzufallen. Das allein wäre noch nicht so schlimm, aber das übriggebliebene nukleare Waffenpotential droht, in falsche Hände zu geraten. Ihr als Agenten der Konföderation der Vereinigten Völker habt nun die Aufgabe, der gesamten KSR zu Harmonie und

Frieden zu verhelfen.

Dazu müßt Ihr jede der fünf Republiken - Ossien, Rußachstan, Moldenien, Servonien und die Belokrairie befrieden. Jede Republik besteht aus einer Hauptprovinz und bis zu acht weiteren Provinzen innerhalb

ihrer Grenzen. Um hier Ruhe und Ordnung in einer Republik wiederherzustellen, müssen in einer Anzahl von Provinzen vier verschiedene Programme der KVV erfolgreich durchgeführt werden. Mit dem Aufbauprogramm hat der Spieler verschiedene Gebäude zu errichten. Damit wird den unterschiedlichen dringenden Bedürfnissen der Bevölkerung Rechnung getragen.

Das Abrißprogramm sieht die Vernichtung verschiedener Bauwerke vor, deren Bestehen das Wohl und das Gleichgewicht der Provinz gefährdet. Ein drittes Programm beinhaltet das Ausschalten einer Anzahl militärischer KSR-Einheiten. Das geschieht entweder durch Überlaufen der Truppen zur eigenen Seite oder durch Angriff und Kapitulation. Das letzte der KVV-Programme schließlich sieht das Gewinnen verschiedener ethnischer Gruppen einer Provinz für die Friedenssache vor. Diese Unterstützung erhaltet Ihr in Form von demokratisch gegebenen Wahlstimmen der ethnischen Minderheiten.

## Engagement gefordert!

Alle diese Ziele erreicht man entweder aus eigener Kraft oder man sichert sich die Mitarbeit örtlicher Fachkräfte. Solche Spezialisten, die entweder aus dem militärischen, dem medizinischen, dem technischen oder dem Verwaltungsbereich kommen, trifft der Spieler in Gebäuden an. Verfügt er über die von dem Fachmann geforderten Ressourcen, kann er ihn entweder in sein Team einreihen oder eine Gefälligkeit, wie z.B. das Errichten von Bauwerken, verlangen. Während Eures Auftrages werdet Ihr ständig auf Eure Güter zurückgreifen müssen. Außerdem werden Teams, Fahrzeuge, Treibstoff, Munition, ärztliche Versorgung und Luftbrücken benötigt. All diese verschiedenartigen Ressourcen ergeben Eure Vorräte. Gewinnt der Spieler die Befehlsgewalt über bestimmte Gebäudekombinationen innerhalb einer Provinz, sichert er sich damit unbegrenzten Nachschub an bestimmten Waren. Außerhalb dieser Provinz müssen allerdings die Vorräte angebrochen werden.

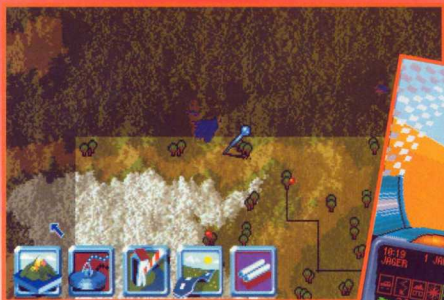


**Ab in den Dschungel! Das Gebiet muß ausgiebig erforscht werden, wenn man erfolgreich sein will.**

## ranking

15. Battle Isle	85%
21. Subtrade	84%
27. Bill's Tomato Game	83%
34. Hannibal	71%
36. Ashes of Empire	70%

Auf dem letzten Drücker noch in dieses Sonderheft hineingerutscht ist Ashes Of Empire. Bei diesem Spiel mögen sich die Geister scheiden, wir finden es nicht einmal so schlecht.



**Auf der Karte lassen sich allerlei Veränderungen vornehmen.**



**Ashes of Empire könnte auch den Titel Super-Midwinter tragen.**

In der ehemaligen KSR gibt es eine große Anzahl verschiedenartiger Fahrzeuge, die von Euch, Euren Angriffstruppen, aber auch von Armee-Einheiten der KSR benutzt werden. Jedes dieser Vehikel bewegt sich auf andere Weise fort und hat eine spezielle Bewaffnung. Der Spieler kann auf der Karte den Zielpunkt festlegen und sich mit Hilfe des Autopiloten fortbewegen, aber die Steuerung des Fahrzeugs jederzeit auch selbst übernehmen.

## Asche im Schnee

Vom Aufbau und Spielprinzip her ist ASHES OF EMPIRE ein direkter Nachfolger der Klassiker MIDWINTER und MIDWINTER II. Allerdings wurde die grafische Darstellung der 3D-Welt wesentlich verbessert. Dämmerung und Sonnenaufgänge sorgen für Ambiente und die detailgenaue Animation des Seegangs ist ein besonderer Leckerbissen. Ray-traced Abbildungen der beteiligten Personen, die ebenfalls animiert



wurden, runden die Sache ab. Die musikalische Untermalung wird von Stravinskys "Feuervogel-Suite" bestritten. Bei längeren Spielsitzungen allerdings kann soviel

geballte Dramatik schnell das Nervenkostüm angreifen, aber - Gott sei Dank - die Musik ist abschaltbar!

(mk)

**Die Vielzahl der verschiedenen Icons ist beeindruckend. Sie anzuwenden, ist unbedingt notwendig.**

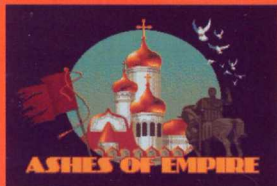


## comment

Licht und Schatten bei Ashes of Empire. Die Joystickansprache im Kartenmodus ist viel zu langsam und die Tastatursteuerung gewöhnungsbedürftig, da hilft auch die beigelegte Trainings-Videokassette nichts. Aber der schlimmste Makel ist die Geschwindigkeit bei Diskoperationen. Wohl dem, der eine Turbokarte hat, denn der beim "normalen" Amiga 17(!) Minuten dauernde Erstzugriff kann einem jede Gelassenheit rauben. Das deutsche Handbuch dagegen liefert außer der Spielanleitung auch detaillierte Informationen über einzelne Provinzen und Republiken. Es ist somit fast unentbehrlich. Wer sich also an kleine Mängel gewöhnen kann, bekommt mit ASHES OF EMPIRE ein "SuperMidwinter", das ihn monatelang fesselt.



Martin



**Hersteller:**  
Mirage  
**Muster von:**  
Bomico  
**Genre:**  
Strategie  
**Preis:**  
ca. DM 100,-  
**Erhältlich:**  
seit Oktober '92

**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 4  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Nein  
**2.Drive empfohlen:** Ja  
**Festplatte empfohlen:** Ja  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**  
Festplatte  
**Steuerung über:**  
Maus, Tastatur  
**Besonderheiten:**  
Neu als Fallen Empire

**+ Riesenareal, tolle Spielidee**

**- gewöhnungsbedürftige Steuerung, lange Ladezeiten**

**GAMEPLAY 65%**  
**GRAFIK 70%**  
**SOUND 60%**  
**MOTIVATION 75%**

**AMIGA GAMES**  
**70%**  
**GESAMT-WERTUNG**

## Kapitän Flynns Odyssee

# Traps 'n' Treasures

Der Held des Spiels hat ein Problem. Er war stolzer Kapitän einer schlagkräftigen Mannschaft. Während der Pirat so mit seiner Crew auf den Weltmeeren segelte, fiel eines Tages sein Kompaß aus. Somit war es nicht mehr möglich, am Tag die genaue Position zu bestimmen.

Als er in der Nacht seine Lage feststellen konnte, war es zu spät. Das Schiff befand sich in der Nähe der Teufelsinsel, auf der der berüchtigte Pirat Redbeard hauste. Der Ruf, der diesem Freibeuter vorausente, versprach nichts Gutes. Tatsächlich, in der folgenden Nacht wurde Flynns Schiff geentert. Seine gesamte Besatzung wurde gefangen genommen. Nur er konnte dank eines guten Verstecks entkommen. Nun lag es an ihm, seine Crew zu befreien. Doch Redbeard war nicht dumm. Er wußte, daß Flynn früher oder später versuchen würde, seine Besatzung zu retten. Um ihm dies zu erschweren, hatte er beschlossen, die Gefangenen auf der Insel in vier verschiedene Bereiche zu verschleppen. Es handelt sich hierbei um die Nadelöhrlagune, die Schädelgrotte, den Schlangentempel und die Piratenfestung. Hier beginnt nun die Aufgabe des Spielers.

### Abenteuer in der Schädelgrotte

Er muß Kapitän Flynn in seinen Abenteuern steuern und sicher durch alle Regionen der Insel führen. Dazu stehen ihm am Anfang drei Leben zur Verfügung. Jedes Leben besitzt fünf Lebensbalken. Bei Berührung eines Gegners vermindert sich die Lebensan-

zeige um einen Balken. Ist kein Balken mehr vorhanden, verliert man ein Leben. Beim ersten Level müssen die Gefangenen auf den Felsen der Nadelöhrlagune gerettet werden. Nachdem sich der tapfere Pirat der Lagune mit dem Beiboot genähert hat und dies wegen des starken Wellengangs kentert, kann er sich in der Lagune nur schwimmend bewegen. So befindet er sich am Anfang auf einem Felsen. Von hier aus kann er in das Wasser der Lagune springen, in dem sich einiges an Getier befindet. So schwimmen Fische durch die Lagune und am Grund wandern Krebse, die Muscheln in die Höhe wirbeln. Ein Kugelfisch spuckt giftige Bälle auf



unsere Helden. Haifische patrouillieren im Gewässer. Muscheln, die sich auf dem Grund ausruhen, attackieren Flynn, sobald er ihnen zu nahe kommt. Der Pirat kann am Grunde der Lagune nach verschiedenen Gegenständen suchen. So sind im Wasser Silberstücke verteilt, die nach der Aufnahme die Punktzahl erhöhen. Mit den Goldstücken, die man immer wieder findet, kann man im Verlauf des Spiels in Läden verschiedene Hilfsmittel kaufen. Dazu aber später mehr. Auf dem Grund sind Schatztruhen verstreut.

Berührt sie unser Held, so öffnen sie sich. Gold- und Silberstücke sprudeln aus ihnen hervor, die sich dann auf dem Lagunenboden verteilen. Manchmal springt eine Medizinflasche heraus, die bis zu zwei verlorengegangene Lebensbalken ersetzt. Geldsäcke, die auch im Wasser zu finden sind, beinhalten mehrere Goldstücke. Wer aufpaßt, kann auf dem Grund auch einen Schlüsselbund finden. Auf dem Land gibt es Krüge, in denen Früchte enthalten sind. Um dieses Obst aufnehmen zu können, muß der Krug mit Schlägen zerbrochen werden. Durch den Verzehr von vitaminreichen Früchten kann eine angeschlagene Gesundheit wieder gestärkt werden. Man sollte aber nicht blindlings alles aufnehmen, was aus einem Krug fällt. Manchmal handelt es sich nämlich um einen Totenkopf, der bei Aufnahme



Seebären zeigen auch an Land, daß sie wahre Männer sind. Vor Kanonenkugeln gehen sie aber trotzdem lieber in Deckung (oben).



alle gesammelten Früchte zunichte macht. Einige Krüge werden durch ein Fragezeichen geschmückt. Zerbricht man diese Behälter, so springt eine Kugel mit wechselnden Früchten auf und ab. Nach Drücken des Feuerknopfes wird entschieden, welche Art von Frucht man erhält. Von ihrer Art hängt es ab, wieviel Vitamine zugeführt werden. Logbücher und Texttafeln geben manchmal interessante Informationen preis. Sandsteine können durch einen kräftigen Sprung zu Staub verwandelt werden, so daß Gegenstände erscheinen, die durch sie verborgen waren.

## Der Handwerker Flynn

Kapitän Flynn kann eine Anzahl von Werkzeugen mit sich führen. Die erwähnten Logbücher geben Informationen. Ein Lupe kann helfen, versteckte Falten aufzuspüren. Lampen erhellen dunkle Räume und Seile helfen, Orte zu erreichen, die sonst nicht betretbar wären. Eine Karte zeigt eine Übersicht über die unmittelbare Umgebung und ein gefundener

sobald sie unseren Helden bemerkten. Sollte unser Freibeuter einmal an einer höheren Stelle über diese Tintenfische eilen, so starten

Lebensanzeige, die ursprünglich auf maximal fünf Lebensseinheiten begrenzt ist, mit genügend Geld auf bis zu 13 Einheiten erhöht werden.

Sollte man durch Feindberührung ein paar Lebensbalken verloren haben, so besteht hier die Möglichkeit, durch verschiedene Mahlzeiten seine Energie wieder mehr oder weniger aufzutanken. Karten über die nähere Umgebung sind genauso erhältlich wie verschiedene Waffen oder Bomben, die Mauern und Gegnergrenzen sprengen können - oder sich selbst.



Wer glaubt, immer das große Los zu ziehen, kann hier auch noch ein einfaches Glücksspiel wagen. Hat man den Laden dann verlassen, heißt es wieder kämpfen und die Kameraden befreien.

(wd)

sie wie Raketen und gefährden ihn dadurch. Kapitän Flynn ist in der Lage, sich gegen feindliche Piraten zur Wehr zu setzen. So besitzt er am Anfang nur einen Dolch. Mit ihm muß er sehr nahe an den Gegner herankommen, da der Dolch nur eine geringe Reichweite hat. Auch die Angriffstärke ist sehr schwach. Doch unser Freibeuter kann sich auch mit besseren Waffen ausrüsten. Ein Säbel bietet zwar auch nur eine geringe Angriffstärke, doch die Reichweite ist schon größer. Weitere Waffen mit höherer Reichweite und stärkerer Kampfkraft sind im Lauf des Spieles verfügbar. Auf der Insel gibt es verschiedene Geschäfte, in denen es möglich ist, unterschiedliche Gegenstände mit dem gesammelten Gold zu kaufen. So kann die

**Traps 'n' Treasures kann sich zu den besseren Vertretern des Genres Jump & Run zählen.**

Kompaß zeigt die Richtung zum Ausgang. Es gibt noch weitere Werkzeuge, doch muß der Spieler deren Funktionen selbst herausfinden. In den verschiedenen Bereichen der Insel gibt es versteckte Schatzkammern. Die Eingänge zu diesen Kammern sind unsichtbar und können nur durch ein Anspringen gefunden werden. Auf dem Land sind neben den vielen hilfreichen Gegenständen auch noch verschiedene Gegner verteilt. Besonders erwähnenswert sind hierbei die Oktopusse mit Gehäuse. Sie ziehen sich in ihr Haus zurück,



**Hersteller:** Starbyte  
**Muster von:** Hersteller  
**Genre:** Jump & Run  
**Preis:** ca. DM 80,-  
**Erhältlich:** bereits auf dem Markt  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Anzahl Disketten:** 2  
**2 Spieler simultan:** Nein  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2.Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:**  
 -  
**Steuerung über:**  
**Joystick**  
**Besonderheiten:**  
 -

**+ witzige Grafik, unterhaltsamer Sound**

**- wirkt anfangs stellenweise etwas monoton**

**GAMEPLAY 80%**  
**GRAFIK 80%**  
**SOUND 70%**  
**MOTIVATION 84%**

AMIGA GAMES

**82%**

**GESAMT-WERTUNG**

## ranking

- 08. B.C. Kid 88%
- 12. Fire & Ice 86%
- 25. Arabian Nights 84%
- 30. Traps 'n' Treasures 82%
- 31. Superfrog 81%

Traps 'n' Treasures kann sich mit vielen Kollegen messen. B.C. Kid und Fire & Ice sind allerdings eine Klasse für sich und stellen mittlerweile die Referenz in diesem Genre dar.

## comment

Grafisch und technisch ist Traps 'n' Treasures gut gelungen. Auf die Qualität des Sounds wurde auch sehr viel Wert gelegt. Das Scrolling ist sauber programmiert worden. Die Musik kann wahlweise an oder abgeschaltet werden. Wer einen Bereich der Insel gelöst hat, erhält ein Paßwort, mit dem er dann beim nächsten Start direkt im nächsten Bereich starten kann. Das Spiel hat mir gut gefallen, da es witzig in Szene gesetzt wurde. Es könnte eventuell etwas abwechslungsreicher sein.



Wolfgang

Dungeon Master ist nicht nur ein hervorragendes Rollenspiel, sondern gleichzeitig Vorlage für viele weitere. Inhaltliche Details wurden genauso kopiert wie die Benutzeroberfläche und die Steuerung. Erstaunlich ist nur, daß der inoffizielle Nachfolger Chaos strikes back bei weitem nicht so viel Anklang gefunden hat wie das ganz ähnliche Black Crypt.



Schau mir in die Augen, Kleines! Der hier hat wohl ein bißchen zu lange geycktt.

Düster und gefährlich

# BLACK CRYPT

Alte Sagen erzählen von den vier Heroen und ihrem Kampf gegen eine unbeschreiblich böse Macht. Nur mit Hilfe ihrer magischen Gegenstände gelang es ihnen, das Böse aus der Welt zu verbannen. Für diese noble Tat mußten sie selbst tief in den Verliesen, die dem dunklen Dämon als Trutzburg dienten, ihr Leben lassen. Seitdem waren viele Jahrhunderte ins Land gegangen und keiner glaubte mehr an die Wahrheit der Überlieferung. Bis eines Tages die Gildeführer des Königreichs eine schreckliche Nachricht erhielten: Das Böse war zurückgekehrt.

Wieder soll je ein Vertreter jeder Gilde, nämlich die der Kämpfer, Kleriker, Druiden und Zauberer, gegen den Dämon antreten. Doch diesen neuen vier Recken fehlt es an Erfahrung. Auch die magische Ausrüstung aus uralter Zeit soll immer noch in dem Verlies liegen, das das Grab ihrer Besitzer geworden war. Viele Geheimnisse sind seitdem verlorengegangen und die heutigen

Gilden wären nicht in der Lage, noch einmal derart Großes zu vollbringen. Es bleibt den neuen Helden also nichts anderes übrig, als die berühmten Waffen zu finden und den Dämon zu besiegen. Mehr schlecht als recht ausgestattet finden sich die vier Recken im ersten Dungeon-Level wieder, die Tür hinter ihnen ist verschlossen und versiegelt. Das Abenteuer kann beginnen...

## Gute Charakterbildung

Die Charaktergenerierung ist schlicht gehalten und trotzdem sehr gut, denn sie garantiert absolut gleiche Voraussetzungen. Eine bestimmte Punktzahl muß auf die Eigenschaften verteilt werden; logischerweise achtet man bei dem Kämpfer hauptsächlich auf Stärke und so weiter. Jeder Charakter beginnt in der ersten Stufe seiner Klasse, im Gegensatz zu Dungeon Master gibt es jedoch keinen Ninja. An seine Stelle tritt der Druid.

Black Crypt kann vor allem Dungeon Master-Fans in seinen Bann ziehen.

Nette Gestalten machen die Wanderung durch die Dungeons zum reinsten Horror.



Drei unterschiedliche zauberfähige Charaktere lassen schon auf ein sehr ausgeprägtes Magiesystem schließen, aber es ähnelt leider dem der meisten SSI-Produkte, entspricht also den Regeln von (A)D&D. In diesem Fall wäre i m m e r noch eher eine Kopie von Dungeon Master

wünschenswert, das selbst Origin in abgewandelter Form in der Ultima-Serie einsetzt. Sämtliche Zauberprüche müssen also erst gelernt werden, nur um dann nach einmaliger Anwendung aus dem Gedächtnis zu verschwinden - wie in "Eye of the Beholder".

## Kampf in Echtzeit

Der gesamte Kampfmodus ist wie erwartet mit Icons aufgebaut. Ein simpler Klick per Maus genügt, daß der Held wild auf ein Monster vor ihm einhackt oder auch einen Dolch wirft. Bis die gleiche Option wieder zugänglich wird, bleibt das Icon verzerrt, sodaß schnelles Dauerklicken keine Wirkung zeigt und die Realitätsnähe gewahrt wird. Um jeden einzelnen Helden richtig auszurüsten, wechselt man einfach in den Charakterbildschirm über. Hier kann man ihm dann seine Waffe in die Hand geben und die Panzerungen anlegen. Für Geschosse aller Art gibt es wieder extra Felder, die nur durch die passenden Gegenstände ausgefüllt werden können. Während einer solchen Zeremonie läuft das Spiel jedoch in Echtzeit weiter.

Black Crypt scheint in fast keinem Bereich originelle Elemente zu verwenden; nachdem man sich aber an den ersten Rätseln die Zähne ausgebissen hat, sieht man das gesamte Spiel in einem neuen Licht. Die inhaltlichen Stärken zeigen sich nicht nur in über einem Dutzend Levels, sondern vor allem in den kleinen Details. Insbesondere die Glyphen (magische Zeichen, die in der Luft schweben und beim Durchbrechen einen Spruch auslösen) sind eine innovative Idee, die bisher selten in irgendeinem Computer-Rollenspiel verwendet wurde. Mit von der Partie sind natürlich auch wieder kleine Schalter und Bodenplatten, die bei richtiger Betätigung Geheimtüren öffnen oder Wände ver-

schieben. Zum Glück gibt es ein Automap-ping, auch wenn dieses erst in Form eines Zauberspruchs erlernt werden muß. So findet man sich sehr schnell zurecht und muß sich nicht mit mühseligem Kartenzeichnen ablagen.

Auch dem Bestiarium sollte man ein großes Lob aussprechen. Magische Kreaturen, die nur

**Für echte Rollenspieler ein Genuß - empfehlenswert!**

durch spezielle Waffen verwundbar sind, das schauerliche Aussehen und die Animationen der Monster tragen unbestreitbar zur hervorragenden Stimmung bei. Die Grafik im allgemeinen gibt keinerlei Anlaß zum Klagen. Im Gegenteil: sie verstärkt den positiven Gesamteindruck. Der Sound ist unterhaltsam und zweckmäßig; wie würde man ohne das leise Klicken eine verborgene Bodenplatte finden? Zusammenfassend kann man nur sagen, daß Black Crypt sicherlich viele Stunden Spielspaß garantiert.

(ag)



**Hersteller:**  
**Electronic Arts**  
**Muster von:**  
**Hersteller**

**Genre:**

**Rollenspiel**

**Preis:**

**ca. DM 80,-**

**Erhältlich:**

**bereits auf dem Markt**

**Anzahl der Spieler:** 1

**Anzahl Disketten:** 5

**2 Spieler simultan:** Nein

**1 MByte benötigt:** Nein

**2.Drive empfohlen:** Ja

**Festplatte empfohlen:** Ja

**Englisch benötigt:** Ja

**Unterstützt:**

**500, 500+, 600**

**Steuerung über:**

**Tastatur, Maus**

**Besonderheiten:**

**Automapping**

**+ knifflige Rätsel**

**- weitere Variation von Dungeon Master**

**GAMEPLAY 90%**

**GRAFIK 80%**

**SOUND 70%**

**MOTIVATION 83%**

**AMIGA GAMES**

**85%**

**GESAMT-WERTUNG**

## ranking

- 02. Syndicate 92%
- 16. Black Crypt 85%
- 17. Amberstar 84%
- 28. Das schwarze Auge 82%
- 32. KGB 81%

Black Crypt mischt rollenspieltechnisch gesehen ganz oben mit. Unter den reinen Rollenspielen nimmt es sogar die Spitzenposition ein. Tolle Story, gutes Gameplay!

## comment

Über 25 Levels mit den schwierigsten Aufgaben dürften enorm viele spannende Stunden garantieren. Zahlreiche Monster, tolle Grafiken und eine ansprechende musikalische Untermalung können ebenfalls begeistern. Black Crypt erfüllt sämtliche Voraussetzungen, um von fanatischen Freaks als absoluter Kulthit betrachtet zu werden.



Alex

CHAOTISCH & GUT

# THE CHAOS ENGINE

In der Chaos Engine ist alles drin: Action und Spannung.

Seit Gauntlet und Alien Breed ist die Sicht von schräg oben bei Actionspielen recht beliebt. Dadurch besteht nämlich die Möglichkeit, von allen Himmelsrichtungen die Feinde antreten zu lassen. Somit erhöht sich der Grad der Action in so einem Spiel. Bei The Chaos Engine ist dies noch zur Perfektion getrieben worden.

**E**in oder zwei Spieler können sich in diesem actiongeladenen Spiel vergnügen. Spielt man alleine, so wird der zweite Spieler vom Computer gesteuert. Wen man selbst und als seinen Partner aus

sechs zur Verfügung stehenden Charakteren wählt, sollte gut überlegt werden. Jeder hat nämlich unterschiedliche Fähigkeiten und natürlich auch ein anderes Aussehen. Unterschieden wird hierbei in Geschicklichkeit, Aus-

dauer, Schnelligkeit und Intelligenz. Welchen Wert der jeweilige Spieler inne hält, kann man an den Balken im Übersichtsscreen leicht feststellen. Für den Spielablauf sind diese Werte durchaus beeinflussend. Die Geschicklichkeit einer Figur ist wohl am wichtigsten. Hier wird eine Art Gesamtwertung abgegeben, die die Zeitabschnitte ändert, in denen Extras zur Verfügung stehen. Nimmt die Ausdauer mit der Zeit ab, so nähert sich die Figur ihrem Ende und es ist Zeit, ein Leben abzugeben. Die Schnelligkeit einer Figur bedarf wohl keiner Beschreibung, denn jeder weiß wohl, daß in Actionspielen die Reaktion von großer Wichtigkeit ist. Ebenso dürfte die Intelligenz klar sein, sie läßt sich aber mit Sicherheit auch noch vom

**ranking**

2. Syndicate	92%
3. The Chaos Engine	91%
9. Lionheart	88%
18. Desert Strike	84%
24. Flashback	84%

The Chaos Engine wurde bislang nur von Bullfrogs Syndicate übertroffen. Lionheart bleibt dicht auf den Fersen, muß sich aber mit einem der hinteren Ränge zufriedengeben.

jeweiligen Spieler, also Euch, höher oder niedriger setzen.

## Waffen mit Ausbaumöglichkeit

Um so eine Schießerei zu bestehen, braucht man natürlich

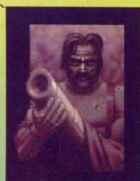
## Die Helden und ihre Fähigkeiten

**Mercenary:**



Keine besonderen Eigenschaften;  
EXTRA: Bombe

**Navvie:**



Kräftig, aber wenig dynamisch;  
EXTRA: Dynamit

**Thug:**



Gegenspieler des Terminators;  
EXTRA: Molotov Cocktail

**Brigand:**



Nur durchschnittliche Fähigkeiten;  
EXTRA: Shot Burst

**Gentleman:**



Schwach, aber dafür zweiseitig;  
EXTRA: Karte

**Preacher:**



Der Heiler ist gegen die Offensive;  
EXTRA: First Aid Kit



The Chaos Engine ist eigentlich "nur" eine aufgemotzte Gauntlet-Variante mit neuen Ideen.

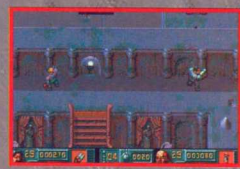




## comment



Berausend! Selbst bei hoher Gegneranzahl und immenser Action kann man bei diesem Spiel keine Verlangsamung feststellen. Tempo ist angesagt - zumindest beim Kauf. Es gibt nämlich keinen Grund, sich nicht aufzumachen, die Chaos Engine, die alle Lebewesen in Monster verwandelt hat, zu zerstören und wieder Frieden und Ruhe einkehren zu lassen. Das Spiel ist nämlich alles andere als ein Chaos, es ist schlichtweg genial.



Im Laufe des Spiels können die einzelnen Charaktere an Fähigkeiten dazugewinnen.



die entsprechende Waffe. Auch hier hat jeder seine eigene, ihm typische zur Hand. Durch herumliegende Power-Ups lassen sich diese zu wahren Wunderkerzen ausbauen. Mal erhöht sich die Schußfrequenz, der Feuerradius und mal durchdringen sie sogar die Gegner. Sammelt man außerdem noch nette Beigaben wie Molotowcocktails, Bomben oder Dynamit auf, kann man diese erst mal in die Tasche stecken und bei Bedarf anwenden. Dazu muß man einfach auf den entsprechenden Gegenstand umschalten. Für ein planvolles Vorgehen ist die Karte besonders wichtig. Durch



einen kurzen Blick auf sie ist man immer im Bilde, wohin der Weg führt und weiß durch einen blinkenden Punkt auch genau, wo man ist.

### Auf der Suche nach dem Ausgang

Zwei Dinge sind recht wichtig, will man einen Level beenden. Erstens muß der Ausgang gefunden und durch das Beschießen einer Art Schalter aktiviert werden. Und zweitens sollte Teamgeist wohl an oberster Stelle stehen. Denn wie auch bei den oben erwähnten Spielen wie Alien Breed ist der Bildschirm nicht gesplittet und beide Spieler

teilen sich den Screen. Spielt man allein, folgt einem der Computerpartner ganz spontan und ohne großes Maulen. Ab und zu verliert man ihn sozusagen, indem man eine Treppe hinabrennt und gleich wieder abbiegt, weil er fast parallel zum eigenen Spieler folgt. Das heißt, ist er noch nicht dicht hinter Euch und auf der Treppe, biegt er mit Euch ab und denkt gar nicht daran, ebenfalls die Stufen herunterzukommen. Spielt Ihr dagegen zu zweit, fällt dieser Punkt natürlich weg.

### Techno-Mania

Während des ganzen Spieles begleitet einen dieser dumpfe, anfordernde und mitreißende Techno-Sound, der für das Spiel absolut actionfördernd ist. Kombiniert mit den digitalisierten Sprüchen wie "Players activated" usw. ergibt sich ein Klangerlebnis sondersgleichen. Wer dann noch die guten Soundeffekte genießt, wird seine Ohren nicht mehr vom Lautsprecher wegkommen. Grafisch geht auch die Post ab, denn die recht großen Sprites sind fantastisch gezeichnet und verlieren kaum an Geschwindigkeit.

(me)



**Hersteller:** Renegade  
**Muster von:** Renegade  
**Genre:** Arcade-Action  
**Preis:** ca. DM 80,-  
**Erhältlich:** bereits auf dem Markt  
**Anzahl der Spieler:** 1-2  
**Anzahl Disketten:** 3  
**2 Spieler simultan:** Ja  
**1 MByte benötigt:** Ja  
**2. Drive empfohlen:** Nein  
**Festplatte empfohlen:** Nein  
**Englisch benötigt:** Nein  
**Unterstützt:** -  
**Steuerung über:** Joystick  
**Besonderheiten:** -

**+ vor allem spielerisch phänomenal**  
**- kleine technische Mängel, die nicht ins Gewicht fallen**

**GAMEPLAY 94%**  
**GRAFIK 85%**  
**SOUND 80%**  
**MOTIVATION 95%**

AMIGA GAMES  
**91%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Stark wie ein Löwe

# LIONHEART



**Thalion beweist, daß sie in jedem Genre Fuß fassen können.**

**V**aldyn ist der eigentliche Rufname eines spärlich bekleideten, langhaarigen Kerls, der den üblichen Spaß in seiner Stammkneipe haben wollte. Diesmal allerdings wird er offensichtlich grundlos gefangenommen und zum König des Landes gebracht. Dieser

offenbart ihm, daß er aufgrund von Schicksal und all so altmodischen Sachen nun die Aufgabe hätte, ein heiliges Juwel zurückzuholen. Daß dies tatsächlich eine göttliche Fügung zu sein scheint, merkt man daran, daß auch das Juwel "Lionheart" genannt wird. Dieser Klunker ist dummerweise von größter Wichtigkeit für den König, da er damit seine Macht beweisen kann und das Volk an diesen Stein glaubt (tja ja, die Menschen in den Fantasywelten). Um Valdyn so richtig von dem Job zu überzeugen, erzählt ihm der König noch beiläufig davon, daß Lionhearts Freundin auch entführt wurde. Ab hier ist er auch endlich zu allem bereit.

## Lionheart im Schatten des Biests?

Nun steht Ihr vor einem Arcade-Action-Spiel, wie Ihr es mit Sicherheit noch nicht gesehen habt. Am ehesten dürften

Schon vor langer Zeit gab es einen jungen Herrn, der an einer gewissen Tafelrunde ab und zu Platz nahm. Sein Name war Löwenherz, wegen seines Mutes und seiner Kraft. Aus den gleichen Gründen hat Thalions neuester Held seinen Namen und Ihr müßt ihm alle Ehre machen.

wohl die späten "Shadow of the Beast"-Episoden an dieses Spiel herankommen. Denn Valdyn hat zum Glück sein Schwert dabei und kann ein paar üble Schläge damit austeilen. Zwar ist er robust gebaut, hat aber keinerlei Schutz (außer so göttlichem Kram, den man ihm mitgegeben hat) und muß also ziemlich auf der Hut sein. Der Sprite, den Ihr steuern müßt, ist ansehnlich groß

geworden. Fast lassen sich die einzelnen Muskelpartien des Recken erkennen. Beim Rennen läßt er ein paar amotorische Züge zum Vorschein kommen, was heißen soll, daß die Simulation des menschlichen Bewegungsablaufs nicht so gelungen ist. Dafür zeigt Valdyn wiederum sein ganzes Können beim Hangeln an Seilen, beim Klettern auf dieselben, beim gekonnten Hieb mit



**Er schwingt das Schwert und hat ein Herz, das ist wohl Ritter Löwenherz.**

## ranking

- |                     |            |
|---------------------|------------|
| 2. Syndicate        | 92%        |
| 3. The Chaos Engine | 91%        |
| <b>9. Lionheart</b> | <b>88%</b> |
| 18. Desert Strike   | 84%        |
| 27. Body Blows      | 83%        |

Lionheart ist ein Actionspiel im klassischen Sinne, wie man es eigentlich nur vom Automaten gewohnt ist. Eine geballte Ladung Action wartet auf den Käufer. Es lohnt sich!

**Jeder Schritt ist gefährlich. Doch die Sprünge lassen sich machen.**

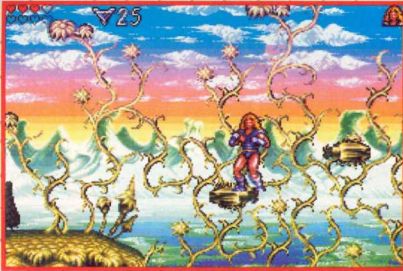
dem Schwert und bei seinen Tritten. Eine seiner besten Angriffstechniken ist der "Kampfsprung". Er ist recht leicht auszuführen und sehr effektiv. Beachtet man hierbei die Joystickbelegung, so merkt man, daß dieser "Kampfsprung" nichts anderes ist, als jeder "Springdem-Gegner-auf-den-Kopf"-Move eines jeden Jump & Run (siehe "Alfred Chiken", "Giana Sisters" usw.). Ist aber nicht so



schlimm, denn der Joystick hat ja auch irgendwo seine Grenzen bei der Belegung.

**Bunter Fantasytraum**

All diese Spezies müssen dann in einer farneichen Fantasywelt angewandt werden. Schlingepflanzen, Spinnhöhlen (inklusive Riesenspinne), Spieße im Boden und, und, und. Eine gut gemachte Welt, die von Gefahren nur so wimmelt. Echte Freunde findet Ihr so gut wie keine in dieser Gegend. Lediglich einige Käfer laden zu einem kleinen Ritt ein und ersetzen dadurch die sonst bekannten "fliegenden" Plattformen, um Euch über Abgründe zu transportieren. Dafür gibt es allerdings viel mehr Feinde auf Eurem beschwerlichen Weg in diesem Reich. Neben seltsamen kriechenden Monstern, den erwähnten Spinnen und



schießenden Pflanzen gibt es immer wieder schier unüberwindliche Stellen, die Euer ganzes Geschick verlangen. Ab und zu dreht sich unter Euch die Plattform einfach weg, so daß Ihr

**Valdyn zeigt der Konkurrenz, wie er sein Schwert führen kann.**

abstürzt. Da hilft nur schnelles Davonspringen oder ein Hieb mit dem Schwert, der die Plattform für einige Zeit anhält. Die ganze Zeit über scrollt der Hintergrund in vielen Farben parallax. Ein Bild der Tiefe entsteht so unweigerlich, das Euch ins Spiel "hineinsaugt". Der Sound hinkt hier der sehr guten Grafik hinterher. Was aber nicht heißen soll, daß er schlecht ist. Doch das Scrolling macht schon einiges her und die Farbenpracht ist nicht von schlechten Eltern. Die obligatorischen Bonuselemente wie Energie-Kristalle, Energie-Tränke und Extrawaffen (bessere Schwerter usw.) sind ebenfalls verwandt worden. (me)

**comment**

Lionheart ist ein tolles Spiel, obwohl es sich im Endeffekt "nur" um ein Action-Spiel mit den gewohnten Features handelt, das allerdings in ein tolles Gewand gekleidet daherkommt. Zudem ist der Held ja auch ein Kerl, mit dem man sich identifizieren kann. Wer möchte denn riesige Ohren haben, kurze Hosen mit Hosenträgern tragen und sonst nur mit weißen Handschuhen bekleidet sein (Mickey Mouse). Da ist so ein gut gebauter blonder Hüne schon vorzuziehen.



- Hersteller:** Thalion
- Muster von:** Hersteller
- Genre:** Arcade-Action
- Preis:** ca. DM 80,-
- Erhältlich:** bereits auf dem Markt
- Anzahl der Spieler:** 1
- Anzahl Disketten:** 3
- 2 Spieler simultan:** Nein
- 1 MByte benötigt:** Ja
- 2. Drive empfohlen:** Ja
- Festplatte empfohlen:** Nein
- Englisch benötigt:** Nein
- Unterstützt:** 500, 500+, 600
- Steuerung über:** Joystick
- Besonderheiten:**

**+ farbenfrohe Grafik, sehr gutes Gameplay**

**-**

- GAMEPLAY 90%**
- GRAFIK 90%**
- SOUND 90%**
- MOTIVATION 86%**

**AMIGA GAMES**  
**88%**  
**GESAMT-WERTUNG**

Wasserfest

# Subtrade

Leider wurde dieses absolute Kultspiel im Hinblick auf den Amiga lange Zeit mit Nichtachtung gestraft, obwohl man im Vergleich zur Urversion auf einem 16Bit-Rechner schier unbegrenzte Möglichkeiten zur Verfügung hat. Mitte 1993 war es aber schließlich soweit: Der eher unscheinbare Hersteller Century Software, der seine Aktivitäten von Hannover aus tätigt, warf einen überraschend guten Nachfolger zum damaligen Kassenschlager M.U.L.E. auf den sehnsüchtig wartenden Markt. Bei all der Euphorie darf natürlich Linels Versuch, ein passendes

Veteranen, die bereits in grauer Computervorzeit aktiv waren, werden ein Spiel bestimmt noch in bester Erinnerung haben. Die Rede ist natürlich von M.U.L.E., das seinerzeit auf dem C64 alle Rekorde brach.

Wem M.U.L.E. gefallen hat, wird von Subtrade ebenfalls begeistert sein.

Remake zu schaffen, nicht vergessen werden, vor allem weil eine sehr starke Verwechslungsgefahr aufgrund der ähnlichen Namensgebung besteht. "Subtrade" oder "Trader", da kann dem geneigten Käufer schon einmal ein Fehlgiriff im überfüllten Softwareregal unterlaufen.

## Story: wesentlichlich

Im Jahre 2151 kommt es, wie es kommen mußte. Die Menschheit wird der ständigen Überbevölkerung nicht Herr und muß aus diesem Grund versuchen, einen großen Teil der Bevölkerung zu evakuieren. Mit einem überdimensionalen Raumschiff macht sich eine Gruppe Abenteurer und Forscher auf, neue Welten zu erschließen. Soweit kommt es allerdings gar nicht, denn auf dem Weg zur nächsten Station wird der



**Perlen und Muscheln. Subtrade bietet hauptsächlich Güter aus der Meerestiefe. Etwas ungewohnt.**

Raumfrachter auf der weiten Reise angegriffen. Eine Notlandung wird dringend erforderlich. Wie das Schicksal so spielt, landet die Gruppe auf dem Planeten Irata, der von allen Raumfahrern gemieden wird: er besteht nämlich

hauptsächlich aus Wasser! Eine schnelle Rettung scheint ziemlich unmöglich, so daß sich die Mannschaft auf dem Meeresgrund niederläßt, um das beste aus ihrer Situation zu machen...

Wie beim Klassiker. Auf diesem Bildschirm muß man sein Gebiet auswählen - möglichst schnell!

## ranking

- 11. Der Patrizier 86%
- 19. Eishockey Manager 84%
- 21. Subtrade 84%
- 27. Bill's Tomato Game 83%
- 34. Hannibal 72%

Subtrade von Century Software könnte sich mit etwas Glück zu einem ähnlichen Erfolg entwickeln wie damals M.U.L.E. Die Nachfrage wäre jedenfalls gegeben, oder?



Die Auktion ist eine der Besonderheiten, die Subtrade zu bieten hat. Hier wird gerade Energie unter den Hammer gebracht.

## Bis zu vier Spieler

Die Spezies Mensch zeichnet sich vor allem durch eine (un)gesunde Portion Eigensinnigkeit aus, so daß sich die Anführer der gestrandeten Mannschaft um die besten Gebiete streiten und einen gnadenlosen Handelskrieg auslösen. Bis zu vier menschliche Mitspieler können hier antreten, wobei ein Vier-Spieler-Adapter zwar unterstützt wird, aber nicht im Lieferumfang enthalten ist. Möchte man allein oder zu zweit antreten, so werden die übrigen Spieler vom Computer ergänzt. Wie beim betagten Original kann man unter acht verschiedenen Rassen auswählen, die sich in einigen Punkten unterscheiden. Jede hat einige Vor- und Nachteile.

Das hektische Treiben zu Beginn einer jeden Runde ist gleichgeblieben. Eingeweihte wissen, wovon ich spreche: die Landverteilung. Hier ist Reaktionsvermögen und ein Quentchen Glück gefragt, denn wer zuerst drückt, malt zuerst. Auf den Feldern lassen sich sieben verschiedene

LAYER 2	NAME: JON
	MONEY: 1397
	LAND: 588
	GOODS: 488
	TOTAL: 2377
LAYER 3	NAME: TOM
	MONEY: 959
	LAND: 588
	GOODS: 650
	TOTAL: 2119
LAYER 4	NAME: TIM
	MONEY: 266
	LAND: 1888
	GOODS: 1688
	TOTAL: 1865
LAYER 1	NAME: MIKE
	MONEY: 282
	LAND: 1888
	GOODS: 644
	TOTAL: 1742

Am Ende einer jeden Runde werden alle Daten und Fakten ausgegeben. So können sich auch die Konkurrenten einen guten Überblick verschaffen.

Ein Handelsspiel ganz besonderen Kalibers, vor allem durch die fesselnde Auktion!

dene Warengruppen anbauen. Dabei sollte man nicht allzu vorsichtig vorgehen, denn wer glaubt, daß allein ein ausgewogenes Wirtschaftssystem zum Erfolg führt, liegt nur halb richtig. Spezialisten konzentrieren sich auf einen Rohstoff und versuchen, hier ein Monopol aufzubauen. Das ist für den zweiten, weitaus interessanteren Teil des Spiels von bedeutender Wichtigkeit. Hier geht es nämlich um den Handel mit den verschiedenen Gütern, der mit einer Art Auktion zu vergleichen ist. Der Ablauf ist relativ simpel und genial zugleich. Der Spieler, der ein Überangebot an einem Gut hat, wird Verkäufer und kann solange den Preis bestimmen, wie kein anderer ihm in die Quere kommt. Die anderen drei haben dementsprechend eine erhöhte Nachfrage und müssen vielleicht sogar unbedingt kaufen, um ihren Bedarf zu decken. Die drei Käufer laufen jetzt - natürlich je nach Bedarf - so schnell wie möglich nach oben, damit kein anderer ihnen die wertvollen Rohstoffe wegnehmen kann. Umso höher man läuft, desto höher wird auch der Preis - ganz einfach. Dabei pokern aber nicht nur die Käufer, nein, auch der Verkäufer hat noch ein Wörtchen mitzureden. Bemerket er nämlich, daß die Nachfrage sehr groß ist, so wird er sicherlich versuchen, den Preis weiter nach oben zu treiben, indem er seinerseits nach oben läuft. Einfach und genial!

## M.U.L.E. oder Subtrade?

Eigentlich hat sich nicht viel geändert, und das ist auch gut so. An die Stelle der lustigen Maultiere sind nun Schildkröten getreten, einige Rohstoffe sind hinzugekommen und acht verschiedene Anführer stehen nun zur Verfügung. Spielerisch die einzig wirkliche Veränderung: Subtrade spielt Unterwasser und M.U.L.E. in einer staubtrockenen Wüste. An der Grafik wurde verständlicherweise kräftig gefeilt. Alle Figuren sind toll gezeichnet, ebenso wie die Spieloberfläche und alle Menüs. Hier hat man viel Liebe zum Detail bewiesen. Die verbesserte Grafik und der tolle Sound stellen auch die wesentlichen Pluspunkte gegenüber dem Original dar, denn spielerisch hat sich nur wenig getan. (om)

Hersteller:  
**Century**  
 Muster von:  
**Hersteller**  
 Genre:  
**Strategie**

Preis:  
**ca. DM 80,-**  
 Erhältlich:  
**bereits auf dem Markt**  
 Anzahl der Spieler: **1-4**  
 Anzahl Disketten: **1**  
 2 Spieler simultan: **Ja**  
 1 MByte benötigt: **Ja**  
 2.Drive empfohlen: **Nein**  
 Festplatte empfohlen: **Nein**  
 Englisch benötigt: **Nein**

Unterstützt:  
**Vier-Spieler-Joystick-adapter**  
 Steuerung über:  
**Joystick**  
 Besonderheiten:

+ **grafisch ansprechende Gestaltung, außergewöhnliches Handelsspiel**

- **keine negativen Seiten**

GAMEPLAY **82%**  
 GRAFIK **71%**  
 SOUND **80%**  
 MOTIVATION **90%**

AMIGA GAMES

**83%**  
 GESAMT-WERTUNG

## comment

Das ist Business! Die knallharten Auktionen verdienen fast schon eine Erwähnung in allen bekanntesten Wirtschaftsmagazinen. Angebot und Nachfrage beherrschen das Spielgeschehen, so daß es immer wieder zu heftigen Kontroversen zwischen den menschlichen Mitspielern kommt. "Bitte verkauf mir doch das Erz ein wenig billiger!". Solche Schwächen darf man natürlich nicht zeigen, denn dann wird der dringende Bedarf erst recht offensichtlich. Stundenlanger Spielspaß ist auf alle Fälle garantiert, auch wenn man gegen Ende oft ein wenig mürrisch und sauer reagiert - vor allem, wenn man sich auf der Verliererstraße bewegt.



Olli

Bonk von Factor 5

# B.C. Kid

Manche von Euch werden den Helden dieses Jump & Run-Spiels, Bonk den Höhlenmenschen, bereits von der PC-Engine kennen. Das Team von Factor 5, auch bekannt durch Turrigan, hat hier mit einer gelungenen Konvertierung zugeschlagen, so daß sich auch die Amigabe-sitzer durch das Dinosaurierland kämpfen können.

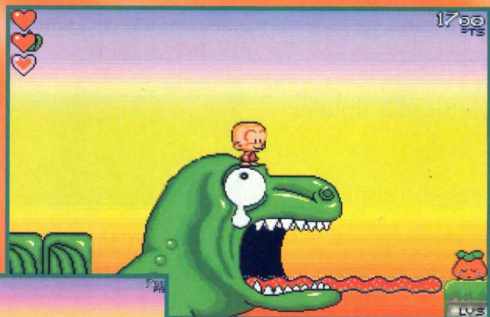
## Die Story

Unser Märchenprinz ist nämlich auf der Suche nach seiner Traumfrau, der wunderschönen Mondprinzessin. Dabei funkelt ihm jedoch wieder sein Erzfeind König Drool dazwischen, der die Prinzessin gekidnappt und sich in den Kopf gesetzt hat, das Dinosaurierland zu beherrschen. Die Aufgabe besteht nun darin, Bonk durch fünf verschiedene Welten zu lotsen und über 20 Level zu überstehen, wobei man ganz nebenbei auch König Drools Schergen ein wenig Beachtung

schenken sollte, da es sonst ein böses Erwachen gibt.

## Das Gameplay

Obwohl Bonk sich weder mit den Händen, noch mit den Füßen zur Wehr setzen kann, verfügt er über eine gefährliche Waffe: seinen Steinkopf. Mit diesem kann er zustoßen oder im Sprung mit dem Kopf voran auf seinen Gegnern landen und diese dadurch bezwingen. Ebenso kann er Feinde, die sich über ihm befinden, durch einen Jump nach oben in die Luft katapultieren. Wenn unser Steinzeit-Junior Boni einsammelt, die in erster Linie in Blumen versteckt sind,



**Willkommen im Jurassic Park! Ein Sprung auf die Mütze genügt.**

aber auch teilweise von zehn Sekunden unverwundbar und vernichtet seine Gegner, indem er sie wie ein Amokläufer über den Haufen rennt. Neben seinem Steinschädel besitzt er auch noch unver-

**Köpfchen muß man haben, doch hier raucht der Kopf nicht vom Denken.**



**Ob klein und böse oder groß und sanft: An ulkigen Gegner hat man wirklich nicht gespart.**



**comment**

B.C. Kid zeichnet sich durch eine sehr gute Cartoongrafik, butterweiches Scrolling und leichte Handhabung aus. Die vielen eingebauten Gags und Geheimlevel geben dem Spiel die richtige Würze. Anstelle der vielen ähnlich klingenden Soundtracks wären zwei bis drei unterschiedliche Begleitmelodien besser gewesen, aber im großen und ganzen ist auch der Sound zufriedenstellend ausgefallen.



**Tobias**



tooncharakter des Spiels hätte mit Sicherheit ein kleines Intro gut gepaßt, das die Entführung der Prinzessin zeigt. Leider wurde darauf jedoch verzichtet. Vor dem Spielbeginn kann man in einem kleinen Optionsmenü zwischen sieben verschiedenen Begleitmelodien für das Spiel wählen, die aber mit Ausnahme des B.C. Kid-Sounds alle sehr ähnlich und einfach programmiert wurden. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, die Highscoreliste zu löschen. Diejenigen unter Euch, die im Besitz eines Joysticks mit zwei funktionstüchtigen Feuerknöpfen sind, können dies ausnützen, indem sie durch die entsprechende Wahl die Hüpf- und Kopfstoßfunktion mit unterschiedlichen Feuerknöpfen ausführen.

### Die Levels

Der erste Level ist eigentlich kaum ein Problem, da man nur auf vereinzelte Gegner trifft und Bonk schon nach ziemlich kurzer Zeit in den Griff zu bekommen ist. So köpft man sich an Krokodilen und Riesenküken vorbei, trampelt auf Blumen herum, um Boni einzusammeln und betrachtet die schöne Hintergrundgrafik. Doch wer denkt, daß das Spiel "null problemo" ist, wird bereits in den Highlands aus dem Schlaf gerissen, weil die vorher lediglich im Hintergrund

zu sehenden Vulkane plötzlich und unerwartet aus dem Boden wachsen und Meteore ausspeien, denen man besser ausweichen sollte. Außerdem gibt stellenweise der Boden unter den Füßen nach und gibt einen höchst unangenehmen Lava-see frei. Als nächstes beginnt eine Wanderung über den Rücken einer Riesenschildkröte, an deren Ende der erste Gag wartet: Wer auch nach ausgiebiger Suche keinen

Ausweg findet, sollte der Schildkröte

einmal wütend mit dem Kopf auf ihre Schirmmütze springen und schon öffnet diese vor Qual aufschreiend ihr Maul und streckt die riesige Zunge heraus. Im Innenleben der Schildkröte begegnet man Fischen und hin- und herpendelnden Darmzotten. Man schwimmt in der roten Magensäure ein paar Runden herum, bis man schließlich am Damende wieder hinausbefördert wird und mit einem merkwürdigen Aufzug zum Endgegner des ersten Levels gelangt: Einem Dinosaurierbaby mit Wikingerhelm. Wenn man ihm lange genug auf's Dach gestiegen ist, kann man sich kurz ausruhen und auf die weiteren Levels vorbereiten, die wesentlich mehr Tücken aufweisen, die ersten Geheimlevels, viele verschiedene neue Monster und weitere Gags (z.B. laufende Palmen) zu bieten haben.

(gf)



**Hersteller:**  
Factor 5  
**Muster von:**  
Julian Eggebrecht  
**Genre:**  
Jump & Run  
**Preis:**  
ca. DM 70,-  
**Erhältlich:**  
seit November '92

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

**Steuerung über:**  
Joystick, Joypad

**Besonderheiten:**  
dt. Anleitung, Cartoongrafik

**+** gute Grafik, einfache Handhabung, nette Gags, Ideenvielfalt

**-** mehrere ähnliche Soundtracks, Intro fehlt

**GAMEPLAY** 90%

**GRAFIK** 85%

**SOUND** 60%

**MOTIVATION** 85%

AMIGA GAMES

**88%**

**GESAMT-WERTUNG**

### ranking

07. BC Kid	88%
07. Lionheart	88%
11. Fire & Ice	86%
17. Arabian Nights	84%
28. Traps'n Treasures	82%

Grafisch ist BC Kid unter den Konkurrenten sicherlich nicht führend, doch was das Gameplay und die Steuerung angeht, erarbeitet sich der Riesenkopf Bonk einen wunderbaren Vorsprung. Spielenswert sind jedoch alle.

### comment

Bonk zählt neben Mario und Sonic zu den bekanntesten Jump & Run Persönlichkeiten. Er treibt sich seit dem Ende der 80er Jahre hauptsächlich auf der leider bei uns wenig populären PC Engine-Konsole herum, und begeistert durch hervorragendes Gameplay. Factor 5 setzte das Spiel in souveräner Art und Weise auf den Amiga um, und legte somit das gameplaymäßig beste Jump & Run vor. Man muß es einfach gespielt haben.



Hans

Drei Helden auf Achse

# The Lost Vikings



Mit Jump & Runs kann man heutzutage nur noch Erfolg haben, wenn man sich etwas absolut Neues einfallen läßt. Dies ist zwar beim besten Willen nicht einfach, einige Entwickler schaffen es aber offensichtlich doch immer wieder.

Die Idee, die üblichen Hilpf-Elemente mit einer Art Tüftelaufgabe zu verbinden, wurde bei The Lost Vikings zugrundegelegt. Auf den ersten Blick möchte man Interplay so ein putziges Spiel gar nicht zutrauen, noch dazu weil es zunächst den Eindruck eines klassischen Plattformspiels macht. Prinzipiell ist es dies auch, doch die eine oder andere strategisch

angehauchte spielerische Ergänzung manövriert das Spiel schließlich in die Oberklasse. Wie das?

## Die Story

Die Sammelleidenschaft der außerirdischen Besucher scheint ungebrochen. Die einen begnügen sich mit glitzernden Fußballtröphen (siehe Soccer Kid), die

anderen suchen schon nach größeren Gegenständen. Und die Allerschlimmsten sind solche, die einen intergalaktischen Zoo auf einem fernen Planeten eröffnen wollen und dazu gerade so dir nix mir nix durch die Galaxis streifen, um "Tiere" aufzutreiben. Gerade als die Helden des Spieles, nämlich Erik der Flinke, Olaf der Dicke und Balog der Grimmige, zum Jagen unterwegs waren, wurden sie als Prachtexemplare der Gattung Mensch an Bord des Weltall-Zooesetzers gebeamt. Eigentlich hätten sie im Labor wieder materialisieren sollen, wurden aber durch einen kleinen Glücks- oder Zufall in einem der vielen

Gänge des UFOs abgestellt. Nun müssen sie ihre Chance zur Flucht nutzen.

## Das Spiel

Wer aufgrund dieser Story erwartet, daß die drei Wikinger nun in Lemmings-Manier gemeinsam durch das Raumschiff stapfen, liegt nicht allzu falsch, jedoch auch nicht ganz richtig. Sie sind wohl

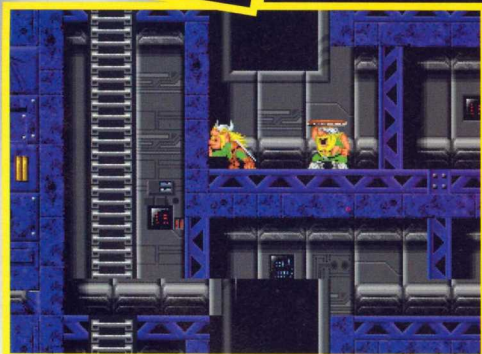
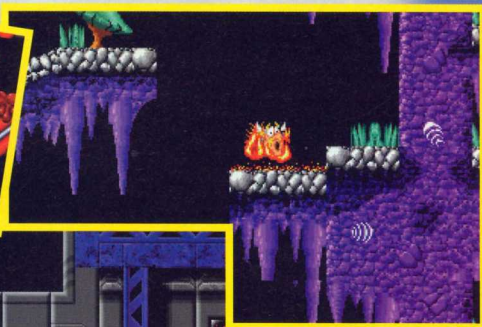


Leitern erklimmen, Spalten überwinden, Hindernissen ausweichen und Taktieren ist angesagt.



Das wäre geschafft! Nun muß man nur versuchen, die restlichen zwei Wikinger dorthin zu führen.





Jeder der drei Wikinger hat seine Vor- und Nachteile, die man kennenlernen sollte.

Es sieht aus wie ein Jump & Run und spielt sich auch so. Allerdings ist es ein Strategiespiel.

Baleog schwingt sein gewaltiges Schwert und schießt Pfeile ab. Ein bißchen Intelligenz wurde den Knaben natürlich auch mit auf den Weg gegeben. Sie können bis zu vier Gegenstände mit sich führen, während sie auch der Bedienung von Schaltern mächtig sind, was durch das eine oder andere knifflige Rätsel erforderlich werden könnte. An aufsammeibaren Gegenständen mangelt es den Wikingern natürlich auch nicht. Speisen und Steaks bessern die Gesundheitspunkte auf, ein Schild verhilft zu einem Bonus-Gesundheitspunkt, Bomben

lassen hinderliche Dinge in die Luft gehen, Smartbombs kennen keine Gnade mit allem, was auf dem Screen anwesend ist, Flammenpfeile verrichten ihre Arbeit sofort und Schlüssel öffnen verschlossene Türen, Stiefel lassen die Wikinger fliegen. Sollte man einen der fünfunddreißig Levels beendet haben, gibt es natürlich ein Paßwort, womit schnelle Erfolgsergebnisse vorprogrammiert sind. Ein Level kann übrigens nur mit drei lebenden Wikingern beendet werden. Die exzellente, ausführliche deutsche Anleitung wartet übrigens mit umfangreichen Beschreibungen zu jedem einzelnen Wikinger auf. So findet man hier beispielsweise den Tip, daß Olaf in Kampfsituationen besser auf Baleog wartet, und in der Zwischenzeit seinen Kopf hinter dem Schild versteckt.

Die Bard's Tale-Schöpfer legen ein fantastisches Spiel hin.

gemeinsam in einem Level, laufen jedoch nicht im Gänsemarsch hintereinander her. Eher lassen sich die verlorenen Wikinger noch mit The Humus vergleichen, wo man Figur für Figur einzeln steuern darf. Jedes Mitglied dieses Trios hat ganz besondere Fähigkeiten, die ihn auszeichnen. Erik springt sehr hoch und stößt mit seinem Kopf zu, Olaf hält sein Schild und

## ranking

- 1. Lemmings 2 93%
- 4. The Lost Vikings 90%
- 7. BC Kid 88%
- 17. Flashback 84%
- 26. Bill's Tomato Game 83%

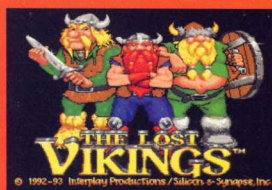
The Lost Vikings stellen eine einzigartige Mixtur aus Strategie und Geschicklichkeitsspiel dar. Wer mehr Strategie bevorzugt, sollte sich an Lemmings halten, wer eher Action will, spielt Flashback oder BC Kid.

## comment

Alle Achtung! Zunächst dachte ich, es würde ein weiteres Hüpf-, Sammel- & Springspielchen auf mich und meinen Amiga zukommen. Gegen einen guten Vertreter dieses Genre habe ich nie etwas einzuwenden, wenn es dann jedoch dank innovativer Elemente und origineller Handlung sogar zu einem grandiosen Spielerlebnis wird, freue ich mich natürlich umso mehr. Interplay hat bei The Lost Vikings wirklich ein Prachtstück abgeliefert, was nicht zuletzt auf die hervorragenden Grafiken und tollen Sound zurückzuführen ist. Das Niveau des Spiels thront in allen Bereichen am oberen Ende der Wertungsskala. Eine tolle Idee wurde von begabten Programmierern, sehr guten Grafikern und abgespacten Musikern zu einem sehr gelungenen Spiel umgesetzt.



Hans



Hersteller:  
**Interplay**  
 Muster von:  
**Hersteller**  
 Genre:  
**Strategie**  
 Preis:  
**ca. DM 90,-**  
 Erhältlich:  
**seit August '93**

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

Unterstützt:  
**alle Amigas**  
 Steuerung über:  
**Joystick, Tastatur**  
 Besonderheiten:

**+** tolle Spielidee, läuft auf allen Amigas

**-**

**GAMEPLAY 88%**  
**GRAFIK 91%**  
**SOUND 78%**  
**MOTIVATION 93%**

**AMIGA GAMES**  
**90%**  
**GESAMT-WERTUNG**

# Overall Rankings

Zum Abschluß präsentieren wir Euch die gesamten Spielehits im Überblick. Bei diesen Einstufungen handelt es sich natürlich um absolut subjektive Wertungen. Manche Spiele, die bei Amiga Games eben-

falls hervorragend abschnitten, erwiesen sich auf Dauer als langweilig, schafften noch nicht einmal den Sprung in die Charts oder fanden einfach keinen Platz in diesem Heft.

Platz 1  
Lemmings 2



Genre: Strategie  
Hersteller: Psygnosis

**WERTUNG: 93%**

Platz 2  
Syndicate



Genre: Arcade Action  
Hersteller: Bullfrog

**WERTUNG: 92%**

Platz 3  
Chaos Engine



Genre: Arcade Action  
Hersteller: Renegade

**WERTUNG: 91%**

Platz 4  
Lost Vikings



Genre: Strategie  
Hersteller: Interplay

**Wertung: 90%**

Platz 5  
Civilization



Genre: Strategie  
Hersteller: MicroProse

**Wertung: 89%**

Platz 6  
Honey Line



Genre: Strategie  
Hersteller: Blue Byte

**Wertung: 89%**

Platz 7  
B.C. Kid



Genre: Jump & Run  
Hersteller: UBI Soft

**Wertung: 88%**

Platz 7  
Dune 2



Genre: Strategie  
Hersteller: Virgin

**Wertung: 88%**

Platz 7  
Lionheart



Genre: Arcade Action  
Hersteller: Thalion

**Wertung: 88%**

Platz 10  
Legend Of Kyrandia



Genre: Adventure  
Hersteller: Virgin

**Wertung: 87%**

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Platz	Titel	Genre	Hersteller	Wertung
11.	Der Patrizier	Wirtschaftsim.	Ascon	86%	17.	Gunship 2000	Flugsimulation	MicroProse	84%
11.	Fire & Ice	Jump & Run	Graftgold	86%	17.	Subtrade	Strategie	Century	84%
12.	Battle Isle	Strategie	Blue Byte	85%	26.	Bill's Tomato Game	Strategie	Psygnosis	83%
12.	Black Crypt	Rollenspiel	E.A.	85%	26.	Body Blows	Arcade Action	Team 17	83%
12.	Indiana Jones IV	Adventure	Lucas Arts	85%	28.	D.S.A.	Rollenspiel	Attic	82%
12.	Populous 2	Strategie	Bullfrog	85%	28.	Lotus 3	Rennspiel	Gremlin	82%
17.	Amberstar	Rollenspiel	Thalion	84%	28.	Traps'n' Treasures	Jump & Run	Starbyte	82%
17.	Arabian Nights	Jump & Run	Krisalis	84%	31.	KGB	Adventure	Virgin	81%
17.	Curse Of Enchantia	Adventure	Core Design	84%	31.	Nick Faldo	Sport	Grand Slam	81%
17.	Desert Strike	Arcade Action	E.A.	84%	31.	Superfrog	Jump & Run	Team 17	81%
17.	Eishockey Manager	Wirtschaftsim.	Software 2000	84%	34.	Hannibal	Strategie	Starbyte	72%
17.	Flashback	Arcade Action	Delphine	84%	35.	B17	Flugsimulation	MicroProse	71%
17.	Goal!	Sport	Virgin	84%	36.	Ashes Of Empire	Strategie	Mirage	70%



## Die Sternstunde für Ihren Computer!

### Das CT-Verlag Leserservice-Angebot des Monats

#### ❶ Festplatten Aktion:

105 MB 0 MB RAM	DM 699,-/31,- mtl.
105 MB 2 MB RAM	DM 849,-/33,- mtl.
105 MB 4 MB RAM	DM 999,-/34,- mtl.
105 MB 6 MB RAM	DM 1.149,-/36,- mtl.
105 MB 8 MB RAM	DM 1.299,-/37,- mtl.
210 MB 0 MB RAM	DM 799,-/32,- mtl.
210 MB 2 MB RAM	DM 999,-/34,- mtl.
210 MB 4 MB RAM	DM 1.099,-/35,- mtl.
210 MB 6 MB RAM	DM 1.249,-/37,- mtl.
210 MB 8 MB RAM	DM 1.399,-/38,- mtl.

Alle Festplatten sind vorformatiert, geprüft und sofort anschließbar. RAM-Speicher wird eingebaut. Zeitgemäße Finanzierung möglich - bestellen Sie jetzt mit einer Postkarte oder einfach telefonisch! Bitte geben Sie die genaue Artikelbezeichnung und den Preis an!

#### ❷ Turbokarten Aktion

68020 Turbokarte	
1MB 32 Bit Fastram	DM 299,-
68020 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	DM 499,-/29,- mtl.
68030 Turbokarte	
1 Mb 32 Bit Fastram	DM 499,-/29,- mtl.
68030 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	DM 699,-/31,- mtl.

Alle Karten sind sofort anschließbar.

**Bestellungen an:**  
**CT Verlag**  
**Brunecker Straße 84**  
**90 461 Nürnberg**  
**Tel: 0911 / 45 74 00**

# "Das beste deutsche Rollenspiel für den Amiga"

Amiga Games November Anno 1993

