

# AMIGA Games Disc & Mag

**4<sup>DM</sup>  
.-**

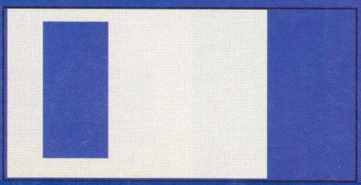
Das AMIGA-Spiele-  
Magazin plus  
Diskette

**27 SPIELE IM TEST**

**EXKLUSIV: ZOOL  
CIVILIZATION  
DER PATRIZIER  
ASHES OF EMPIRE  
1869**

**16 NEUHEITEN VORGESTELLT**

**SHADOW OF THE BEAST 3  
ARMOUR GEDDON 2  
FOOTBALL MANAGER 3**



**IN DER ENTWICKLUNG**

**AMBERSTAR 2 -  
AMBERMOON**

**GAMES-SPECIAL**

**DIE BESTEN  
FUSSBALLSPIELE**

**COVER-DISK**

**TRANSPLANT  
KOMPLETTES SPIEL  
AUF DISKETTE  
SIEHE SEITE 80**

# BAD

# NEWS FOR HEDGEHOGS



## ZOOL

© Zool ©1992 Gremlin Graphics Software Ltd. Trademarks pending

Er kommt aus der dunkelsten Ecke der Nten Dimension.

Er ist ein Ninja.

Er ist klein, stark und ungeheuer komisch.

Aufgepaßt Leute! Zool, Ninja der Nten Dimension, ist auf dem Weg.

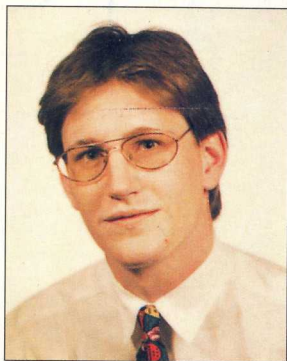
„Gremlin hat ein Meisterstück produziert“  
*Amiga Action 96%*

„Schnell, actiongeladen, herausfordernd und hoch motivierend“  
*The Sun*

Demnächst auf dem Amiga (1 MB)



GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.  
CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,  
SHEFFIELD S1 4FS.



Christian Geltenpoth  
Chefredakteur

## Sie werden uns kennen- lernen!

In Kommentaren zu Leserbriefen, in unseren Meinungen zu Spielen, durch die Darbietung von News und vielem mehr, werden Sie sehr schnell unsere Positionen und Meinungen zu den verschiedensten Themen, zu Softwarehäusern und Produkten kennen. Weshalb also zu jeder Ausgabe all dies noch einmal in Form eines Editorials veröffentlichen? Wir von der AMIGA GAMES-Redaktion wollen einen anderen, einen neuen Weg gehen. Auf Seite 3 werden wir in jeder Ausgabe Leute aus der Soft- und Hardwarebranche, Leser und Experten zu Wort kommen lassen, sie zu Ihren Erwartungen, Einstellungen und Zukunftsperspektiven befragen.

Zur Erstausgabe lassen wir den Mann zu Wort kommen, der einen wesentlichen Anteil am Erfolg von Commodore und des AMIGAS im Speziellen hat:

Helmut Jost (39), seit Frühjahr 1990 Geschäftsführer von Commodore Deutschland. Progressiv teilte der das Unternehmen in vier Bereiche auf, führte die neue "Profi-Line" ein und setzt nun auf "Multimedia".

Bis zum nächsten Mal, Ihr

# Interview

*Herr Jost, Ihr Ziel ist der Umbau von Commodore zum Multi-Media-Konzern. Seine größten Erfolge erzielte Commodore in der Vergangenheit immer mit innovativen Produkten im Home-Computer-Sektor. Eine Trendwende?*

**Commodore ist der Technologie-Konzern, der oft mit innovativen Produkten Trendsetter im Markt ist. Multi-Media ist ein Teil des Produkt-Angebotes von Commodore.**

*Multimedia, CDTV hat sich bei den Softwarehäusern noch nicht richtig durchgesetzt. Dagegen wird immer mehr - teilweise ausschließlich - für den PC produziert. Muß hier nicht gegengesteuert werden?*

**Mit CDTV hat Commodore als Erster im deutschen Markt in der CD-Rom Technologie Zeichen gesetzt. Bei Pionierleistungen dauert es in der Regel länger, Produkte im Markt zu etablieren, da die Softwarehäuser sich auf die neuen Betriebssysteme einstellen müssen. Im MS-DOS Bereich ist eine Ernüchterung eingetreten. Mit Amiga bietet Commodore die optimale Multimedia-Plattform.**

*Neben dem AMIGA 500, 1000, 2000, 3000 auch noch der Amiga 600 - zur Messe in Frankfurt soll bereits schon wieder ein neues AMIGA-Modell vorgestellt werden.*

*Isst man in Frankfurt vielleicht zu progressiv, macht Commodore es mit seiner Produktpolitik den Spieleherstellern nicht zu schwer, mit der Entwicklung Schritt zu halten?*

**Commodore produziert nicht für die Spielehersteller, sondern möchte den Computer-Anwendern und denen, die es werden wollen, eine möglichst große Vielfalt an Applikationen anbieten. Zur Zeit sind wir in einer Phase, wo neue Produkte mit neuen Technologien auf den Markt kommen, so daß es kurzfristige Überschneidungen bei Produkten geben kann. Längerfristig werden sich die neuen Technologien im Markt durchsetzen.**

*Die "WOC" in Frankfurt scheint eine gelungene Premiere zu bekommen. Welche Ziele verfolgt Commodore mit dieser Messe?*

**Es ist eine gewisse Messemüdigkeit festzustellen, da die Produkte im EDV-Bereich immer ähnlicher werden. Daher haben wir beschlossen, uns auf zwei große Messen zu konzentrieren, die CeBit im Frühjahr und die WoC im Herbst.**

*Was bietet Commodore auf der Messe, wie groß wird der Stand sein, welche Schwerpunkte werden gesetzt?*

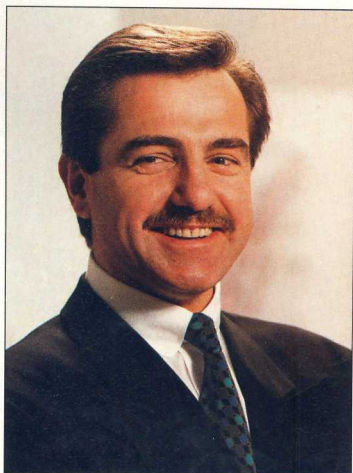
**Die gesamte Produkt-Palette vom C64 über die Amiga-Range bis zu MS-DOS hin werden gezeigt, sowie Software und Peripherie.**

**Die WoC ist nicht nur eine Informationsmesse, sondern hier können Seminare besucht und alle Produkte gekauft werden - und das auf einer Ausstellungsfläche von ca. 22000qm.**

*Bleibt der AMIGA auf absehbare Zeit das Flaggschiff von Commodore, wie setzt sich das System in den neuen Bundesländern durch?*

**Flaggschiffe haben wir sehr viele. Der Amiga ist nur eines davon. Die gesamte Amiga Produktpalette ist sehr wichtig.**

**Bedingt durch den Nachholbedarf der deutschen Bevölkerung in den neuen Bundesländern und gemessen an der Kaufkraft, die zur Verfügung steht, hat sich der Amiga gut durchgesetzt.**



Commodore Deutschland  
Geschäftsführung  
Helmut Jost

# BITTE STELLEN SIE SO



Belgien bfr. 99,- • Luxemburg lfr. 97,- • Holland hfl. 990,- • Italien Lit. 3900,- • Österreich öS 37,- • Schweiz Sfr. 90  
10/92

NUR DM  
**4,90**

**Strategisch!**



**VIKINGS**  
Die Wikinger  
kommen!

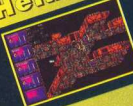
*Spiel des Monats:*

**Höllisch!**



**Lore of the  
Temptress**  
Dungeon Action im  
Adventure-Gewand

**Heimisch!**



**DARKLANDS**  
Des Rollenspiel-Epos vor  
geschichtlichem Hintergrund


**Manisch!**

**Mit Riesenposter  
"PREMIERE"**

**32 Tipps & Tricks**  
Komplett-Hilfsweg:  
**DARKSEED!**

**Jetzt im Zeitschriftenhandel!**

# FORT DIE ARBEIT EIN!

Denn jetzt ist  !  
Erweitern Sie Ihren  
Horizont über die  
Amiga-Spieletests  
hinaus.

Finden Sie in  jeden Monat alles  
Wissenswerte über alle Spielsysteme:  
PC, Atari ST, C 64, Super NES, NES,  
Mega Drive, Master System, Game Gear,  
LYNX und natürlich GAME BOY.

Doch machen  
Sie sich  
selbst  
ein Bild.  
Testen Sie



einen Monat  
kostenlos!

**JETZT**



**1 MONAT KOSTENLOS TESTEN!**

Ja, ich wil Play Time testen -  
Eine Ausgabe kostenlos! Dazu erhalte ich GRATIS die Super-Spiele-Sammlung auf Diskette  
(bitte System angeben!). Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt nicht melde, bekomme ich Play Time  
im Abonnement zum starken Vorzugspreis von nur DM 4,33 pro Monat -  
die Versandkosten übernimmt der Verlag!

Mein Computersystem: \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift

oder

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

(Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:

CP/CT Verlag GmbH, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.

Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Datum, 2. Unterschrift

oder

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

**Impressum**

**Verlag:**

CT Computec Verlag GmbH & Co.KG,  
Innere Cramer-Klett-Straße 6,  
8500 Nürnberg 1,  
Telefon 09 11/53 25-0

**Anschrift der Redaktion:**

CT Verlag GmbH & Co.KG,  
Redaktion "AMIGA GAMES",  
Isarstraße 32,  
8500 Nürnberg 60

**Chefredakteur:**

Christian Geltenpoth (cg)

**Redakteur PR:**

Thorsten Szameilat (ts)

**Redaktion Deutschland:**

Arthur Krecklau (ak), Ingo Bernt (ib), Tobias Berger (tb), Julian Hein (jh), Martin Klaus (mk), Franz Hagal (fh), Markus Höfler (mh), Lutz Mahle (lm), Manuel Winter (mw), Mike Schneider (ms), Rainer Rosshirt (rr), Karlheinz Walter (kw), Robert Klages (rk), Hans Ippisch (hi), Alexander Geltenpoth (ag)

**Layout:**

Anja Stöberlein, Hansgoorg Hafner, Andrea Haus,  
Dieter Steinhauer, Simon Schmid

**Geschäftsführer:**

Adolf Silbermann

**Vertrieb:**

Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**

Roland Bollendorf

**Anzeigenkontakt:**

VECTOR Medienmarketing GmbH,  
Falkstraße 45-47,  
4100 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  
(12 Ausgaben) DM 79,-. 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.

# INHALT

## AMIGA GAMES AUSGABE 10/92

### INFOTORIAL

Infos und Prognosen von  
Helmut Jost 4

### NEWS

Messen und Unternehmen 8

### PERSPEKTIVEN

Stimmen zur ersten  
AMIGA GAMES 16

### REVIEWS

**Civilization** 22  
**Der Patrizier** 24  
**1869** 26  
Bumpys 27  
The Carl Lewis Challenge 28  
California Games II 30  
International Sports Challenge 32  
Ishar - Legend of Fortress 34  
Dark Queen of Krynn 36  
Lure of the Temptress 38  
The Perfect General 40  
Megafortress 42  
Myth 44  
Risky Woods 46  
Super Tetris 48  
**Zool** 49  
Dojo Dan 50  
Premiere 52  
Crazy cars 3 53  
**Ashes of Empire** 54  
Red Zone 55

### COMPETITION

20 mal ISHAR zu gewinnen! 66

### GAMES-SPECIAL

**Fußballspiele im Überblick** 68

### TIPS & TRICKS

Cheats und Pokes 72

### KOMPLETLÖSUNG

Hook durchgespielt! 76

### HELP-LINE

Firmen helfen bei Spiele-  
problemen 78

### COVERDISK

**Spielenleitung "Transplant" 80**

### IN PROGRESS

**Amberstar II kommt! 82**

### SHOP-TEST

Korona Soft auf den Zahn gefühlt 86

### HARDWARE

Das Laser-Disc-Game-System 88

### VORSCHAU

Die nächste Ausgabe 98

### CHARTS

AMIGA GAMES All Time Favourite  
und Media Control 96

### BUDGET/COMPIL.

Sky Chase 58  
Operation Combat 58  
Narco Police 59  
S.E.U.C.K. 59  
Mega Sports 60  
Sports Collection 61

### PREVIEWS

Wizkid 90  
The Games: Winterchallenge/  
Summerchallenge 90  
**Armour Geddon 2** 90  
Silly Putty 91  
Sabre Team 91  
Campaign 92  
Hexuma 92  
Lionheart 93  
**Shadow of the Beast III** 93  
No Second Price 94  
Football Kid 94  
**Football Manager 3** 95  
Cytron 95  
The Cartoons 96  
Curse of Enchantia 96  
Bill & Lee's Excellent  
Tomato Game 97



## CIVILIZATION

Das Spiel des Monats zeichnet sich nicht nur durch seine Komplexität, sondern auch durch fantastische Grafik, starkes Gameplay und eine hohe Motivation aus. Eindeutig eine der besten Simulationen für den Amiga.

# 22



## DER PATRIZIER

Das Softwarehaus ASCON, bekannt für realitätsnahe Wirtschaftsspiele, hat einmal wieder einen Hit gelandet. Bei "DER PATRIZIER" stimmt einfach alles - ein echter Leckerbissen.

# 24



## 1869

Der Hersteller MAX Design bringt mit "1869" zwar kein völlig neuartiges, aber in punkto Qualität bestechendes Spiel in die Softwareregale. Eine Seehandlungssimulation mit völlig neuen Dimensionen.

# 26



## ISHAR

Neben der "ISHAR"-Competition ab Seite 66 finden Sie einen Test des aktuellen Games von Silmarils. Wer Glück hat und wem das detailreiche Spiel gefällt, kann bald selbst die "Legend of Fortress" erkunden.

# 34



## MYTH

Eines der besten Spiele dieses Monats stellt "MYTH" dar, ein schnelles Arcade-Action-Spiel aus dem Hause SYSTEM 3. "MYTH" läßt bei Fans dieses Genres keine Wünsche offen.

# 44



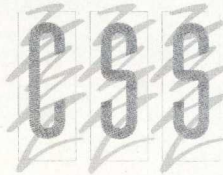
## ASHES OF EMPIRE

In eine düstere Weltuntergangsstimmung versetzt Mirage die Spieler in dieser äußerst spannenden Simulation, bei der das Ziel ist, ein Reich vor dem Zerfall zu bewahren. Eine echte Herausforderung für jeden Computerstrategen.

# 54

Keine rosige Zukunft?

# CSS - Computer Shopper Show, Köln



**Wenn die CSS vom 8. bis 11. Oktober ihre Pforten öffnet und wieder alle Computerbegeisterten nach Köln rufft, ist es für den Veranstalter AMI SHOWS nicht das Gleiche wie in den letzten Jahren. In diesem Jahr bekommt die Messe in Köln einen ernstzunehmenden Konkurrenten, die "World of Commodore" in Frankfurt.**

Zwar bemüht man sich in Köln eifrig, die Messe von der reinen AMIGA-Veranstaltung zum übergreifenden Computer-Happening umzubauen. Deshalb wurde die Messe diesesmal zweigeteilt: neben der CSS-Haupthalle wird es in Halle 8 den Entertainment-Bereich geben. Viel Neues oder gar Aufsehenregendes hat die CSS jedoch auch in diesem Jahr nicht zu bieten. Nach Veranstalterangaben werden auf

einer Gesamtfläche von 30.000qm etwa 120 Aussteller ihre Produkte präsentieren und anbieten. Neuheiten dürften die Besucher jedoch in den seltensten Fällen zu sehen bekommen. Das mit Spannung erwartete neue AMIGA-Modell wird Commodore sicherlich erst auf ihrer eigenen Messe in Frankfurt vorstellen.

So bleiben wahrscheinlich zwei Highlights:

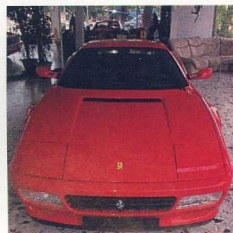
## 1. Der SEAT-Fahrsimulator

Schon auf der vorletzten CeBit vertreten, ist der SEAT-Fahrsimulator bestimmt nicht mehr die Attraktion, wie sie von Herrn Hollax, Geschäftsführer bei AMI SHOWS, gern gesehen würde. Attraktiv sind sicherlich die Hauptpreise, die den Testfahrern winken: Ein Seat Ibiza und Marbella werden verlost, sowie etliche andere, interessante Gewinne



## 2. Die Ferrari Testarossa Rennsimulation

Auf dem AMIGA GAMES, PC GAMES und PLAY TIME-Gemeinschaftsstand dürfen alle, denen das Losglück hold ist, sich in einen Testarossa setzen und "Out Run" fahren. Gas-, Bremspedal und Lenkung sind dabei über einen Computer an einen Großbildprojektor angeschlossen, der das Renngeschehen auf eine 12qm große Leinwand wirft.



AMIGA  
plus

# AMIGA

plus

FACHZEITSCHRIFT PLUS SOFTWARE

Jetzt am Kiosk.

Auf 136 Seiten: Tests, Tips, Kurse, Messeberichte, Stories,...

Auf Diskette: Listings, Testversionen interessanter Software,  
Demolevel neuer Spiele.

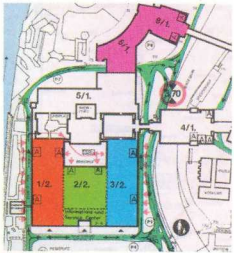
Und alles für nur 9,90 DM!

ICP-Verlag, Innere Cramer-Klett-Str. 6, 8500 Nürnberg 1, Tel. 09 11/53 25-0





**Der Weg zur Messe ist auch in der Stadt gut ausgeschildert. Die Messe selbst ist dieses Mal in mehrere Hallen aufgeteilt.**



## Daten und Fakten zur Köln

### Öffnungszeiten:

Donnerstag, 08.10. von 10.00h - 18.00h  
Freitag-Sonntag, 09.-11.10. von 9.00h - 18.00h

### Eintrittspreise:

#### Entertainment-Bereich (Halle 8)

Schüler und Studenten DM 6.-  
Erwachsene DM 10.-

#### CSS komplett

Schüler und Studenten DM 12.-/  
Vorverkauf DM 10.-  
Erwachsene DM 17.-/  
Vorverkauf DM 15.-

### Anreise per Auto:

Von der Autobahn ab ist der Weg zum Messegelände bestens ausgeschildert. Parkplätze sind ausgewiesen.

### Anreise per Zug:

Den Messebesuchern, die mit dem Zug anreisen wollen, empfehlen wir, bis zum Kölner Hauptbahnhof durchzufahren. Die Hallen 1/2/3 befinden sich in unmittelbarer Nähe und sind über die Hohenzollernbrücke zu erreichen.

### Übernachtungsmöglichkeiten:

Wer in Köln übernachten und nicht gleich am selben Abend wieder abreisen möchte, empfehlen wir, umgehend das Fremdenverkehrsamt Köln anzurufen (0221-2213345), da gerade zu Messezeiten Hotelzimmer knapp sind. In den umliegenden Städten dürften das Angebot größer, die Zimmer günstiger sein

## AMIGA PLUS-SCHNUPPERANGEBOT

Bitte senden an: ICP-Verlag, Leserservice  
AMIGA PLUS, Postfach, W-8500 Nürnberg 1.  
Senden Sie mir eine AMIGA PLUS-Ausgabe  
zum Schnupperpreis von nur 8,-- DM.  
So spare ich 1,90 DM.

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

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ; Ort \_\_\_\_\_

Zahlungswunsch (bitte ankreuzen):

- Scheck im voraus (gleich beigelegt)  
 Nachnahme zuzügl. Nachnahmegebühr

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

Ein neuer Stern am Messe-Himmel

# World of Commodore, Frankfurt

United Software



Vom 26.-29. November lädt Commodore zur "World of Commodore mit AMIGA '92". Die neue Messe vor den Toren des größten Homecomputerherstellers der Welt in Frankfurt präsentiert sich mit einer Ausstellerliste, auf der alle großen Softwarehäuser, aber auch die bedeutendsten Hardwarehersteller vertreten sind.



Mit einigen zehntausend Besuchern wird gerechnet. Man kann sich also jetzt schon auf den üblichen Messetrubel einstellen. Sicherlich ein Highlight: Die Airbus-Simulation (s. oben rechts).



Entgegen der CSS, die eine reine Präsentations- und Verkaufsmesse darstellt, soll die WOC für alle Showpilger zur Erlebnismesse werden.

United Software, eines der bedeutendsten Softwarevertriebsunternehmen und mit 600qm größter Aussteller der Messe, bietet Attraktionen am laufenden Band. Die Frankfurt Galaxies promoten live das Sportspiel "John Madden Football", in einem detailgetreuen Airbus kann man sich in einem imaginären Flug in die Lüfte erheben.

Auf dem Commodore-Stand, auf dem voraussichtlich der neue AMIGA zu bestaunen sein wird, besteht die einmalige Gelegenheit, mit den AMIGA-Gurus zu plauschen: neben Jim Sacks (Defender of the Crown) hat Commodore noch viele andere Persönlichkeiten

nach Frankfurt eingeladen.

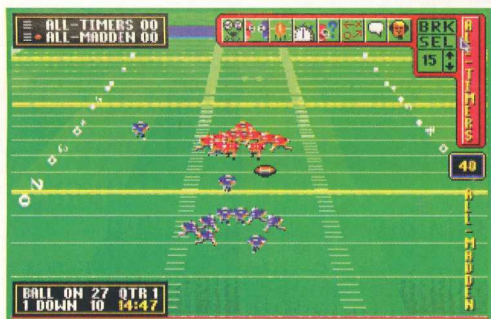
Für alle Programmierer besonders wichtig: der Intro-Wettbewerb von Commodore, bei dem Preise im Gesamtwert von DM 25.000,- ausgeteilt werden. Hauptpreis: ein Seat Ibiza.

Natürlich sind auch wir auf der WOC mit dem Ferrari Testarossa Rennsimulator vertreten. Wer also in Köln kein Glück hatte, kann es hier noch mal versuchen.

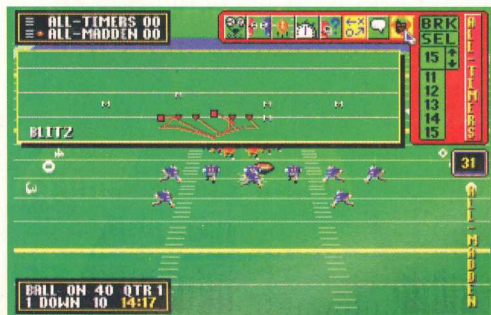
Mehr News zur "World of Commodore" lesen in der nächsten Ausgabe, dann zum Beispiel über den Graffiti-Wettbewerb mit Jim Sacks, die wichtigsten Seminare, die "Frauen und Computer"-Infothek, die interessantesten Diskussionsrunden und vieles mehr.



**Einmal Ferrari fahren! Dieser Traum kann auf dem PLAY TIME/AMIGA & PC GAMES-Stand in Erfüllung gehen - wenn auch nur mit "OUT RUN".**



**United Software wird den Hit "John Madden Football II" vorstellen. Hier schon ein kleiner Vorgeschmack.**



## Daten & Facts



### Öffnungszeiten:

Donnerstag, 26.11. nur für Experten 10.00h - 18.00h  
Freitag - Sonntag, 27. - 29.11. 9.00h - 18.00h

### Eintrittspreise:

Schüler und Studenten DM 10,-  
Erwachsene DM 15,-

### Vorverkauf:

Schüler und Studenten DM 11,-  
Erwachsene DM 16,-

Bezugsadressen: Kartenvorverkauf GmbH Frankfurt  
Liebfrauenberg 52  
6000 Frankfurt 1  
oder ICP GmbH & Co. KG  
Wendelsteinstr. 3-  
8011 Vaterstetten

### Anreise per Auto:

Der Weg zum Messegelände ist von der Autobahn ab gut gekennzeichnet. Parkplätze stehen zur Verfügung (begrenzt).

### Anreise per Zug:

Bis zum Frankfurter Hauptbahnhof durchfahren. Ab hier gehen Pendelbusse der FVV zur Messe.

### Übernachtungsmöglichkeiten:

Im Moment bestehen noch Chancen, ein Zimmer zu bekommen. Auf jeden Fall sollten Sie aber nicht mehr länger warten, sondern sich sofort an das Fremdenverkehrsamt Frankfurt wenden (Tel. 069-21238849).

## Mitmachen & Gewinnen

10 Eintrittskarten zur "WORLD OF COMMODORE mit AMIGA '92" werden verlost. Gewinnen können diejenigen, deren Postkarte uns noch bis zum 30. Oktober erreicht und die uns verraten können, was die Messebesucher auf unserem "WOC"-Stand erleben können. Mitmachen kann jeder, mit Ausnahme von Mitarbeitern oder Angehörigen des CT Computec Verlags. Also Postkarte mit Lösungswort abschicken an:

CT Computec Verlag  
"AMIGA GAMES Gewinnspiel"  
Postfach  
8500 Nürnberg 1





## SpieleneWS

### **Knightmare gewinnt Golden Chalice Award**

Das Rollenspiel-Adventure "Knightmare" hat als bestes Spiel des Jahres 1991/92 den Golden Chalice Award des Adventure & Strategy Clubs in London gewonnen. "Knightmare" aus dem Hause Mindscape erschien bisher für den

Amiga und den Atari ST und beinhaltet eine ganze Reihe von komplexen Puzzles und logischen Problemen. Die PC-Version ist für Oktober 92 angekündigt.

fs



## Unternehmen

### **Kingsoft - kein Newcomer**

Im Jahre 1982, als die Entwicklung des Homecomputers noch in den Kinderschuhen steckte, bescherte uns Kingsoft aus Aachen, als eine der ersten deutschen Softwarehäuser im Entertainmentbereich, Spiele wie z.B. Space Pilot (C64). Natürlich erschienen zuvor die ersten professionell gemachten Games für

das heutige Museumsstück PET 2001 und für den CBM 8032 und VC-20.

Seit 1987 gehört neben der Softwareentwicklung auch die Distribution zu den Geschäftstätigkeiten des Aachener Unternehmens. Dabei betreibt man beide Bereiche mit großem Erfolg - selbst bei "Vobis" und "Toys r'

us" findet man die Produktpalette von Kingsoft. Derartige Erfolge kommen natürlich nicht von irgendwo - Fritz Schäfer, Gründer der Aachener Firma, hat im wesentlichen mit innovativen Produkten dazu beigetragen.

Mit ca. 160 inzwischen veröffentlichten Titeln gehört Kingsoft zu den umsatzstärksten Firmen der Softwarebranche. Aktuelle Spiele wie "Bug Bomber" und "Locomotion" lassen auf weitere Releases freuen.



## Unternehmen

### **LORICIEL im Glashaus**

Pünktlich zum Start in die 2. Jahreshälfte hat das französische Softwarehaus seine neuen Büros bezogen. Hier die ab jetzt gültige Adresse:

7 rue du Fossé Blanc  
F-92624 Gennevilliers cedex

Telefon : (1) 46 88 28 38  
Telefax : (1) 47 90 93 93



## Programmierer gesucht

### **Der Defcom Spiele-Wettbewerb**

Das Softwarehaus Defcom in der Tiroler Str. 64 in 4350 Recklinghausen veranstaltet einen großen Programmierer-Wettbewerb, an dem alle hochtalentierten Programmierer für PC und Amiga teilnehmen können. Gesucht werden Top-Computerspiele mit innovativen

Ideen, die bis zum 31.12.92 an o. g. Adresse einzuschicken sind. Den Gewinnern winken neben einem Amiga 3000/25 Mhz/52 MB HD und einem 80486/33 Mhz/4 MB/52 MB HDD auch lukrative Verträge mit hohen Tantiemen.

fs

ACCOLADE

Ist in Frankfurt



Ist in

Frankfurt

ELECTRONIC ARTS

Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist

in Frankfurt

MICROPROSE  
SIMULATION \* SOFTWARE

Ist in Frank

furt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt

Spectrum HoloByte®

Ist in

Frankfurt



Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt

UBI SOFT  
Entertainment Software

Ist in Frank

furt



Ist



United Software

in

Alle sind in Frankfurt, die unterhaltsame Software herausgeben. Alle bei der "World of Commodore" vom 26. bis 29.11.1992. Alle bei der großen Show von United Software. Fehlen nur noch Sie! Karten gibt's beim ICP Verlag, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten, Tel. (08106) 4006.

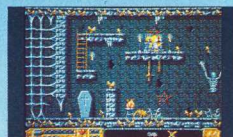
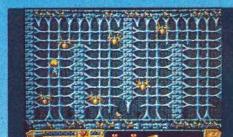
EIN UNTERNEHMEN DER BROWN GRUPPE

**Bundesweit  
im  
Zeitschriften-  
handel**

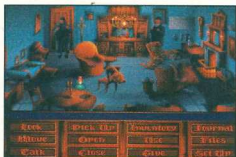


Die Amiga fun gibt es jeden Monat NEU im gut-sortierten Zeitschriftenhandel - wenn nicht einige vor Ihnen schneller waren!

Eine gesunde Mischung aus Action, Strategie, Jump & Run und Logik und garantiert 100% Spielspaß gibt's mit Amiga fun!  
Wer da nicht zugreift ist selber schuld...



**Für nur 19,80 DM im  
Zeitschriftenhandel**



Firmen, Produkte, Personalities

## Electronic Arts bei AMIGA GAMES

In der AMIGA GAMES - Redaktion durften wir Fiona Murphy vom englischen Softwarehaus Electronic Arts begrüßen.

Im Gepäck hatte Fiona jede Menge neue Spiele, größtenteils

Demoversionen, und leider nur ein Spiel für den Amiga: Sherlock Holmes. Wie so oft erscheint dieses Grafikadventure zuerst für den PC und soll dann konvertiert werden. Erste Bilder vom Spiel konnten aufgrund ihres Detailreich-

tums beeindrucken. In einer der kommenden Ausgaben werden wir das komplette Spiel vorstellen - so lange müssen sich noch alle Fans des großen Meisterdetektivs gedulden.



Unternehmen

## Nachwuchs im Hause Coktel Vision

Gleich in zweifacher Weise stellt sich Nachwuchs im französischen Softwarehaus Coktel Vision ein. Zum einen erwartet die langjährige Presse-

sprecherin Sabine David erneuten Nachwuchs und zum anderen braucht man dann natürlich entsprechenden Ersatz, den man mit Emmanuelle Kreuz (zuvor

Loricel) auch schon gefunden hat.

Unternehmen

## Prism Leisure jetzt in Deutschland

Seit Anfang Juli ist einer der erfolgreichsten europäischen Softwareproduzenten direkt auf dem deutschen Markt vertreten. Der Firmensitz von Prism Leisure Deutschland befindet sich in Soest/ Westfalen unter der Leitung von John Kellas, ehemaliger Vertriebsleiter der Rushware GmbH.

Vor allem im Budget- und Compilation-Bereich ist Prism Leisure besonders stark.

Neben der POCKET POWER Reihe, die zu Preisen von DM 19,95 (16-Bit) bzw. DM 9,95 (8-Bit) angeboten wird und ca. 30 Titel umfaßt, ist Prism Leisure auch in der Entwicklung hochwertiger Software aktiv. Im September dürfen sich alle Amiga-Fußball-Fans auf Football Manager 3 freuen. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.

**LEISURES** **FT**  
GROUP  
YOUR FIRST CHOICE IN HOME ENTERTAINMENT

### FUNNY-SOFTWARE

Amiga - Atari - PC

Sega Master · Sega Mega  
Sega Game Gear  
Nintendo · Gameboy -NES  
Atari Lynx

Fachgeschäfte

Georgswall 3  
3000 Hannover  
Tel. 05 11 / 321796

Öffnungszeiten:  
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.  
10-20.30 Uhr Do.  
9.00-14.00 Uhr Sa.



Ab 1.10. Neueröffnung

Wallstr. 21  
4000 Düsseldorf

Öffnungszeiten:  
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.  
10-20.30 Uhr Do.  
9.00-14.00 Uhr Sa.

AMIGA GAMES-

# Reaktionen un

Wieder einmal erscheint ein neues Computer-Magazin auf dem Zeitschriftenmarkt. Was die wichtigsten Firmen aus der deutschen Computerbranche dazu meinen, können Sie in diesem Einführungsspecial nachlesen. Zusammen mit den aufgeführten Firmen wollen wir Ihnen in Zukunft zu noch mehr Spaß an Ihrem Amiga verhelfen, zukunftsorientiert und kompetent. In diesem Sinne, Ihre AMIGA-GAMES REDAKTION !



Dem Amiga stehen harte Zeiten bevor. So hart diese Äußerung auch klingen mag, aber die langfristige Zukunft der Amiga-Familie im Unterhaltungsbereich vermag nur ein Prophet vorrauszusehen. Der Amiga befindet sich in einem Zweifronten-Krieg. Auf der einen Seite lauern die leistungsfähigen, preiswerten PCs, auf der anderen Seite machen ihm die Spielekonsolen aus Fernost mit ihren herausragenden Programmen das Leben schwer. Doch zwei Dinge können ihm sein Überleben sichern: 1. Die Entwicklung oder auch Konvertierung von exzellenten Programmen.

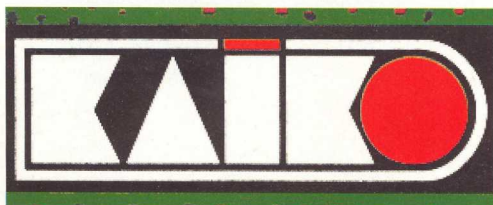
2. Die Würdigung dieser Programme in computerspezifischen Zeitschriften wie der Amiga Games.

Wie auch schon in der Vergangenheit wird Blue Byte Wert darauf legen, die spezifischen Leistungen des Amiga voll auszunutzen. Neben speziellen Turbokarten-Versionen und komfortabler Festplatten-Installationen, werden in Zukunft auch grafische Spezialitäten unterstützt. Die Hystory Line: 1914-1918 ist somit für uns keine bloße Konvertierung von PC auf Amiga, sondern wird bei uns mit der gleichen Sorgfalt wie eine Erstenentwicklung behandelt.



**Blue Byte**

Softwarehaus  
Geschäftsführer Lothar Schmitt



Der Amiga ist Europas beliebtester Homecomputer - keine Frage. Trotz großer Konkurrenz behauptet er weiterhin seine Führungsposition auf den Schulhöfen von Rügen bis Oberammergau.

Also, wo liegt denn dann die Krise begraben, in der der AMIGA bekanntlich schon seit Monaten steckt ?! Fakt ist, daß trotz stetiger Geräteverkäufe der Softwaremarkt stagniert, wenn nicht sogar rückläufig ist. Der potentielle Kunde ist aber existent- und scheinbar hat er auch Spaß an der Sache ! Warum sind dann nicht mehr Leute bereit für gute Spiele auch einen gerechten Obulus zu entrichten ? - Zu teuer ? Zu schlecht ? Nicht mein Geschmack ?!

## KAIKO

A.U.D.I.O.S Entertainment  
Softwarehaus  
Gesellschafter Peter Thierolf

Dafür, liebe Leser sind Fachzeitschriften wie die AMIGA GAMES gut: Nicht nur beim Gebrauchtwagenkauf heißt es "Augen auf !". Auch wer sich ein neues Spiel leistet, muß aufpassen, daß er nicht auf eine der durchaus zahlreiche vertretenen Nieten trifft. Der Amiga-Markt bietet ansonsten eine so große Auswahl wie sonst kein anderer Computer oder Konsole. Mega-Hits wie "Lemmings" oder "Populous" machen deutlich, woher die innovativen Konzepte stammen.

Wir von Kaiko werden auch in Zukunft mit qualitativ hochwertigen Spielen wie GEM'Z oder FUNSOFT INC. das Phänomen AMIGA unterstützen.



# d Perspektiven

## LEISURESOFT

GROUP

*YOUR FIRST CHOICE IN HOME ENTERTAINMENT*



### LEISURE SOFT

Distributor  
Geschäftsführer Ronald Schäfer

Dem Erscheinen von AMIGA GAMES stehen wir von Leisuresoft sehr positiv gegenüber. Durch spezielle Amiga-Zeitschriften kann dem Amiga das Überleben auf einem von PCs und Konsolen nachhaltig beeinflussten Markt gesichert werden. Der Rang als Spielecomputer Nummer 1 wird dem AMIGA nun durch kostengünsti-

ge und leistungsfähige High-End-Quality PCs streitig gemacht.

Seit 1986 beschäftigt sich unser Unternehmen mit den landesweiten Vertrieb von Unterhaltungs- und Anwendungssoftware und Computerzubehör. Auch in Zukunft werden wir neben aktuellen Konsolencartridges ein reichhaltiges Angebot für Amiga-User anbieten, was von exzellenten Spielen bis zu Speichererweiterungen und CDTV reicht. Solange Nachfrage nach Spielen, Anwendungsprogrammen und Zubehör für den Amiga besteht, werden die

Amiga User über Einzelhändler von Leisure Soft diese Produkte beziehen können. Die Amiga Games wird Ihnen dabei helfen, sich ausführlich und gezielt zu informieren.



### ASCON

Publisher  
Geschäftsführer  
Holger Flöttmann

Seit vielen Jahren gehört der Commodore Amiga zu den weit verbreitetsten Computern in der Branche der Unterhaltungssoftware. Das Spektrum an erschienenen Titeln war bisher sehr groß. Leider kann durch die Piraterie von Software das kommerzielle Interesse vieler Hersteller nachlassen. Umso wichtiger ist es, bei einem breiten Angebot an Software, die richtigen Informationen an die Leser vermitteln zu können. Da der Anspruch jedoch vielfältig ist, kann ein Magazin

nur einen bestimmten Ausschnitt dieser Leserschaft erreichen. Es ist somit zu begrüßen, wenn ein neues Magazin, wie die Amiga Games, den Anforderungen einer ausgesuchten Leserschaft gerecht werden möchte. Dies möchten wir als Softwarehersteller gerne unterstützen.

### FUNNY-SOFTWARE

**Amiga - Atari - PC**

Sega Master · Sega Game Gear  
Sega Game Gear  
Nintendo · Gameboy · NES  
Atari Lynx

#### Fachgeschäfte

Stuttgarter Str. 99  
7000 Stuttgart-  
Feuerbach  
Tel. 07 11 / 8 56 85 34  
07 11 / 85 03 25

Öffnungszeiten:  
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.  
10-20.30 Uhr Do.  
9.00-14.00 Uhr Sa.

Schreiberstr. 18  
7800 Freiburg  
Tel. 07 61 / 38 25 90

Öffnungszeiten:  
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.  
10-20.30 Uhr Do.  
9.00-14.00 Uhr Sa.

**Ausgewählte Spitzenspiele  
für den Commodore C64!**

Luxemburg lfr. 399 · Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23.50 · Italien Lit. 15.000 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19.80

Das C 64-Magazin auf Diskette

**GOLDEN  
DISK 64**

Ausgabe 6/92

Unverbindliche Preisempfehlung

**NEU**

Actionspaß der  
Spitzenklasse!

Zweimonatlich  
erscheint diese  
Spezialausgabe mit  
ausgesuchten  
Spielen, die  
den Vergleich  
mit teurer Soft-  
ware nicht  
zu scheuen  
brauchen.  
Wieso nur  
19,80 DM pro  
Ausgabe?  
Betriebsge-  
heimnis, wird  
nicht verraten!  
Was wir jedoch  
verraten  
dürfen, sind  
die vielen auf-  
regenden  
Games, die es  
jeden zweiten  
Monat in  
Golden Disk 64  
gibt!



**Enforcer**

**Jetzt  
im Zeit-  
schriften-  
handel**



## Thalion Software

Softwarehaus  
Geschäftsführer Willi Carmincke

A Iso noch ein neues Amiga-Magazin. Klar, warum nicht. Der Hardware-Markt boomt, und selbst die Nintendo- und Sega Kids kommen irgendwann einmal in die Jahre, Software gibt es genug. Aber gibt

es genug gute Software? Ich wünsche mir, daß diese neue Magazin seine Chance wahrnimmt und das immense Informationsbedürfnis der immer größer werdenden Spezies AMIGA-User an Softwareinformation sachlich und objektiv "rüberbringt". Der Zeitpunkt ist richtig, die Redaktion ist gut, der Preis stimmt und die Hilfe der Thalion (sprich Information) wird hiermit zugesichert. Alles Gute.



## United Software

Distributor  
Marketing-Leiter Bruno Litfin

# United Software



EIN UNTERNEHMEN DER EDON GRUPPE

Entgegen aller Gerüchte über das baldige Ableben von Deutschlands liebsten Spielecomputer, dem Amiga, sind wir von United Software der Auffassung, daß dem Amiga noch eine lange Zukunft mit exzellenten Spielen beschert sein wird. Auch wenn ihm leistungsfähige PCs und kostengünstige Spielkonsolen starke Konkurrenz machen,

der Amigamarkt ist faktisch noch immer ein Markt großer Absatzmöglichkeiten. Und wenn Amiga-besitzer weiterhin so fleißig Spiele kaufen und nicht mehr kopieren, wie sie es bisher machten, wird sich daran nichts ändern. Zu einer rosigen Zukunft trägt auch Amiga Games einen entscheidenden Teil bei, denn darin kann sich der Amiga User aus-

fühlich und umfassend über Neuheiten informieren. Wer sich an Spiele von United Software und Amiga Games hält, braucht sich um seinen Spielgeräten keine Sorgen zu machen.



## Selling Points

Abteilung Alliance Division  
Geschäftsführer  
Wolfram von Eichborn

Der AMIGA ist als fähiger "Spielcomputer" bekannt und weit verbreitet. Deshalb gibt es ein großes Publikum, das sich gerne über die Neuerscheinungen auf dem Spielmarkt informiert. Hier kommt den Fach-



zeitschriften eine wichtige Aufgabe zu. Mit AMIGA GAMES wird die Presselandschaft nun um einen weiteren Titel bereichert, der die Entwicklungen auf dem Amiga-Markt begleiten wird.

Der Amiga hat seine dominierende Rolle als "Unterhaltungs-Medium" in den letzten Jahren stetig ausgebaut und wird diese in Zukunft als "Einsteiger-



Distributor  
Abteilung Interfusion  
Geschäftsführerin Martin Strack

gerät" mit Sicherheit behalten. Mit AMIGA GAMES wird dem Konsumenten eine weitere Alternative auf dem Computerzeitschriften-Markt geboten. Wer sachlich informiert, wird Erfolg haben.

## FUNNY-SOFTWARE

**Amiga - Atari - PC**

Sega Master - Sega Mega  
Sega Game Gear  
Nintendo - Gameboy - NES  
Atari Lynx

**Fachgeschäfte**

Stuttgarter Str. 99  
7000 Stuttgart-  
Feuerbach  
Tel. 07 11/8 56 85 34  
07 11/85 03 25

Öffnungszeiten:  
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.  
10-20.30 Uhr Do.  
9.00-14.00 Uhr Sa.

Storchenstr. 5b  
7080 Aalen  
Tel. 0 73 61/68 06 63

Öffnungszeiten:  
10-18.30 Uhr Mo.-Fr.  
10-20.30 Uhr Do.  
9.00-14.00 Uhr Sa.

Bewertungssystem

# SPIELETESTS

# IN

# AMIGA Games Disc & Mag

## GAME FACTS

### THE CARL LEWIS CHALLENGE

**Hersteller:** Psygnosis

**Muster von:** Hersteller

**Genre:** Sport

**Preis:** ca. DM 80,-

**Gameplay** 60%

**Sound** 55%

**Grafik** 60%

**Motivation** 55%

**lauffähig auf:**  
500, 500 plus, 600  
**benötigt:**

**GESAMT**  
63%

## So testen wir

Spielergebnisse sind wohl der wichtigste Bestandteil jedes Spielmagazins. Entsprechend ernsthaft werden in der AMIGA GAMES-Redaktion alle Spiele unter die Lupe genommen. Dabei kommt es natürlich hauptsächlich auf das Gameplay, also die Handhabung, auf Sound, Grafik und vor allem auf den Spielwitz an. Die Ergebnisse jedes Tests finden Sie dann übersichtlich in jeweiligen Bewertungsblock wieder.

## Der Bewertungsblock

Alle Wertungen erfolgen in Prozent, im Bereich von "0" bis "100". Die maximale Punktzahl hält das Spiel eines Genres, das im Moment unübertroffen ist, keinerlei Mängel aufweist und keine Verbesserungsmöglichkeiten bietet - sicherlich denkbar auf dem sich ständig weiterentwickelnden Markt. Die Tester nehmen bei ihren Bewertungen immer soge-

nannte Referenzspiele zur Hand, und versuchen, das vorliegende Spiel einzuordnen. Das Ergebnis finden Sie jeden Monat in den aktuellen AMIGA GAMES CHARTS.

Über ein Balkendiagramm vermitteln wir Ihnen in grafischer Form die Wertung, auf 10% auf- oder abgerundet. Die Kriterien

"Sound", "Grafik" und "Gameplay" stellen dabei die objektiv zu beurteilenden, technischen Eigenschaften eines Games dar, "Motivation" ergibt sich aus einer mehr oder weniger subjektiven Betrachtung: "Wie lange kann das Testobjekt fesseln, wie hoch ist die 'Suchtgefahr'?".

## Die Gesamtwertung

Die Einzelergebnisse "Grafik", "Sound" und "Gameplay" fließen über folgende Faktoren in das Gesamtergebnis ein:

GRAFIK x 3  
SOUND x 1  
GAMEPLAY x 3

Dieser Durchschnitt und die Prozentzahl für "Motivation" bestimmen dann zu gleichen Teilen das Gesamtergebnis: "Flop" oder "Top"!

## Das Plus an Informationen

Bei der Vorstellung eines neuen Games - Kurztests ausgenommen - interessieren uns aber nicht nur die Wertungen. Wir wollen in EXTRA-INFO-Blöcken noch mehr Wissenswertes über Spielverlauf, Spielbau und -figuren bringen.



Die Zivilisation unter Kontrolle

# CIVILIZATION

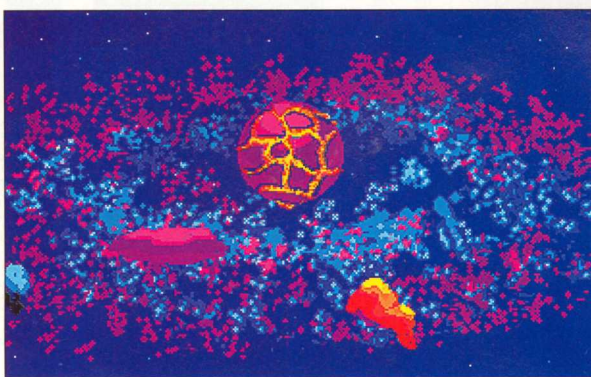
Wird es auch in Ihrer Zivilisation eine Revolution geben?

Regen Sie sich nicht länger über Unzulänglichkeiten führender Politiker auf und trauern Sie nicht den einst prachtvollen aber längst verfallenen Zivilisationen nach, sondern nehmen Sie jetzt selbst die Zügel in die Hand und entwickeln Sie eine Zivilisation, die die vergangenen nicht nur an Pracht, sondern auch an Dauer weit übertrifft.

Das ist Ihnen nun mit dem für den Amiga neuen Spiel CIVILIZATION von Microprose möglich, das ganz in Deutsch gehalten ist und aus 4 Disketten und einem Handbuch besteht.

Es kann über Maus und Tastatur oder nur per Tastatur gesteuert werden. Ziel des Spiels ist die Vernichtung der gegnerischen Zivilisation oder die Bewahrung Ihres Staates bis zum Vorstoß in ein neues Sonnensystem.

Dieses Ziel versucht man durch den Bau von Städten,



Kantenlänge von ca. 1 Zentimeter. Durch derartige Quadrate werden auch die Städte und die verschiedenen beweglichen Einheiten dargestellt. Am meisten beschäftigt sich der Spieler mit der Bewegung militärischer Einheiten, der Verteidigung vor, oder dem Angriff von Gegnern, da die Bauaufträge der Städte und die wissenschaftlichen Forschungen - sobald einmal ausgewählt - automatisch ablaufen und einige Zeit vergeht, bis beide abgeschlossen sind. Das Spiel läuft nicht allzu flüssig ab,

Armeen und durch Anwendung von Diplomatie zu bewerkstelligen. Dabei muß die eigene Bevölkerung zufrieden gehalten werden und die Wissenschaft mit großen Schritten voranschreiten, um Dinge wie das Alphabet, das Rad und vieles mehr zu entwickeln. Je mehr Wissen eine Zivilisation besitzt, desto mehr und bessere Gegenstände und Gebäude kön-

nen die Städte erbauen, bis zur Herstellung von Fusionsreaktoren und Raumschiffen.

Das Spielgeschehen findet auf einem Planeten statt, wobei entweder die Erde, ein vom Computer entworfenes oder ein Planet wählbar ist, bei dem einige Parameter frei eingestellt werden können. Die Spielkarte ist in Quadrate eingeteilt, mit einer

da öfter nachgeladen wird und der Bildaufbau bei Kartenverschiebungen nicht der schnellste ist. Beim Drücken einer Maustaste reagiert das Spiel nicht sofort. Die Grafik ist sehr detailliert und enthält auch Animationen, die, genau wie der - nach einiger Zeit verwendete - Sound, abgeschaltet werden können.

fh

Zu Beginn kann die Schwierigkeitsstufe durch Bestimmung des Anfangscharakters festgelegt werden.





**AWARD**  
**AMIGA Games Disc & Mag**



### BRONZEVERARBEITUNG

Technolog. Fortschritt  
 (entdeckt)

- Ermöglicht**  
 Währung  
 Eisenverarbeitung  
 Phalanx Einheit  
 Kolossus Weltwunder



### REPUBLIK

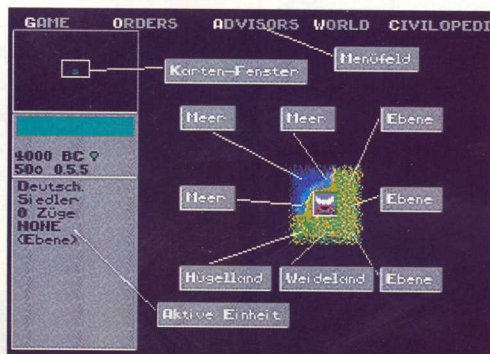
Technolog. Fortschritt

- Erfordert** Gesetzbuch und Lesen u. Schreiben  
**Ermöglicht**  
 Bankwesen (mit Handel)  
 Wehrpflicht (mit Sprengstoffe)

### ENZYKLOPÄDIE der CIVILIZATION VERLASS

Alphabet	Ingenieurwissenschaften	Religion
Astronomie	Kartografie	Republik
Atomtheorie	Kernfusion	Rittertum
Autombau	Kernkraft	Roboterbau
Bankwesen	Kernspaltung	Schrift
Baugewerbe	Kommunismus	Schwarzpulver
Brückenbau	Lesen u. Schreiben	Sprengstoffe
Bronzeverarbeitung	Magnetismus	Stahl
Chemie	Massenproduktion	Supraleiter
Computer	Mathematik	Tapfern
Dampfmaschine	Mauern	Universität
Demokratie	Medizin	Verbrennungsmotor
Eisenbahn	Metallurgie	Wehrpflicht
Eisenverarbeitung	Modern, Flugzeugb.	Währung
Erfindung	Elektrizität	Zeremon. Begräbn.
Elektrotechnik	Hysterik	
Erfindung	Holographie	
Feudalismus	Philosophie	
Flugzeugbau	Physik	
Genetik	Plaste	
Gesetzbuch	Rad	
Gewerkschaften	Raffinieren	
Gravitations theor.	Raketenbau	
Großunternehmen	Raumfahrt	
Handel	Recycling	
Industrialisierung	Reisen	

Neue Entwicklungen und technische Erfindungen bestimmen den Spielverlauf. Je größer die Zivilisation, desto komplexer wird das Spiel, desto geringer die Fortschritte.



**/// GAME FACTS**

**CIVILIZATION**

Hersteller: Microprose  
 Muster von: Hersteller  
 Genre: Simulation  
 Preis: ca. DM 100.-  
 Gameplay: ██████████ 75%  
 Sound: ██████████ 40%  
 Grafik: ██████████ 85%  
 Motivation: ██████████ 90%

lauffähig auf:  
 500, 500 plus, 600  
 benötigt: 1MB

**GESAMT 78%**

Adventure/Rollenspiele

Bane of cosmic	63,-	D	Kings Quest 4	75,-	H
Bards Tale 3	24,-	H	Kings Quest 5	75,-	H
*Bards Tale Constr.	63,-	H	Legend	57,-	D
*Trilogy (BT 1-3)	69,-	H	Leisure S. Larry 3	75,-	D
*Bat 2	69,-	H	Leisure S. Larry 5	75,-	D
Black Crypt	54,-	H	Lord of the rings	63,-	D
Cruise La.Corpse	57,-	D	Lure o.t. Tempres	63,-	D
D-generation	39,-	H	Maniac Mansion	57,-	D
*Dark Queen o.Krynn	63,-	D	Night and Magic 3	63,-	D
*Das schwarze Auge	63,-	D	Monkey Island 2	75,-	D
Death knig.	63,-	D	Myth	51,-	H
Dune	57,-	D	Police Quest 3	63,-	D
*Eco Quest	63,-	H	Pools of Darkness	63,-	D
Elvira 2 Jaws of C	63,-	D	*Prophecy of shadow	63,-	D
Eye of Beholder 1	63,-	D	Secret Monkey Isld	63,-	D
Eye of Beholder 2	75,-	D	Shadowlands	73,-	D
*Fantastic World	69,-	H	Space Crusade	57,-	H
Gateway L. saf. Fron	63,-	D	Space Quest 3	75,-	D
Heart of China	63,-	H	Space Quest 4	75,-	D
Hook	66,-	H	Spirit o. Adventure	65,-	D
Indiana Jones 3	63,-	D	Trees of sav. front	63,-	D
*Ishar	63,-	H	Ultima 6	63,-	E
*Jim Power	63,-	H	Zak McCracken	57,-	D

Strategie/Simulation

1889	63,-	D	Jaguar XJ 220	51,-	H
Air Land Sea	72,-	H	Knights of the sky	72,-	H
Air Sea Supremacy	63,-	H	M1 Tank Platoon	75,-	H
*Air Support	51,-	H	Med TV	63,-	D
Airbus A 320	61,-	D	*Data Disk	21,-	D
Aquaventura	51,-	H	Midwinter	60,-	D
Armour Geddon	51,-	H	Perfect General	69,-	D
Battle Chess	24,-	H	Pinnball Wizard	15,-	H
Battle Chess 2	54,-	H	Pirates	54,-	H
Battle Isle	63,-	H	Populous 1	24,-	H
-Data Disk	39,-	H	*World Editor	33,-	H
Birds of Prey	72,-	D	Scenario	63,-	H
Black Gold	66,-	D	*Data Disk	30,-	H
Castles	63,-	H	*Populous 2 Plus	72,-	H
-Data Disk	30,-	H	Premiere	57,-	H
*Centerbase	57,-	H	Raided Tycoon	72,-	H
Centurion Def. Rome	63,-	H	Red Baron	63,-	H
Chuck Y. Aff.2.0	24,-	H	Red Zone	51,-	H
Civilisation	72,-	D	*Rules o. Engagement	57,-	H
Der Patrizier	63,-	H	Scenario	57,-	D
*Dungeons M./ Chaos S	51,-	H	Silent Service 2	72,-	H
Elite	54,-	H	Sim Ant	88,-	D
Emerald Mine	27,-	H	Sim City Arch/Terr je	73,-	H
Emerald Mine 2	27,-	H	Sim City/Populous	73,-	H
Emerald Mine 3 Pro	21,-	H	*Sim Earth	37,-	H
Epic	66,-	H	Space Max	57,-	D
F15 Str. Eagle 2	72,-	H	Special Forces	57,-	D
F-19 Stealth Fight	72,-	H	Starflight 2	54,-	H
Flames of Freedom	72,-	H	Steigebn. Hoteln.	52,-	D
Global Effect	63,-	H	*Strategy Master	63,-	H
*Gunship 2.0	72,-	H	Their finest hour	63,-	H
Harpoon 12.1	75,-	H	Missions Disk	57,-	D
*Battleset 4	33,-	H	UMS 2	72,-	H
Immortal	24,-	H	*Wing Commander	81,-	D
Impertur	24,-	H	Winzer	66,-	D

Action/Arcade

Agony	51,-	H	Race Drivin	66,-	H
Aplyda	57,-	H	Rebel Racer	52,-	H
Budokan	24,-	H	Risky Woods	54,-	H
Bug Bomber	51,-	H	Robocop 3	66,-	H
*Crazy Seasons	57,-	H	Rodland	51,-	H
Double Dragon 3	51,-	H	Scorpio	18,-	H
Dyna Blaster	57,-	H	Shadow o.L. Beast 1	21,-	H
Fantasy World Dizz	51,-	H	Shadow o.L. Beast 2	51,-	H
Fire and Ice	51,-	H	*Shadow o.L. Beast 3	21,-	H
Gotchal	21,-	H	Spellfire 1sorcer	57,-	H
Gravity Force	21,-	H	Spike in Transylv.	57,-	H
Häger d. Schreckl.	51,-	D	Steel Empire	63,-	H
Kid Gloves 2	54,-	H	Striker	51,-	H
Leander	51,-	H	Stryx	21,-	H
Lemmings	51,-	H	*Super Hero	54,-	H
*More Lemming Data	39,-	H	Super Tetris	66,-	H
*More Lemming Prog	51,-	H	Sword and the rose	21,-	H
*Lemmings 2	57,-	H	Tank Buster	21,-	H
Locomotion	51,-	D	Terminator 2	66,-	H
Maniac	21,-	H	Wizard	21,-	H
Pot Panic	21,-	H	Zone Warrior	54,-	H
Push Over	66,-	H			

Verschiedenes

Adams Family	66,-	H	John Madden Footb.	54,-	H
Advant.Tennis Tour	52,-	H	Megalomania/Samur.	57,-	H
*Aquatic Games	63,-	H	Microp. Master Golf	72,-	H
Big run	51,-	H	Monster Pack 2	51,-	H
*Bike GP	51,-	H	PGA Tour Golf Plus	63,-	H
*Billis Tomato Game	54,-	H	Powerplay Hit 4 Sp.	27,-	H
Bundesliga Manag Pro	63,-	D	Quiwi	15,-	D
Carl Lewis Olympic	51,-	H	*Racing Masters Com.	51,-	H
Cheat em up 3	21,-	D	Sensible Soccer	51,-	H
*Cytron	54,-	H	Sextet 1/6 Spiele	27,-	H
Daily Cov. Girli Pok	51,-	H	Sextet 2/6 Spiele	27,-	H
Europ. Championship	57,-	H	Sextet 3/6 Spiele	27,-	H
Formula one GP	72,-	H	Soccer King	15,-	H
*Games Winter Challenge	63,-	H	*Sports Collection	57,-	H
Goblins	66,-	H	*Troddler	51,-	H
Graef Courts 2	57,-	H	Viking Fields	66,-	H
Heimdal	73,-	D	Vroom	66,-	H
Indianapolis 500	54,-	H	*Data Disk	41,-	H
John Barnes Soccer	66,-	H	*Waxworks	65,-	D

\* bei Anwesenheit noch nicht lieferbar. E = englische Version. D = Spiel game in Deutsch. H = Handbuch in Deutsch. Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Preisliste für PC und CD gegen frankierter Rückumschlag. Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten. Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,-, V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, BLZ: 440 100 46, Kto. 324 26 400). Bei V-Scheck und Überweisung Lieferung erst nach Zahlungseingang. Nachnahme zusätzlich 5,-, Nachnahme-Gebühr + 3,-, Zahlkartengebühr. Kalk. Lieferantenzust. Abholung nach vorheriger Bestellung und Abrechnung möglich. Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Str.52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453



DER

Sprungbrett zum sogenannten Übermann, dem Oberhaupt der deutschen Hanse, darstellt.

Dieser lange und schwierige Weg tut sich jedoch nur auf, wenn man die Sympathie aller seiner Mitbürger erringen kann. Es gibt viel zu tun, ...!

Die Programmierer von "Der Patrizier" haben es sich zur Aufgabe gemacht, in dieser neuen Handlungssimulation das Leben und Arbeiten der Menschen dieser Zeit darzustellen. Und die Aufbereitung von geschichtlichem Material ist sicherlich nicht einfacher als schlicht eine neue Fantasy-Story zu erfinden.

In der Rolle eines Patriziers hat der AMIGA-Spieler sein Tagewerk als Reeder im Zeitalter der deutschen Hanse, der mächtigsten Seehandelsorganisation des Mittelalters zu verrichten. Es gilt, mit der eigenen Flotte zwischen 16 Städten zu verkehren und mit 18 verschiedenen Waren erfolgreichen Handel zu betreiben. Ziel des Spiels ist es, durch Geschick und Engagement nach und nach gesellschaftlich und politisch aufzusteigen, bis schließlich der Wahl zum Bürgermeister der Heimatstadt nichts mehr im Wege steht. Das Bürgermeisteramt berechtigt wiederum an der Teilnahme am Hansestag, der das

Das Spiel beginnt im Angesicht des Lübecker Holstentores, einem Symbol für die Macht der Hanse, an dem einige Formalitäten, wie Name, Geschlecht, Familienwappen und Heimatkontor von jedem der vier möglichen Mitspieler zu klären sind. Anschließend kann man als frischgebackener Jungunternehmer auf der Lastade, einem spätmittelalterlichen Schiffsbauplatz, feierlich sein erstes Schiff taufen. Von jetzt an ist man auf sich gestellt und beginnt seine Arbeit im Kontor, der "Handelszentrale". Es müssen eine Mannschaft angeheuert, Waren gekauft, Kredite aufgenommen und für ausreichende Lagerräumlichkeiten gesorgt werden. Wer mag, kann sogar heiraten, sei es nun aus persönlichen oder aus wirtschaftlichen Gründen.

Der Kampf um die Karriere des Patriziers wird von allen nur erdenklichen Faktoren beeinflusst. Hier wurde ein komplexes Wirtschaftssystem integriert dessen Parameter (Preise, Angebot und Nachfrage usw.) alle voneinander

Verkauf der HERMELIN  
in Danzig erhaltene Angebote:  
Bei Versteigerung am Ort  
1: ein Landesfürst: 11888 Taler  
2: Franz Kuhnshalmatz: 6939 Taler  
3: Konrad Malberg: 7986 Taler



Seehandel im Mittelalter

# PATRIZIER



Nein! Es ist nicht das Jahr zweitausendirdingwas, kein Science-Fiction, es war auch kein Atomkrieg und die Menschheit existiert auch noch (...toll, ne!). Wir schreiben nämlich den 29. Juni 1355 und befinden uns mitten im Mittelalter.

abhängig sind! Mit Zwischenfällen aller Art, wie Unwetter oder Seeschlachten mit Piraten ist ohnehin zu rechnen.

Die Steuerung des Spiels erfolgt hauptsächlich über die Maus. Entweder man klickt neugierig auf Teile der äußerst detailreichen Bilder oder man liest das ausführliche und gut strukturierte Anleitungsheft. Beides bringt einen schnellen Einstieg in die fesselnde Handelssimulation. Im Gegensatz zu vielen anderen Programmen wird man hier auch nicht durch grelle, eckige Abfragekästen geschockt. Schriftstücke und Abfragen werden bei "Der Patrizier" auf kunstvoll gekräuseltem Pergamentpapier oder einem

alternden Holzschild am Wegesrand präsentiert. Die Grafik ist praktisch nicht mehr zu über-treffen. Die zahlreichen Bilder haben faszinierende plastische Effekte und animierte Figuren, die für einen Lemmings-artigen Spielwitz sorgen! Im Hintergrund trällern viele verschiedene aufmunternde Lieder aus dem Mittelalter, die schon allein zum Verkaufschlager werden könnten. Die Liebe liegt hier im Detail, was sich nicht zuletzt auch in der aufregenden Beschreibung des geschichtlichen Hintergrunds bemerkbar macht.

"Der Patrizier" gehört eindeutig zur absoluten Spitzenklasse der AMIGA-Spiele!

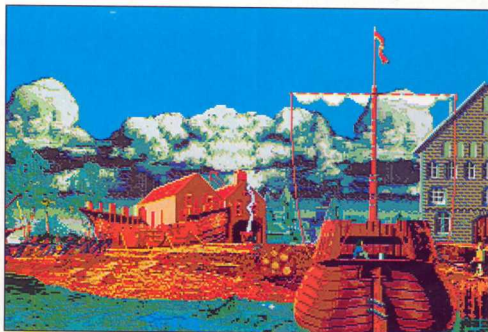
fh



## Die verschiedenen Schiffstypen:

- Kraier:** preiswerter Segler mit kleiner Besatzung  
**Schmigge:** kleinerer Segler als der Kraier, dafür sehr schnell (für wertvolle Fracht über große Entfernungen geeignet!)  
**Kogge:** historischer Standardtyp, Erfolgsgeheimnis der Hanse  
**Holk:** fortschrittlicher Massengutfrachter mit stark gekrümmtem Bug (wird während des Spiel weiterentwickelt!)

Die zahlreichen Bilder haben faszinierende plastische Effekte und animierte Figuren, die für einen Lemmings-artigen Spielwitz sorgen!



## GAME FACTS

### DER PATRIZIER

Hersteller:	ASCON
Muster von:	Hersteller
Genre:	Wirtschaftsspiel
Preis:	ca. DM 90,-
Gameplay	95%
Sound	90%
Grafik	95%
Motivation	98%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: HD, 1MB

GESAMT  
95%

# High-End Simulation von MAX Design

# 1869



**„1869“ ist eine mitreißende Handelssimulation, die jeden Reeder auf seinem Klipper begeistern muß.**

Sie können „1869“ allein, zu zweit, zu dritt oder auch zu viert spielen, wobei gerade der Multiplayermodus ein richtig Spaß werden kann.

Als erstes muß sich jeder Reeder ein Schiff bauen lassen oder ein gebrauchtes kaufen oder ersteigern. Es stehen natürlich mehrere Schiffstypen zur Auswahl, z.B. vom 400 bis zum dicken 20.000 Tonne. Bei Schiffen, die erst gebaut werden, muß man bis zur Fertigstellung ein paar Monate Urlaub nehmen. Man hat - ähnlich wie bei „Ports of Call“ - eine Datumsanzeige, welche bei Anklicken mit der Maus weiter-

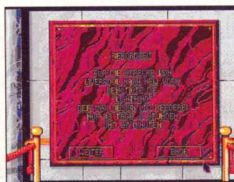
läuft und nur dann stehen bleibt, wenn Aktionen erforderlich sind. Wenn jeder dann sein Schiff, seine Mannschaft und Waren besitzt, geht der Wettkampf um die besten Ränge erst richtig los. Heftige Stürme und Kriege erschweren es den Kapitänen, an Geld zu kommen. Wer in ein Kriegsgebiet Waffen liefert, bekommt ein hohe Prämie, muß jedoch damit rechnen, sein Schiff und alles, was sich darauf befindet, zu verlieren. Auch kann der Spieler verschiedene Crews auswählen, vom erfahrenen Seemann bis zum für einen Hungerlohn arbeitenden Volltrottel. Die Grafik läßt mit ihren 80 verschiedenen Bildern jeden Betrachter staunen und die kleinen aber witzigen Animationen (z.B. Fliegen über einer Obstschale) gestalten den Wettkampf noch interessanter. Die 25 unterschiedlichen Melodien wechseln in jeder Stadt. Die angenehme Maus-Steuerung und die Menüs, die der jeweiligen Situation angepaßt sind, sind ein wahres Vergnügen.

Außerdem kann der Spieler auch die Tastatur wählen, dies ist aber abzuraten, da die Mausbedienung um einiges handlicher ist. Überhaupt ist die ganze Simulation so realistisch gestaltet, daß

man meint, das Meeresrauschen und die geknechtete Crew zu hören.

Eine so ausführliche Anleitung, wie die von „1869“, wird der Käufer sehr selten finden. Eine 103seitige Vorerzählung klärt den Leser von der „Welt des 19. Jahrhunderts“ bis zur „Seefahrt im 20. Jahrhundert“ auf, sogar eine Zeitung mit wichtigen Berichten liegt bei. Der Spieler kann sich also nützliche Vorinformationen beschaffen und wird von diesen sicherlich schnell Gebrauch machen können. Auch findet man auf den letzten Seiten der Anleitung noch einige Tips & Tricks, die ein frühzeitiges „Kentern“ des Computerkapitäns verhindern sollen. Kurz und gut, wer mit dieser wahnsinnig guten Wirtschaftssimulation erst einmal angefangen hat, kann so schnell nicht mehr damit aufhören. „1869“ ist nur noch mit der Simulation „Der Patrizier“ vergleichbar. **rk**

**„Die Grafik läßt mit ihren 80 verschiedenen Bildern jeden Betrachter staunen...“**



**GAME FACTS**

**1869**

Hersteller: MAX Design  
 Muster von: Hersteller  
 Genre: Wirtschaftssimulation  
 Preis: ca DM 100,-  
 Gameplay: ██████████ 78%  
 Sound: ██████████ 80%  
 Grafik: ██████████ 85%  
 Motivation: ██████████ 87%

lauffähig auf:  
 500, 500 plus, 600  
 benötigt: 1MB

**GESAMT 84%**

Der Software-Remix

# Bumpy's Arcade Fantasy

Was kommt heraus, wenn man Donkey Kong und Pac-Man in einen Topf wirft, einige eigene Ideen zugibt, das Ganze gut umrührt und auf kleiner Flamme kochen läßt? Sie wissen es nicht? Bumpy's Arcade Fantasy heißt das Ergebnis, aber ob es ein neuer Klassiker wird oder man sich daran den Magen verdirbt, muß sich erst zeigen.

Auf der Verpackung sind keine Screenshots abgebildet, nur Bumpy, der Held des Spiels, der ein bißchen wie eine Tomate aussieht.

Nach dem Booten erscheint die gleiche Grafik, die auch auf der Packung abgebildet ist, unterlegt mit ganz netter Musik. Nach kurzer Ladezeit befindet man sich in einem Menü, von dem man nach dem Einstellen der Geschwindigkeit das Spiel starten kann.

Ich wähle PLAY und ein Schirm öffnet sich, von dem man, in beliebiger Reihenfolge, in die unterschiedlichen Level einsteigen kann. Ich probiere gleich den Ersten und hier kommt die erste Enttäuschung des Spiels: Die relativ gute Anfangsmusik verstummt und wird ersetzt durch den Laut von Bumpy's Hüpfgeräuschen. Auch die Grafik erinnert eher an die schon erwähnten Klassiker Pac-Man und Donkey Kong, trister blauer Hintergrund mit etwas helleren Bärchen und farblose Plattformen, und ich überprüfe auf der

Verpackung, ob das Spiel auch wirklich neu ist.

Unser kleiner Held sieht aus wie eine rote Kugel mit Armen und bewegt sich nur hüpfend durch die Level. Er kann nach rechts, links, oben und unten bewegt werden. Die Steuerung ist sehr einfach und genau. Aus der Anleitung erfahre ich, daß man sämtliche umherliegenden Gegenstände einsammeln muß, um in den nächsten Level zu kommen.

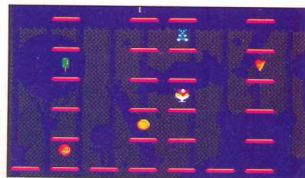
Der Startlevel sieht nicht besonders schwierig aus. Es liegen einige Gegenstände auf Plattformen in höheren Etagen, aber durch Springen erreicht man diese ohne Probleme. Nachdem das letzte Teil eingesammelt ist, öffnet sich in der untersten Ebene des Levels ein Ausgang. Ich springe ganz locker mit Bumpy nach rechts und lande prompt im Leeren. Na ja, zum Glück lebt man nicht nur einmal, denn mit dieser Aktion ist mein erstes "Live" dahin. Der zweite Level ist ähnlich einfach. Im dritten beginnt es etwas schwerer zu

werden, da hier zum erstmaligen Boden wegkomme, schliedere ich dreimal von der einen zur anderen Bildschirmseite, bevor auch diese Schwierigkeit gemeistert ist.



Nach ca. 2 Stunden ist die erste von neun Stationen, mit insgesamt 14 Leveln geschafft. Aber ich muß sagen, das Spiel fesselt nach einiger Zeit doch ungemein. Nach Erreichen der zweiten Station erhält man ein Passwort, mit dem man später sofort an der Stelle beginnen kann, an der man vor dem Ausschalten aufgehört hat.

Fünf unterschiedliche Geschwindigkeiten können eingestellt werden, und machen das Spiel sowohl für Anfänger als auch für Profis interessant, außerdem 28 verschiedene Plattformen und 18



unterschiedliche Säulen, aus denen sich die Level zusammensetzen.

Wer großen Wert auf Grafik und Sound legt, wird sicherlich kein Bumpy-Fan, denn die Stärken dieses Games liegen ganz klar im Gameplay. Ein großes Plus: Man hat bei allen Leveln immer den Eindruck, mit ein bißchen Übung und der richtigen Taktik weiterkommen zu können. Loricel hat mit Bumpy's Arcade Fantasy ein tolles Jump 'n Run geschaffen, das einen stundenlang vor dem Bildschirm fesseln kann.

Der Preis von ca. DM 80,- ist hier sicher gut angelegt, auch wenn das Spiel vielleicht nicht unbedingt ein neuer Klassiker wird. Mit einer detailreicheren Grafik, besserem Sound und vielleicht auch einem Level-Editor wäre es sicher ein Spitzenspiel geworden.

rk

## GAME FACTS

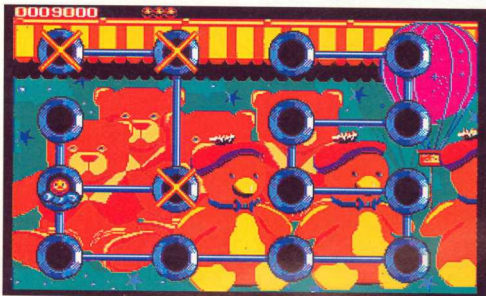
### BUMPY'S ARCADE FANTASY

Hersteller: Loricel  
 Muster von: Hersteller  
 Genre: Jump'n Run  
 Preis: ca. DM 80,-

Gameplay ██████████ 65%  
 Sound ██████████ 50%  
 Grafik ██████████ 60%  
 Motivation ██████████ 65%

lauffähig auf:  
 500, 500 plus, 600  
 benötigt: -

GESAMT  
 62%



Olympia total auf dem Monitor

# The Carl Lewis Challenge

Im Zeitalter der Manipulationen läßt sich gar mancher Spieler auf Höchstleistung trimmen. Manchmal auch vor dem Computer !

Bevor die erste von zwei Disketten geladen wird, ist es bei diesem Spiel schon notwendig, die Beschreibung gelesen zu haben. Beginn die erste Diskette ihre Ladetätigkeit, kann man sich für drei verschiedene Spiel-Sektionen entscheiden und wird anschließend mit einer gut gelungenen Animation eines laufenden Sportlers belohnt.

Hat man sich die verschiedenen an den Start gehenden Länder ausgesucht, liegt es ab jetzt im Ermessen der bis zu vier mitwirkenden Spieler, inwiefern sich Ihre selbst ausgesuchten und hoffentlich auch gut und richtig trainierten Sportler im Kampf um das begehrte Edelmetall bewähren. Spätestens hier merkt man, wie wichtig es oft bei Spielen sein kann, stets Stift und Papier griffbereit zu haben, um etwas



(hier z.B.: Trainings-Ergebnisse der einzelnen Sportler nach verschiedenen Wochen) zu notieren oder zu vergleichen. Im Großen und Ganzen hält sich dieses Spiel an geltende sportliche Regeln, jede der fünf Disziplinen wird Durchgang um Durchgang gespielt und endet nach den Qualifikationen im Finale. Letztendlich liegt es jedoch am Einzelnen selbst, wie hoch er den sportlichen Leistungs-Pegel seiner ihm anvertrauten Sportler setzt. Fazit: Da

**Endlich ein Sportspiel, bei dem es nicht nur auf Joy-stickartistik, sondern auch auf die richtige Taktik ankommt.**

der Mensch ja keine Maschine ist, wieso sollten es die Sportler in diesem wirklich gut gelungenen Spiel sein bzw. werden können.

Warum dieses Spiel nicht auf Festplatte zu installieren ist, bleibt wohl ebenso das Geheimnis des Herstellers wie das Disketten-Fremdformat, wohl als Kopierschutz gedacht. Der Sound läßt sich bei Bedarf leider nicht abschalten, ein auf Dauer sicherlich störendes Manko. Lediglich dem Umstand, daß die hart erarbeiteten bzw. erzielten Trainings-Werte abgespeichert werden können, ist es zu verdanken, daß dieses Game dem Spieler die Möglichkeit gibt, gute und schlechte Sportler in den verschiedensten Disziplinen zu testen, bzw. vielleicht selbst etwas in sportlicher Sicht hinzugelehrt zu haben.

Dieses Spiel läuft ab 512 kByte und ab Kickstart-Version 1.3 aufwärts. kw

## GAME FACTS

### THE CARL LEWIS CHALLENGE

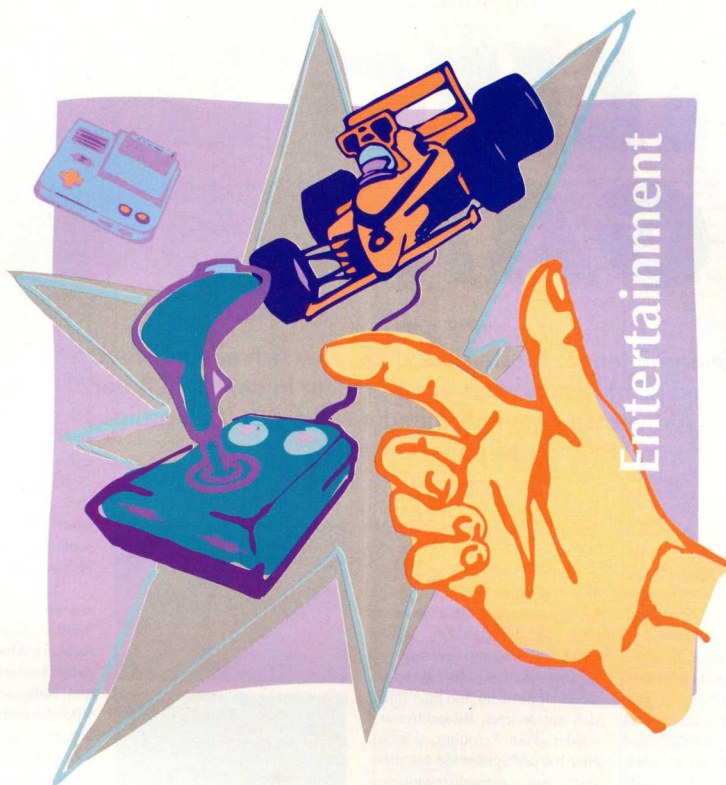
Hersteller:	Psygnosis
Muster von:	Hersteller
Genre:	Sport
Preis:	ca. DM 80,-
Gameplay	★★★★★ 60%
Sound	★★★★★ 55%
Grafik	★★★★★ 60%
Motivation	★★★★★ 65%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt:

GESAMT  
63%

# Endlich!

## Die Supermesse für Computerspiele!



**Entertainment**  
1992

Die große Entertainment-Show  
für Amiga, PC, ATARI-Lynx,  
Nintendo und SEGA jetzt im  
Verbund der

KölnMesse

08.10.1992  
10:00-18:00 Uhr  
09.-11.10.1992  
9:00-18:00 Uhr



Neuheiten · Informationen · Erlebnisse

Die CSS ist eine Verkaufs- und Präsentationsmesse, auf der Sie die größte AMIGA-Messe der Welt, die AMIEXPO, die ENTERTAINMENT'92, PC-EXPO, PERIPHERIE-EXPO und die MULTIMEDIA-EXPO in insgesamt fünf Hallen erwarten. Hier finden Sie alles über Computerspiele, Konsolen, Amiga, Atari, MS-DOS, etc.. Über unsere Mailbox (02234-24412) können Sie sich vorab über die CSS informieren.

**SEAT → Fahr Simulator-Wettbewerb!**

Mit großem SEAT IBIZA-Fahr Simulator-Wettbewerb. Hauptgewinn ist ein SEAT IBIZA CLX+. Gewinnberechtigt ist jeder Besucher über 18 Jahre.

Veranstalter:

AM Shows

AMI Shows Europe GmbH  
Bachemer Landstr. 45  
5000 Köln 40  
Fax: 02234-22021

Unter der Schirmherrschaft von:  
AMIGA Play  
Video Games  
Power Play

Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

Schüler/Studenten: DM 6,00  
Erwachsene: DM 10,00

Eintrittspreise für die CSS (Eintritt zu allen Messen der CSS):

Schüler/Studenten: DM 12,00 Vorverkauf DM 10,00  
Erwachsene: DM 17,00 Vorverkauf DM 15,00

**Vorverkaufsstellen CSS'92 Köln:**

Theaterkasse Saturn, Hansaring 98, 5000 Köln 1  
Theaterkasse am Barbarossaplatz, Beethovenstr. 16-18, 5000 Köln 1  
Theaterkasse am Rudolfplatz NEXT, Hohenzollertring 2-4, 5000 Köln 1  
Theaterkasse im Kaufhof, Hohe Str., 5000 Köln 1  
Two Stars, Kölner Ladenstadt 32, 5000 Köln 1  
Theaterkasse am Neumarkt, KVB Passage, Neumarkt, 5000 Köln 1  
Complay I, Hohenzollertring 29, 5000 Köln 1  
Complay II, Severinstr., 5000 Köln 1

**Schriftlicher Vorverkauf (nur mit beigelegtem Scheck!) über:**  
AMI Shows Europe GmbH, Postfach 46 02 37, 5000 Köln 40

Spiel, Spaß, Sport im sonnigen Westen

# CALIFORNIA GAMES II

**Freizeitvergnügen im Westen der USA. Wer sich einen Urlaub in Kalifornien nicht leisten kann und trotzdem in den Genuß der dortigen Aktivitäten kommen will, der sollte sich 'California Games II' von EPYX etwas näher ansehen.**

**W**ie schon im Vorgänger 'California Games' können sich hier bis zu acht Mitspieler in verschiedenen Wettkämpfen messen und ihre Erfolge auf Diskette abspeichern.

Nach einer gewissen Ladezeit und einem kurzen, nicht allzu aufregenden Intro, präsentiert sich das Optionsmenü als nettes Strandbild, auf dem fünf Girls und Boys die verschiedenen Aktivitäten repräsentieren. So kann man am fiktiven 'Mount Epyx' ein Snowboard malträtieren, sich im Drachenfliegen über dem Pazifischen Ozean üben, mit dem Skateboard durch ein Kanalisationsystem fegen, in der Monterey Bay auf einem Surfjet übers Wasser düsen oder mit der kleineren Variante eines Surfboards über Wellen reiten. In dem mitgelieferten, mehrsprachigen Handbuch erfährt man wertvolle Tips und Strategien, sowie detaillierte Anweisungen der Steuerung zu den einzelnen Disziplinen.

Leider ist nur die PC-Version auf eine Festplatte installierbar. Versuche, die Amiga-Version von Festplatte zu starten, schlagen fehl. Es ist also ein zweites Laufwerk empfehlenswert, um lästigen Diskettenwechsel zu vermeiden.

Immer wenn man eine Sportart auswählt, befindet man sich in einem Übungsmodus. Erst durch die Auswahl von 'Enter Competition' und Eingabe der Mitspieler

gelangt man in den Wettkampfmodus.

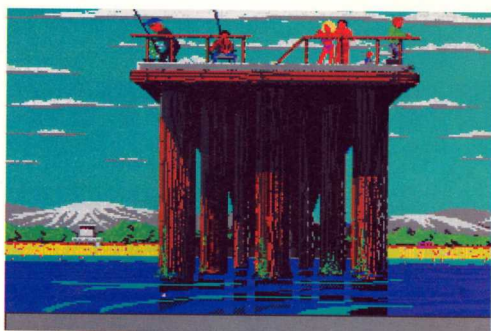
Beim Drachenfliegen startet man von einer Felsklippe aus in Richtung Ozean und hat für seinen Flug zwei Minuten Zeit. Ist der Rand der wenig aufregenden Meerpanorama-Grafik erreicht, wechselt das Bild und man findet sich am anderen Bildschirmrand wieder (kein Scrolling, schade). Hier hat der Spieler die Möglichkeit, mit umweltfreundlichen Wasserbomben schwimmende Ziele zu treffen. Je nach Abwurfhöhe kann man zwischen 20 und 1000 Punkte erzielen. Auch geflogene Figuren, wie eine 540er Wende oder ein Looping, lassen das Punktekonto anwachsen. Doch aufgepaßt! Ist man durch einen Sturzflug zu tief herab gestürzt, gestaltet es sich als schwierig, wieder eine angemessene Flughöhe zu erreichen. Diese



wird für den Landeanflug benötigt, denn sonst endet der Flug an den Klippen.

Durch ein leeres Kanalisationsystem zu rasen, ist wohl ein Traum eines jeden Skateboard-Fahrers. Abwechselnd fährt der gut animierte Skater durch Röhren und Halfpipes. Auf der rechten Bildschirmseite erkennt man anhand eines roten Punktes in einem Übersichtsplan, wie weit man sich schon fortbewegt hat. Innerhalb der Röhren lassen sich sogenannte 'Corkscrews' (Korkenzieher) fahren. In den Halfpipes kann man am Rand 'Boardsliden' oder sich am einarmigen Handstand einen Zeitbonus verdienen. Ganze 8 Sekunden Bonus erreicht man mit dem 'Pipe Jump', der allerdings in der Anleitung nicht beschrieben ist. Viermal darf der Skater stürzen, hat er sich zum fünften Mal flachgelegt, endet das Spiel mit seiner Beerdigung (makaber).

'Was? Snowboarden in Kalifornien?' werden Sie sich jetzt fragen. EPYX hat kurzer Hand einen schneebedeckten Berg an die Küste Kaliforniens gesetzt, auf den man diesen Sport ausüben kann. Mit einem steuerbaren Hubschrauber startet man vom Strand aus zum Gipfel und setzt seinen Sportler an gewünschter Stelle ab. Ist man allerdings zu niedrig, purzelt dieser wieder zum Strand zurück. Die Hangabfahrt ist auch für weniger geübte Joystick-Arti-



sten problemlos. Einzige Abwechslung ist der Abschnitt 'Snowbowl', in dem man in einer Halfpipe Figuren fahren kann und dafür einen gewissen Zeitbonus erhält - ähnlich wie beim Skateboarding.

Auch Wellenreiten ist eine der Disziplinen, die in 'California Games II' absolviert werden können. Mit einem kurzen Surfboard, auf dem man sich nur liegend fortbewegt, startet man in einer kurzen Animations-Sequenz von einem Pier. Kaum hat einen die Welle erfaßt, sind verschiedene Kunststücke zu vollführen. So kann sich der Surfer an der Welle emporgleiten lassen, um am Wellenkamm waghalsige Figuren zu springen, die natürlich Punkte bringen. Hat man den Wellenkamm allerdings überschritten, verschwindet der Surfer in den Fluten. Nach einiger Zeit bricht sich die Welle und man gleitet an Schwimmern, einer Nixe und sogar an einem U-Boot vorbei, denen man ausweichen sollte. Nur die Größenverhältnisse der Hindernisse passen nicht zum Surfer-Sprite.

Die letzte der fünf Disziplinen ist das Jet-Surfen. Zu Beginn hat man die Möglichkeit, sich verschiedene Strecken und Surfjets auszusuchen. Die Art des gewählten Surfjets wirkt sich auf dessen Fahrverhalten und Steuerbarkeit aus. Die Strecke, die man nicht verlassen sollte, ist mit roten und gelben Bojen gekennzeichnet. Ein nervös herumzappelndes Mädchen steuert den Surfjet über

die Strecke und reagiert sofort auf die kleinste Bewegung des Joysticks. Hat man sich einmal von der Strecke zu weit entfernt, ist es schwierig, diese wieder zu finden. Deshalb sollte man nicht 'voll Stoff' fahren, um nicht in der verwirrenden Anzahl von Bojen die Strecke aus den Augen zu verlieren.

Alles in allem ein nettes Spielchen, dessen Grafiken an den guten alten C64 erinnern. Manche Animationen sind flüssig gestaltet, andere hingegen zuckeln und ruckeln über den Bildschirm. Der abschaltbare Sound läßt sich hören, ist aber auf Dauer nervtötend. Positiv ist das ausführliche Handbuch, in dem (fast) alle Bewegungsmöglichkeiten genau erklärt werden. Wer sich für lange Trainingszeiten mit dem Joystick oder der Tastatur begeistert, um seine Freunde in einem Wettkampf zu besiegen, dem sei das Spiel empfohlen.

kw

## GAME FACTS

### CALIFORNIA GAMES

Hersteller:	U.S. Gold
Muster von:	Hersteller
Genre:	Sport
Preis:	ca. DM 80,-
Gameplay:	85%
Sound:	45%
Grafik:	50%
Motivation:	65%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt:

GESAMT  
59%

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

# SkyLine

Entertainment  
GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-  
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
1889	76,90	-	1889	89,90
Air Support	62,90	-	<b>Air Brushes</b>	79,90
Airbucks	76,90	-	<b>Asses of the Pacific</b>	79,90
Airbus 320	88,90	88,90	<b>A-Train engl.</b>	a.A.
Amberstar	74,90	74,90	Battle Isle Data	44,90
Apodya	68,90	-	Bundesliga Manager Prof.	68,90
<b>Ashes of Empire</b>	89,90	-	B-17 Flying Fortress	84,90
<b>Battle Isle Data</b>	44,90	-	Civilization dt.	89,90
Black Crypt	66,90	-	<b>Darkseed</b>	94,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	<b>Darklands</b>	99,90
Civilisation dt.	83,90	-	<b>Das schwarze Auge</b>	84,90
<b>Das schwarze Auge</b>	74,90	74,90	<b>Der Patrizier</b>	84,90
Der Patrizier	74,90	-	<b>Dune</b>	74,90
<b>Dune</b>	69,90	-	Dungeon Master	74,90
<b>Dynablaster</b>	68,90	-	Elvira Mistress 2	84,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Epic	74,90
Epic	69,90	-	Espania '92	83,90
Espania'92	69,90	-	Eye of the Beholder 2	86,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Eye of the Beholder 2	74,90
<b>Eye of the Storm</b>	69,90	-	Falcon 3.0 dt.	99,90
<b>Fire + Ice</b>	64,90	-	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
<b>Floor 13</b>	69,90	-	Global Effect	83,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Global Conquest	99,90
Global Effect	76,90	-	<b>Grand Prix Unlimited</b>	76,90
Goblins	68,90	68,90	Gunship 2000	84,90
Harpoon 2	74,90	-	Hardball III	79,90
Heart of China dt.	78,90	-	Harpoon 2	84,90
<b>Hook</b>	69,90	-	<b>Indiana Jones 4</b>	82,90
<b>Humans</b>	a.A.	-	<b>Ishar</b>	75,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	<b>Laura Bow II</b>	84,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	<b>Leather Goddesses of Phobos</b>	109,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Jim Power	62,90	-	Links Pro	99,90
John Madden Footb.	59,90	-	Links Troon North	44,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	L'empereur	88,90
Lemmings 2	a.A.	-	Lord of the Rings II	79,90
Lure of Tempress	69,90	-	Lure of Tempress	74,90
Mad TV	78,90	-	Monkey Island 2 dt.	84,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	<b>Police Quest 3</b>	78,90
<b>Monkey Island II</b>	84,90	-	<b>Push Over</b>	64,90
Pacific Islands	89,90	69,90	<b>Rampart</b>	74,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Sim Ant	78,90
Police Quest 3	78,90	-	Space MAX	72,90
Populous 2	68,90	68,90	Special Forces	94,90
<b>Push Over</b>	64,90	-	Star Trek	74,90
<b>Risky Woods</b>	62,90	-	Ultima 7	82,90
<b>Sensible Soccer</b>	62,90	-	Wing Commander 2 dt.	94,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Wing C. 2 Miss II	47,90
Sim Ant dt.	84,90	-		
Space Quest IV	74,90	74,90		
Special Force	78,90	78,90		
Vroom Data	42,90	-		

## notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -I.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -I.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootelektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

## Videogames

Mega - Drive	Atari	Game Boy
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Adventure Island
E.A. Hockey (D)	119,90	Batman
Olympic Gold (US)	102,90	Boulder Dash
Golden Axe 2	107,90	Bugs Bunny 2
Taz Mania	96,90	Turn and Burn
<b>Game Gear</b>		<b>Nintendo N.E.S.</b>
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic
Mickey Mouse (D)	69,90	Bad Shadow
Master Gear Adapter	59,90	Dragons Lair
Olympic Gold	82,90	Mega Man 3
<b>Sega - Master</b>		Rygar
Asterix	94,90	<b>Atari Lynx</b>
Sonic (D)	89,90	Awesome Golf
Bubble Bobble (D)	89,90	Batmans Return
Mickey Mouse (D)	92,90	Viking Child
Moonwalker (D)	92,90	Xibots
		Cyberball

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Empire's Nachschlag zu Barcelona

# International Sports Challenge

Marathon, Turmspringen, Springreiten, Schwimmen, Bahnradrennen und Schiessen - diese ungewöhnliche Zusammenstellung von Sportarten bietet INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE, das neueste Werkstück aus der Softwareschmiede von Empire.

**B**is zu vier Mitspieler können in 21 Disziplinen gegeneinander antreten, aber die Menüführung erlaubt auch Duelle in einzelnen Sportarten.

Ein 56 Seiten starkes, leider englisches Handbuch vermittelt Historie, Regeln und Kniffe der simulierten olympischen Wettkämpfe. Der Marathonlauf nimmt eine Sonderstellung ein, denn hier übernimmt man die strategische Planung des Laufs und kontrolliert Moral, Ermüdung, Energie und Flüssigkeitshaushalt seines Athleten.

Dabei helfen Informationen über die Wetterbedingungen, die momentanen Zwischenzeiten und die Streckenkarte. Anhand dieser Werte muß der Spieler Anstrengung, Geschwindigkeit, Laufrhythmus und die Art der Erfrischung beim nächsten Checkpoint einstellen, um ein vorzeitiges Ausscheiden aufgrund von Erschöpfung zu verhindern. Das Rennen

läuft in ca. 2 Stunden Echtzeit im Hintergrund ab und das Programm schaltet zwischen den anderen Disziplinen zum Marathon zurück.

Als nächstes steht Turmspringen auf dem Programm. Vom Einmeter-, Dreimeter- oder Fünfmeter-



terbrett müssen drei aus 20 Sprüngen vorgeführt werden. Um hier zu glänzen, ist Geschicklichkeit von Nöten, denn dem Spieler werden komplexe Bewegungsabläufe am Joystick abverlangt. Grafik und Sound dieses Abschnittes entsprechen denen des Klassikers SUMMER GAMES. Springreiten dagegen wurde besser gestaltet. Die Aussicht vom Pferd aus auf



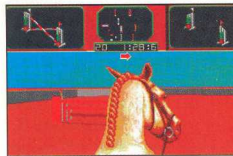
eine detaillierte 3D-Vektorgrafik des Parcours und realitätsnaher Sound erwecken den Eindruck, wirklich auf einem Roß zu sitzen. Ein Kartendisplay erleichtert die Orientierung zwischen den Hindernissen auf vier Kursen. Abweichend von den offiziellen Regeln führt allerdings das Überspringen der Hindernisse in falscher Reihenfolge nicht zur Disqualifikation. Von diesem Fehler abgesehen, hat das Springreiten Simulationscharakter: Reiter oder Pferd können stürzen und manchmal bricht das Tier aus oder verweigert.

Die nächste Disziplin, Schwimmen, scheint statt dessen wieder dem alten Spiel von Epyx entnommen. Wie auch in SUMMER GAMES steuert der Spieler die Geschwindigkeit seines Wettkämpfers durch Wackelbewegungen mit dem Joystick, nur muß man hier auch noch die Atmung mit dem Feuerknopf regeln. Beim Bahnradrennen haben Sie die Wahl zwischen Verfolgungs- und Sprintrennen über jeweils zwei Distanzen, die Sie in drei Schwierigkeitsgraden bestreiten können.

Die sehr gute Darstellung der Bahn und des strampelnden Gegners in Vektorgrafik erhalten den Spielspaß, den man sonst bei der Geschwindigkeitsregelung durch Joystickwackeln verlieren könnte.

In der letzten Sportart wird scharf geschossen. Vier verschiedene Disziplinen stehen dem Schützen hier zur Auswahl, um gute Reaktion und ein scharfes Auge an Tontauben oder Pappscheiben unter Beweis zu stellen.

Es empfiehlt sich, die in diesem Abschnitt optionale Maus anstelle des Joysticks zu verwenden. Auch Schiessen folgt dem alten SUMMER GAMES Konzept. INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE besteht also eigentlich aus drei völlig neuen Spielideen.



die mit älteren, aber gängigen Sportumsetzungen in ein Game gepackt wurden. Wer sich daran nicht stört und die aufgewärmten Programmteile als Dreingabe sieht, hat sicher viel Freude an dieser Sportspielsammlung.

mk

## GAME FACTS

### INT. SPORTS CHALLENGE

Hersteller:	Empire
Muster von:	Hersteller
Genre:	Sport
Preis:	ca. DM 80,-
Gameplay:	60%
Sound:	40%
Grafik:	75%
Motivation:	65%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt:

GESAMT  
64%







# Bachler Computersoftware

## AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

1869/dt.	74,95	Graham Taylors		Premiere/ dt.	59,95
Amberstar/ dt.	79,95	Soccer Challenge/ dt.	69,95	Project X/ dt.	59,95
Ashes of Empire/ dt.	89,95	Hook/ dt.	59,95	Push-Over/ dt.	59,95
Battle Isle/ dt.	69,95	Hotelmanager/ dt.	54,95	Railroad Tycoon/ dt.	79,95
Battle Isle Data Disk./ dt.	44,95	Imperium/ dt.	29,95	Red Baron/ dt.	74,95
Birds of Prey/ dt.	79,95	Intern. Sports Challenge/ dt.	66,95	Red Zone/ dt.	59,95
Black Crypt/ dt.	59,95	Ishar/ dt.	74,95	Regent/ dt.	74,95
Bundesliga Manager Prof./ dt.	69,95	Jaguar XJ 220/ dt.	59,95	Risky Woods/ dt.	59,95
California Games 2	59,95	Jim Power/ dt.	59,95	Secret of Monkey Island/ dt.	69,95
Carl Lewis Challenge/ dt.	59,95	John Barnes		Secret of Monkey Island 2/ dt.	79,95
Castles/ dt.	69,95	European Football/ dt.	59,95	Sensible Soccer/ dt.	59,95
Centerbase/ dt.	66,95	John Madden Football/ dt.	59,95	Silent Service 2/ dt.	79,95
Centurion-Def. of Rome/ dt.	29,95	Kick Off 2/ dt.	59,95	Sim Ant/ dt.	89,95
Civilization/ dt.	79,95	Kick Off		Sim City & Populous/ dt.	74,95
Conquestador/ dt.	74,95	2-Giants of Europe/ dt.	19,95	Space Quest 4 / dt.	74,95
Conquestador Data Disk/ dt.	39,95	Kick Off		Special Forces/ dt.	79,95
Crazy Cars 3 /dt.	59,95	2- Return to Europe/ dt.	19,95	Starbyte Super Soccer/ dt.	66,95
Dark Queen of Krynn	66,95	Kick Off 2- Winning Tactics	19,95	Storm Master/ dt.	69,95
Das schwarze Auge/ dt.*	74,95	Legend/ dt.	72,95	Striker/ dt.	59,95
Deliverance/ dt.	59,95	Leisure Suit Larry 5/ dt.	74,95	The Games '92 /dt.	72,95
Der Patrizier/ dt.	74,95	Lemmings/ dt.	44,95	The Humans/ dt.	V.mö.
Double Dragon 3/ dt.	59,95	Lemmings Data Disk/ dt.	44,95	Their finest hour/ dt.	69,95
Dune/ dt.	74,95	Liverpool		Their finest hour Mission Disk./ dt.	32,95
Dyna Blaster/ dt.	69,95	Lure of the Temptress/ dt.	69,95	Treasures of the Savage Frontier	72,95
Elite/ dt.	59,95	Mad TV/ dt.	74,95	Turrican/ dt.	24,95
Epic/ dt.	66,95	Might & Magic 3/ dt.	74,95	Turrican 2/ dt.	24,95
Eye of the Beholder 2/ dt.	79,95	Myth/ dt.	59,95	Ultima 6/ dt.	69,95
F-15 Strike Eagle 2/ dt.	79,95	Parasol Stars/ dt.	59,95	Utopia Data Disk./ dt.	37,95
F-16 Falcon/ dt.	34,95	Perfect General/ dt.	79,95	Wrestle Mania/ dt.	59,95
F-16 Falcon Mission		PGA Tour Golf		Das Lucasfilm-Buch / dt.	29,80
Disk 1 od.2 je	29,95	+ Course Disk./ dt.	69,95	1 MB-Erweiterung für AMIGA 59,00 (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	
Fire and Ice/ dt.	59,95	Pinball Dreams/ dt.	59,95	Laufwerk 3,5" für AMIGA	159,00
First Samurai +		Pirates/ dt.	59,95		
Mega lo Mania/ dt.	74,95	Plan 9 from Outer Space/ dt.	79,95		
Formula One Grand Prix/ dt.	79,95	Police Quest 3/ dt.	74,95		
Global Effect/ dt.	79,95	Pools of Darkness	66,95		
Gods/ dt.	59,95	Populous 2/ dt.	69,95		

**Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.**

**Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5,-DM) oder portofrei per Vorkasse(bar, Scheck)  
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.**

**ANDREAS BACHLER • COMPUTERSOFTWARE**  
**Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt**  
**Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37, 18 54 43 • Fax-Nr. 8631**

Die Suche nach den Thron-Juwelen

# Ishar

In "Crystal of Arborea" waren Sie noch auf der Suche nach vier Kristallen. Doch nun besteht Ihre Aufgabe darin, den Kampf gegen Krogh zu bestehen und den Thron Jarvels zurückzugewinnen.

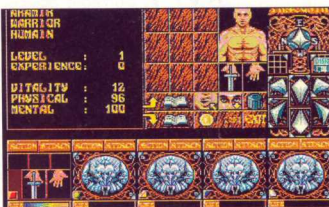
Zu Beginn des Spieles stehen Sie mit Ihrem Helden "Aramir" im westlichen Teil des Landes Kendoria. Auf Ihren Streifzügen durch das Land treffen Sie schnell neue Kampfgefährten, die Sie begleiten möchten. Sie können bis zu vier Wanderer verschiedenster Herkunft in Ihre Crew aufnehmen, um Ihre Aufgabe zu bewältigen. Waffen und Ausrüstung können Sie in Gasthäusern und Waffenschmieden kaufen oder sie im Kampf dem Feind entwenden.

Auch an die Zauberer unter Ihnen wurde gedacht. Sie können Ihre Magie nicht nur im Kampf einsetzen, sondern auch während des normalen Spieles. Zaubertränke mischen - vorausgesetzt, Sie haben die richtigen Zutaten.

Zum Genuß wird das Spiel durch seine ausgesprochen gute Grafik. Ihr Abenteuer

wird in der Gruppen-Perspektive gezeigt und ausschließlich mit der Maus gesteuert - das Handling ist übrigens ausgezeichnet! Der Sound kann sich bis auf einige Ausnahmen wie Schwerterklirren oder Vögelgezwitscher auf die Dauer recht monoton gestalten.

Für Rollenspielneulinge sei gesagt, daß eine durchgehende



Die Dungeons und auch der restliche Aufbau lehnen sich stark an Spiele wie Might and Magic III oder "Das Schwarze Auge" an.

Spielbarkeit gewährleistet ist, obwohl es sich hierbei um ein umfangreiches und gehobenes Adventure handelt. Auch Motivation und Spaß sind durch ein durchdachtes Aktions- und Informationsmenü gesichert. Im technischen Teil sei erwähnt, daß ein Zweitlaufwerk nicht unterstützt wird. In der deutschsprachigen Anleitung ist zwar von einer Festplatteninstallation die Rede, aber fehlt es leider an einem dazu passenden Installationsprogramm.

# THE FORTRESS



## GAME FACTS

Handarbeit ist also angesagt. Dafür sind wiederum die Spielstände speicherbar. Auch die Besitzer einer 68030 CPU haben das Nachsehen - es geht nichts.

Unter dem Strich läßt sich feststellen, daß es sich auch hier um ein Rollenspiel handelt, um das der Liebhaber nicht herumkommen kann. Nicht nur das Genre spricht für sich, sondern auch Handlungsablauf und Bedienbarkeit.

ms

**ISHAR**

**Hersteller:** Silmaris  
**Muster von:** Hersteller  
**Genre:** Adventure  
**Preis:** ca. DM 90,-

**Gameplay:** 75%  
**Sound:** 70%  
**Grafik:** 85%  
**Motivation:** 70%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt:

**GESAMT**  
73%



## WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden

und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

### AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager

Name	Amiga	PC/EM	Name	Amiga	PC/EM
1869	DV 79,90	94,90	Inft. Sports Challenge	DA 74,90	79,90
A-Train	DV	99,90	Ishar	DA 79,90	79,90
Air Warrior	DV 79,90	94,90	John Madden Football 2	DA	74,90
Ashes of Empire	DV 94,90	94,90	Laura Bow 2		94,90
B 17 Flying Fortress	DA	119,90	Legend of Kyandia		94,90
BAT 2	aA		Lord of the Rings 2	DA	84,90
Birds of Prey	DA 84,90	99,90	Lure of Temptress	DV 74,90	84,90
Buck Rogers 2	DV	94,90	Megafortress	DA 74,90	84,90
California Games 2	DA 69,90	74,90	Mega lo Mania		74,90
Carl Lewis Challenge	DA 69,90	79,90	Myth	DA 69,90	
Carrier Strike	DV	94,90	Patriciar	DV 79,90	94,90
Centerbase	DA 74,90		Perfect General	DA 84,90	94,90
Civilisation	DV 89,90	119,90	Plan 9 from outer Space	DV 94,90	94,90
Crazy Cars 3	DA 69,90		Premiere	aA	aA
Crisis in the Kremlin	DA	99,90	Prophecy of Shadow		79,90
Dark Hell		99,90	Push over	DA 69,90	74,90
Darklands	DA	129,90	Rampart	DA	79,90
Das Schwarze Auge	DV 79,90	94,90	Risky Woods	DA 74,90	
Dojo Dan	DA 69,90		Special Forces	DA 94,90	99,90
Double Dragon 3	DA	74,90	Super Tetris	DA 84,90	94,90
Dungeonmaster	DV 69,90	79,90	Theater of War	DA	94,90
Espana 32	DA 74,90	84,90	Utopia	DA 74,90	74,90
Global Conquest	DV	94,90	World Tennis Champions	DA	79,90
G-Loc	DA 69,90				
Grand Prix Unlimited	DA	79,90			
Hardball 3		79,90			
Indiana Jones 4	DA	94,90			

DA = Deutsche Anleitung /  
DV = Deutsche Version  
aAVB = Vorbestellung möglich!

### Telefonischer Bestellservice

Jetzt noch schneller !!!

<b>Österreich</b>	0222-5879081	Mo-Fr:	10-18 Uhr
<b>Schleswig-Holstein</b>	0461-44006	Mo-Fr:	17-21 Uhr
<b>Hessen/Zentrale</b>	06196-84747 und		
	84748, 3276	Mo-Fr:	10-18 Uhr
<b>Baden-Württemberg</b>	07171-68983	Mo-Fr:	18-22 Uhr
<b>Bayern</b>	089-6140867	Mo-Fr:	12-18 Uhr
<b>Rheinland-Pfalz</b>	06202-18947	Mo-Fr:	17-21 Uhr
<b>Bestellung per Fax</b>	06196-82467	Mo-Fr:	10-19 Uhr

**2,-** RABATT erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf Amiga Games beziehen!

Versandkosten:  
NN: 9,-, VK: 4,-  
Bestellungen ab 100 DM frei

Ladengeschäfte - Öffnungszeiten tel. erfragen - Ladenpreise variieren:

A-1016 Wien *	Mariahilferstr. 23-25/Theobaldgasse 20	NEU
O-2130 Prenzlar	An der Schnelle 68	NEU
W-2060 Bad Oldeslohe	Bahnhofstr. 55	NEU
W-2390 Flensburg **	Batteriestr. 13	Tel.: 0461/44006
W-3000 Hannover	Podbielskistr. 278	
W-4047 Dormagen	Krefelder Str. 11-13	
W-6050 Offenbach	Luisenstr. 70	
W-6231 Schwalbach/Ts. *	Marktplatz 39	Tel.: 06196/84747 Zentrale
W-8028 M-Taufkirchen **	Ahorning 6	Tel.: 089/6140867
W-8900 Augsburg *	Hunoldtsgraben 11	

\* = Rollenspiele und Brettspiele erhältlich!

\*\* = Abholung nach vorheriger tel. Absprache möglich!

## Gesucht werden - Franchisepartner: Unser Know-How - Ihr Einsatz!

Wir suchen aktive Partner, die den Schritt mit ihrem eigenen Ladengeschäft in die Selbstständigkeit wagen möchten.  
Rufen SIE jetzt an und nutzen SIE Ihre Chance  
**Tel.: 06196 / 3276**  
(Ansprechpartner Herr Eckhardt)

Demnächst in:  
Wiesbaden, Berlin, Herford, Solingen, Paderborn...

Das dritte Adventure aus der "Krynn"-Reihe

# Dark Queen of Krynn

Nach "Champions of Krynn" und "Death Knights of Krynn", baut SSI die Krynn-Reihe mit "The Dark Queen of Krynn" nun zur Trilogie aus.

Nach dem Motto "Das Böse kommt immer wieder" bittet General Laurana, zwei Jahre nach dem glorreichen Sieg über Lord Soth und seine Gemahlin Kitiara, die sechs Champions um Mithilfe, Palanthas vor der Dunklen Königin und den Draconiern zu retten. Der Spieler muß, wie bei AD&D Spielen üblich, am Anfang eine Gruppe (Party) mutiger Kämpfer für seine Mission zusammenstellen oder kann seine Charaktere vom Vorgängerspiel "Death Knights of Krynn" übernehmen. Zur Verfügung stehen hier sieben verschiedene Rassen: Hill und Mountain Dwarves, Silvanesti, Qualinesti und Half Elves, Humans und Kender, die wegen eines gänzlichen Mangels an Angst und als sehr gefährliche Kämpfer in keiner Party fehlen sollten. Wie die Kender, zeichnen sich auch die anderen Rassen durch ganz spezielle Eigenschaften aus. Darüber hinaus unterscheiden sie sich sowohl nach wichtigen Attributen wie Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Ausdauer und Ausstrahlung, wie auch nach ihren Berufen: Geistliche, Kämpfer, Ritter, Magier und Diebe.

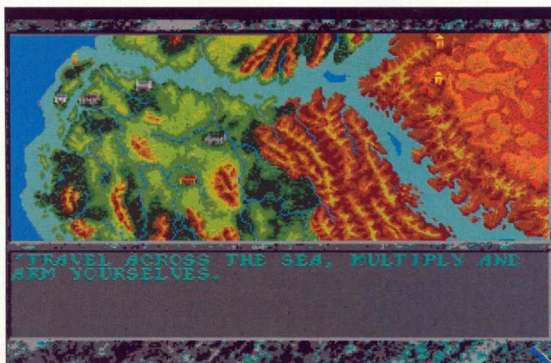
Die meisten Rassen dürfen sogar mehrere Berufe annehmen, um so ein größeres Spektrum an Fähigkeiten abzudecken. Danach machen sich die Helden auf zu General

Laurana, um ihren eigentlichen Auftrag in Erfahrung zu bringen. Die aufregende Geschichte spielt sich in einer grafik- und soundmäßig eher schlichteren Umgebung ab, die aber im Vergleich zu den Vorgängern leicht verbessert wurde. Befinden sich die Champions in Städten oder Dungeons, so wird die Spielebene dreidimensional dargestellt. Manchmal kann man hier auch in die Vogelperspektive umschalten. In der Wildnis, also nach dem Verlassen von Städten oder anderen zivilisierten Gegenden, wird der Aufenthaltsort der Helden auf einer großen Landkarte angezeigt. Im Falle

**Das komplexeste Spiel der „Krynn“-Saga.**



eines Kampfes tritt der sogenannte "Combat-Screen" in Aktion, der auch in den Vorgängerspielen verwendet wurde. Hier sind, auf einem großen Spielfeld, von dem leider immer nur ein kleiner Ausschnitt auf dem Bildschirm zu sehen ist, alle Figuren dargestellt. Als Anführer steuern Sie alle Party-Mitglieder und deren Aktionen: wie z.B. Angriffe, Abfeuern eines Bogens oder das Anwenden von Zaubersprüchen. Von diesen Zaubersprüchen sollte man vor jedem Kampf immer eine genügende Anzahl im Gedächtnis haben. Sie müssen von den Zaubern nämlich in mühsamer Arbeit, nach jeder Anwendung, wieder gelernt werden. Für den Einsteiger in Sachen Rollenspiele wohl weniger geeignet, wird jeder, der bereits "Champions of Krynn" und "Death Knights of Krynn" gespielt hat, den 3. Teil mit Hingabe verschlingen. **jh**



## GAME FACTS

### Dark Queen of Krynn

Hersteller:	SSI
Muster von:	Hersteller
Genre:	Adventure
Preis:	ca DM 90,-
Gameplay	80%
Sound	50%
Grafik	65%
Motivation	85%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: HD

**GESAMT**  
**75%**

# A320

A·I·R·B·U·S



*On final approach to  
the United States*

Developed in corporation with



**Lufthansa** and Deutsche Airbus

Der Lockruf der Verführerin

# Lure of the Temptress

**Vor lauter Computerspielen haben Sie keine Zeit mehr für Kultur? Das muß nicht sein: Allen Amiga-Besitzern ist nun ein Besuch im virtuellen Theater möglich (so zumindest der Name von Virgins neuem Spielsystem).**

Auf dem Spielplan heute: Lure of the Temptress (soll heißen "Der Lockruf der Verführerin").

Um was geht es in diesem Stück? Im bislang beschaulich-friedlichen Turnvalle ergreift Selena, ihres Zeichens Nachwuchszauberin, in einem Staatsstreich die Macht, um dort ein reguläres Schreckenregime zu errichten. Unterstützt wird sie dabei von den ganz und gar bösen Skorls (eine Art Ersatzzorks), die für sie die Schmutzarbeiten, wie Foltern und Unterdrücken, zu verrichten haben. Da die UNO nur tatenlos zusieht, entscheidet der lokale gute König eine Intervention. Der tapferen Einsatztruppe schließt sich auch mehr unfreiwillig der nicht ganz so tapfere Jung-ritter Diermot an. Es kommt wie es kommen muß, die Schlacht gegen die Skorls geht dank unfairer Zauberei verloren, der König stirbt und Diermot findet sich nach einem Schlag auf den Kopf im Kerker wieder. An dieser Stelle kommt nun der Käufer dieses Adventures in der Rolle des gefangenen Ritters ins Spiel. Das allerdings nur, wenn dieser den obligatorischen Kopierschutz überwinden kann. Hierbei gilt es, im Handbuch Figuren zu identifizieren, die sowohl benutzer- als auch kopiererunfreundlich in Dunkel auf ganz Dunkel gedruckt sind. Sehschwache Ritter könnten hier schon Probleme kriegen.

Wer es glücklich ins Gefäng-

nis geschafft hat, darf sich erst einmal mit der, wie ich meine, sehr gut gelungenen Steuerung bekannt machen: Laufen erfolgt wie immer durch einen Mausclick auf den gewünschten Zielpunkt, neue Wege wurden jedoch beim Manipulieren von Gegenständen beschrieben: Befindet sich ein handhabbares Objekt in Sichtweite, kann man mit einem Linksklick auf dasselbe eine Beschreibung des Teils abrufen und mit einem Rechtsklick alles Mögliche damit anstellen (nehmen, ziehen, benutzen, etc.). Dabei tauchen aber nur die jeweils sinnvollen Möglichkeiten auf.

Durch einen Klick in den freien Raum kann man schließlich noch ein Status- und Inventoryfenster aufrufen. Auch ungeübten Spielern wird es nun leichtfallen, den offensichtlich mit seiner Aufgabe überforderten Gefängniswärterkorl zu überlisten, im Vorübergehen den jungen Ratpouch zu befreien und mit dessen Hilfe aus dem Gefängnis zu fliehen. Diese Befreiungsaktion macht sich durchaus bezahlt, denn der Junge ist recht dankbar und man kann ihm nun im Fortlauf des Spieles Befehle geben, was auch notwendig ist, denn Ratty kann einiges mehr als unsere Figur. Diese Befehle, wie auch die übrige Kommunikation mit den auftretenden Personen, erfordert keineswegs den Einsatz der Tastatur, sondern kann durch bequemen Mauseinsatz erfolgen. Dabei

geschieht ein Teil der Gespräche automatisch, ein andermal darf man aus mehreren zur Verfügung stehenden Antworten auswählen.

In der frisch erlangten Freiheit kann man sich nun in Turnvalle umsehen, einem mittelalterlichen Städtchen, mit allem was dazu gehört: Viele verwinkelte Gassen, ein kleines Kloster, und vor allem zwei Kneipen, wo sich ein Großteil des öffentlichen Lebens abspielt.

Was sehr positiv auffällt, ist



die durchweg sehr schön gezeichnete Grafik, die stets durch passende Soundeffekte (Vogelgezwitscher, Prasseln von Feuer,...) untermauert wird. Hier kommt sofort richtiges Fantasyfeeling auf. Die Bewohner von Turnvalle führen „und das ist das Besondere am virtuellen Theater, ein Eigenleben. Sie stehen nicht immer nur am selben Fleck und warten auf eine Aktion des Spielers, sondern verhalten sich (so ähnlich) wie "richtige" Personen: Rattpouch, zum Beispiel, bestellt sich schon mal (erfolglos) ein Bier, macht ungefragt einen blöden Witz oder verschwindet einfach. Andere versuchen Diermot als Botenjungen einzuspannen oder nerven ihn mit dem neuesten Klatsch der Stadt. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, durch das geschickte





Ausfragen von Personen und Handtieren mit Gegenständen, Turnvale von den Skorls (sie essen schon mal gerne einen Knabeneintopf) und Selenia zu befreien. Dabei trifft Diermot neben den skurilen Charakteren dieser Stadt auch auf alles, was eine Fantasyworld sonst noch so braucht: Ein hübsches Mädchen das gerettet werden muß, einen Drachen und allerlei Hexerei. Eine gesunde Portion Humor ist natürlich auch immer dabei. Eine kleine Knobeleinlage fehlt nicht und gegen ein unkooperatives Monster muß per Mausseinsatz auf Leben und Tod gekämpft werden. Allroundspieler mögen diesen Schwertkampf werden aber möglicherweise an diesem gar nicht so leichten Kampf verzweifeln. Gut, wenn man vorher abgespeichert hat.

Für alle Verzweifelten einen Tip: Immer stehen bleiben und tapfer auf die Stelle hauen, die der

**Bei "Lure of the Tempress" führen die Bewohner, und das ist das Besondere, ein richtiges Eigenleben.**

freundliche Barbar empfohlen hat. Klingt nach einem tollen Spiel, ist es auch, nur leider können die Puzzle nicht immer mit dem überlegenen Spielsystem mithalten: Manche Rätsel sind nicht gerade logisch: Wenn ich beispielsweise eine volle Flasche leermachen will, warum muß ich dann erst jemanden finden, der sie austrinkt und leere sie nicht einfach aus? Ein anderes Mal muß der Cursor über einem arg kleinen Gegenstand postiert werden. Hauptmanko ist aber, daß die Handlung zu linear verläuft: Ich habe Gegenstand A, benutze ihn an Stelle B erhalte dafür C, welches ich D gebe usw. . Komplexere Rätsel sucht man vergebens und Profis haben es spätestens an drei Abenden durchgespielt. Unterm Strich bleibt aber ein empfehlenswertes Adventure, daß sich alle zulegen sollten, die den Big Whoop schon gefunden haben. Vielleicht ist die Story im nächsten Stück ja etwas gehaltvoller!

vk

**GAME FACTS**

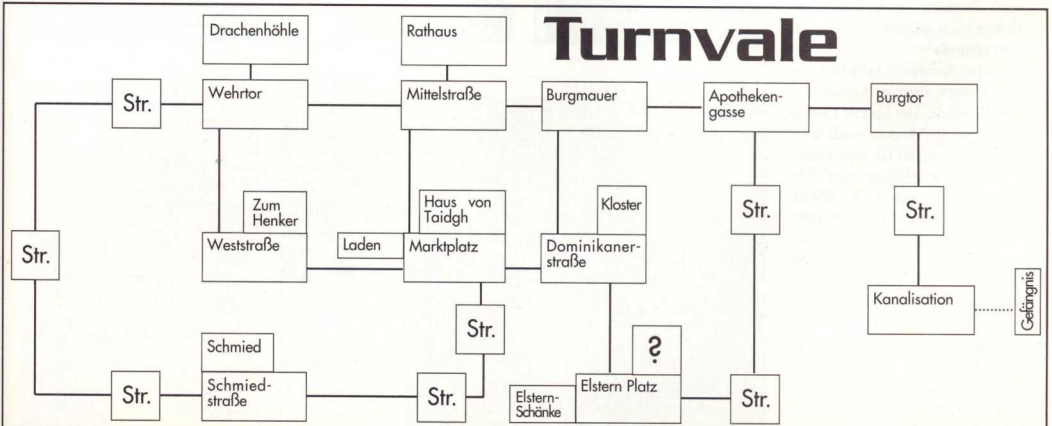
**Lure of Tempress**

Hersteller: Virgin  
 Mustar von: Hersteller  
 Genre: Adventure  
 Preis: ca DM 90,-

Gameplay ██████████ 80%  
 Sound ██████████ 65%  
 Grafik ██████████ 80%  
 Motivation ██████████ 80%

lauffähig auf:  
 500, 500 plus, 600  
 benötigt:

**GESAMT 78%**



UBI Soft's Strategie-Knüller

# Perfect General



Der Perfekte General versetzt jeden Strategen in "bombige" Stimmung. Mit 12 verschiedenen Schlachtfeldern und einem sich ständig ändernden Kampfanfang werden unendlich viele Möglichkeiten gegen die Langeweile geboten.

Wenn das Spiel dann auch noch zu zweit gespielt wird, kann man sich vorstellen, daß es für jeden ein reines Vergnügen sein wird, zum perfekten General zu werden. Zusätzlich steht es Ihnen auch frei, mit einem Modem gegeneinander zu kämpfen. Der Perfekte General ist vergleichbar mit Battle Isle, jedoch werden die Schlachten nicht auf Inseln sondern auf dem Festland ausgetragen. Im Hauptmenü kann man als Steuerung zwischen Maus, Joystick und Tastatur wählen. Außerdem läßt sich dort festlegen, ob man lieber gegen einen unschuldigen Freund oder den gerissenen Computergegner zur Schlacht ziehen will.

Die Gewinnverteilung geht nach Punkten und Rängen, die sich je nach erkämpfter Punktzahl steigern.

Alle Szenarios bestehen aus einem Netz, das aus Sechsecken erstellt wurde. Der Spieler kann in einem Auswahlmenü wählen, ob das Netz zu sehen ist, oder nicht.

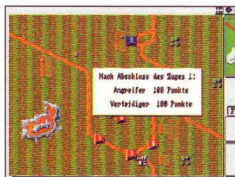
Die Landschaften sind sehr abwechslungsreich (z.B. Wüste, Dschungel, Feld, Hügel, Wälder, Baumreihen) und es können auch während der Schlacht andere Witterungs- und Sichtverhältnisse auftreten. Die Soundeffekte sind gut erstellt worden, nur die Anfangsmelodie läßt etwas zu wünschen übrig. Die Spielaktionen wechseln immer zwischen Angreifer und Verteidiger, so schließt zuerst der Angreifer seine

Es setzt sich immer mehr durch: auch bei „Perfect General“ kann man per Modem spielen.

Aktionen und Bewegungen ab und danach der Verteidiger.

Dadurch ist auch das Teilen in zwei Spielhälften aufgehoben worden, die ganze Schlacht kann

auf einem Feld ausgetragen werden. Kurz und gut: der Perfekte General stellt eine packende Herausforderung dar, etwa vergleichbar mit Battle Isle. rk



## GAME FACTS

Perfect General

Hersteller: Ubi Soft  
 Muster von: Hersteller  
 Genre: Simulation  
 Preis: ca. DM 80,-  
 Gameplay:  80 %  
 Sound:  70 %  
 Grafik:  70 %  
 Motivation:  75 %

lauffähig auf:  
 500, 500 plus, 600  
 benötigt: 1MB

GESAMT  
 74%



Wenn auch Sie ein **SOFT & SOUND** Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

# SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten\*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen. ... Oder einfach zurückgeben.

## WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für **AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIE · SEGA KONSOLEN**

### Hardware

#### Aktuell:

**MEGA DRIVE** oder **GAME GEAR**:  
2 Tage spielen - nur 1x bezahlen  
Preise von heute bis morgen

#### AMIGA 500

##### Speichererweiterung

auf 2.5 MB	222,- DM
auf 2.5 MB mit Uhr	248,- DM
auf 1 MB	59,- DM
auf 1 MB mit Uhr	69,- DM
Laufwerk 3.5	139,- DM

#### Amiga 600

Speichererweiterung  
ab Oktober lieferbar

### GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

- Bi TURBO SYSTEM 68020 nur 399,- DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 1 MB RAM nur 499,- DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 4 MB RAM nur 699,- DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten nur 179,- DM

## FESTPLATTENFESTIVAL

<b>105 MB</b>	• 15 ms • 8 MB RAM Option	<b>899,-</b>
	ext. für Amiga 500	
<b>60 MB</b>	• 19 ms • int. für Amiga 500	<b>799,-</b>
<b>40 MB</b>	• 19 ms • int. für Amiga 500	<b>599,-</b>

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

## Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

**W-1000 Berlin 45**  
Osdorfer Str. 13  
Telefon auf Anfrage  
**O-1034 Berlin**  
Bohdagener Str. 23  
Tel.: 030/5892067  
**O-1071 Berlin**  
Rohdenbergstr. 6  
Tel.: 030/4491026  
**O-1330 Schwedt/Oder**  
Ringsstr. 8  
Tel.: 033332/31620  
**W-2000 Hamburg 76**  
Beethovenstr. 57  
Tel.: 040/224633  
**2000 W-Hamburg 13**  
Beim Schlump 21  
Tel.: 040/458115  
**2820 W-Bremen 71**  
Frisenberger Str. 54  
Tel.: 0421/607404  
**W-2300 Kiel**  
Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz)  
Tel.: 0431/970046  
**W-2900 Oldenburg**  
Edewechter Landstr. 47  
Tel.: 0441/501445  
**O-3014 Magdeburg**  
Braunschweiger Str. 104  
Tel.: auf Anfrage  
**W-3100 Celle**  
Im Kreisel 16  
Tel.: 05141/21441

**W-3300 Braunschweig**  
Hohwälder Str. 10  
Tel.: 0531/508231  
**O-3300 Schönebeck**  
Altenstr. 11  
Telefon auf Anfrage  
**W-3340 Wolfenbüttel**  
Heimstättenweg 23  
Tel.: 05331/61820  
**W-3400 Göttingen**  
David-Hilbert-Str. 2  
Tel.: 0551/46563  
**W-4000 Düsseldorf 30**  
Gneisenaustr. 1  
Tel.: 0211/4910187  
**W-4040 Neuss**  
Hamtorstr. 20  
Tel.: 02131/278967  
**W-4050 Mönchengladbach**  
Neusser Str. 210  
Tel.: 02161/601556  
**W-4100 Duisburg 1**  
Ulfrichtstr. 2-4  
Tel.: 0203/21084  
**W-4150 Krefeld**  
Kölner Str. 485  
Tel.: auf Anfrage  
**W-4250 Bottrop 1**  
Essener Str. 17  
Tel.: 02041/21973  
**W-4290 Bocholt**  
Nordwall 13  
Tel.: 02871/184123

**W-4300 Essen 1**  
Mollke Str. 36  
Tel.: 0201/207629  
**W-4320 Mülheim**  
Delle 47  
Tel.: 0208/390370  
**W-4350 Recklinghausen**  
Dortmunder Str. 31  
Telefon auf Anfrage  
**W-4400 Münster**  
Ferdinandstr. 8  
Tel.: 0251/278515  
**W-4440 Rheine**  
Auf dem Thie 8  
Tel.: 05971/2219  
**W-4500 Osnabrück**  
Petersburger Wall 17  
Tel.: 0541/586809  
**W-4600 Dortmund**  
Stöcklumer Str. 420  
Tel.: auf Anfrage  
**W-4630 Bochum**  
Herner Str. 383  
Tel.: 0234/531018  
**W-4690 Herne**  
Hauptstr. 178  
Tel.: 02325/53643  
**W-4770 Soest**  
Thome Str. 17  
Tel.: auf Anfrage  
**W-4800 Bielefeld**  
Schloßhofstr. 1  
Tel.: 0521/138033

**W-5000 Köln 1**  
Von-Werth-Str. 20-22  
Tel.: 0221/121806  
**W-5000 Köln 41**  
Goltsweg 149  
Tel.: 0221/446499  
**W-5300 Bonn 1**  
Auf dem Schiefelingsweg 24  
Tel.: 0228/625076  
**W-5400 Koblenz**  
MarkenbäckchenWeg 24  
Tel.: 0261/31848  
**W-5500 Trier**  
Zuckerbergstr. 2  
Tel.: 0651/40532  
**W-5600 Wuppertal**  
Friedrich-Engels-Allee 29/6  
Tel.: 0202/81118  
**W-5800 Hagen,**  
Bergischer Ring 5  
Tel.: 02331/28774  
**W-5840 Schwerte**  
Friedenstr. 2  
Tel.: 02304/2813  
**W-5860 Iserlohn 1**  
Hans-Böckler-Str. 36  
Tel.: 02371/22438  
**W-5880 Lüdenscheid**  
Forum am Sternplatz 2  
Tel.: 02351/21900  
**W-6300 Gießen**  
Bahnhofstr. 6  
Tel.: 0641/71967

**W-6348 Herborn**  
Westerwaldstr. 4  
Tel.: 02772/41332  
**W-6360 Friedberg**  
Kaiserstr. 201  
Tel.: 06031/61917  
**W-6600 Saarbrücken**  
Stengelstr. 8  
Tel.: 0681/582771  
**W-6650 Homburg**  
Karlsbergstr. 16  
Tel.: 06841/15142  
**W-6670 St. Ingbert**  
Ludwig Str. 14  
Tel.: 06894/382850  
**W-6680 Neunkirchen**  
Bahnhofstr. 13  
Tel.: auf Anfrage  
**W-6750 Kaiserslautern**  
Fabrikstr. 32  
Telefon auf Anfrage  
**W-6800 Hammelnheim**  
Jungbusch Str. 3  
Tel.: 0621/101203  
**W-7000 Stuttgart 40**  
Straßburger Str. 45  
Tel.: 0711/874087  
**O-7033 Leipzig**  
Dreilindstr. 17  
Tel.: 0351/4287781  
**W-7500 Karlsruhe 1**  
Lessingstr. 5  
Tel.: 0721/853360

**W-7800 Freiburg**  
Lehener Str. 24  
Tel.: 0761/287112  
**W-7850 Lörrach**  
Kreuzstr. 104  
Tel.: 07621/49690  
**W-8000 München**  
Reichenbachstr. 33  
Tel.: 089/2021285  
**W-8360 Zuggendorf**  
Metzgergasse 5  
Tel.: 0991/30376  
**W-8500 Nürnberg**  
Friedelwiesenstr. 37  
Tel.: 0911/457744  
**W-8700 Würzburg**  
Bergmeistergasse 2  
Tel.: 0931/12290  
**W-8900 Augsburg**  
Heini-Dittmar-Str. 17  
Tel.: 0821/581993  
**W-8940 Kempten**  
Kronenstr. 33  
Tel.: 0831/17762  
**O-9102 Limbach-Oberhofen**  
Querst. 15  
Telefon auf Anfrage

**SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006**

\*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Multi-Tasking im Kampfbomber

# Megafortress

In einem modifizierten B-52 Bomber die Faszination der Technik erleben. Groß, böse und bis auf die Zähne bewaffnet; das ist die EB-52 Megafortress.

Fünf verschiedene Stationen steuern und bedienen die Maschine. Der Pilot startet und landet das Flugzeug, regelt die Fluggeschwindigkeit und übernimmt unter anderem das Auftanken in der Luft. Viel Flugkünste muß man nicht beherrschen, da der Autopilot alle Flugaktionen übernimmt, die im Flugplan verzeichnet sind. Dem Pilot dienstbar zur Seite steht der Co-Pilot, dessen Aufgaben das Überwachen des Hydraulik- und Elektroniksystems sind. Außerdem muß er Identifikationsmeldungen mit Hilfe des Flight Manual's beantworten, ansonsten dauert der erste Flug nicht sehr lange. Außer dem Flight Manual liegen dem Programm noch die Flugpläne und ein mehrsprachiges Referenzheft bei. Kurs und Flughöhe werden am Arbeitsplatz des Navigators erstellt. Normalerweise werden die Flugpläne bei der Auswahl der Missionen festgelegt, können aber vom Navigator geändert werden. Zusätzlich kann der Navigator eine komplette Liste der anzugreifenden Ziele dem Piloten anzeigen. Um Feindradar aufzuspüren und zu eliminieren, gibt es die sogenannte

"Electronic Warfare Station". Der hier tätige Offizier zeigt dem Piloten die empfangenen Radarsignale und versucht, diese mit Hilfe der Elektronik und der speziellen Außenhaut des Bombers zu eliminieren. Da es sich bei der EB-52 um einen Bomber handelt, darf natürlich der Waffenstand nicht fehlen. Hier werden die zu verwendenden Waffen ausgewählt, auf ihre Ziele programmiert und abgeschossen. Das klingt alles nach sehr viel Aktionen, die Sie durchführen können bzw. müssen, aber vieles kann automatisiert werden. Nachdem Sie das Spiel geladen haben, werden Sie aufgefordert, Ihren Namen in das Register einzutragen oder einen aktiven Piloten auszuwählen. Nun können Sie sich eine von 16 Trainingsflügen auswählen, in denen Sie alle Funktionen des Flugzeuges ausprobieren können, ohne in irgendwelche Feindhandlungen verwickelt zu werden, außer Sie wollen dies unbedingt. Feindflüge können in dem etwas makaber anmutenden Szenario des Persischen Golfs oder in den Vereinigten Staaten geflogen werden, die sich dann als 'The Flight of the Old Dog' bezeichnet. Diese

Bezeichnung basiert auf einer Novelle von Dale Brown, einem Navigator in einer B-52, der auch unterstützend bei der Programmgestaltung mitwirkte. Zusätzlich zu den Streckengrafiken werden detailliertere Informationen im unteren Bildschirmbereich angezeigt. Gleich nach der Waffenwahl, die bei manchen Missionen vorgegeben aber veränderbar sind, finden Sie sich im Cockpit wieder. Wie im richtigen Flugalltag geht man jetzt eine Checkliste durch. Bremse einrasten lassen

zeug bei einer fast konstanten Flughöhe von 1000 Fuß über alle Unebenheiten des Fluggeländes bringt. Kaum hat man den Boden verlassen, können die Flügelklappen und das Fahrwerk eingefahren werden und die Motorenleistung wird auf 85 Prozent gedrosselt. Haben Sie den Autopiloten nach dem Start eingeschaltet, fliegt die EB-52 nun schnurstracks auf den ersten Streckenpunkt zu. Auf jeden Radarbildschirm erscheinen die Ziele, eine Liste mit Zielkoordinaten kann beim Navigator

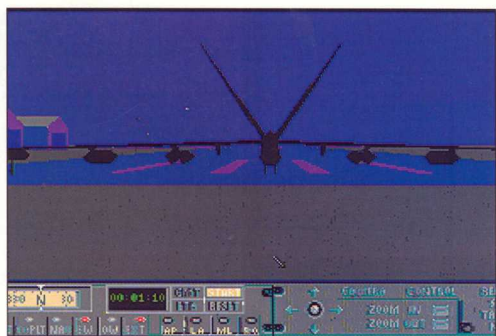


und die Flügelklappen aufstellen. Der Copilot schaltet derweil alle Batterien und Positionslichter ein. Sie, also der Pilot, können jetzt die Motoren aktivieren und einschalten. Ein monotoner Triebwerksgeräusch zeigt den Lauf der acht Triebwerke an, die auch einzeln angesteuert werden können. Sie erhöhen die Leistung auf 100 Prozent. Nun wird es Zeit, die Bremse zu lösen. Langsam rollt die Maschine an. Zwar meldet sich die Höhenwarnung ab ungefähr 140 kts, aber die EB-52 steigt erst bei 200 kts, deshalb keine Bange. Schon erhebt sich die große Maschine in die Luft. Bei Feindflügen ist es ratsam, den TA-Computer einzuschalten, der das Flug-

abgefragt werden. Bei langen Flugstrecken kann eine Zeitkomprimierung benutzt werden, die aber mit Vorsicht zu genießen ist. Ein unbedachter Mouseclick oder ein falscher Tastendruck, auch bei der Pause-Funktion, schickt Ihren Rechner in die Null-Zeit und nur ein Reset haucht ihm wieder Leben ein. Sollte die Flugstrecke größer sein als der Aktionsradius der Maschine, besteht die Möglichkeit, in der Luft zu tanken. Ein T kennzeichnet das Tankflugzeug am Radarschirm und ein Klick auf dieses Symbol legt die Position genau fest. Bei leuchtender Tankbereitschaft und eingeschalteten Autopiloten schwenkt die EB-52 auf den Kurs der Tankmaschine

ein. Nach erfolgreichem Auftanken verfolgt der Autopilot seinen alten Kurs weiter. Das Festlegen der Ziele erfolgt wie das Anwählen der Tankmaschine, indem Sie auf einem Radarschirm die kleinen, grünen Radarpunkte anklicken. Der Bordcomputer zeigt Ihnen darauf die Bezeichnung des Zieles an. In der OW-Station wird, zusätzlich zu diesen Informationen, angezeigt, ob die gewählte Waffe das Ziel überhaupt erreichen kann. Hat man sich für ein Ziel entschieden, schaltet man am besten die Kamera ein, um das Fadenkreuz exakter zu positionieren. Nun steht dem Beschuß nichts mehr im Wege. Am besten drosselt man die Geschwindigkeit und schaltet auf

## In insgesamt 16 verschiedenen Trainingsflügen kann man sich auf seinen Einsatz vorbereiten

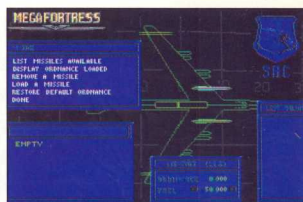


die externe Kamera um, die vielfältige Einstellungen zuläßt. Jedes getroffene Ziel, sei es eine Radarstation, eine Straße oder am Boden stehende MIG's, erhöhen das Punktekonto und man kann damit seinen Rang, vom 2. Leutnant an, verbessern. Da die Mega-

## Fünf verschiedene Aufgaben hat der Bomberpilot zu bewältigen

fortress ein fast reiner Bomber ist, kann ein Angriff von Feindflugzeugen Ihr Verhängnis sein. Zwar können verschiedene Luft-Luft-Raketen geladen werden, aber durch die Schwierigkeit der Maschine ist es schwierig, feindliche Flugzeuge zu treffen. Am besten weicht man diesen aus und versucht deren Radarwellen nicht zu reflektieren. Nach erfolgreichem Flug kehrt man zur Hauptbasis zurück. Der Autopilot leitet nur die erste Phase des Landeanfluges ein, den Rest müssen Sie selbst erledigen. Eine abschließende Statistik zeigt Ihnen die verwendeten Waffen und Abschnüsse an. In erster Linie ist Megafortress ein Technik-Game mit Kriegselementen. Das Golf-Szenario finde ich unpassend, hätte man doch ein fiktives Land für Feindflüge erfinden können. Außer den Grafiken der Schalttafeln ist der Rest mittelmäßig. Durch komplexe Berechnungen, vor allem bei vielen Zielen, ver-

langsam sich das Programm bei einem unbeschleunigten Amiga drastisch. Soundmäßig tut sich nicht recht viel, bis auf wenige Umgebungsgeräusche, die aber abschaltbar sind. Die Festplatten-



installation ist vorbildlich. Selbst für Leute mit wenig Installationskenntnissen ist das Kopieren der beiden Megafortress-Disketten kein Problem. Das Programm fordert mindestens 1MB an freiem Speicher. Wird Megafortress von der Workbench aus gestartet, wird der verwendete Speicher nicht wieder freigegeben. Wenn Sie jemand sind, der sich für komplizierte Radartechnik interessiert und schon immer mal einen ultramodernen Bomber fliegen wollten, dann ist Megafortress das richtige Flugzeug für Sie.

ms

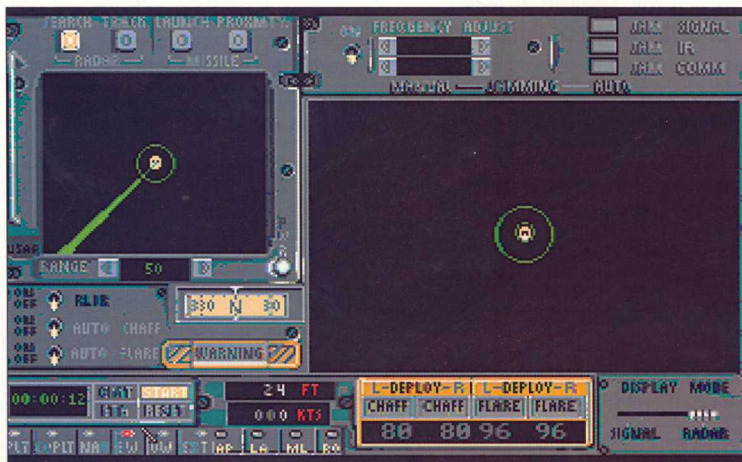
## GAME FACTS

### Megafortress

Hersteller:	Mindscape
Muster von:	Hersteller
Genre:	Flugsimulation
Preis:	ca. DM 80,-
Gameplay:	70%
Sound:	60%
Grafik:	65%
Motivation:	80%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: HD/1 MB

GESAMT  
73%

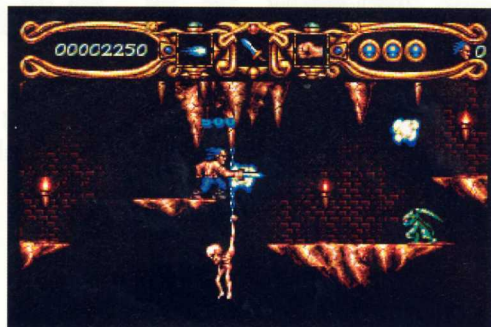


# REALM OF THE DAMNED

Mystische Arcade-Action  
von System 3

# Myth

Es ist mal wieder soweit. Mit "Myth", dem brandneuen Arcade-Action-Abenteuer von SYSTEM 3 ist es dem Gameplayer vergönnt, mit seinem gelenkigen Bildschirmhelden in einer faszinierenden Atmosphäre ein Stück Menschheitsgeschichte zu schreiben.



Wir befinden uns im tiefsten Altertum. Die weisen Geister, wohlwollende Herrscher über die Menschenrassen, sind in den Bann des diabolischen Gottes DAMERON, dem Herrn aller Dunkelheit geraten. Geleitet von der Kraft des Bösen, finden sie Gefallen daran, die Zerstörung aller Menschenrassen zu planen. Eine ziemlich aussichtslose Situation für die Menschheit...

..wenn da nicht unser Held Ankalagan, der große Geisterjäger, wäre, der mit Joysticks Hilfe in der Lage ist, alle bösen Geister



zu vernichten und damit die Menschheit zu retten! Durch die abwechslungsreichen Levels hindurch läuft einem so ziemlich alles über den Weg, was die Sagen- und Märchenwelt des Altertums zu bieten hat. Sei es nun Achilles, der nur an seiner Ferse verwundbar ist, oder die Meduse, deren tödliche Blicke jeden in Stein verwandeln können. Auch Drachen, Dämonen, Nymphen und die Sirenen sind keine Mangelware in diesem Spiel. Die Vorgehensweise ist im Prinzip immer die gleiche. Man schlägt sich mit seinen Gegnern solange herum, bis diese diverse Waffen und Extraenergie herumliegen lassen. Die späteren Feinde kann man dann nur besiegen, wenn man die erkrankten Waffen sein eigen nennen kann (siehe Infokasten). Schon nach den ersten Augenblicken hat dieses Game auch mich in seinen diabolischen Bann gezogen. Bei MYTH wird der Spieler, dank des perfekten Zusammenspiels von Grafik und Sound, von Anfang an in eine phantastische und angsteinflößende Illusion versetzt. Angefangen mit dem perfekten Soft-Scrolling des Bildschirms über die realisti-

## Kurzübersicht über Waffen u. Spielfiguren der ersten 3 Levels

Spielfigur:.....verletzbar durch:.....verliert:

### Level 1: "HADES - REALM OF THE DAMNED"

Harpynen (Drachen) ..alles.....Extraenergie, Feuerbälle  
Skelette.....alles.....Schwert  
Dämon.....Feuerbälle.....Dreizack  
Chimäre (dreiköpfig)...Dreizack.....--

### Level 2: "SKYROS - ISLE OF THE SIRENS"

Krieger.....Schwert, Feuerbälle.....--  
Nymphen.....Niederkien.....Extraenergie

### Level 3: "TEMPLE OF ATHENAE"

Achilles.....Schwert, Feuerball(Ferse!)..Schild  
Meduse.....Schwert, (Schild).....Medusenkopf  
dreiköpfige Hydra.....Medusenkopf.....--



schen Bewegungsabläufe der Spielfigur und die detailgetreuen Screens bis hin zur dämonischen Highscore-Table im animierten Flammenmeer merkt man deutlich, daß bei der Programmierung von "Myth" sehr engagiert gearbeitet wurde. Dies macht sich auch bei der 4-Kanal-Soundatmosphäre bemerkbar. Schon beim Booten des Spieles kann man erfreut feststellen, daß die Power-

LED des Amiga verlischt (Tiefpaßfilter abgeschaltet). Die Programmierer von SYSTEM3 haben sich also dafür entschlossen, den Klanghöhen ihren freien Lauf zu lassen. Verwendet wurden ausschließlich digitalisierte Geräusche mit Nachhalleffekten. Das Zusammenschlagen eines Skeletts hört sich beispielsweise besser an, als ein Neuner beim Kegeln. Die anfangs etwas gewöhnungsbe-

dürftige Steuerung des Spiels erfolgt über Joystick und Keyboard. Die horizontalen Cursorstasten dienen zur Vorwahl der Waffe (Faust, Schwert, Feuerball, ...), die SPACE-Taste zu deren Aktivierung. Die Kampfaktionen werden durch das Drücken der Feuertaste eingeleitet, wobei die Diagonalebewegungen etwas schwierig zu bedienen sind. Aber das ist bei der Vielzahl der möglichen Kampfbewegungen kein Wunder. Mein Tip: Im ersten Level eine Ebene ohne Feindberührung suchen und erstmal "im Trockenen" ein Paar Kampfübungen machen. Dieses Training macht sich später garantiert bezahlt, da in bezug auf Joystick-Aktion einiges geboten ist. Meiner Meinung nach hat das Spiel genau den richtigen Schwierigkeitsgrad, um den gewissen "Suchteffekt" zu garantieren - nach dem Motto: Motivation statt Spieleslust! Dazu trägt auch die praktische

Continue-Funktion (innerhalb 10 Sekunden) bei, die das Weiterspielen im zuletzt erreichten Level ermöglicht. MYTH ist der absolute Geheimtip für alle ARCADE-Action-Fans, -es fiel mir wirklich schwer, das Testmuster wieder aus den Händen zu geben!

ms



## GAME FACTS

### MYTH

Hersteller:	System 3
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade-Action
Preis:	ca. DM 80,-
Gameplay	85%
Sound	95%
Grafik	95%
Motivation	90%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: 1MB

GESAMT  
91%

Arcade-Action in gefährlichen Wäldern

# RISKY WOODS

In der Hitze des Sommers beschert uns Electronic Arts mit Risky Woods einen Ausflug in die kühle Dunkelheit der Wälder eines Landes, das vor unserer Zeitrechnung existierte. Oder danach!? Oder überhaupt nicht, aber wen interessiert das schon, wenn es darum geht, als messerwerfender Held dem Guten zum Sieg zu verhelfen?

Für Leute, die lieber spielen, als Berichte lesen, eine schnelle Wertung. Hat Ihnen Ghost'n' Goblins gefallen, dann mögen Sie Risky Woods ganz sicher. Wenn Sie jetzt mehr wissen wollen, müssen Sie sich das Spiel kaufen oder weiterlesen, um zu erfahren, was Risky Woods so alles bietet.

In Risky Woods sind Sie Rohan, ein junger mutiger Krieger, dessen Aufgabe darin besteht, das Verlorene Land von Draxos böser Herrschaft zu befreien. Dazu müssen Sie nicht nur seine Horden, die allesamt ziemlich häßlich und hinterhältig sind, vernichten, sondern auch die Alten Mönche, die Draxos in steinerne Statuen verwandelt hat, befreien.

Um es gleich vorwegzunehmen: Draxos und die Programmierer von Risky Woods machen es Ihnen nicht leicht, das Verlorene Land zu retten.

Sie müssen Rohan durch insgesamt vier Zonen lenken. Die Zonen sind nochmals in zwei Unterstufen unterteilt. Wenn Sie diese überstanden haben, erwartet Sie noch ein Wächter und erst, wenn Sie auch diesen aus dem Weg geräumt haben, darf in die nächste Zone vorgerückt werden.

In den Unterstufen erwarten Sie massenhaft Gegner, die, wenn sie getroffen sind, zum einen Sterben und zum anderen Goldmünzen fallen lassen. Ich würde Ihnen raten, davon soviel als möglich einzusammeln!





**Hier steht die Welt Kopf und auch dem besten Helden wird es etwas mulmig!**



Denn ohne die Waffen, die Sie damit kaufen können, ist spätestens bei dem Wächter für Sie, Rohan, und das Verlorenen Land das Spiel zu Ende.

Haben Sie eine Unterstufe erfolgreich abgeschlossen, geht das Shopping mit den erkämpften Goldmünzen los. Hoffen Sie nicht auf freundliche Bedienung, auch wenn Sie der einzige Kunde sind. Der Besitzer ist äußerst unfreund-

lich und seine Preise sind absolut übersteuert.

Zu Kaufen gibt es vier verschiedene Waffen sowie Lebensenergie. Ein kleiner Tip: nicht unbedingt die Axt zulegen!

Wenn Sie alles Geld auf den den Kopf gehauen haben, können Sie den Laden wieder verlassen und sich -hoffentlich- gestärkt ins Getümmel werfen.

Denken Sie jetzt nur nicht,



daß es bei Risky Woods ausreicht, so vielen Gegner als möglich den Garau zu machen, um das Game zu meistern. Denn Ihre Hauptaufgabe besteht natürlich darin, in den Unterstufen mehrere Mönche zu befreien.

Ein kleiner Tip gefällig? Sie bewerfen einfach die Steinstatuen solange mit Ihren Waffen, bis diese zerbrechen (natürlich nicht die Waffen!). Diese Aktion müssen Sie innerhalb von vier Minuten erfolgreich abschließen, ansonsten heißt es, wieder von vorne anzufangen - natürlich um ein Leben erleichtert!

Aber die Macher von Risky Woods haben sich noch etwas einfallen lassen, als ob das Spiel nicht schon schwierig genug wäre.

Um eine Unterstufe durchlaufen zu können, muß man auch noch Schlüssel sammeln, da oft Türen den Weg versperren. Diese Schlüssel sehen aus wie Augen und hat man einen in seinem Besitz, so kann man mit seiner Kraft alle Gegner auf dem Bildschirm vernichten. Aber Vorsicht ist geboten: Ist die Energie des Augen-Schlüssels aufgebraucht, so öffnet er die Türe nicht mehr und Sie stecken fest, bis die Zeit abgelaufen ist.

Natürlich gibt es zu allem Überfluß auch noch die obligatorischen Fallen und Schluchten. Als kleinen Ausgleich findet man hin und wieder Truhen mit Schätzen, die einen zum Beispiel für kurze Zeit unverwundbar machen, oder die Zeit um einen Minute verlängern.

Die Grafik des Spiels überzeugt: ruckelfreies Scrolling, auch wenn sich viele Sprites am Bildschirm tummeln. Die Figuren sind schön animiert und das Ganze ist mit fetziger Musik untermalt. Ein wenig negativ ist mir die Steuerung aufgefallen. So kommt es doch des öfteren vor,

daß, obwohl man nach rechts oben springen möchte, Rohan nur nach oben springt, was fast immer zu ärgerlichen Abstürzen führt. Leider fehlt auch die Möglichkeit, Scores zu speichern und das, obwohl auf einen Kopierschutz verzichtet worden und somit die Gefahr einer Beschädigung der Originaldisketten eigentlich ausgeschlossen ist.

Man muß sich also jedesmal von Neuem durch die Zonen kämpfen, was auf die Dauer ziemlich langweilig wird, zumal bei unheimlich langen Ladezeiten.

Ob das Game die ca. 100,- DM wert ist, hängt sehr stark von Ihrer persönlichen Erfahrung mit Spielen dieses Genres ab, denn wie sooft werden Anfänger das Spiel wohl bald zur Seite legen, da sehr viel Übung gefragt ist, um über die erste Zone hinauszukommen. Für Profis ist das Spiel auf jeden Fall zu empfehlen.

Mit Risky Woods hat Electronic Arts zum wiederholten Mal ein gutes Spiel abgeliefert, das bestimmt einige um ihre Nachtruhe bringen wird, aber nicht ganz das Zeug zu einem Klassiker hat.

rk

## GAME FACTS

### RISKY WOODS

Hersteller: Electronic Arts  
Muster von: Hersteller  
Genre: Arcade-Action  
Preis: ca. DM 80,-

Gameplay  70%

Sound  70%

Grafik  75%

Motivation  65%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt:

GESAMT  
69%

Der Knobel-Oldie im neuen Gewand

# Super Tetris

Zuerst kam Tetris. Dann kam der Untergang des Kommunismus. Durch diese erstaunliche Schlußfolgerung inspiriert, machte sich Alexey Pajitnov jetzt an eine überarbeitete Version seines Kultspiels.

Das grundlegende Tetris-Regelwerk dürfte wohl inzwischen jedem Besitzer eines Computers bekannt sein, und einschneidende Änderungen daran gibt es auch in Super Tetris nicht.

Welche Neuerungen erwarten nun den Tetris-Veteranen? Wenig Umstellungsprobleme gibt es beim Solospiel: Im grafisch gewohnt schlichten Styling fallen die bekannten Klötze nach unten. Allerdings steht dem Spieler diesmal nur eine begrenzte Anzahl von Klötzen zur Verfügung, mit denen er einen schon vorgegebenen, mit Lücken durchsetzten Bodensatz abräumen muß. Hat man eine Reihe komplettiert, bekommt man zur Belohnung einige Bomben (zwei bis sechzehn je nach Anzahl der auf einmal fertiggestellten Reihen). Mit diesen kann man nun je nach Laune entweder Steine an strategisch

günstigen Punkten wegbomben oder aber im Bodensatz verteilte Bonussympole aktivieren. Zur Auswahl stehen Symbole, die den Vorrat an Klötzchen aufstocken oder solche, die eine größere Anzahl von Steinen abräumen. Das Ganze macht einigen Spaß, im Hintergrund gibt es ein paar ganz hübsche, slawisch angehauchte, Melodien, die Steuerung ist zwar etwas hakelig, aber noch brauchbar.

Positiv auch, daß eine Möglichkeit zum Abspeichern nicht vergessen wurde. Insgesamt aber bietet das Spiel bis jetzt für Leute, die schon ein Tetris haben, doch zu wenig Neues. Außerdem hat man technisch schon wesentlich besseres gesehen (Twintris!!!).

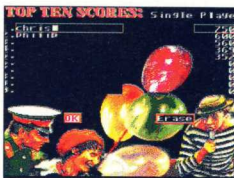
Der eigentliche Clou ist aber der Zweispielermodus: Hierbei ist der "Becher" doppelt so breit wie im Solospiel und es stehen auch entsprechend mehr Tetris-Teile

zur Verfügung. Der Witz an dem Ganzen ist jetzt, daß beide Spieler gleichzeitig mit jeweils eigenen Teilen daran arbeiten, den Becher bis zum Boden abzutragen. Das sollte man zuerst einmal im Cooperative-Modus üben und da ist es schon schwer genug, über die ersten zwei Level hinwegzukommen. Oft genug verfolgen beide Partner etwas unterschiedliche Ziele, und so kommt es vor dem Bildschirm fast immer zu erregten Diskussionen, wer denn nun den

Stein "total unmöglich" platziert hat, wer wohl eigennützig alle Bomben einkassiert und nur seine Hälfte des Bildschirms sauber hält!

Wer sich zuviel über seinen Partner ärgern muß, kann auch im Competitive-Modus antreten. Die einzige Änderung hierbei ist, daß jetzt beide Spieler separate Punkteinzeigen haben und man somit dazu angehalten ist, den Mitspieler auch absichtlich - wo es nur geht - zu behindern. Dabei muß man allerdings weiterhin darauf achten, daß das Feld auch einigermaßen sauber abgebaut wird.

Dank dieses sehr witzigen Zweispielermodus kann ich Super Tetris allen, die öfter mal einen Mitspieler zur Hand haben, (fast) uneingeschränkt empfehlen. Alle anderen, vor allem diejenigen, die schon eine andere Tetris-Version besitzen, sollten es sich lieber erst einmal im Laden ansehen. *jh*



## GAME FACTS

### SUPER TETRIS

Hersteller:	Spectrum HoloByte
Muster von:	Hersteller
Genre:	Denkspiel
Preis:	ca DM 80,-
Gameplay	65%
Sound	65%
Grafik	60%
Motivation	80%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: 1MB

GESAMT  
72%



Go for it!

# Zool

Der König der Schattenkrieger gibt sich die Ehre.

Aus dem Norden Englands kommt ein verummterter Jump'n Runner, der seinem blauen Konsolenvorbild nichts schuldig bleibt. Spritzig schnell und mit jeder Menge Spielspaß jagt er durch seine Welten, trollt und rollt sich von einem Abenteuer ins andere. Zool, der Ninja-Krieger aus der neunten Dimension beherrscht dabei alle üblichen Kampftechniken aus dem Eff-Eff und zögert auch nicht, aus seinem umfangreichen Waffenangebot die entsprechende Keule auszupacken.

Was schon bei Sonic begeistern konnte und bislang den Konsolenbesitzern vorbehalten blieb, findet mit Zool sein amigamäßiges Pendant. Allein schon die butterweiche Handhabung des Joysticks wird Sie entzücken und für Stunden vor den Bildschirm bannen. Dabei vollzieht sich das Spielgeschehen über den kompletten Monitor-Screen und wartet mit schlaraffenlandartig animierten Grafiken auf. Verspielt und bunt, steht es im krassen Gegensatz zu den bisherigen Ninja-Beat and Kick-Organen und läßt sich eigentlich auch nicht in dieses Genre zwingen. Auch wenn die Titelgebung entsprechende Assoziationen hervorruft, Vielmehr handelt es sich um ein mit Aufwand und Können produziertes Springer- und Rennerspiel, welches jeder Altersgruppe etwas zu bieten hat.

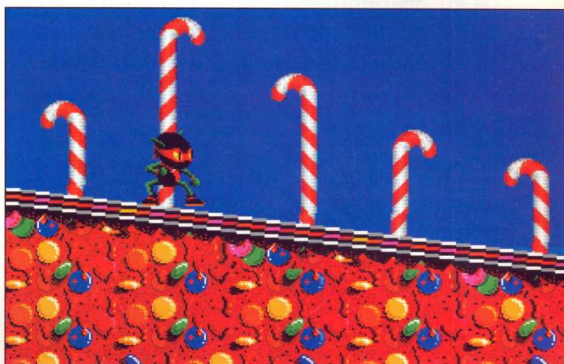
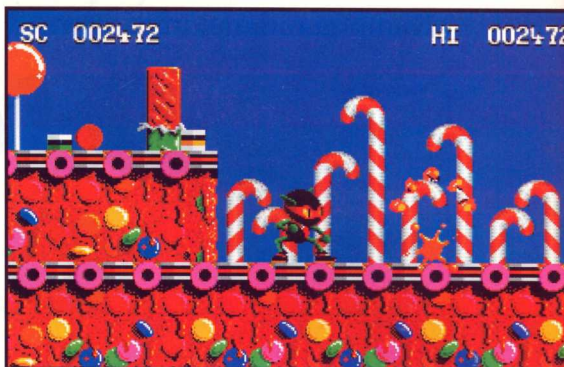
Der Auftrag ist klar. Rennen, springen und sammeln was das Zeug hält. Kein Hindernis unbeachtet lassen, keinen Sprung zu spät ansetzen. Und das über insgesamt 21 kunterbunte Level, die sich aus sieben Welten (Die Wel-

ten der Süßigkeiten, der Musik, der Werkzeuge der Früchte usw.) mit je drei Ebenen zusammensetzen. Klar, daß dann, wenn eine Höchstwertung angestrebt wird, auch die Musik nicht patzt. Gedacht, gehört und auch der Sound ist drollig, was zu einer insgesamt mehr als überzeugenden Wertung führte.

fs



Zool bietet in 21 Levels Spielspaß total. Tolles Gameplay, superschnell und grafisch hervorragend.



## GAME FACTS

### ZOOL

Hersteller: Gremlin  
 Muster von: Hersteller  
 Genre: Jump'n Run  
 Preis: ca. DM 90,-

Gameplay: ██████████ 90%

Sound: ██████████ 80%

Grafik: ██████████ 80%

Motivation: ██████████ 90%

lauffähig auf:  
 500, 500 plus, 600  
 benötigt:

GESAMT  
 87%

Kampfgetümmel im Kimono

# DOJO DAN

Sorgenfalten zieren die Stirn von Dojo Dan. Im Lande Banzaari geht es nicht mehr mit rechten Dingen zu. Also, den Kimono enger geschnallt und auf in das Getümmel.

Durch 20 harte Landschaften des ehemals friedlichen Landes Banzaari müssen Sie Dojo Dan führen und dabei Ihr Chi (Geisteskraft) aufbauen.

Zu Beginn sieht man einen der Landesältesten, wie er Dojo Dan zu dieser gefährlichen Mission verabschiedet - alles in einer gut gemachten Animationssequenz. So macht sich Dojo Dan auf den Weg zu Valrog. In vier Landabschnitten kann man sich die Level-Reihenfolge aussuchen. Nur im letzten Teil muß man sich bis zum bösen Valrog durch drei Level vorkämpfen. Auf dem Weg kann Dojo Dan die von seinen Vorgängern zurückgelassenen magischen Töpfe einsammeln.

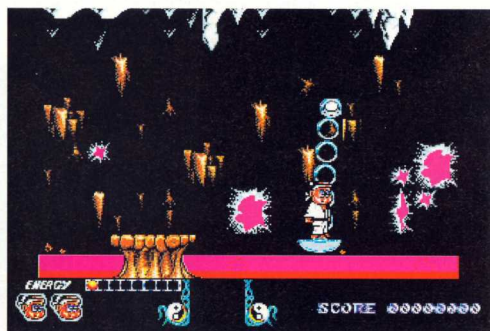
Manche enthalten einen Kraft-Bonus oder einen magischen Schild. Sogar eine Karte des Landes kann man finden und sich diese durch Drücken der F5-Taste ansehen.

Generell sollte man versuchen, in jedem Level so viel von der Gegend wie möglich zu erkunden, weil die Bonus-Töpfe nur erscheinen, wenn Sie sich in deren unmittelbarer Nähe aufhalten. Eine vollständige Liste der einzusammelnden Gegenstände ist im mehrsprachigen Manual abgedruckt. Aber Vorsicht ist geboten. Valrogs fiese Mutanten haben manche Töpfe vergiftet. Doch denen stehen Sie nicht tatenlos gegenüber. Durch gezielte Schläge und Sprünge kann man den

Mutanten kräftig eins auf die Mütze geben. Bei jedem Treffer spucken diese Zusatzpunkte aus. Diese, vor allem in Form eines kleinen Yin-Yang Zeichens, fliegen dann wild durch die Gegend, daß man Mühe hat, sie aufzusammeln. Um zurück auf das Chi zu kommen: wenn Sie genügend Punkte gesammelt haben und Ihr Chi-Potential seinen maximalen Stand erreicht hat, formt sich in Dojo Dan eine unbändige Kraft und er setzt den 'zermalmenden Donnerschlag' frei. Laut Manual soll sich Dojo Dan auch noch mit Hoverboarding, Autofahren, Fliegen und Lösen logischer Probleme auseinandersetzen. Leider war es dem Tester, also mir, nicht vergönnt, dieses mit eigenen Augen

zu sehen. Aber daran arbeite ich auch noch...

Um in einem Level nicht jedesmal von vorne zu beginnen, kann man an einer beliebigen Stelle ein großes Yin-Yang-Zeichen in den Boden stampfen. Verlieren Sie danach ein Leben, startet die Spielfigur nun von dieser Stelle. Ein spezielles Symbol, das im weiteren Verlauf des Spiels auftaucht, ermöglicht Ihnen den Zugang zu geheimen Räumen. In dieser Art Bonus-Level haben Sie, d.h. Dojo Dan, die Aufgabe, die gefangenen Seelen der Dorfbewohner zu befreien, bevor Sie ein hinterhältiges Teufelchen von dessen Plattform schubst. Hier kann, wenn man die Vorgabe schafft, ein Extraleben errungen



Durch das "In-Den-Boden-Stampfen" großer Yin-Yang-Zeichen muß das Spiel nicht immer von Anfang gespielt werden.



und auffordernd zum Spieler blickt, wenn man den Joystick mal eine kurze Zeit nicht bewegt hat. Die Animationen sind flüssig und gut gezeichnet.

Die Hintergrundgrafik scrollt wunderbar weich, in manchen Levels sogar in alle Richtungen. Der Sound kommt ebenfalls sauber rüber. Eine Pause- und eine Sound-Off-Funktion sind vorhanden, ein zweites Laufwerk wird unterstützt.

„Dojo Dan“ ist ein Vertreter moderner Plattform-Spiele. Schenkt man der Anleitung Glauben, steckt mehr hinter dem Spiel als „nur“ der eintönige Jump'n'Run-Charakter. In der vier-sprachigen Anleitung sind neben einer kurzen Einführungsgeschichte auch die zu sammelnden Symbole genau beschrieben. Da das Spiel IMB Speicherplatz erfordert, sollte laut Manual die Speichererweiterung eingeschaltet sein. Also, nicht lange gefackelt und ab in das Abenteuer. Schließlich muß das Land Banzaari noch von vielen verschiedenen Mutanten befreit werden,



werden. Am Ende jedes Levels wartet ein von Valrog angeheuerter Wächter, dessen Schwachpunkt zu finden ist. Hat man diesen mit ein paar gekonnten KungFu- und Karateschlägen außer Gefecht gesetzt, regnet es Massen von Zusatzpunkten, die es schnell aufzusammeln gilt. Hat man alle vier Level geschafft, kann diese Position gespeichert und durch Betätigen der F3-Taste wieder geladen werden. Jedes der vier Level eines Landabschnittes hat seine Eigenheiten. Im Level „Oakley“ hat man es so z.B. laufend mit mutierten Eichhörnchen und Regenwürmern zu tun, dagegen sind es im Level „Vulcania“ Geschicklichkeit und Timing, die zählen. Für Abwechslung ist also reichlich gesorgt. Es ist ein Augenschmaus, wie Dojo Dan durch die Luft wirbelt, wie ein Gummiball springt oder drängend

bevor man am Oberbeseiwicht Valrog seine Kampfkraft erproben kann. Aber so schlimm kann dieser Valrog schon nicht sein, immerhin heißt dieser mit Nachnamen K.A.T.I.! **lm**

### GAME FACTS

#### DOJO DAN

Hersteller:	europress
Muster von:	Hersteller
Genre:	Arcade Action
Preis:	ca. DM 80,-
Gameplay:	70 %
Sound:	65 %
Grafik:	75 %
Motivation:	80 %

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: 1 MB

**GESAMT 75 %**

# Softsale

Am Alten Krug 14 3070 Nienburg  
Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr  
Telefax: 05021/62335



05021/910416 und 910417

## AMIGA

1869*	73,90 DM	Hexuma**	A.A.	Toten Mutant**	55,90 DM
Airbus A 320*	89,90 DM	Hook**	54,90 DM	Tennis Cup 2**	55,90 DM
Air Support**	54,90 DM	Humans**	A.A.	Tentacle**	A.A.
Aquatic Games**	66,90 DM	Int. Sp. Chall.**	63,90 DM	Terminator 2**	55,90 DM
ATAC	A.A.	Ishar**	63,90 DM	Testid. 2 Coll.**	67,90 DM
B-17 Fh. Fort.**	A.A.	Legend**	63,90 DM	The Advent**	70,90 DM
Bard's I. Con. Set**	66,90 DM	Lemmings**	54,90 DM	The perf. Gen.**	73,90 DM
BAT 2	A.A.	Lemmings 2**	A.A.	Thunderhawk	64,90 DM
Battle Isle	63,90 DM	Livernool**	A.A.	Thus the Fox**	56,90 DM
Battle Isle Data	A.A.	Lords of Kings**	67,90 DM	Top Banana	55,90 DM
Bill's Tomato G.	A.A.	Lotes I. Chall. 2**	54,90 DM	Top League	64,90 DM
Birds of Prey	73,90 DM	Lure of Tempress	63,90 DM	Treaworion**	60,90 DM
Bikmap Br. Coll.	54,90 DM	Mad TV Data**	24,90 DM	TV Sports Base**	A.A.
Buck Rogers 2*	A.A.	Mega in Mon.**	60,90 DM	TV Sports Box**	A.A.
Budget**	A.A.	Mega Sports**	54,90 DM	Typhoon o. St.	64,90 DM

## Civilization\* nur 73,90 DM

Bundesl. M. Pro**	57,90 DM	Mega Trav. 2**	64,90 DM	Ultima 6**	63,90 DM
Cal. Games 2**	54,90 DM	Magist & Mag. 3**	66,90 DM	Ums 2**	73,90 DM
Carl Lew. Chall**	55,90 DM	Magisches Amib.	89,90 DM	USS John Y. 2**	55,90 DM
Castles Data**	34,90 DM	No greater Gl.**	A.A.	Utopia**	64,90 DM
Chess Engine**	A.A.	Pinball Dk.**	56,90 DM	Veng. of Exc.	64,90 DM
Cohort	63,90 DM	Plan 9**	70,90 DM	Velenid**	55,90 DM
Crazy Cars3**	55,90 DM	Pools o. Desikt**	59,90 DM	Virt. Reality 2**	74,90 DM
Curse of ench.**	A.A.	Popokous 2**	64,90 DM	Virt. Reality 2**	64,90 DM
Cytron**	A.A.	Pop. 2 Dates**	34,90 DM	Virtual Worlds	64,90 DM
Dark Q. o. Kynn**	66,90 DM	Pop. 2 Phas**	73,90 DM	Vorfield**	55,90 DM
Das schw. Auge*	63,90 DM	Propih. o. Shed**	A.A.	Vroom	55,90 DM
Deliverance**	54,90 DM	Racing Mast**	31,90 DM	Wor. of Bal**	64,90 DM
Die Kathedrale*	80,90 DM	Red Zone**	55,90 DM	Worlds	55,90 DM
Do Jo Dan**	55,90 DM	Risky Woods**	56,90 DM	Wozner's**	69,90 DM

## Der Patrizier\* nur 66,90 DM

Dune**	63,90 DM	Scenario*	59,90 DM	Wayne Gr. IH2	55,90 DM
Dung. Mast.+CSB**	54,90 DM	Second Front	64,90 DM	Wild West W.**	80,90 DM
Dyna Blaster**	56,90 DM	Sensible Socc.**	54,90 DM	Wild Wheels**	55,90 DM
Elvira 2**	70,90 DM	Shadow of B. 3**	26,90 DM	Win Comm.**	86,90 DM
Epic**	63,90 DM	Shuttle**	A.A.	Winning 5	64,90 DM
Espana 92**	60,90 DM	Silent Serv. 2**	73,90 DM	Winning Team**	64,90 DM
Exile**	54,90 DM	Space Max**	56,90 DM	Writer Chall.**	A.A.
Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Special Forces**	74,90 DM	Wizard**	67,90 DM
FL of Intimid**	A.A.	Sports Coll.**	59,90 DM	Wiz Kid**	A.A.
Fire and Ice**	54,90 DM	Star Cont. 2**	A.A.	Worldland**	55,90 DM
Fly Hunter**	45,90 DM	Steinsh*	A.A.	Worlds of War	64,90 DM
FL of Intimid**	A.A.	Strategic**	A.A.	WWF Wre.**	55,90 DM
Gateway ISF*	64,90 DM	Strat. Masters**	49,90 DM	Yack**	52,90 DM
Go for Gold**	27,90 DM	Super Hero**	A.A.	Zone War**	55,90 DM
Guy Spy**	63,90 DM	Super Tennis**	73,90 DM		

## Monkey Island 2\* nur 79,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

# SUPERPREISEN!!

\*=deutsche V. \*\*= deutsche Anl./Handbuch \*\*\*=noch nicht bekannt  
Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.  
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand, kein Ladengeschäft.  
Vorsandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM  
versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Anzeigendesign: AIRBRUSH & ART 3070 NIENBURG

Core Design`s neuer Jump`n` Run-Hit

# PREMIERE

In Premiere, einem Plattform-Adventure nach bester Jump- and Run-Manier, sind Sie auf der Suche nach einem gestohlenen Film. In sechs Leveln mit jeweils verschiedenen Filmkulissen müssen Sie die Ihnen gestellten Aufgaben bestehen.

Die im Intro beinhalteten Animations-Sequenzen zeigen Sie bei der Arbeit an dem neuen Film der Core-Pictures. Sie finden sich in der Rolle von Clutch Gable, eines jungen Cutters. Da Sie mehrere Nächte durchgearbeitet haben, schlafen Sie über der Arbeit ein. Als Sie erwachen, stellen Sie fest, daß Ihre Filme gestohlen wurden. Auf der Suche danach landen Sie automatisch in den Studios der Grumbling-Pictures, einer Konkurrenzfirma, die berufsbedingtes Interesse am Besitz der Filmrollen hat. Sie beginnen Ihr Hüpf- und

Rennspiel bei Level 1, der Sie in die Western-Welt führt - nun ist Ihr Können am Joystick zum ersten Mal gefragt.

Ihr Abenteuer führt Sie weiter durch die Studios in die Welt der Schwarzweißfilme und der Horrorstreifen, der Zeichentrick-, Science-Fiction- sowie Fantasyfilme.

Sie steuern Ihren Helden ausschließlich mit dem Joystick durch alle Abenteuer - dabei müssen Sie über Hindernisse springen und sich vor den Kugeln der Gegner ducken - haben aber auch die Möglichkeit, durch Druck auf den

Feuerknopf eine levelspezifische Waffe abzufeuern.

Die Grafik ist im gesamten Spiel ausgezeichnet und erfüllt voll ihren Zweck. Das Scrolling des Spielfeld (acht Richtungen!) ist schnell und ruckfrei. Auch die kleine Titelmelodie sowie die Soundeffekte zeugen von der Mühe, die sich die Leute von Core Design bei der Programmierung gemacht haben.

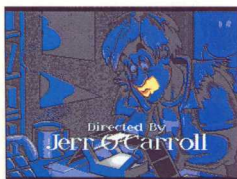
Die Steuerung ist gut gelungen und ermöglicht ein exaktes Bewegen Ihres Helden durch die Abenteuer. Dennoch erfordert es einige Übung, Ihre Spielfigur zwischen dem vorderen und hinteren Teil des Bildschirms hin- und herhüpfen zu lassen. Nachdem Sie sich aber in Premiere eingespielt haben, sind auch Ihnen schlaflose

Nächte beschert, die Sie auf der Suche nach den Filmteilen verbringen.

Auch die Profis in der Welt der Jump- and Run-Games wird das Spiel durch seinen Witz und Humor beeindruckt. Das auf drei Disketten gelieferte Werk kann leider nicht auf Festplatte kopiert werden, auch ein Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Unter der Verwendung einer 68030 CPU stürzt es schon beim Laden ab. Bei einem - mittlerweile schon üblichen Kick 2.0 gab es im Grafikaufbau Fehler, die zwar unschön sind, aber das Spielgeschehen nicht beeinträchtigen. Eine Möglichkeit, das Spiel abzuspeichern, habe ich genauso wenig gefunden wie eine Highscore-Liste.

Insgesamt jedoch ein gelungenes Game, das neben der nötigen Portion Spielwitz auch hübsche Grafiken und einen guten Sound besitzt.

ms



„Ein absolut witziges Jump`n` Run-Spiel mit vielen neuen Ideen...“



## GAME FACTS

### PREMIERE

Hersteller: Core Design

Muster von: Hersteller

Genre: Jump`n` Run

Preis: ca DM 80,-

Gameplay 70%

Sound 75%

Grafik 80%

Motivation 75%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: 1MB

GESAMT  
75%

Das ultimative Rennen - Diabolo contra Testarossa

# Crazy Cars 3

Ein Spiel, bei dem Ihnen die Augen über- und die Nerven durchgehen werden: Gewinnen Sie das Rennen quer durch die USA mit Ihrem Lamborghini Diabolo gegen einen Ferrari Testarossa.

Die Geschichte ist schnell erzählt: Sie sind vor ein paar Tagen in die USA gekommen und wollen hier so schnell wie möglich Millionär werden. Da Sie aber nichts anderes können, als Rennwagen fahren, beschließen Sie an den "Saturday Night Races" teilzunehmen - dies sind illegale Rennen, die auf den amerikanischen Highways ausgetragen werden.

Ihr Startkapital sind \$ 6000 und ein Lamborghini Diabolo. Bevor das Rennen beginnt, müssen Sie sich noch eine von 15 Strecken aussuchen. Doch Achtung: zu Anfang können Sie nur solche wählen, deren Startkapital Sie sich auch leisten können. Sollten Sie noch Geld übrig haben und an dem ausgewählten Rennen auch Profifahrer teilnehmen, können Sie auf Ihren Sieg wetten - vorausgesetzt, Sie haben eine reelle Gewinnchance. Die anderen Teilnehmer wetten natürlich auf ihren eigenen Sieg.

Sie beginnen das Rennen an Position 10 von 20 möglichen Plätzen, Ihre Gegner fahren ohne Ausnahme Ferrari Testarossa. Wenn Sie zu Beginn nicht gleich einen guten Start hinlegen, werden Sie sofort von zwei bis drei Ihrer Kontrahenten überholt - was

Ihre Gewinnchancen natürlich vermindert.

Haben Sie durch mehrere Siege genug Geld zusammen, besteht nun die Möglichkeit, Ihr Fahrzeug besser auszurüsten - unter anderem durch breitere Reifen, ein 5-Gang-Getriebe sowie die Verbesserung Ihres Motors. Zu Beginn Ihrer Karriere starten Sie in der vierten Division. Durch Erfahrung, einen schnelleren Wagen und eine Menge Geld können Sie in höhere Divisionen aufsteigen, in der sich nicht nur Ihr Fahrzeug sensibler steuern läßt, sondern auch die Konkurrenz härter ist.

Doch keine Bange, auch hier haben sie Gelegenheit, Ihr Fahrzeug zu tunen. Gesteuert wird Ihr Diabolo mit dem Joystick. Hier hat man zwei Möglichkeiten: Beschleunigung mit dem Feuerknopf oder durch Vorwärtsbewegen des Joysticks, wobei sich Ersteres als handlicher erwiesen hat. Die im Intro vorhandene kleine Filmsequenz läßt schon erahnen, welch exzellente Grafik Sie im Spiel erwartet. Von einem erhöhtem Sichtfeld aus sehen Sie über Ihren Diabolo hinweg. Die sich über die gesamte Monitorbreite hinziehende Optik unterteilt sich in den Vordergrundbereich mit der Fahrstrecke und deren



„Tuning ist ein wichtiges Spielelement bei Crazy Cars 3“

Einzelheiten und den Hintergrund, der ein erstaunliches Eigenleben entwickelt. Sie fahren beispielsweise aus dem Landesinneren ans Meer, das sich langsam (und absolut ruckfrei !) in des Geschehen einblendet. Der detailreiche Bildaufbau enthält eine Unzahl an Raffinessen, die Abwechslung ins bunte Treiben bringen: Angefangen mit der Polizei, die Sie mit freundlichem Lächeln fotografiert, über Fahrbahngrenzungen, die munter durch die Gegend fliegen, sobald man sie umfährt, bis hin zu verschiedenartigster Vegetation am Straßenrand.

Die rockmusikartige Sounduntermalung im Auswahlmenü

stimmt Sie schon richtig auf Ihr Rennen ein, was man von dem Sound Ihres Diabolo nicht behaupten kann: zwar ist da ein angenehm hörbarer Unterschied bei Tunneldurchfahrten, aber ansonsten erinnert mich die Geräuschkulisse doch etwas an den guten alten 64er. Auch das Handling läßt etwas zu wünschen übrig, die nötige Geschicklichkeit kann man sich aber Dank der Trainingsmöglichkeiten erarbeiten. In diesem Fall sollten sich die Leute von Titus doch ein Beispiel an „Test-Drive“ nehmen. Sehr beeindruckend ist jedoch die atemberaubende Geschwindigkeit, in der das Game abläuft: Sie und die perfekten Animationen lassen Sie nach kurzer Zeit glauben, wirklich an einem Rennen teilzunehmen. Noch schneller wird das Ganze mit einer 68030 CPU, da aber fast schon zu schnell. Auch unter Kick 2.0 gab es keinerlei Probleme. Was fehlt, ist leider die Möglichkeit, das Game auf die Festplatte zu kopieren. Ein Zweitlaufwerk wird unterstützt. **ms**

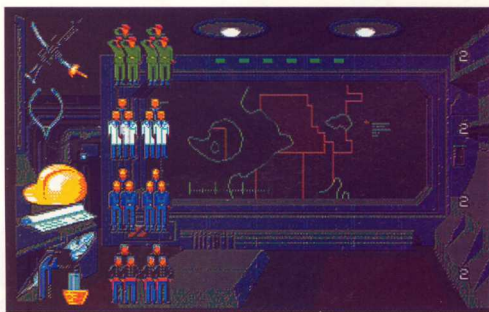
## GAME FACTS

### CRAZY CARS 3

Hersteller:	Titus Software
Muster von:	Hersteller
Genre:	Rennsimulation
Preis:	ca DM 80,-
Gameplay	75 %
Sound	65 %
Grafik	85 %
Motivation	80 %

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt:

GRASANT  
78 %



Ein Reich zerfällt - perfekt simuliert

# Ashes of Empire

Seit dem hochgepriesenen Fall des "Eisernen Vorhangs" wird die Realität immer bedrückender, werden die Krisenherde immer zahlreicher!!

Warum noch in ferne Fantasywelten oder ins Altertum schweifen, um ein aufwendiges Strategiespiel zu schaffen? Die Wirklichkeit ist bedrohlich und grausam genug! Mike Singleton und sein Team nahmen sich die Krisenherde unserer Welt zum Vorbild, um mit "Ashes Of Empire" ein komplexes und perfektes Strategiespiel mit bedrückender Weltuntergangsstimmung zu inszenieren. Alles dreht sich um den

**Alltags-Nachrichten: Hungersnot - Nationalismus - Zerfall der Sowjetunion - unkontrollierte Atomwaffen - unzählige Kriege, sogar in Jugoslawien!**



drohenden Zerfall des, mit Konflikten gespickten, fiktiven Multinationalsstaates C.S.R., die Confederation of Syndicalist Republics. Diesen Vorgang gilt es unter Zeitdruck zu verhindern und die drohende nukleare Totalzerstörung abzuwenden (...ja wenn das so einfach ist !?). Der Spieler muß Republik für Republik für seine Sache gewinnen bis in der gesamten C.S.R. wieder Ruhe und Ordnung herrschen. Ausdauer und Überzeugungskraft sind hier gefragt, denn das gesamte hierarchische System muß zum Frieden bekehrt werden. Sei es nun durch das Verteilen von Hilfsgütern, durch die vier United Community Hilfsprogramme oder durch Überredungskünste, die von Charme bis Gewaltanwendung alles zulassen. Wichtige Informationen zur Lösung der Probleme erhält der Spieler aus der umfangreichen Spielbeschreibung. Hier sind viele Zeitungsausschnitte und statische Angaben zu allen Provinzen der C.S.R. abgedruckt. Für die

richtige Action sorgt ein exzellenter 3D-Simulator, der zur Fortbewegung, sowie bei Kampfhandlungen zum Einsatz kommt. Ob über oder unter Wasser, ob zu Lande oder in der Luft spielt dabei keine Rolle. Es werden alle möglichen Fortbewegungsmittel angeboten und auch überzeugend grafisch dargestellt. "Ashes Of Empire" simuliert eine so komplexe und detailreiche Welt, daß man sich richtig darin verlaufen kann. Die bemerkenswerte Grafik beinhaltet endlose Landkartenansichten, viele gezeichnete und digitalisierte Bilder, den schon erwähnten 3D-Simulator und animierte sprechende Köpfe mit synchroner Spracheinblendung. Als Background-Musik schmettert Igor Strawinski seine dramatische Feuer- und Überzeugungssuite, was die Panik vor dem Untergang der Welt noch verstärkt. Leider gab es gleich zu Beginn meines Tests ein kleines Ärgernis: Beim ersten Laden des Spiels verbringt der AMIGA doch sage und schreibe 13 Minuten(!) damit, um auf Disketten "rumzukratzen", was eine jegliche Spieleuphorie rauben kann! Grund dafür ist das Anlegen der sogenannten "Commissions-Disk", auf der der gesamte Spielverlauf gespeichert wird. Die Belohnung für das lange Warten ist dann ein spannender Spielver-

lauf ohne weiteren Diskettenwechsel (mit 2 Laufwerken)! Besondere Erwähnung sollte die vorbildliche Ausstattung von "Ashes Of Empire" finden. Neben dem gut strukturierten englischen Handbuch, einer Intro-Disk und einem ausführlichen Trainingsvideo(!) finden sich nützliche Tastaturschablonen für alle AMIGA-Modelle, die den Zugang zu diesem fesselnden Spiel erleichtern. "Ashes Of Empire" von Mirage ist ein absolut ausgereiftes und beeindruckendes Grafik- und Soundspektakel, das mit Sicherheit viele Hobbystrategen in seinen Bann ziehen wird.

rk

## GAME FACTS

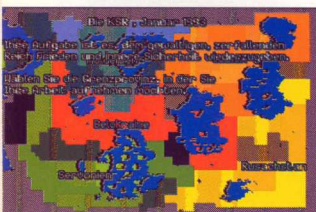
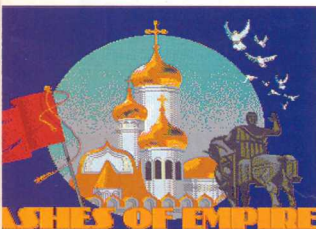
**Ashes of the Empire**

Hersteller: Mirage  
 Muster von: Hersteller  
 Genre: Strategie  
 Preis: ca. DM 90,-

Gameplay: ██████████ 85%  
 Sound: ██████████ 85%  
 Grafik: ██████████ 90%  
 Motivation: ██████████ 80%

lauffähig auf:  
 500, 500 plus, 600  
 benötigt: 1MB

**GESAMT 83%**



Zu Beginn können Sie wählen, an welcher Stelle die Befriedung des Reichs beginnen soll.

Psygnosis dreht auf

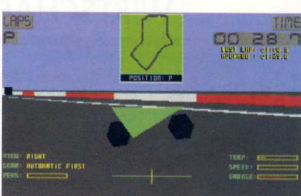
# RED ZONE

Das Angebot an guter Software für die Fans heißer Motorradrennen ist nicht gerade überwältigend. Aber dank RED ZONE von Psygnosis müssen Hobby-Rennfahrer nicht mehr hinter Amateur-Piloten und Freizeit-Kapitänen zurückstehen.

Nach dem Ladevorgang und einer vortrefflichen Raytracing-Animation eines Motorradfahrers zeigt das Programm einen Menübildschirm, der dem Spieler prinzipiell drei Möglichkeiten läßt: ein Einzelrennen fahren, eine Rennsaison mitmachen oder auf einem der zehn Kurse trainieren.

Des weiteren kann man wählen, ob mittels Automatik oder manuell geschaltet wird, wie detailliert die Grafik sein soll oder ob applaudierende Zuschauer gewünscht werden.

Die Steuerung des Kraftpackets auf zwei Rädern erfolgt wahlweise über Joystick, Maus oder Tastatur, wobei sich die Mauslenkung als am praktischsten erwiesen hat und vor allem in der Sensitivität stufenlos regelbar ist. Wenn alle Vorbereitungen getroffen sind, steht der angehende Zweiradpilot auf der Piste und muß erst zwei Qualifizierungsrunden absolvieren, ehe er sich mit sechs Konkurrenten im eigentlichen Rennen messen kann. Die dreidimensionale Polygongrafik ist schnell und in der höchsten Detailstufe sehr abwechslungsreich. Verdunkeltes Cockpit bei der Fahrt durch Tunnels und Bögen, stützende Gegner mit rutschenden, funkensprühenden Maschinen oder einschaltbare Rückspiegel geben einem das Gefühl, wirklich auf einem Rennmotorrad zu sitzen, obwohl es auch bei schärfstem Neigungswinkel nicht möglich ist, durch Verbremmen das Hinterrad wegschmieren zu lassen. Wer Zeit



dazu hat, kann sich in vier Richtungen nach seinen Kollegen, der Landschaft oder seiner eigenen Maschine umsehen. Zusammenstöße mit anderen Krädem oder der Ballustrade sollten vermieden werden, denn die Lenkbarkeit nimmt proportional zu den Schäden, die übrigens an der Box repariert werden können, ab. Nach dem Rennen wird dem Spieler eine Rennstatistik gezeigt, die außer üblichen Informationen wie z.B. Platz, Best- und Durchschnittszeit auch noch Anzahl der Crashes, Häufigkeit der Gefährdung anderer Fahrer und die schlechteste Zeit anzeigt.

Man hat zudem die Möglichkeit, sich ein 30 Sekunden langes Replay, aufgenommen von einem Helikopter, anzusehen. Der Sound ist weniger gelungen, ein echtes Motorrad klingt einfach anders, als das, was das Psygnosis-Team aus dem Amiga herausgeholt hat. Auch das "Handbuch", ein 21 Seiten langes Heftchen, könnte größer ausfallen und außer der reinen Spielanleitung mehr Hintergrundmaterial über Motorradrennen liefern.

Aber diese kleine Mankos seien den Pro-

grammieren von Psygnosis vorziehen, da die Pluspunkte eindeutig überwiegen. RED ZONE unterstützt sowohl PAL wie auch die amerikanische Fernsehnorm NTSC und ist auch mit einer 68030 CPU lauffähig.

Leider wird zwar ein Zweitelauferwerk berücksichtigt, aber keine Festplatteninstallation. Durch das gelungene Konzept, das Thema und nicht zuletzt durch die phantastische Grafik lässt sich RED ZONE ohne Übertreibung zwischen Meilensteinen der Simulation wie SILENT SERVICE oder TEST DRIVE einreihen.

mk

## GAME FACTS

### RED ZONE

Hersteller:	Psygnosis
Muster von:	Hersteller
Genre:	Rennsimulation
Preis:	ca. DM 80,-
Gameplay	75%
Sound	65%
Grafik	90%
Motivation	75%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt:

GESAMT  
78%

Willkommen zu den



# CHARTS

## ADVENTURE-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Lure o.t. Temptress	10/92	78%	Virgin
2	Dark Queen o. Krynyn	10/92	75%	SSI
3	Ishar	10/92	73%	Silmarils

## ARCADE-ACTION

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Myth	10/92	91%	System 3
2	Risky Woods	10/92	68%	Electronic Arts

## STRATEGIE-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Ashes of Empire	10/92	83%	Mirage

## SPORT-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Inter. Sports Chall.	10/92	64%	Empire
2	Carl Lewis Chall.	10/92	63%	Psygnosis
3	California Games II	10/92	59%	Epyx

## JUMP 'N RUN-SPIELE

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Zool	10/92	87%	Gremlin
2	Premiere	10/92	75%	Core Design
3	Bumpy's Arc. Fant.	10/92	62%	Loricel

Neben der offiziellen MEDIA CONTROL Top 20 Hitliste, die Ihnen die Verkaufsrangliste des Vormonats zeigt, bringen wir jeden Monat die aktualisierten AMIGA GAMES-CHARTS.

Aufgeteilt nach den unterschiedlichen Genres sehen Sie so auf einen Blick, welche Spiele wir besonders empfehlen, in welchen Ausgaben Sie den jeweiligen Test nachlesen können und welche Gesamtwertung die Spiele erhalten haben. Die Herstellerangabe vermeidet Verwechslungen und erleichtert Ihnen die Bestellung, bzw. den Kauf des gewünschten Games.

## SIMULATIONEN (allgemein)

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Civilization	10/92	78%	Microprose
2	Perfect General	10/92	74%	UBI Soft

## FLUGSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Megafortress	10/92	73%	Mindscape
2	Airwarrior	10/92	69%	On-Line

## RENNSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Red Zone	10/92	78%	Psygnosis
2	Crazy Cars 3	10/92	78%	Titus Software

## WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

Platz	Titel	Test in	Wertung	Hersteller
1	Der Patrizier	10/92	96%	Ascon
2	1869	10/92	84%	Max Design



# media control

## CHARTS

Und hier sind sie, die aktuellen Verkaufsrenner, ermittelt durch "media control"

### Amiga

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1	1	Monkey Island II	Lucasfilm	3
2	-	Civilization	Microprose	1
3	-	Sensible Soccer	Mindscape	2
4	5	Airbus A320	Thalion	8
5	3	Bundesliga Man. Prof	Software 2000	9
6	2	Pinball Dreams	21st Century	5
7	8	Lemmings	Psygnosis	15
8	4	Formula 1 Grand Prix	Microprose	7
9	18	Battle Isle Data Disk	Blue Byte	3
10	-	Epic	Ocean	2
11	16	Amberstar	Thalion	5
12	9	Battle Isle	Blue Byte	9
13	12	Mad TV	Rainbow Arts	3
14	7	Might & Magic III	New World Com.	4
15	14	Sim Ant	Maxis	4
16	10	Special Forces	Microprose	5
17	20	Black Crypt	Electronic Arts	5
18	20	No! More Lemmings	Psygnosis	8
19	-	Dynablaster	UBI-Soft	1
20	-	Espana '92 The Games	Ocean	1

### Das Softwarehaus des Monats

Mit insgesamt 3 Plazierungen in den Charts ist Microprose die erfolgreichste Firma in dieser Disziplin, dicht gefolgt von Thalion (2), Blue Byte (2) und Psygnosis (2).

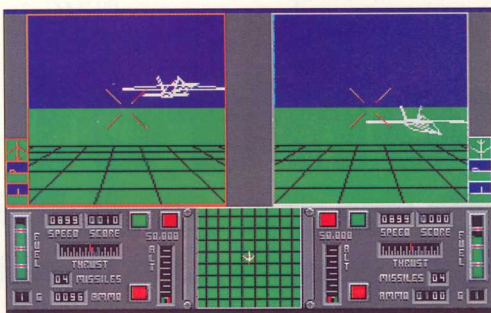
### Der Aufsteiger des Monats

..ist ganz klar der Simulations-Hit "CIVILIZATION" von Microprose. Sofort im ersten Monat konnte sich dieser Titel "Platz 2" sichern, und liegt damit knapp vor "Sensible Soccer" (Mindscape) und "Epic" (Ocean).

### Der Charts-Klassiker des Monats

Mit 15 Monaten (!) am längsten dabei: LEMMINGS von Psygnosis.

Das wohl beste Spiel 1991 (Strategie) wird sich voraussichtlich noch längere Zeit in den Charts behaupten können. Immerhin ist es nach fast eineinhalb Jahren immer noch unter den "Top Ten" vertreten!



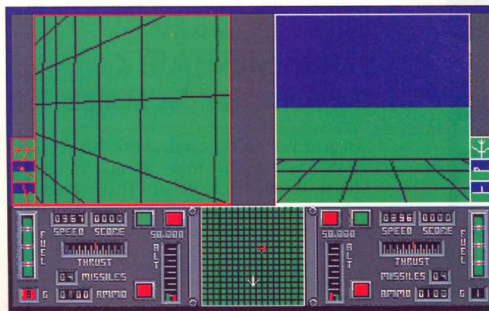
## Sky Chase

Ein Oldie kommt wieder: ein außergewöhnliches Fliegerspiel wurde ausgegraben - aber leider nicht verbessert.

In der Fliegersimulation - die als solche eigentlich nicht zu bezeichnen ist - kann man alleine, zu zweit oder gegen den Computer seine Fähigkeiten im Luftkampf erproben. Das Hervorstechendste an diesem Spiel ist wohl das Dual-Playfield, bei dem 2 Spieler gleichzeitig auf einem

Niveau ähnlicher Spiele meilenweit hinterher Der Sound? Stecken Sie Ihren Kopf in die Badewanne während im Nebenzimmer der Volksempfänger dudelt. Der Effekt ist sehr ähnlich.

ms



Computer - jeder mit der ihm entsprechenden Optik - spielen können. Bei Spielen alleine gegen den Computer kann man die zweite Ansicht zwar abschalten, das Sichtfeld vergrößert sich jedoch dadurch leider nicht. Die Auswahl der verschiedenen Flugzeuge ist karg, das Flugverhalten unterscheidet sich fast nicht. Auch nicht bei dem Papierflieger, der zwar zum Spielwitz beiträgt, sich im Handling jedoch nicht von den anderen Maschinen unterscheidet. Die Flug- und Kampfsituationen sind allesamt ziemlich fade und hinken dem heute üblichen

### GAME FACTS

#### SKY CHASE

Hersteller: Mirror Image

Muster von: Hersteller

Genre: Flugsimulator

Preis: ca. DM 30,-

Gameplay 40%

Sound 45%

Grafik 45%

Motivation 25%

lauffähig auf:  
500, 600  
benötigt: -

**GESAMT**  
34%



## Operation Combat

Schlachtfelder hoch sechs - Strategie bis zur Erschöpfung.

Daß es in Bezug auf Grafik bessere "Kriegs-Ballereien" auf dem großen Spieletisch gibt, wird wohl jeder feststellen, der sich dieses zwar nicht kopiersgeschützte, aber dennoch mit einer Paßwort-Abfrage versehene Strategie-Spiel zulegt. Auch die drei Schwierigkeitsstufen (Anfänger, Könner, Experte) und die sechs unterschiedlichen Kampfplätze (vom Moor über Dschungel bis zur Wüste ist fast jede Landschaft vertreten) vermögen noch keinen hinter dem Ofen vorzulocken. Erst wenn man sich die - leider englische - Beschreibung ganz genau durchliest (besser zweimal) und sich auch vor Notizen nicht scheut, erkennt man doch die große Vielfalt an Möglichkeiten und Manipulationen, die einem in diesem Spiel geboten werden. Da der Bildschirm in zwei Hälften geteilt ist (2/3 oben Spielfeld, 1/3 unten Steuerungs-Anzeige), darf man sich gar keine so phänomenalen Grafiken erhoffen. Erfreulicherweise läßt sich dieses Spiel mit einigen (beschriebenen) "assign" Zuweisungen und etwas CLI-Erfahrung relativ schnell und leicht auf einer Festplatte installieren. Es läuft bereits ab Kickstart Version 1.2 auf jedem Standard-Amiga und läßt zudem auch Abspeicherungen zu. Sogar die Möglichkeit, per Kabel (Null-Modem) gegen einen anderen Computer / Spieler, oder per

Modem (300-9600 Baud) mit einem weiter entfernten "Gegner" zu spielen, bietet das Spiel "OPERATION COMBAT".

Fazit: Nach anfänglichen Niederlagen lernt man auch im Kampf gegen die Zeit ganz gut das Überleben.

Ausdauer und Strategie ist eben alles - jedenfalls in den meisten Fällen!

Noch ein heißer Tip für Anti-Verlierer: Spielt man gegen den Computer, und ist dieser am Zuge (d.h.: er analysiert die Lage und taktische Möglichkeiten, bewegt Fahrzeuge u.a.), werden durch Gedrückthalten der rechten Mause Taste sämtliche Aktivitäten des Computergegners innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits lahmgelegt.

ms

### GAME FACTS

#### OPERATION COMBAT

Hersteller: Merit Software

Muster von: Hersteller

Genre: Strategie

Preis: ca. DM 30,-

Gameplay 75%

Sound 50%

Grafik 70%

Motivation 70%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: -

**GESAMT**  
68%



# Narco Police

**Narco Police heißt das Strategiespiel aus dem Hause Gremlin. Im Jahre 2003 ist über ein Fünftel der Weltbevölkerung drogensüchtig.**

Deshalb kommen in Vertretung verschiedener Länder je zwei ihrer besten Polizisten zur Bildung einer Elite-Antidrogeneinheit zusammen: Die Narco Police.

## Die Aufgabe

Unter dem Decknamen "Amber" ist Ihr Angriffsziel ein Zentrallabor für die Verarbeitung von Drogen in Kolumbien.

Ein weitverzweigtes Tunnel-system stellt die Verbindung zum Mittelpunkt der Gesamtanlage her. Hier müssen die Sprengladungen zur Vernichtung der Gesamtanlage verlegt werden. Bewacht sind die Tunnel durch zahlreiche Sicherheitssysteme, bewaffnete Schutzstreifen und elektronische Sicherheitsanlagen.

## Beginn der Mission

Mit bis zu drei Trupps dringen Sie in die Tunnel ein und müssen alles, was sich Ihnen in den Weg stellt, mit Ihren Waffen vernichten. Haben Sie sich zu den angegebenen Punkten durchgeschlagen, sind dort die mitgebrachten Sprengladungen anzubringen. Die Steuerung der unerschrockenen Superbullen erfolgt mit dem Joy-

stick. Die Befehle zum Abfeuern der Waffen müssen aber per Tastatur erteilt werden. Die Grafik ist recht ordentlich geworden, aber leider kann der Sound nicht mithalten und beschränkt sich auf FX und gleichmäßiges Rauschen.

ms



## GAME FACTS

### NARCO POLICE

Hersteller: Gremlin  
Muster von: Hersteller  
Genre: Arcade Action  
Preis: ca. DM 30,-

Gameplay 50%

Sound 30%

Grafik 65%

Motivation 55%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: -

GESAMT  
52%

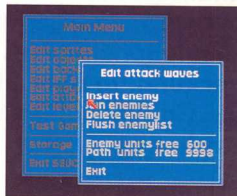


# S.E.U.C.K.

**S.E.U.C.K. - Eine Seuc(k)he wird zur Sucht. Das Limit setzt der Amiga-User.**

Ein simpler Name, ein simples Programm? Nein! Wer lustlose Ballerorgien hinter dem Programmnamen erwartet, wird eines Besseren belehrt. Dem einfallreichen Spieler stehen fast alle Möglichkeiten zur freien Spiele-Entfaltung offen. Sei es das Aussehen der -zig Sprites in Form und Größe, die Geschwindigkeits- und Bewegungsabläufe, die bis zu fünfzig Sounds (dürften für ein normales Spiel reichen), sowie die unterschiedlichsten IFF- Grafiken, all dieses läßt sich von anderen Disketten einladen oder was natürlich besser und interessanter ist, selbst entwickeln und gestalten. Sogar die Geräusche können in über 60 Stufen in ihrer Lautstärke eingestellt werden.

Leider kommt der Anwender um etliche Zettel mit Notizen und verschiedensten vorbereiteten Spiele-Disketten nicht herum. Festplatten-Besitzer sollten bei der selbst durchzuführenden HD-Installation für das Editierprogramm immer die Boot-Diskette bereithalten, was aber kein Problem darstellen dürfte, da beide Original-Disketten nicht kopiergeschützt sind.



Wer sich schon immer einmal in eine wilde Ballerei (egal wo und mit was oder gegen wen) auf seinem Amiga eingelassen oder anderen Spiele-Freaks ein eigenes Spiel mit "eigenen Gesetzen" zukommen lassen wollte, ist mit diesem Programm bestens bedient.

Also Phantasie eingeschaltet, Kreativität entfalten und loslegen.

ms

## GAME FACTS

### S.E.U.C.K.

Hersteller: Gremlin  
Muster von: Hersteller  
Genre: Tool  
Preis: ca. DM 30,-

Gameplay 75%

Sound 65%

Grafik 70%

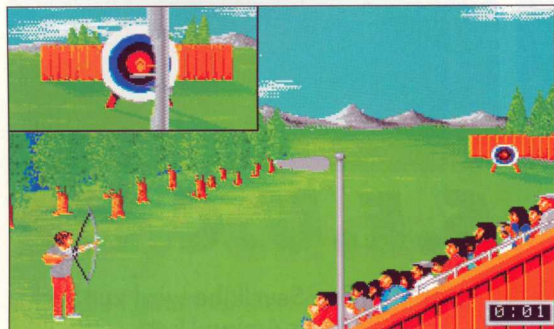
Motivation 70%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: -

GESAMT  
70%

Über 30 Disziplinen im Mega-Pack

# MEGA - SPORTS



Endlich ist es soweit. Die ultimative Sportcompilation ist da. Die besten Sport-simulationen die es gab, nun in einer Packung. In über 30 Disziplinen erwarten Sie Goldmedaillen und andere Auszeichnungen.

Im Einzelnen besteht MEGA-SPORTS aus folgenden, vielleicht schon bekannten Spielen: SUMMER GAMES I, SUMMER GAMES II, THE GAMES SUMMER EDITION, THE GAMES WINTER EDITION, WINTER GAMES und CALIFORNIA GAMES.

Bis zu vier Spieler können sich in den Wettkämpfen messen. Aber auch alleine gegen den Computer ist Kurzweil angesagt. Der bei allen Spielen eingebaute Trainingsmodus ermöglicht es, sich in kurzer Zeit auf die Anforderungen

einzustellen. Auch an eine Highscoreliste wurde gedacht, die aber nur im Wettkampf aktiv ist.

Also erst trainieren, dann siegen.

Die Steuerung erfolgt durchweg mit dem Joystick und erfordert doch so manche Akrobatik. Hat man sich aber erst einmal durchgebissen, gibt es wohl kaum noch ein Spiel, bei dem Ihnen die Steuerung Schwierigkeiten bereitet, zumal hier das deutsche Handbuch sehr gute Tips und Erklärungen parat hat. Der im Olympiastil gehaltene Rahmen der Spiele

beginnt mit einer Eröffnungszeremonie, deren Grafik und Sound das Sportlerherz höher schlagen läßt. Auch die Landesauswahl mit der dazugehörigen Nationalhymne schafft ein gelungenes Ambiente. Abgerundet wird das Ganze durch eine sehenswerte Schlußzeremonie. Über die Grafik kann man nichts Schlechtes sagen: Sie ist durchweg sehr detailreich und genau. Eingebaute Animationen wie vorbeifliegende Vögel oder weinende Sportler lockern das Geschehen auf und erhöhen die Motivation unge-



mein. Auch der Sound erfüllt hier voll seinen Zweck: Er ist auf das Nötigste beschränkt und stört auch nicht bei längerem Spielen. Obwohl es sich hier um Spiele-Klassiker handelt, kann man über mangelnde Motivation nicht klagen. Im Gegenteil sogar, es besteht Suchtgefahr!

Zum Schluß noch ein Wort zum Thema Kompatibilität: unter Kick 2.0 kann es bei CALIFORNIA GAMES zu kleinen Bildstörungen kommen, die aber das Geschehen nicht weiter beeinflussen. Und mit einer 68030 CPU geht gar nichts. Leider wird ein Zweitlaufwerk nicht unterstützt, so daß man bei einigen Spielen am Anfang die Disketten wechseln muß. Auch für Honni in Moabit gibt es eine gute Nachricht: man kann noch unter der Flagge der Ex-DDR spielen. **mk**



**GAME FACTS**

**MEGA SPORTS**

Hersteller: U. S. Gold  
 Muster von: Hersteller  
 Genre: Sport  
 Preis: ca. DM 80,-

Gameplay: ██████████ 90%  
 Sound: ██████████ 60%  
 Grafik: ██████████ 75%  
 Motivation: ██████████ 95%

lauffähig auf:  
 500, 500 plus, 600  
 benötigt: -

**GESAMT 85%**

Bunte Sport-Mischung von OCEAN

# SPORT COLLECTION

Die Idee, verschiedene angestaubte Spiele in eine Schachtel zu packen und noch einmal auf den Markt zu werfen, ist weder neu noch originell. Aber dadurch haben Sie mit Sports-Collection von Ocean die Möglichkeit, 3 Spiele zum Preis von einem zu erstehen.



Im Einzelnen besteht diese Sammlung aus folgenden, vielleicht schon bekannten Games: PRO TENNIS TOUR, WORLD CUP SOCCER und RUN THE GAUNTLET.

In PRO TENNIS treten Sie auf den großen Plätzen der Profis gegen die Weltrangliste oder einen zweiten Mitspieler an. Das "Practice Menü" bietet außerdem

eine Ballmaschine mit sechs verschiedenen Programmen und Aufschlagstraining. Man kann sich sogar einzelne Returns mit der Replay Funktion ansehen, aber nur, wenn man im Eifer des Wettkampfes die Zeit findet, die R-Taste zu drücken. Ruckfreie Grafik und digitalisierte Sounds machen das Spielen zum Genuß, leider weichen der Aufschlag im

Tie-break und der Seitenwechsel vom Original-Reglement ab.

WORLD CUP SOCCER ist ein solides Fußballspiel, das man gegen den Computer oder auch zu zweit spielen kann.

Gerungen wird um die Weltmeisterschaft in Italien 1990. Hier ist besonders zu erwähnen, daß die Grafik bei Torangriffen von der Draufsicht zu einer Vorderansicht wechselt. Der eingblendete Schiedsrichter ahndet Regelverstöße und scheut sich nicht, auch einmal die rote Karte zu zeigen. WORLD CUP spielt sich am besten zu zweit, allein wird man schnell durch die Spielstärke des Computers frustriert.

Der Bewertungsdurchschnitt von Sports-Collection wird gedrückt von RUN THE GAUNTLET, ein Spiel, daß eine Art Off-Road Fünfkampf zu Lande und zu Wasser verspricht. Leider wird dieses Versprechen nicht gehalten. Statt den Eindruck zu

erwecken, ein Hovercraft, einen Jetski oder einen Buggy zu fahren, werden einem die ruckelig scrollende Draufsicht auf ein paar Sprites und eine zum Spielfeld nicht proportionale Karte vorgesetzt. Die Ladezeiten sind entnervend lang und es drängt sich angesichts so wenig Action die Frage auf, warum die Datenmenge so groß ist, daß zwei Disketten nötig sind, um dieses Machwerk zu beherbergen. Sports-Collection ist aber trotz dieser Entgleisung eine Bereicherung für alle Freunde von Sportspielen, denn PRO TENNIS TOUR und WORLD CUP SOCCER machen die Enttäuschung bei RUN THE GAUNTLET mehr als wett.

mk



## GAME FACTS

### SPORT COLLECTION

Hersteller:	OCEAN
Muster von:	Hersteller
Genre:	Sport
Preis:	ca. DM 70,-
Gameplay	75%
Sound	45%
Grafik	50%
Motivation	60%

lauffähig auf:  
500, 500 plus, 600  
benötigt: -

GESAMT  
58%

Fast geschenkt - frei kopierbare Software

# PUBLIC DOMAIN & SHAREWARE

An dieser Stelle wollen wir Ihnen heute und in Zukunft in loser Reihe PD- Programme vorstellen.

Der Vorteil solcher Programme liegt klar auf der Hand! Man bekommt viel Software für wenig Geld, kann mit Freunden tauschen und bewegt sich doch im Rahmen der Legalität. Leider ist der Markt in letzter Zeit nahezu unüberschaubar geworden. Auch der gute Fred Fish geht nun schon bald auf Disk Nr. 1000 zu.

In diesem Dschungel möchten wir Ihnen ein Wegweiser sein.

Heute wenden wir uns voll und ganz den Spielern unter Ihnen zu, und wer ist das (gerade auf dem Amiga) eigentlich nicht? Ich habe weder Kosten (die des Verlags), noch Mühen gescheut, um etliche Disketten (322!) nach brauchbaren Spielen zu durchforsten. Viele Games legte ich schon

nach wenigen Augenblicken angewiedert zur Seite, aber ich bin auch auf Perlen gestoßen, die ich Ihnen nicht vorenthalten möchte! Diese Spiele brauchen sich in Punkto Spielspaß nicht hinter den kommerziell vertriebenen Produkten verstecken. Allerdings kosten sie nur einen Bruchteil. Jede der vorgestellten Disketten enthält mindestens ein Spiel und

sollte für weniger als DM 5.- zu erhalten sein. Selbstverständlich laufen alle diese Spiele auf einem A500 (Vorsicht: 1MB wird oft verlangt, aber das sollte inzwischen ja jeder haben), A500 Plus, A600, A2000 und A3000. Fangen wir also in loser Reihenfolge an:

KK 3/3

## BLIZZARD

Wow... "Blizzard" ist ein horizontal scrollendes Ballerspiel, mit Supergrafik, Hammersound und softestem Scrolling. Dagegen sehen viele Kommerzprogramme blaß aus.



KK 1/8

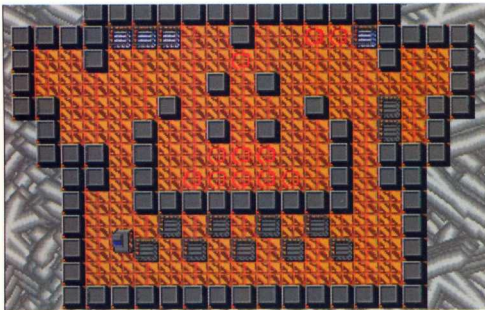
## TETRIX

Auf dieser Diskette befindet sich "Tetrix", eine Tetris-Variante. Mehr brauche ich dazu wohl nicht zu sagen.



TIME Nr. 63

## TECHNOBAN II



Hier finden wir ein Game Namens "Technoban II". Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder, orientiert es sich doch sehr stark an dem Klassiker "Sokoban". Für die, die es nicht kennen: Es geht darum, innerhalb eines Labyrinths Kisten auf bestimmte Punkte zu schieben.

Das hört sich allerdings leichter an, als es ist. Nur zu schnell verbaut man sich den Weg.

Technoban ist ein Spiel für Tüftler und Denker. Die Grafik kann sich sehenlassen, ebenso das Intro, die Musik ist hörensenswert und der Suchfaktor gewaltig.

KICKSTART NR. 221 UND 222

## STAR TREK

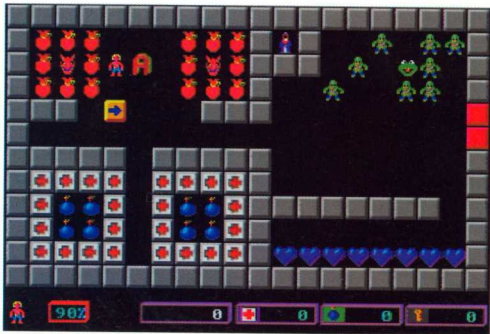


Hier finden wir das Spiel "Star Trek". Worum es dabei geht? Genau... Man hat das Kommando über die "Enterprise" und auch sonst ist alles so, wie wir es von der Serie kennen. Selbst die bösen Klingonen fehlen nicht. Die Aufmachung kann man nur als professionell bezeichnen. Obwohl

es doch stark zur Action neigt, wird dieses Spiel sicher seine Liebhaber finden. Fans der Serie haben es sowieso schon, alle anderen sollten sich die Anschaffung ernsthaft überlegen.

# KICKSTART NR. 223

## DGDB/SUPER PAC



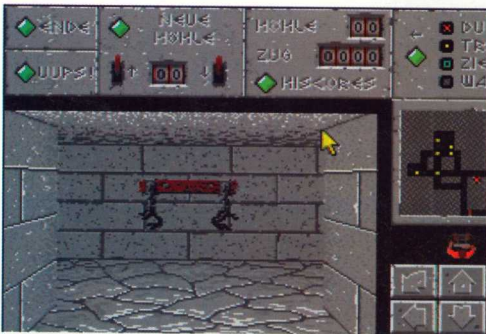
Hier ragen zwei Spiele heraus. Da ist zum einen DGDB (das große deutsche Ballerspiel). Der Spielinhalt sollte bei diesem Namen klar sein: Wenn es sich bewegt- schießen, wenn es sich bewegt- auch schießen! Das mag zwar monoton erscheinen, und wird durch die mickrige Grafik bestimmt nicht besser, aber es macht einen Heidenspaß! Wer

sich für simple Ballergerien erwärmen kann, für den ist DGDB genau das Richtige.

Zusätzlich finden wir auf dieser Diskette auch noch "Super Pac". Genau, ein Pacman-Klone. Pacman, den Urvater aller Computerspiele sollte eigentlich jeder kennen, darum werde ich auch weiter nichts dazu sagen.

# KICKSTART NR. 331

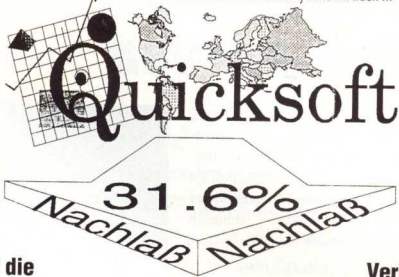
## DRAGON CAVE



"Dragon Cave" ist für die Rollenspieler unter Ihnen ein gefundenes Fressen. Durch Dungeons stapfen, Rätsel lösen und Monster killen. Das kennen wir schon aus vielen anderen Spielen, die aber sehr viel teurer sind, die DC braucht sich hinter diesen absolut

nicht zu verstecken. Allerdings sollten Sie nicht alles so tierisch ernst nehmen! Das Game ist echt witzig!

Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist...  
...aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedustellen, sondern Euch!!!



### Auf die empfohlenen

Programm	Amiga	IBM
1989	DV	66,37
A.T.A.C	DA	Vorb.
A-Train	DV	82,04
Acies of the Pacific	DA	Vorb.
Acies of the Great War	DA	61,52
Adidas Family	DA	54,68
Amberstar	DV	75,20
Ashes of Empire	DA	68,37
Apolya	DA	61,52
Artibus A 320	DA	75,20
B-17 Flying Fortress	DA	Vorb.
Bargon Attack	DA	95,72
Battle Isle	DV	68,37
Battle Isle Datadisc	DV	41,00
Black Crypt	DV	54,68
Bundesliga Man. Prot.	DV	68,37
Civilisation	DV	Vorb.
Crisis in the Kremlin	DV	88,88
Conquest of the Longbow	DV	82,05
Cool Cross Twins	DA	54,68
Carl Lewis Challenge	DA	68,37
Cruse for a Corps	DV	61,52
D-Generation	DA	41,00
Dark Seed	DV	61,52
Darklands	DA	95,72
Der Patrizier	DV	68,37
Deliverance	DA	54,68
Das Schwarze Auge	DV	68,37
Death Knights of Krynn	DV	61,52
Dune	DV	75,20
Die Kathedrale	DV	82,04
Dynablaster	DA	61,52
Eco Quest	DV	75,20
Ethnia 2	DV	68,37
Epic	DA	61,52
Espania-The Games 92	DA	61,52
Eternam	DA	---
Eye of the Beholder 2	DV	75,20
Falcon 3.0	DA	82,04
Fire and Ice	DA	54,68
F-15 Strike Eagle 3	DA	---
F-19 Stealth Fighter	DV	61,52
Formula 1 Gr. Prix	DA	78,62
Gods	DA	54,68
Global Effect	DA	68,37
Global Conquest	DA	68,37
Grand Prix Unlimited	DA	82,04
Heart of China	DA	78,62
Heimdall	DV	75,20
Heros of the 37thn	DA	75,20
Hook	DA	54,68
Indiana Jones 4	DV	Vorb.
Jaguar XJ 220 (1MB)	DA	54,68
James Pond 2 (Robotcod)	DA	54,68
Jim Power	DA	61,52
Kings Quest 5	DV	82,04
Knights of the Sky	DA	82,04
Laura Bow 2	DA	Vorb.
Legend	DA	61,52
Leather Goddesses 2	DA	Vorb.
Leisure Larry 1 (VGA)	DV	68,37
Leisure Larry 5	DV	82,04
Lemmings	DA	54,68
Lemmings Data Disk	DA	41,00
Lemmings Boot&ADD ON	DA	54,68
Lethal Excess	DA	68,37
Links	DA	82,04
Links Professional	DA	---
Lure of the Temptress	DV	61,52
Lotus Esprit T.Ch. 3 II	DA	61,52
Mad TV	DV	68,37
Manchester United Euro.	DA	54,68
Midwinter 2 - Flames of..	DV	78,62
Monkey Island 2	DV	82,04
No Second Price	DA	61,52
Parasol Stars	DA	54,68
Perfect General	DA	68,37
Pinball Dreams	DA	54,68
Plan 9 from Outer Space	DA	68,37
Populous 2	DV	61,52
Project-X	DA	54,68
Rampart	DA	61,52
Sensible Soccer	DV	61,52
Sim Ant	DV	82,04
Star Trek 25th Anniver.	DA	68,37
Strip Poker Deluxe 2	DA	54,68

### Verkaufspreise der Hersteller

Programm	Amiga	IBM
Special Forces	DA	78,62
Space Quest 4	DV	68,37
Super Tetris	DA	68,37
The Humans	DA	61,52
Think Cross	DV	47,84
Turrican 2	DA	20,48
Ultima 6	DA	68,37
Ultima 7	DA	Vorb.
Ultima Underworld	DA	82,04
Winter Challenge	DA	---
Wizardry 7	DA	Vorb.
Wing Commander	DA	Vorb.
Wing Commander 2	DA	82,04
Wing Commander 2 Op.1	DA	---
Wolfdil	DA	54,68
Zool	DA	61,52

**Die von wichtigsten Spielen Komplettierungen**  
Hardware:  
Soundblaster Pro 3.0 DV --- 429,95  
Soundblaster 2.0 DV --- 254,95  
Jostic Analog X-tra DA --- 80,20  
PC alle Konfigurationen von 80286 bis zum Eisa 90486-88 MHz. SUPERÜNSTIG! Rufen Sie uns an! - wir machen Ihnen ein individuelles Angebot. Alle von uns verwendeten Komponenten sind A-Ware und keine 2. oder 3. Ware.

### 31,6% Nachlaß auf alle Computerspiele in unserem Programm...

Wie ist das überhaupt möglich?  
Wir sind ein Softwarehändler, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum Gleichen Preis!!!

**Wir helfen alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.**

**Für welche Systeme können wir liefern?**  
Amiga, IBM und kompatible, Atari, ST, C-64, Spectrum, Schneider CPC, C-16/4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lötlingsbücher und Komplettierungen.

**Wie bekommt ihr den Preis eines Spiels heraus?**  
Ganz einfach:  
1. Ihr ruft uns an.  
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00.  
3. Ihr rechnet Ihr Euch selber aus.

**Wie rechnet ihr den Preis eines Spiels aus?**  
Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga-Joker-Wertungen unter "ca. Preis"), den rechnet ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC), empfohlener Verkaufspreis DM 89,00 - 99,00 \* 0,684 = **67,72**

### Vorteile für Euch

**1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**

**2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**

**3. Alle Spiele in der neuesten Version.**

**4. Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.**

**Wie kann man bei uns bestellen?**  
Telefon 1: 0202/31068  
Telefon 2: 07720/31068  
Telefon 3: 07720/32083  
Telefon 4: 07720/33069

Schriftlich:  
Bismarckstr. 8  
7780 SV-Schwenningen

Komplettkatalog in Farbe, für alle Systeme, ca. 5000 Artikel	DM 5,00
Schutzgebühr.....	DM 12,00
Versandkosten Inland.....	DM 10,00
Vorkasse.....	DM 10,00
UPS.....	DM 15,00
UPS Vorkasse.....	DM 12,00
Ausland Vorkasse.....	DM 25,00
Ausland Nachnahme.....	DM 30,00

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr, Preisänderungen vorbehalten.

KICKSTART NR. 451

# EVIL TOWER

Hier finden wir "Evil Tower". Ein nett gemachtes Plattformspiel, bei dem es mehr aufs Überlegen, als auf Action ankommt. Es ist nicht sehr schwer und bietet gerade Einsteigern schnelle Erfolgserlebnisse.



KICKSTART NR. 441

# MEGA BALL

Unter anderem ist auf dieser Disk eines meiner Lieblingsspiele. "Mega Ball", ein Arkanoid-Verschnitt. Für die Jüngeren unter Ihnen: Es geht darum, mit einem Schläger einen Ball im Spielfeld zu halten, in welchem bunte "Bauklötze" aufgebaut sind. Trifft der Ball einen dieser Klötze, verschwindet er (der Klotz, nicht der

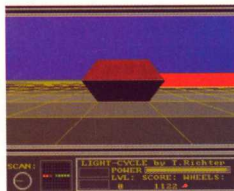
Ball!). Wenn man alle Klötze abgeräumt hat, ist ein Level beendet. Manchmal fallen auch Extras herunter, die man auf sammeln kann. Allerdings muß das nicht immer ein brauchbares Extra sein. "Mega Ball" sieht gut aus, hört sich gut an und spielt sich ausgezeichnet. Wer das nicht hat, ist selber schuld.

KK 3/9

# LIGHT CYCLE

Auch hierauf wieder ein Klassiker. Hinter "Light Cycle" verbirgt sich nichts anderes als "Tron" im schicken 3D-Look. Für die, die es nicht kennen sollten: Man fährt auf einem Motorrad zusammen mit einem Computergegner durch ein Spielfeld. Jedes Motorrad hinterläßt eine Spur. Wer zuerst an die Spur des Gegners, an den Spielfeldrand oder ein Hindernis prallt, verliert. Angestaubt, aber gut, zumal

Sound und Grafik nicht von schlechten Eltern sind.



KK 2/7

# KAISER II

Mit "Kaiser II" kommen die Strategiefans auf ihre Kosten. Kaiser war ein kommerziell vertriebenes Game, das trotz magerer Grafik und wenig Sound seine Käufer fand, da es ganz den Taktiker ansprach. "Kaiser II" bietet nicht mehr, aber auch nicht weniger.

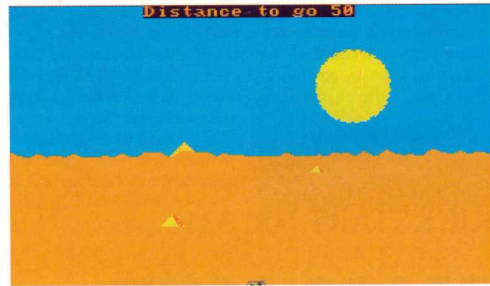
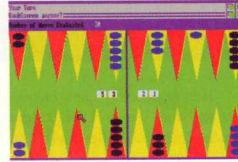
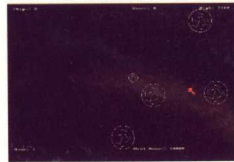


KK 3/1

# EGYPTIAN RUN/ ASTEROIDS/ BACKGAMMON/ SORRY

Hier haben wir wieder einmal eine Sammlung von Spielen. "Egyptian Run" ist ein lausig gemachtes Autorennen. "Asteroids" ist da schon besser, ein nett gemachtes Ballgame. Die eigentlichen Highlights dieser Disk sind jedoch "Backgammon" und "Sorry", die englische Versi-

on zu unserem guten, alten Mensch-ärgere-Dich-nicht. Ich kann mir nicht vorstellen, daß jemand diese beiden Spiele nicht gelegentlich gerne spielt. Und wenn kein menschlicher Mitspieler vorhanden ist, hilft einem diese Diskette prima über einsame Tage.

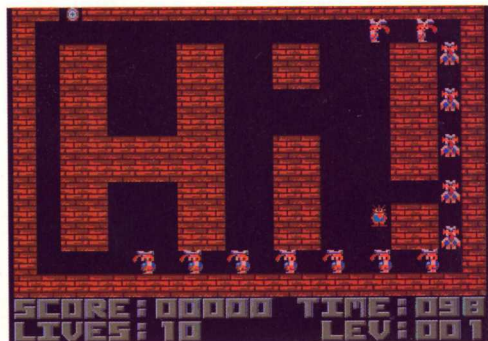


KK 3/5

# WERNER GAME

Jube!... da isses! Das "Werner Game"! Aus verschiedenen Levels den Ausgang (eine Flasche Flens!) suchen, und nicht mit den Gegnern (Bull... äh... Polizisten)

in Berührung kommen. Das ist eigentlich alles. Aber: Sieht gut aus, schmeckt gut, spielt sich gut. Besser is das!





KK 4/4

## BULL RUN/BROKER

Diese Nr. ist eine reine "Strategiedisk". Bei "Bull Run" geht es darum, Armeen zu verschieben, wie man es schon x-mal gesehen hat, nur ist es hier preiswerter. Etwas trocken der Stoff. Für den der's mag. Nicht viel anders verhält es sich mit "Broker", nur daß man es hier nicht mit einem Schlachtfeld, sondern der Börse zu tun hat. Das Herausragendste dabei ist noch die 4-Spieler Option, wie man sie selbst bei kommerziellen Programmen oft schmerzlich vermißt.



▼ BULL RUN / BROKER ▲



KK 4/3

## SKAT

Um diese Disk werden sich die Skatfreunde raufen. Bisher ist mir jedenfalls kein anderes Skat-

programm für den Amiga bekannt. Geschweige denn ein Besseres.



KK 4/1

## MONOPOLY

"Monopoly" ist alles, was ich dazu sage.



So, das war's für heute. Ich hoffe, Euch mit diesen Tips geholfen zu haben, manch muntere Mark zu sparen, und daß bei vollem Spielspaß.

Die Disketten wurden bezogen vom Public Domain Studio Nürnberg

rr

# MultiMedia Soft

Rent a Game



Computerspiele mieten in:

- O-1035 BERLIN, ..... Edisonstraße 63 ;  
..... Tel. 030-63812505
- O-1150 BERLIN, ..... Mark Twain Straße 7;
- O-2130 PRENZLAU, .. Neubrandenb.Str.76;  
..... Tel. 03984-6547
- O-5020 ERFURT,..... Meienbergstraße 20
- O-8046 DRESDEN, ... Pirnaer Landstr. 239;  
..... Tel. 0351-2230201
- 2000 HAMBURG 20, .. Heußweg 67;  
..... Tel. 040-4908891
- 2000 HAMBURG 70, .. Wendemuthstr. 57;  
..... Tel. 040-6528426
- 2000 HAMBURG 73, .. Saselerstraße 134 d;  
..... Tel. 040-6528426
- 2390 FLENSBURG, .... Dorotheenstraße 37
- 2430 NEUSTADT,..... Waschgrabenstraße 11
- 2440 OLDENBURG, ... Große Schmützstraße 4
- 4000 DÜSSELDORF, . Willi Becker Straße 10
- 4100 DUISBURG 1, ... Gravelottestraße 28;  
..... Tel. 0203-667494
- 4407 EMSDETTEN, ... Frauenstraße 23;  
..... Tel. 02572-89646
- 4630 BOCHUM 6, ..... Sommerdellenstr.54;  
..... Tel. 02327-10063
- 4800 BIELEFELD 16, NEU-Milserstraße 25;  
..... Tel. 0521-771701
- 5100 AACHEN, ..... Mörgensstraße 4;  
..... Tel. 0241-407893
- 5160 DÜREN, ..... NEU-Kölnstraße 51  
..... Tel. 02421-56146
- 8460 SCHWANDORF, Klosterstraße 8;  
..... Tel. 09431-1720

Testen Sie die neuesten Spiele. Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia-Soft Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld testen, was Sie sich kaufen möchten.

Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft - Laden eröffnen? Rufen Sie uns an!  
Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h

Selling Points und AMIGA GAMES verlosen 20 mal Ishar - Legend of the Fortress

# Das Grauen gratis!

Der Rollenspielknaller ISHAR von Silmarils entführt 20 AMIGA GAMES Leser in die Festung des Bösen.

Alle Rollenspiel-freaks sollte sich diese Möglichkeit nicht entgehen lassen. Und falls Sie nachts gerne nach mächtigen Monstern und edlen Elfen Ausschau halten, sollten Sie sich auch an unserem ISHAR-Wettbewerb beteiligen, denn dann besucht Sie das Grauen gratis, sofern es die Götter gut

mit Ihnen meinen. Ängstliche Naturen sollten sich besser nicht beteiligen, schlaflose Nächte und Menschenphobie könnten sie als Nebenwirkungen davontragen. Alle anderen füllen den untenstehenden Abschnitt aus, schneiden ihn sorgfältig aus, kleben ihn auf eine Postkarte und schicken in bis spätestens 26. Oktober

1992 an nachfolgende Adresse. Um in die große Verlosung aufgenommen zu werden, müssen Sie allerdings auf der Rückseite der Postkarte noch das Zauberwort vermerken. Welche Grafikwertung erhielt das Spiel in unserem AMIGA-GAMES-Review?

(hi)

Schicken Sie eine Postkarte mit nebenstehenden Abschnitt an folgende Adresse:

CT Verlag GmbH & Co.KG  
Redaktion  
AMIGA GAMES  
Kennwort: ISHAR  
Isarstraße 32  
8500 Nürnberg 60

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen - Mitarbeiter oder Angehörige des CT Computec Verleges dürfen nicht teilnehmen.

**Das Zauberwort:**

\_\_\_\_\_

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

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

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

# WAR

## LEGEND OF THE FORTRESS



Action und Simulation - Fußballspiele im Überblick

# Digitale Lederhatz

Kaum rollt der Ball in unseren schönen Bundesligastadien wieder, zittern die ersten Fußballtrainer um ihr täglich Brot und die Stars tragen sich mit Abwanderungsgedanken ins schöne Italien.



Sensible Soccer



Sensible Soccer

Garantiert mit Kündigungsschutz und ohne Verletzungsrisiko können Sie sich bei den Computerversionen an den Joystick begeben, und das Leder über den Rasen rollen lassen. Bei welchen Vertretern dieses Genre's der Ball am häufigsten im Netz des Spielspaß zappelt, und welche Vertreter der Schiedsrichter mit der Roten Karte belegt, können Sie in diesem Fußballspiel erfahren.

## Der Klassiker

In einem Special werden in der Regel die aktuellsten Spiele mit Ruhm überschüttet und schwache Vertreter werden zu Recht vernachlässigt. Doch niemand würdigt die Urhahnen dieser Spiele, ohne deren Erscheinen vielleicht dieses Genre immer noch in den Kinderschuhen stapfen würde.

Eindeutiger Urvater aller Fußballspiele ist **INTERNATIONAL SOCCER** von Andrew Spencer, das 1982 als eines der ersten Spiele für den C64 erschien. Jahrelang blieb es unangefochten Tabellenführer, erst 1989 wurde es von Microprose Soccer verdrängt. Eine für damalige Verhältnisse famose Grafik und ausgezeichnete Steuerung sorgten für Spielspaß pur. Man konnte zwar lediglich die Trikotfarben wählen und den Schwierigkeitsgrad des

Computergegners bestimmen, gepflegte Partien mit Freunden sorgten jedoch für ultimativen Spielspaß.

## Sensible Soccer

Das Sensible Software-Team, das bereits Microprose Soccer entwickelt hat, veröffentlichte vor kurzem das zweite Fußballspiel, das wiederum die Konkurrenten alt aussehen ließ. Auf den ersten Blick kann man nicht allzuviel Unterschiede zum Vorgänger ausmachen. Die Grafik ist ähnlich und auch die Steuerung kommt einem erstaunlich bekannt vor. Aus der Vogelperspektive beobachtet man die zweiundzwanzig Recken auf dem Spielfeld, das sich über den ganzen Bildschirm erstreckt. Die Größenverhältnisse sind sehr realistisch, und somit ist auch eine gute Übersicht garantiert. Die kleinen, aber fein animierten Spielfiguren laufen wieselflink über den Rasen und können bei der Ballführung durch die angezeigte Trikotnummer einwandfrei den echten Spielern zugeordnet werden, die in der Aufstellungsliste aufgeführt sind. Stürmer-As Marco van Basten zum Beispiel hechelt wesentlich flotter über den grünen Rasen als Abwehrecke Jürgen Kohler. Wenn bei einem Spiel gegen Holland ein schwarzhaariger Recke in Richtung gegnerisches

14:24

START



European Football Champ

Tor läuft, dann sollte man auf der Hut sein, denn es könnte sich dabei um Ruud Gullit handeln. Das Scrolling des Spielfelds ist sehr flott und ruckelfrei, mit der Steuerung und den verschiedenen Schußvarianten kommt man sehr schnell zu Recht. Vor dem Spiel kann man dem Team eine bestimmte Taktik mit auf den Rasen geben, wobei sich die offenerzige Offensivvariante gegen Gegner wie England oder Holland als sehr torfördernd erweist, jedoch im eigenen Tor. Die vom Computer gesteuerten Mitspieler zeigen sich sehr intelligent und sind meist anspielbar. Die Spielfläche kann sich bei eingeschalteter Witterung dank kräftigen Regens in eine Eisfläche verwandeln, auf der man hemmungslos rutscht. Sollten gestreifte Spieler mit zunehmender Spieldauer immer schwerere Beine bekommen, ist es ratsam frische Ballartisten einzuwechseln, wenn man nicht ständig hinter den Gegnern hinterherlaufen will. An Spieloptionen wurde so ziemlich eingebaut, was den Spielspaß erhöht. Verschiedene Turniermöglichkeiten wie Europameisterschaft, Euroliga oder die Möglichkeit, daß sich bis zu 64 Spieler beteiligen können, sorgen ebenso für Abwechslung, wie die abspielbaren Höhepunkte der Spiele. An Soundeffekten werden realistische Digi-Soundeffekte geboten, die in Massen auf der zweiten Diskette zu finden sind. Ein besseres Fußballspiel mit dieser Grafikperspektive wird kaum zu entwickeln sein.

## European Football Champ

Im Gegensatz zu Soccer wirkt European Football Champ von Domark weniger wie eine

Fußballsimulation. Viel eher glaubt man ein Actionspiel mit Fußballern als Helden vor sich zu haben. Aus der Schrägsicht hetzen ungewohnt große Spielfiguren hinter dem runden Leder her und kümmern sich herzlich wenig um das Zusammenspiel. An besondere taktische Vorgehensweisen braucht man hier gar nicht zu denken, denn alleine rollt man die gegnerische Hintermannschaft in wenigen Sekunden auf, so daß es auch völlig egal ist ob man abspielt oder nicht. Allzu spendabel waren die Programmierer auch nicht bei der Ausgabe der Spielvarianten. Die Endrunde der EM 92 mit 8 Mannschaften steht zur Auswahl, auf interessante Statistiken oder Tabellen muß man dabei allerdings verzichten. Ein Match gegen einen Freund bringt einen geringwertigeren höheren Spaßkoeffizienten. Auf Gags wie Replay oder Witterereinflüsse darf man ebenfalls nicht hoffen. Lediglich ein umhertorkelnder Schiedsrichter, der einige Pfunde zu viel auf der Waage hat, sorgt durch seine ständigen Umfallerscheinungen für Heiterkeit. Die Größe der millionenschweren Ballartisten ist zwar sehr imposant, leider geht damit auch jegliche Übersicht verloren und ein genaues Zuspiel wird zum Glücksspiel. Die Grafik scrollt zwar sehr flott, jedoch auch sehr ruckelig. Ebenso verhält es sich mit der am oberen Bildschirmrand eingeblendeten Übersichtskarte. Sie ist zwar optisch attraktiv, jedoch spielerisch wenig ergiebig und überflüssig. Die Pixel der Sprites sind recht grob geraten, besonders wenn ein grafischer Spezialeffekt zum Einsatz kommt. Wenn ein Tor gefallen ist, schaltet die Grafik auf Nahaufnahme um, und die Spieler werden noch größer. Mehr Details gibt es leider nicht zu sehen, denn das Ergebnis sind Pixel von Bau-

SPECIAL



European Football Champ



Striker



John Barnes European Football

klotzgröße, die abscheulich aussehen. Auf besonders interessante Soundeffekte oder Musikstücke sollte man nicht hoffen, durchschnittliches Gedudel ist angesagt. Einer Karriere in der Kreisliga steht European Football Champ nichts im Wege, höhere fußballerische Weihen wird es jedoch nicht erhalten.

## Striker

Ähnlich wie in Super Formation Soccer auf dem S-NES kommt in Striker vom Software-Neuling Rage eine interessante 3-D Perspektive zum Einsatz, die für ein deutlich anderes Spielgefühl sorgt. Auf einem Platzende ist eine Kamera installiert, die immer mitten in das Geschehen hinein zoomt. Die Geschwindigkeit der Zoomroutine ist enorm, ebenso die läuferischen Qualitäten der Fußballer. Mit wahnwitzig

ger Geschwindigkeit düsen sie über den Platz, so daß man vor dem Bildschirm oft Probleme hat, dem Geschehen zu folgen. Ausnahmsweise sorgt eine Übersichtskarte die, über den rechten Bildschirmrand eingeblendet ist, tatsächlich für Übersicht. Ein Blick darauf vor dem Abspiel kann wirklich nützlich sein. Besonders beeindruckend sind die Replaymöglichkeiten mit Vor- und Zurückspulen und weiteren Details. Auf einer Leerdiskette kann man sogar besonders schöne Spielsequenzen abspeichern. Nach einigen Stunden Spielzeit nützt sich der Grafikeffekt zwar ab, doch Striker ist immer noch als brauchbares Fußballspiel einzurufen, das in keiner Sportsammlung fehlen darf. Ein interessanter Turniermodus mit 64 Mannschaften sorgt darüberhinaus für Langzeitmotivation und ein Zweispielermodus ist natürlich auch eingebaut.

## John Barnes European Football

Von den Fußballspielern Experten Krisalis, die mit ihren zwei Manchester United Spielen ganz brauchbare Varianten abliefern, ist vor einigen Monaten John Barnes Football veröffentlicht worden. Wenn man sich an den Joystick setzt, wird einem die gewohnte Von-Schräg-Ober-Perspektive nicht ins Staunen versetzen. Umso mehr wird man allerdings mit der verflüchtigen Spielgeschwindigkeit zu kämpfen haben, denn sehr flott und ruckelfrei wird über den Rasen gescrollt. Sollte man die Wettereinflüsse eingeschaltet haben, können sich herzhafte Rutschpartien ergeben. Leider ist der Bildschirmanschnitt ein wenig schmal geraten, so daß die Übersicht nicht allzu gut ist. Besonders Augenmerk haben die Programmierer auf die Steuerung der vielfältigen Schußvarianten bieten unter ande-

rem die Möglichkeiten zu Heben und Bananenflanken. Wenn Sie ein Joypad zu Hause haben, können Sie sogar dieses anschließen. Ein sehr akkurater Schiedsrichter belegt ihre Aktionen gerne mit Gelben oder sogar Roten Karten, wenn Sie vorbelastete Spieler nicht aus dem Gefechte nehmen. Der Sound vermittelt wie in Sensible Soccer eine realistische Stadionkulisse, dramatische Schlachtgesänge inklusive. Als Fazit läßt sich somit sagen, daß das dritte Fußballspiel von Krisalis wohl auch ihr bestes ist und einiges an Spielmotivation vermitteln kann.

## Kick Off 2

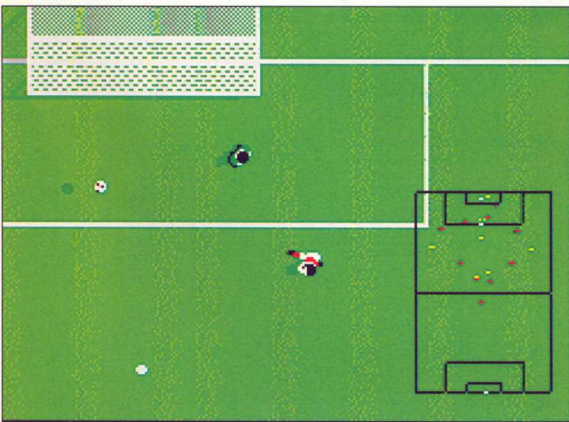
Einen Klassiker, der vor knapp zwei Jahren die Fußballwelt erschütterte, wollen wir hier nicht vergessen. Kick Off II von Anco sieht ähnlich aus wie Sensible Soccer, spielt sich jedoch noch flotter und ist vor allem für heiße Gemetzler ohne taktischen



John Barnes European Football



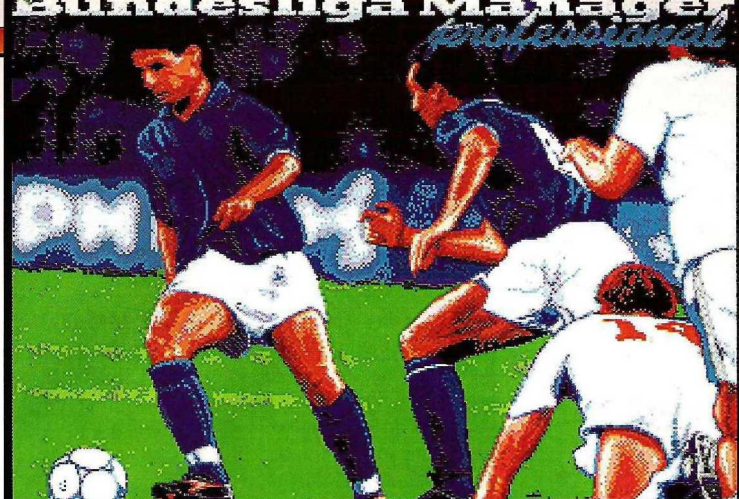
Starbyte Super Soccer



Kick Off 2



Kick Off 2



führung. Wer mit dem Englischen gar nichts am Hut hat, sollte vielleicht auf den Software 2000 Vertreter achten. Ansprechende Unterhaltung wird ihm dabei mit Sicherheit geboten.

## Starbyte Super Soccer

Fast als Bruder von vorherigem Spiel könnte der Starbyte Vertreter durchgehen. Spielerisch ähnlich hat man als Manager die Geschicke eines Vereins zu leiten. Leider kann die Grafik dem Konkurrenten bei weitem nicht das Wasser reichen, doch wer darauf nicht allzu viel Wert legt, wird viele spielerische Finessen in Starbyte Super Soccer finden. die langen Spielspaß garantieren.

Alle Fußballfreunde dürften nun eigentlich gut informiert sein. Auf alte Ladenhüter sind wir bewußt nicht eingegangen. Wer jetzt ein Fußballspiel sucht, muß seine Wahl eigentlich unter den genannten Vertretern treffen, Spielspaß ist ihm mit jedem der aufgeführten Spiele sicher. **hi**

## Bundesliga Manager Professional

Tiefgang geeignet. Die Grafik scrollt unglaublich schnell und der Aufmerksamkeit des Spielers wird viel abverlangt. Viele Spieloptionen sorgen auch für genügend Langzeitmotivation. Zahlreiche Datendisketten füllten neben den Geldbeuteln der Programmierer auch die Diskettenboxen, wesentlich spielerische Vorteile brachten sie dem Spiel jedoch nicht. Da dieses Spiel mittlerweile auch als Budgetspiel erhältlich ist, sollte bei schmalen Geldbeuteln dieses Spiel eventuell in die Überlegungen mit aufgenommen werden.

## Graham Taylor Soccer Challenge

Wer sich für die wilde Jagd nach dem Leder auf dem Rasen so alt fühlt, kann sich auf die Bank zurückziehen und einen Manager- oder Trainerposten einnehmen, der jedoch nicht weniger nervenaufreibend ist. Fachlich unterstützt von dem legendären englischen Nationaltrainer Graham Taylor und dem englischen Fußballverband entwickelten die fußballverrückten Programmierer von Krisalis eine vorzügliches Strategiespiel. In zwei unterschiedlichen Spiel-Varianten muß man seine Qualitäten als Trainer beweisen. Die ersten Sporen kann man sich dabei in der Kreisklasse auf den provinziellen Bolzplätzen erspielen. Einer kometenhaften Karriere dank flotter Aufstiege steht dann bei entsprechendem Fußballerverstand eigentlich fast nichts mehr im Wege. Sollte man

letztendlich sogar in der Premier Division eine Platzierung unter den ersten Fünf erreichen, erhält man ein Paßwort, das zum Spielen des zweiten Teils berechtigt.

Als Trainer hält man praktisch alle Fäden in der Hand, die ausführliche deutsche Anleitung und der größtenteils deutsche Bildschirmtext erleichtern das Ziehen derselbigen jedoch recht erheblich. Dazu spielt sich das Ganze noch sehr gut, es muß nie nachgeladen werden und die Steuerung durch die vielfältigen Menüs per Maus ist sehr komfortabel. Spielerverpflichtungen, Vertragsverhandlungen oder Spielbeobachtungen gehören natürlich auch zum Aufgabenbereich eines englischen Managers. Grafisch und soundmäßig hält sich das Spiel zurück, doch an Komplexität und Spielbarkeit ist diese Fußballsimulation nicht zu übertreffen. Wer ein Faible für Strategiespiele hat, darf auf Graham Taylor Soccer Challenge auf keinen Fall verzichten.

Aufsehen sorgte. Ähnlich wie im Krisalis-Konkurrenten hat man als Trainer die bestmögliche Mannschaft aufzustellen. Man muß sich jedoch auch um Sponsoren und andere Geldgeber bemühen, will man auf Dauer im Fußballgeschäft bestehen. Das Spiel glänzt durch gute Grafiken und komfortable Benutzer-



Graham Taylor Soccer Challenge

## Bundesliga Manager Professional

Von dem Schleswig Holsteinischen Softwarehaus Software 2000 gibt es mit dem zweiten Teil ihres Managerspiels ebenfalls einen exzellenten Vertreter, der sogar im Mutterland des Fußballs, in England für

### Soccer Special - Übersicht - Die Actionspiele:

Titel:	Preis:	Hersteller:	Gesamtwertung:
Sensible Soccer	ca. DM 90,-	Renegade	83%
John Barnes Europ.Football	ca. DM 80,-	Krisalis	71%
Striker	ca. DM 80,-		70%
Kick Off 2	ca. DM 40,-	Anco	67%
European Football Champ.	ca. DM 80,-	Domark	49%

### Soccer Special - Übersicht - Die Strategiespiele:

Titel:	Preis:	Hersteller:	Gesamtwertung:
Bundesliga Manag. Prof.	ca. DM 80,-	Software 2000	74%
Graham Taylor Soccer Ch.	ca. DM 80,-	Krisalis	71%
Starbyte Super Soccer	ca. DM 75,-	Starbyte	68%

Cheats und Codes zu 13 Spielen

# Tips & Tricks

## ADDAMS FAMILY

Auch auf dem Amiga treiben schreckliche Monster ihr Unwesen. Damit Gomez nicht ganz allein gegen diese Ungeheuer antreten muß, bieten wir ihm hier die nötige Unterstützung. Die Levelcodes:

Level 1 .....1ZIKS  
Level 2 .....&ZHKS  
Level 3 .....8DK9X  
Level 4 .....?DY9M  
Level 5 .....VLZ13  
Level 6 .....VDH9c

Carsten Hain

## JAGUAR XJ 220

Probleme mit Jaguar XJ 220? Nicht mehr lange, denn mit diesen Tips kann jeder Fahrer das Spiel ohne Schwierigkeiten durchzocken. Zuerst sollten Sie sich den Streckenverlauf gut einprägen, damit steile Kurven gar nicht erst zur Gefahr werden können.

In den Kurven ist es besonders wichtig, sie so eng wie möglich zu schneiden, da Sie sonst nach außen abdriften und in der Prärie landen.

Wenn Sie Ihre Betriebskosten ziemlich gering halten möchten, so sollten Sie sämtliche Karosserieteile erst dann austauschen, sobald die rot gefärbt sind. Außerdem sollte immer ein Kontinent völlig "abgefahren werden", um wenigstens bei den Reisekosten Einsparungen zu treffen.

## WOLFCHILD

Auch für dieses Wunder der modernen Gentechnik gibt es einen herrlichen Cheatmodus. Tippen Sie "ITS NOT ALL WALKING" ein, so können Sie im gleichen Level noch einmal starten.

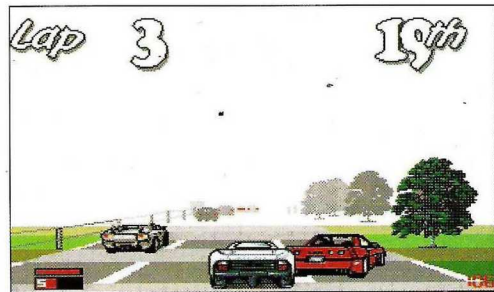
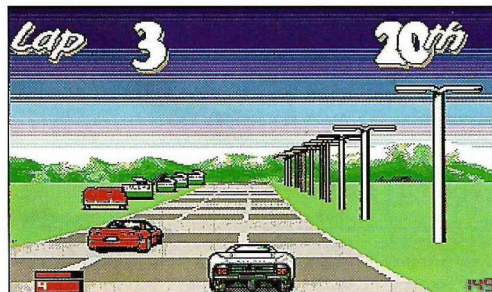
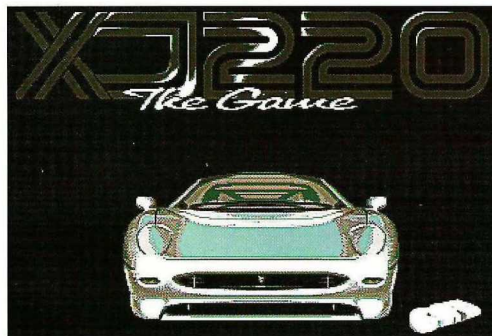
Eine fantastische Rennsimulation, bei der Sie jetzt durch praktische Tips noch mehr Punkte holen können.

## ROBIN HOOD

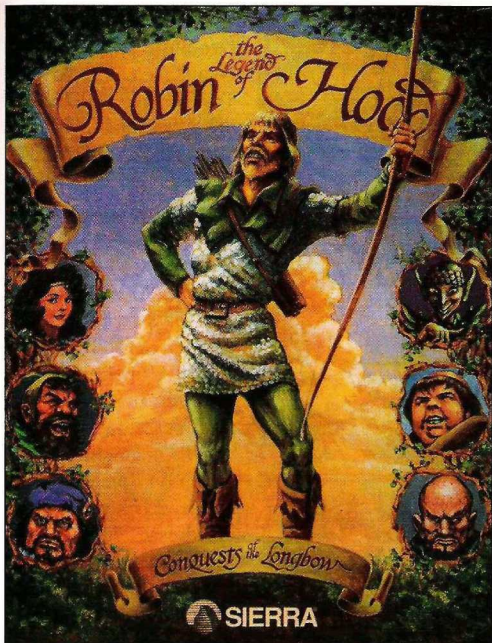
Die unsterbliche Legende vom barmherzigen Räuberhauptmann wird wohl niemals von der Bildfläche verschwinden. Beim gleichnamigen Spiel müssen Sie nur die linke ALT-Taste gedrückt halten und eine der folgenden Zahlen eingeben, um sich an den gewünschten Ort zu teleportieren.

370 - Sheriff verbietet das Jagen auf Wild  
371 - Robin wird ein Geächteter  
372 - Seine Männer werden ebenfalls geächtet  
373 - Kopfgeld wird ausgesetzt  
441 - In die nächste Jahreszeit springen  
214 - Zur Quelle des Zauberers "beamen"  
359 - Verbündete versammeln sich bei Robin  
166 - Maximum Held  
167 - Minimum Held (keine gute Idee)  
666 - Mönch holt Geld ab

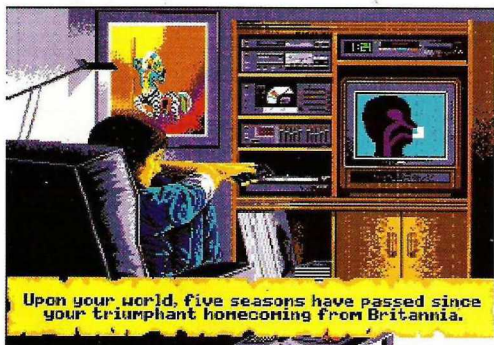
Uwe Wachsmann







Mega-Cheats zum Sierra-Adventure



Jetzt relativ einfach zu lösen: Ultima 6.

## ULTIMA 6

Wenn Sie die rechte ALT-Taste gedrückt halten und dann auf dem Zahlenblock "213" eingetippen, sehen Sie alles aus einer Art Vogelperspektive. Mit "214" können Sie sich durch ganz Britannia teleportieren (zum Beispiel: "133, 150, 0" bringt Sie zu

Lord British persönlich). "215" dreht den Uhrzeiger eine Stunde nach vorne.

*Christian Julke*



## WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

### AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager

Name	Amiga	PC/EM	Name	Amiga	PC/EM
1069	DV 79,90	94,90	Int. Sports Challenge	DA 74,90	79,90
A-Train	DV	99,90	Inter. Madden Football 2	DA 79,90	79,90
Air Warrior	DV 79,90		Laura Bow 2	DA	74,90
Ashes of Empire	DV 94,90	94,90	Legend of Kyandia		94,90
B 17 Flying Fortress	DA	119,90	Lord of the Rings 2	DA	84,90
BAT 2		a.A.	Lure of Temptress	DV 74,90	84,90
Birds of Prey	DA 84,90	99,90	Megalithress	DA 74,90	84,90
Black Rogers 2	DV	94,90	Mega-3 Mania		74,90
Call of Arms Games 2	DA 69,90	74,90	Myth	DA 69,90	
Carl Lewis Challenge	DA 69,90	79,90	Patricizer	DV 79,90	94,90
Carrier Strike		94,90	Perfect General	DA 84,90	94,90
Centerbase	DA 74,90		Plan 9 from outer Space	DV	84,90
Civilisation	DV 89,90	119,90	Premiere		a.A.
Crazy Cars 3	DA 69,90		Prohecy of Shadow		84,90
Crisis in the Kremlin	DA	99,90	Push over	DA 69,90	74,90
Dark Half		99,90	Rampart	DA	79,90
Darklands	DA	129,90	Risky Woods	DA 74,90	
Das Schwarze Auge	DV 79,90	94,90	Special Forces	DA 94,90	69,90
Dojo Dan	DA 69,90		Sugar Tetris	DA 84,90	94,90
Double Dragon 3	DA	74,90	Theater of War	DA	94,90
Dungeonsmaster	DV 69,90	79,90	Utopia	DA 74,90	74,90
España '92	CA 74,90	84,90	World Tennis Champions	DA	79,90
Global Conquest		94,90			
Gr-Loc	DA 69,90				
Grand Prix Unlimited	DA	79,90			
Hardball 3		79,90			
Indiana Jones 4	DA	94,90			

DA = Deutsche Anleitung /  
DV = Deutsche Version  
aAVB = Vorbestellung möglich!

### Telefonischer Bestellservice

Jetzt noch schneller !!!

Österreich	0222-5879081	Mo-Fr:	10-18 Uhr
Schleswig-Holstein	0461-44006	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747 und 84748, 3276	Mo-Fr:	10-18 Uhr
Baden-Württemberg	07171-68983	Mo-Fr:	18-22 Uhr
Bayern	089-6140867	Mo-Fr:	12-18 Uhr
Rheinland-Pfalz	06202-18947	Mo-Fr:	17-21 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr:	10-19 Uhr

2, - Sie sich bei der Bestellung auf PC-Games beziehen!

Versandkosten:  
NN: 9,- VK: 4,-  
Bestellungen ab 100 DM frei

Ladengeschäfte - Öffnungszeiten tel. erfragen - Ladenpreise variieren:

A-1016 Wien *	Mariahilferstr. 23-25/Theobaldgasse 20	NEU
O-2130 Prenzlau	An der Schnelle 68	NEU
W-2060 Bad Oldesloe	Bahnhofstr. 55	NEU
W-2390 Flensburg **	Batteriestr. 13	Tel.: 0461/44006
W-3000 Hannover	Podbielskistr. 278	
W-047 Dormagen	Krefelder Str. 11-13	
W-6050 Offenbach	Luisenstr. 70	
W-6231 Schwalbach/Ts. *	Marktplatz 39	Tel.: 06196/84747 Zentrale
W-8028 M-Taufkirchen **	Ahornring 6	Tel.: 089/6140867
W-8900 Augsburg *	Hunoldstr. 11	

\* = Rollenspiele und Brettspiele erhältlich!

\*\* = Abholung nach vorheriger Tel. Absprache möglich!

## Gesucht werden - Franchisepartner: Unser Know-How - Ihr Einsatz!

Wir suchen aktive Partner, die den Schritt mit ihrem eigenen Ladengeschäft in die Selbständigkeit wagen möchten.

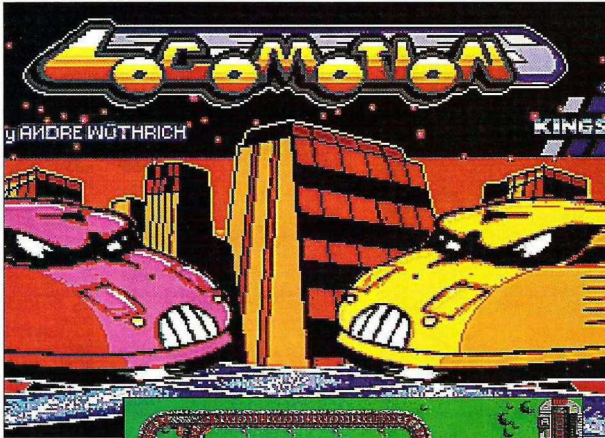
Rufen SIE jetzt an und nutzen SIE Ihre Chance

**Tel.: 06196 / 3276**

(Ansprechpartner Herr Eckhardt)

Demnächst in:

Wiesbaden, Berlin, Herford, Solingen, Paderborn...



Mit den abgedruckten Cheats können Sie endlich alle Level anspielen!

**LOCOMOTION**

Die nächsten Levelcodes sind nicht nur für Jim Knopf und Lukas vorgesehen, sondern auch für alle anderen Anhänger der schweren Schienenboliden.

- Level B .....Boot
- Level C .....Chor
- Level D .....Dorf
- Level E .....Ente
- Level F .....Fuss
- Level G .....Gift
- Level H .....Hand
- Level I .....Iglu
- Level J .....Jahr
- Level K .....Kuss
- Level L .....Land

oder für unsere englischsprachigen Freunde ...

- Level B .....Bear
- Level C .....Cave
- Level D .....Duck
- Level E .....East
- Level F .....Fire
- Level G .....Girl
- Level H .....Hall
- Level I .....Iron
- Level J .....Jeep
- Level K .....King
- Level L .....Luck

Marcel Butzki



**FREEZER-ADRESSEN**

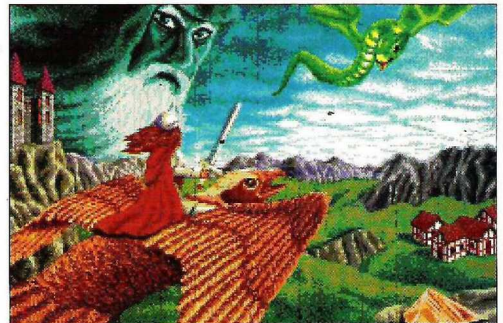
Auf dem Amiga spielt sich nun die gleiche Entwicklung ab, wie vor einigen Jahren auf dem C64. Soll man den nützlichen Freezer-Codes Beachtung schenken, oder nicht? Wir möchten die Gruppe der glücklichen Modulbesitzer auf keinen Fall ausschließen, da deren Zahl Monat für Monat stetig ansteigt.

**AMBERSTAR**

- Charakter: .....7e3a3
- Drobanir: .....7c3cf
- Grag: .....7b00d
- Trasric: .....7cd55
- Silk: .....7d921
- Spike: .....7d0d7
- Torg: .....743ab

- Satine: .....7cf67
- Gryban: .....7831d
- Melchior: .....78cfb

Nachdem Sie in diesen Adressen die Lebenspunkte entscheidend erhöht haben, können Sie nun die Angriffsklassen in Augenschein nehmen:



- Charakter: .....7e3b3
- Drobanir: .....7c3df
- Grag: .....7d931
- Trasric: .....7832d
- Silk: .....7d0e7
- Spike: .....7cde7
- Torg: .....7b9fb
- Satine: .....743bb
- Gryban: .....7cf77
- Melchior: .....78d0b

**APIDYA**

Um den Spruch "ULR-DABBA" mehrmals benutzen zu können, müssen Sie die Adresse "9d1" verändern. Mehr Leben für Spieler 1 und Spieler 2 bekommen Sie in Adresse "7c55".

**HERO QUEST**

Die Lebenspunkte des Barbaren stehen in Adresse "1037", für den Zwerg in "10c9", für den Elf in "115b" und schließlich für den Zauberer in "11ed"

**PINBALL DREAMS**

Die Anzahl der Kugeln steht in folgenden Adressen.

- Igition: .....9e02
- Steel Wheel: .....9e11
- Beat Box: .....9f39
- Nightmare: .....9ecd

Rene Schulz

## HUDSON HAWK

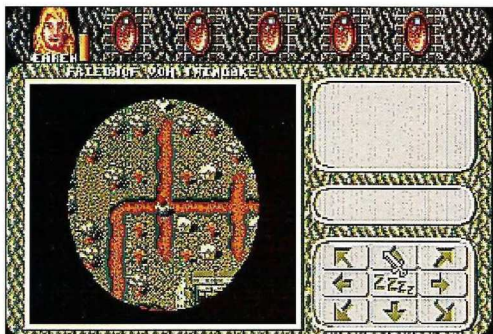
Die Anzahl der Leben läßt sich bei diesem diebischen Spiel in der Adresse "0052e9" festlegen.

## WOLFCHILD

Nach dem Cheat, hier die Adressen. Gleich dreimal müssen Sie Ihr Modul in Anspruch nehmen, um unendlich viele Leben auf dem Konto zu haben. Die Energie läßt sich übrigens auch festlegen.

Leben: .....000ef1  
 .....000ef7  
 .....000fb  
 Energie: .....00ed3

Christian Julke



Amberstar: Der Nachfolger "Ambermoon" soll uns bis Weihnachten erreichen, hier jetzt die Tips zum ersten Teil.

Wir honorieren jeden veröffentlichten Tip mit DM 20.-. Tips&Tricks dürfen dabei natürlich nicht aus anderen Publikationen entnommen sein oder einem anderen Verlag bereits vorliegen.

Einsendeadresse:  
 COMPUTEC VERLAG  
 GMBH&CO.KG  
 AMIGA TIPS&TRICKS  
 ISARSTR.32  
 8500 NÜRNBERG 60

# JEDEN MONAT NEU UND AKTUELL



Jetzt im Zeitschriftenhandel

10/92  
 COMPUTER SPIELE MAG  
 NUR DM 4,90  
**Strategisch!**  
 Spiel des Monats: **VIKINGS**  
 Die Wikinger kommen!  
**Höllisch!**  
**Love of the Temptress**  
 Dungeon Action im Adventuro-Gewand  
**Heimisch!**  
**DARKLANDS**  
 Das Rollenspiel-Epos vor geschichtlichem Hintergrund  
**Manisch!**  
 Mit **Riesenposter**  
**'PREMIERE'**  
 32 Tips & Tricks Komplettlösung!  
**DARKSEED**

## Komplettlösung



In jeder Ausgabe wollen wir Sie mit einer Komplettlösung zu einem aktuellen Spiel beglücken. Den Anfang macht "Hook", das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm.

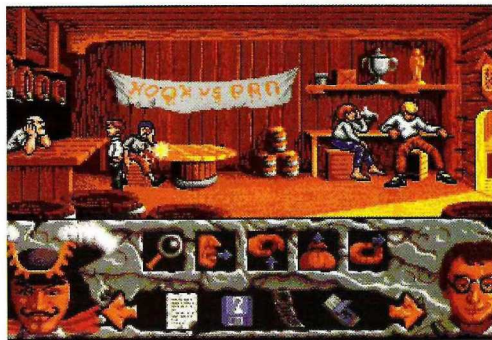
Zuerst steuert man Peter nach links, hinter den Platz der Piraten. Dort läßt man kurzerhand den Anker und die Wäschestange mitgehen, bevor man den Einkaufsper unsicher macht. Hier nimmt man das Seil und die beiden Krüge aus den "gekreuzten Schwertern" mit. Ist diese Aktion vollbracht, schnappt man sich im "Köder und Angel" noch einen Krug, läuft die Treppe hoch und befestigt im Freien das Seil am Anker. Den soeben hergestellten Enterhaken wirft man nun über die Spitze des Daches (Krokodil). Mit ein wenig Übung kann man aus dieser schwindelnden Höhe, den Hut eines Mannes

ergattern, der immer wieder ratlos über den Platz läuft. An der Tür des Wäschsalons wird jetzt noch schnell angeklopft, bevor man sich elegant zurückschwingt. Hinter dem Platz der Piraten zerrt man mit Hilfe der Wäschestange die Jacke von der Leine. In diesem verwanzten Kleidungsstück befindet sich ein Goldstück, das später noch von enormer Wichtigkeit sein wird.

Nachdem der erste Raubzug erfolgreich abgeschlossen wurde, stattet man Dr. Chop (welch beruhigender Name) einen Besuch ab. Von ihm läßt man sich beide Goldzähne ziehen und erhält für

diese schmerzhaftige Prozedur zwei Taler. Im Hinausgehen verleiht man noch schnell das Rollo aus dem Fenster seinem Inventar ein und macht sich dann auf den Weg zum "fröhlichen Roger". In dieser Piratenkneipe läßt man sich für die Krüge und Goldstücke drei "Rachenputzer" geben, die den Haudegen am Tisch den Rest geben. Er schläft nun den Schlaf der Gerechten und man kann in aller Ruhe seine Hose mitgehen lassen. Hinter dem Platz der Piraten installiert man anschließend das Rollo und kann auf diese Weise Hut, Jacke und Hose anziehen. Als waschechter Pirat kann man jetzt Hooks Schiff betreten und

aus den herumstehenden Töpfen neun Goldstücke nehmen, die beim Schneider gegen den Magnet ausgetauscht werden können. Am "Good Form Bech" holt man mit dem Magneten den Wecker aus der Erde unter dem "X". Mit diesem geht man ein zweites Mal auf Hooks Schiff, wird entdeckt und schließlich dazu gezwungen, über Bord zu gehen. Auf dem Meeresboden repariert man mit Hilfe der Wäschestange den Aufzug, wirft einen Blick in die Muschel und fährt nach oben. Durch den Nimmerwald läuft man nach dieser kurzweiligen Badepartie zum Baum der verlorenen Jungen, in



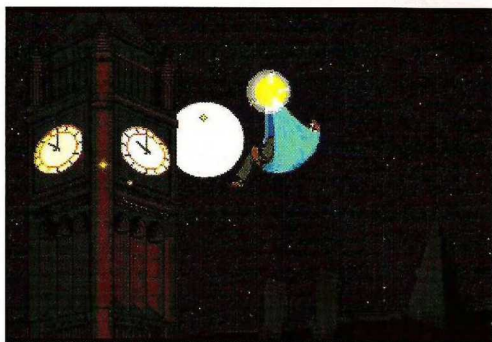


Fischernetz an sich und zieht den einzelnen Faden heraus. Zusammen mit dem Ast läßt sich nun ein erstklassiger Bogen herstellen. Mit dieser Bewaffnung schießt man jetzt die Panflöte in der Werkstatt ab. Die Eier gibt man dem Kunden an der Werkbank und erhält von ihm ein wenig Gummi, mit dem man die Schleuder instandsetzen kann. Die Blume schenkt man "Tinkerbell" und bekommt von ihr einen Fingerhut. Anschließend springt man solange von der Klippe, bis man von "Thudbutt" die Empfehlung bekommt, lieber die Schleuder zu benutzen. Gesagt, getan. Nach der sanften Landung in der Schlammputze fragt man Thudbutt, wie er sich an seine glücklichen Gedanken erinnert. Von ihm bekommt



dem man erst hinter der Schleuder von der Klippe springt und "Thudbutt" darauf fragt, wie der Sprung einzuschätzen war. Er empfiehlt, noch ein wenig zu trainieren, was sich natürlich im Fitnessraum am besten ausführen läßt. Doch zuvor sollte man aber unbedingt den Ast am runden Teich abknicken und den Pfeil aus der Werkstatt mitnehmen. In den "vier Jahreszeiten" pflückt man die Blume und bläst in die Muschel. Das Huhn fliegt nun erschrocken auf und es dürfte kein Problem mehr darstellen, die Eier an sich zu nehmen. Am Rächer nimmt man das

man nun drei Murmeln und man kann Rufio mit "Oh, Rufio" ansprechen. Danach geht man zurück zum Teich, wo just eine Kugel vom Baum herabfällt und Peter über das Gewässer zu einem anderen Baum befördert. Hier erwecken die gesammelten Gegenstände Erinnerungen an die ruhmreiche Vergangenheit. Nach einem kleinen Plausch mit Tink wird man wieder zum einstigen Peter Pan. Man fliegt nun auf Hooks Schiff und das finale Fechtduell beginnt. Um den Kampf für die richtige Seite zu entscheiden, muß man dem ver-



wegen Piratenkapitän verschiedene Sätze an den Kopf werfen. Zunächst schneidet "Peter Pan, der Rächer" mächtig Eindruck. Dann "Gut pariert, James", "Tick Tock...", "Du hast meine Kin-

der...", "Nimme Deine Schwerter" und zuletzt noch einmal "Peter Pan, der Rächer". Zur Strafe wird Hook ins Wasser geworfen und der Schrecken hat sein Ende gefunden. **Jens Friesecke**



# WANTED

## "KOMPLETTLÖSUNGEN"

Haben auch Sie ein aktuelles Spiel komplett durchgespielt und können Sie Ihren Lösungsweg verständlich dokumentieren? Dann nichts wie los: Komplettlösung auf Diskette (im ASCII-Format) zusammen mit allen sonst notwendigen Materialien (Karten etc.) einsenden an:

COMPUTEC VERLAG GMBH & CO. KG  
AMIGA KOMPLETTLÖSUNG  
ISARSTR. 32  
8500 NÜRNBERG 60

Bei Veröffentlichung einer Komplettlösung winkt dem Einsender die stolze Summe von

# DM 500,-

Natürlich sollte die Lösung nicht schon in einem anderen Magazin erschienen sein, oder einem anderen Verlag vorliegen. Die Lösungen müssen komplett selbstständig erarbeitet sein.

## HELPLINE

**F**ragen zu Spielen? Oft steht man ganz schön im Wald, wenn man an bestimmten Stellen eines Games einfach nicht mehr weiter kommt. Die Anleitung hilft hier nur in den seltensten Fällen, und das Spiel beenden und aufgeben, will man natürlich auch nicht.

Auf dieser Seite finden Sie als des Problems Lösung die Telefonnummern der Serviceabteilungen der größten Softwarehäuser. Leider bietet von den namhaften deutschen Distributoren bis jetzt nur BOMICO einen derartigen Service an. Wir können daher neben BOMICO, die eine Vielzahl von Softwarehäusern vertreten, nur die Helplines der englischen Hersteller mit abdrucken. Hier ist allerdings gutes Englisch vonnöten, und je nach Dauer des Anrufs ein minder oder mehr gefüllter Geldbeutel - Telefonate ins Ausland sind zu den Geschäftszeiten einfach teuer.

### **Deutschland:**

**BOMICO** 06 107 - 62 067

und damit folgende Hersteller:

Audiogenic, Coktel Vision, Core Design, Elite, German Design Group, Infogrames, Krisalis, Lankhor, Ocean, Thalamus

### **England:**

Acclaim Entertainment:	0044 - 962 877 788
Code Masters:	0044 - 926 814 132
Digital Integration:	0044 - 276 684 959
Electronic Arts:	0044 - 717 278 070
Kixx:	0044 - 216 253 311
Microprose:	0044 - 664 504 326
Mindscape:	0044 - 444 246 333
On-Line:	0044 - 815 586 114
Origin:	0044 - 444 831 761
Psygnosis:	0044 - 517 095 755
Rage:	0044 - 517 092 621
Sales Curve:	0044 - 715 853 308
Titus:	0044 - 712 780 751
US Gold:	0044 - 839 654 123

# Maxion

Computersoft- und Hardware  
Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen  
Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53  
Telefax 0 71 56 / 2 40 54

**ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!**

**Deshalb suchen wir aktive Partner, die den Schritt mit Ihrem eigenen Ladenlokal in die Selbständigkeit wagen.**

**Unser Franchisekonzept - von Fachleuten entwickelt - führt Sie in eine erfolgreiche ZUKUNFT.**

**Unser KNOW HOW - Ihr Einsatz**

**Nutzen Sie Ihre Chance - Starten Sie in NEUE DIMENSIONEN - JETZT**

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

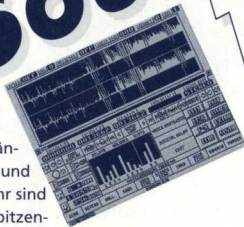
AMIGA **Games** Disc & Mag

## INSERENTENVERZEICHNIS

AMI-Shows	100
Bachler Computersoftware	33
Funny Software	15,17,19,21
Max Design	99
Maxion	79
Memphis Computer Products	79
Multimedia Soft	65
Pfister Spieleversand	24
Quicksoft	63
Rushware	2
SkyLine	31
Softsale	51
Soft & Sound	41
United Software	13,37,100
World of Wonders	35

*The Best Sound In Town...*

# TECHNO SOUND TURBO



- ◆ **Absolut phantastisch, einmalig, irre...** Der Soundsampler von Memphis Computer Products. So etwas war noch nie da!
- ◆ **Digitalisieren** von Geräuschen direkt von der Stereoanlage oder vom Mikrofon kann jeder Sampler - auch Editieren von eingespielten Sounds, vor- und rückwärts abspielen bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten sind alte Hüte. Hier fängt TechnoSound Turbo erst an:
- ◆ **Spezialeffekte** wie Künstlicher Hall, Roboterstimme, frei definierbare Verfremdungen und vielfältig editierbare Echos bis hin zu Stereo-Echos, Ton-

lagen- und Phasenveränderungen, und vielmehr sind absolute Spitzenklasse unter Soundsamplern!

- ◆ **Und was andere können, beherrscht TechnoSound Turbo wie kein anderer Sampler:** Sounds oder ganze Musikstücke nachträglich editieren, zoomen, vor- und rückwärts abspielen und wiederholen - alles ist kinderleicht.
- ◆ **Nicht ohne Grund** vergaben zahlreiche Fachzeitschriften ausschließlich Bestnoten in ihren Testberichten.

- ◆ **Die extrem hohe Klangqualität** von TechnoSound Turbo wird durch Digitalisierung mit bis zu 56 KHz in Mono, und bis zu 38 KHz in Stereo erreicht.
- ◆ Es erübrigt sich eigentlich zu erwähnen, daß die Technosound Turbo Hardware **voll kompatibel zu anderer Samplersoftware ist**, die Sie sicher nicht mehr benötigen werden
- ◆ **TechnoSound Turbo läßt sich an jedem Amiga™-Computer betreiben.** Am Amiga 1000 Adapter erforderlich.

**Hardware und Software  
Komplett für nur DM 99,-**

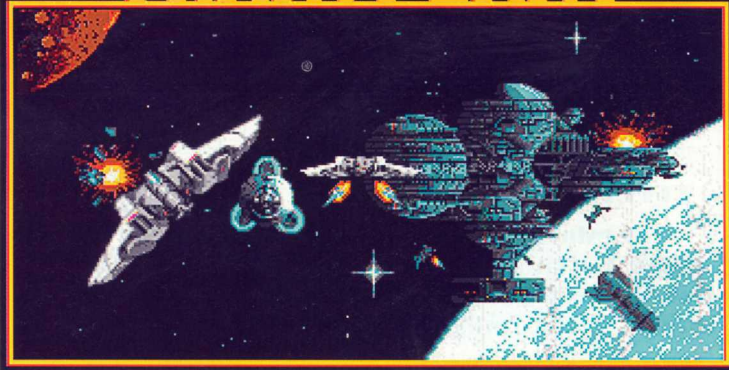
**MEMPHIS COMPUTER PRODUCTS GMBH**

Gartenstraße 11 ♦ 6365 Rodheim v.d.Höhe  
© 06007/7091 ♦ Fax 06007 / 8749



# Ballern ohne Ende

# TRANSPLANT



Bei der AMIGA GAMES Coverdisk handelt es sich nicht etwa um ein einmaliges Gimmick, sondern um einen regulären Bestandteil jeder Ausgabe. Zur Startausgabe haben wir exklusiv für Sie das Spiel "TRANSPLANT" auf die Diskette gepackt. Die folgende, umfangreiche Anleitung sollten Sie sich unbedingt zu Gemüte führen, da Sie dadurch eventuelle Anfangsschwierigkeiten vermeiden können.

## Ziel des Spiels:

... besteht in der Vernichtung von verschiedenen Objekten im Welt-raum bzw. in der Ausschaltung des Gegenspielers.

## Es existieren 3 verschiedene Spielvarianten:

- a) Ein Spieler-Modus gegen Computer: **ONE PLAYER**
- b) Teamwork gegen Computer, die beiden Spieler können sich gegenseitig nicht zerstören: **TEAMWORK**
- c) Zwei Spieler gegeneinander, wahlweise mit zusätzlichen Computergegnern: **COMPETITION**

## Laden des Programms:

Diskette einlegen. Spiel wird geladen, das Titelbild erscheint, die Hintergrundmusik beginnt zu spielen.

Drücken von Feuer führt in den Demo-Modus mit Menü.

## Das Menü:

Mit der Taste F1 kann zwischen "ONE PLAYER", "TEAM-

WORK" und "COMPETITION" gewählt werden.

Bei der Einstellung "ONE PLAYER" oder "TEAMWORK" besteht die Möglichkeit, ein Passwort einzugeben, das ermöglicht, das Spiel an der zuletzt erreichten Stelle fortzusetzen. Mit Backspace kann die letzte Eingabe des Passworts korrigiert werden, RETURN beendet die Eingabe.

Wenn das eingegebene Passwort gültig war, zeigt "LEVEL" jetzt die Nummer des Startlevels. Ansonsten wird "000" angezeigt, Sie beginnen dann beim ersten Level.

Bei der Einstellung "COMPETITION" können 4 weitere Parameter festgelegt werden, F2 ändert die Anzahl der zur Verfügung stehenden Raumschiffe (3-51), F3 den Schwierigkeitsgrad der Computergegner (1-4), F4 die Menge der zusätzlichen Computergegner (1= wenig...9= viele), F5 die Größe der Spielwelt (1= klein...4= sehr groß).

Mit dem Feuerknopf von Spieler 1 startet das Spiel.

## Cheatmode:

Speziell für Anfänger wurde ein Cheatmode eingebaut. Durch

Drücken von F10 im Menü erscheint "Cheatmode" als Passwort. Dort hat/haben der/die Spieler bereits zu Anfang eine stärkere Feuerkraft (GOOD), einen verbesserten Schutzschirm (AVERAGE= 3 Treffer), eine etwas präzisere Steuerung (LOW) und 7 Raumschiffe. Im Cheatmode existieren dafür aber keine Passwörter und man kann maximal bis Level 50 spielen!

Dieser Modus wurde eingebaut, weil speziell Anfänger, die ohnehin nicht gleich alle Levels durchspielen wollen, mit der normalerweise anfangs geringen Feuerkraft des eigenen Raumschiffs schlecht zurecht kommen.

## Steuerung:

Port 2= Spieler links/Einzelspieler, Port 1= Spieler rechts  
Joystick Oben= vorwärts fliegen  
Joystick Unten= rückwärts fliegen  
Joystick links/rechts= drehen  
Feuer= schiessen

Um den Spieler befindet sich ein direkt aufgelegter Radarscreen. Dadurch ist es nicht notwendig, den Blick vom eigenen Raumschiff zu nehmen und außerdem können Ziele viel schneller angepeilt werden!

## Tastaturbelegung im Spiel:

Escape = Abbrechen  
P = Pause an/aus

## Das Raumschiff:

Es ist möglich, die technischen Fähigkeiten des eigenen Raumschiffs zu verbessern. Im Einzelnen:

- a) Die Steuerung **FLEXIBILITY**  
Das Raumschiff wird flexibler, kann in Sekundenbruchteilen Richtungsänderungen vornehmen, Beschleunigen usw....

Von Level zu Level werden die Gegner größer und stärker, der Schwierigkeitsgrad steigt ständig.





b) Die Feuerkraft **FIREPOWER**  
Das Raumschiff feuert schnellere,  
mehrere Geschosse,  
breitere Winkel.

c) Den Schutzschirm **SHIELD**  
Das Raumschiff kann mehrere  
Treffer durch feindliche Schüsse  
ohne Schaden hinnehmen. Mit  
jeder Stufe kann ein Treffer mehr  
überstanden werden.

Es existieren jeweils 8 Einstufen-  
gen der technischen Fähigkeiten  
**FLEXIBILITY, FIREPOWER**  
und **SHIELD**:

**VERY LOW, LOW, AVER-  
AGE, IMPROVED, GOOD,  
VERY GOOD, EXCELLENT,  
TOP**

Bei Spielstart sind alle Eigen-  
schaften auf **VERY LOW**. Es ist  
durchaus möglich, daß ein Spieler  
mit **FLEXIBILITY: TOP** nicht  
zurechtkommt, da die Steuerung  
dann extrem schnell ist. Er sollte  
dann einfach bei z.B. **FLEXIBI-  
LITY: VERY GOOD** nicht mehr  
weiterkaufen. Im 2 Spieler-Modus  
**TEAMWORK** gehen die Fähig-  
keiten immer automatisch auf bei-  
de Spieler über.

Die Fähigkeiten können durch  
Zukauf verbessert werden.

BONUS	5.000	CABOTIS
SHIPS:	05	PRICE
FLEXIBILITY:	VERY LOW	PRICE
FIREPOWER:	VERY LOW	PRICE
SHIELD:	VERY LOW	PRICE
PUSH FIRE FOR LEVEL 1		

## Spielverlauf:

Bei der Einstellung "ONE  
PLAYER" oder "TEAM-  
WORK" existieren für den/die  
Spieler 200 verschiedene Levels,  
bestehend aus 50 gegnerischen  
Formationen in vier Schwierig-  
keitsgraden. Ziel des Spiels ist es,  
alle 200 Levels zu durchqueren.  
Der/die Spieler beginnen mit drei  
Raumschiffen. Wenn ein Level  
bezwungen wurde, erhalten  
der/die Spieler **CREDITS**. Die  
Anzahl der **CREDITS** hängt  
davon ab, wieviel Zeit der/die  
Spieler für den Level benötigten  
und wieviel Munition sie ver-  
schossen haben. In den vier Level-  
gruppen (0-49, 50-99, 100-149,  
150-199) kann der Spieler maxi-  
mal 20000, 40000, 60000 bzw.  
80000 Credits erwerben. Theore-  
tisch kann man beim Durchspielen  
aller Levels maximal 10 Mio.  
Credits erwerben. Auch die Hälfte  
davon ist schon eine reife  
Leistung.

Von allen Seiten kommen  
gegnerische Schiffe und ver-  
suchen Sie einzukreisen.

Also Schnelligkeit und Treffsi-  
cherheit sind gefragt. Der/die  
Spieler kann/können nun die  
**CREDITS** in seine/ihre  
Flotte/Flotten investieren: Vor  
jedem neuen Level zeigt ein Menü  
die im letzten Level erworbenen  
Credits (Bonus), den gesamten  
Kontostand (Credits), den aktuel-  
len Bestand an Raumschiffen und  
deren Qualität an. Jetzt kann mit  
der Taste F1 ein zusätzliches  
Raumschiff gekauft, mit den  
Tasten F2 bis F4 die Fähigkeiten  
der Raumschiffe verbessert wer-  
den. Die aufzubringenden Preise  
werden auf dem Screen angezeigt.  
Der Spieler kann maximal 999000  
Credits besitzen. Mit steigenden  
Fähigkeiten des Raumschiffs stei-  
gen auch die Preise. Ein neues  
Raumschiff kostet anfangs 10000,  
in jeder neuen Levelgruppe (50  
Levels) 10000 Credits mehr. Es  
hängt sehr viel von der Reihenfol-  
ge ab, in der man sich die zusätz-  
lichen Verbesserungen kauft.  
In den höheren Levels kann man  
mit einem Raumschiff, welches  
z.B. noch eine **FLEXIBILITY**  
**LOW** aufweist, nicht bestehen.

nicht bewältigen können. Daher  
ist es wichtig, vom Spielbeginn an  
reichlich Credits zu sammeln und  
nicht zuviel davon in neue Raums-  
schiffe zu investieren.

Falls der Spieler neu vom ersten  
Level beginnen will, drückt man  
F1 bis zur gewünschten Einstel-  
lung.

Oberstes Ziel des Spiels ist eine  
komplette Bewältigung der 200  
Levels, ohne zwischendurch mit  
Hilfe von Passwörtern Levels zu  
wiederholen. Natürlich kann man  
dennoch das Spiel mit Hilfe eines  
Passworts unterbrechen um es  
später fortzusetzen.

Bei der Einstellung "COMPETI-  
TION" ist das vorrangige Ziel,  
alle Raumschiffe des Gegenspie-  
lers zu zerstören. Computergegner  
haben nur indirekte Bedeutung,  
indem sie beide Spieler angreifen  
und somit dem Spieler zusätzliche  
Schwierigkeiten machen können.  
Die Spieler können hier nur ihre  
Fähigkeiten verbessern, indem sie  
die gelegentlich bei zerstörten  
Computergegnern auftauchenden  
Bonussymbole aufsammeln. Die  
Bonussymbole zeigen entweder  
ein Raumschiff (Bonus-Ship),  
einen Schuß (Bonus-Firepower),  
ein Raumschiff mit Schutzschirm  
(Bonus-Shield) oder ein Trieb-  
werk (Bonus-Flexibility).

Die Wirkung des Bonussymbols  
geht sofort auf das eigene Raums-  
schiff über. Wenn ein Bonussym-  
bol nicht schnell eingesammelt  
wird, verschwindet es wieder.  
Falls der Spieler ein Bonussymbol  
sammelt, aber schon die volle  
Stärke in der entsprechenden  
Kategorie hat, ertönt das entspre-  
chende Bonus-Signal nicht. Insgesamt  
erscheinen nur maximal 50  
Bonussymbole!

## Die Gegner:

Jedes gegnerische Objekt existiert  
in 4 verschiedenen Schwierig-  
keitsstufen. Diese wurden sorgfältig  
ausgearbeitet und an das  
jeweils zu erreichende Niveau der  
Spielerraumschiffe angepaßt.  
Davon abhängig ist z.B. die  
Geschwindigkeit eines Raums-  
schiffs, die Wendigkeit, die Häu-  
figkeit der Benutzung der Waffen-  
systeme etc..

Die meisten Gegner sind bereits  
nach einem einzigen Treffer ver-  
nichtet. Einige wenige benötigen  
mehrere Treffer.



Maximal kann der Spieler 15  
Raumschiffe besitzen.

Mit F5 wird, wenn erwünscht  
(außer Cheatmode!), das aktuelle  
Passwort angezeigt. Das Passwort  
speichert auch alle weiteren Infor-  
mationen wie Credits und Fähig-  
keiten der Raumschiffe, Spie-  
leranzahl, Levelnummer.

Wenn man weder kaufen noch ein  
Passwort notieren will, drückt  
man einfach Feuer und es geht  
sofort weiter.

Das aktuelle Passwort wird automa-  
tisch ins Menü übernommen,  
sobald der Spieler verloren hat,  
kann er den letzten Level wieder-  
holen. Dies bedeutet zwar rein  
theoretisch, daß man immer wei-  
terspielen kann, allerdings wird  
man die höheren Levels mit ent-  
sprechend schwacher Ausrüstung



Ein neues Epos beginnt

# Amberstar II- Ambermoon

Mit dem deutschsprachigen Rollenspiel Amberstar landete das Gütersloher Softwarehaus in diesem Jahr einen kapitalen Hit. Bei einem Besuch konnten wir einen Blick über die Schultern der Programmierer werfen, die bereits eifrig an dem Nachfolger basteln, der in wenigen Monaten die Händlerregale erreichen soll.

Amberstar begeisterte weniger durch über- ragende Grafiken und technische Kabinettstückchen, als durch eine ausgefeilte Geschichte und interessante spielerische Details. Mit dem Nachfolger Ambermoon schickt sich Thalion nun an, den amerikanischen Elite-

softwarehäusern ,wie Origin und SSI, das Fürchten zu lehren. Ein für deutsche Verhältnisse sehr großes Team von sechs Leuten, bestehend aus dem Story Editor Karsten Köper, Programmierer Jurie Horneman, den Grafikern Thorsten Mutschall und Monika Krawinkel, dem Producer Erik

Simon und dem Musiker Mathias Steinwachs arbeitet seit Anfang '92 an der Fortsetzung. Glücklicherweise hat sich bei dem Nachfolger nicht nur die Story geändert, wie es bei SSI-Spielen oft der Fall ist. Erstaunliche Verbesserungen machen das Spiel auch für Nicht-Amberstar-Spieler äußerst interessant.

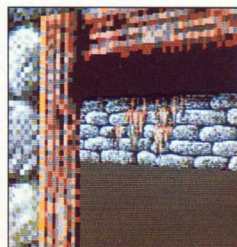
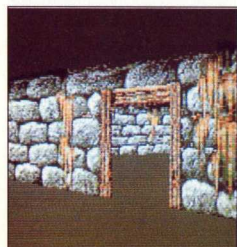
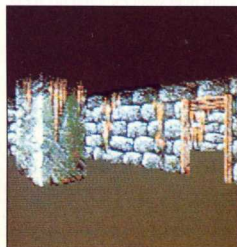
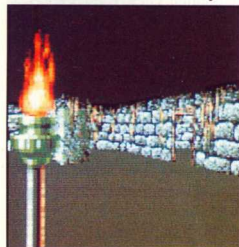
Besonders viel Aufwand wurde in die Grafikentwicklung gesteckt. Die Landkarten, die man aus der Vogelperspektive sieht, realisierte man durch mehrere detaillierte Iconssets.

Die Icons wurden in realistischen Größenverhältnissen gemalt, außerdem erstrahlen die 2-D-Grafiken nun sogar mit prächtigen 32 Farben. Sollte man sich in Zwergenstädten aufhalten, sorgen andere Iconssets für eine schöne Darstellung. Augenfällige Neuerung an Ambermoon ist allerdings das neue Grafiksyste- m, das bei Aufenthalt in Dungeons

zum Einsatz kommt. Eigentlich sollte noch das alte 3-D-System mit altbekannter Blockgrafik eingesetzt werden, bei dem man sich schrittweise durch die Korridore bewegt. Doch mit Erscheinen des Origin-Konkurrenten und dank der erstaunlich einfachen Handhabung des Systems wurde dieser Plan erfreulicherweise verworfen. Sichtlich angelehnt an Ultima Underworld kann man nun in fließender 3-D Grafik durch die unterirdischen Gänge laufen. Zu Verdanken haben wir das spektakuläre Grafiksyste- m Programmierer Michael Bittner, der lange Zeit, bevor Ultima Underworld erschien, mit der Entwicklung begann. Mehrmals wollte er die Arbeit daran aufgeben, doch mit Engelszungen redete Erik Simon auf ihn ein und sorgte so doch noch für dieses auf Amiga einzigartige Grafikerlebnis, das übrigens Jürgen "Hard Drivin" auf den PC umsetzte. Selbst auf



In 3-D Fahrt durch das Labyrinth - Schnell und beeindruckend.



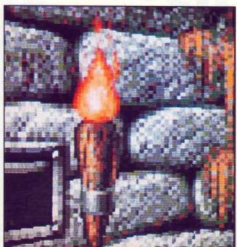
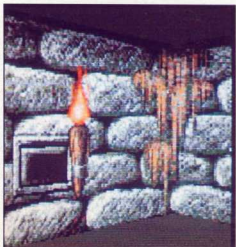


gewöhnlichen Amigas ist die Grafik angenehm flott und der Spielfluß sehr gut. Sollten Sie eine Tubokarte für Ihren Amiga besitzen, machen speziell angepaßte Turbokartenroutinen das Ganze sogar noch eine Ecke schneller. Da von Ultima Underworld keine Amigaversion geplant ist, dürften alle Amigabesitzer für dieses Spiel um so dankbarer sein. Dazu trägt auch ein sphärischer, filmähnlicher Sound von Mathias Steinwachs bei, der erst mit 31 Jahren zum Computermusiker wurde.

Die Geschichte wurde konsequent weiter geführt. Auf dem Planeten ist ein Meteorit eingeschlagen, und bis man das Geheimnis dieses Teils gelöst hat, werden dem Spieler einige Überraschungen geboten. Karsten Körper, der die original ST-Version vom Vorgänger fast im Alleingang programmierte, erläuterte uns einige Detailverbesserungen. Die meisten Ideen zu Ambermoon hatte er bereits, als er noch den Vorgänger entwickelte, doch Zeitdruck und Speichermangel sorgten dafür, daß diese Ideen erst jetzt Verwendung finden. Teilweise wurden auch Anregungen von Amberstar-Spielern in den Nachfolger eingebracht. Ein ausgefeiltes Transportsystem und viele neue Zaubersprüche ermöglichen dem Spieler größere Handlungs-

**Grafisch so fantastisch wie „Ultima Underworld“. Endlich auch ein echter Rollenspiel-Leckerbissen für den Amiga!**

freiheiten. Im Kampfbildschirm können nun die Monster weiter vorrücken, was ebenfalls der Spielbarkeit zugute kommt. In einem umfangreichen Handbuch wird die Geschichte weiter erzählt. Wir können nur hoffen, daß Karsten Körper, der im Augenblick mit der Ausgestaltung der Dungeons beschäftigt ist, nicht unter einen Meteoriten gerät und so Amberstar II vielleicht doch noch auf der Weihnachtswunschliste aller Amigianer stehen kann. Zum Schluß verriet er uns übrigens, daß bereits ein dritter Teil in Planung ist, der schließlich als Abschluß der Amber-Trilogie herauskommen wird. **hi**



Grafisch detaillierte Übersichtskarten-



In der Stadt und auf der Planetenoberfläche.



# **GESCHENKT**

**IST GESCHENKT,  
WIEDERHOLEN  
IST GESTOHLLEN**

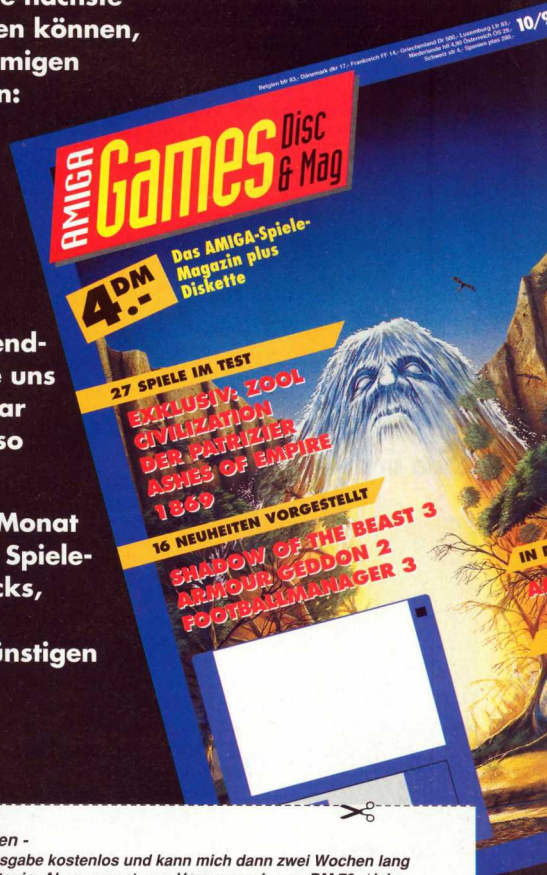
**JETZT**  **TESTEN  
HOLEN SIE SICH IHRE  
GRATISAUSGABE**

Wer jetzt AMIGA GAMES testet, erhält die nächste Ausgabe kostenlos - damit Sie überprüfen können, ob wir auch das halten, was wir mit blumigen Worten in unseren Anzeigen versprechen:

- kostenlose Zustellung, die Portogebühren übernehmen wir
- frühzeitiger Versand, dadurch haben Sie die aktuelle Ausgabe meist schneller als alle anderen

Und sollte Ihnen AMIGA GAMES aus irgendeinem Grund nicht gefallen, schicken Sie uns einfach eine Postkarte - Ihre Testexemplare dürfen Sie natürlich trotzdem behalten, so oder so.

Ansonsten erhalten Sie dann Monat für Monat Ihre Ausgabe, vollgepackt mit aktuellen Spieltests, News, Neuvorstellungen, Tips&Tricks, Komplettlösungen und ... Das alles gibt es obendrein noch zum günstigen Vorzugspreis von nur DM 79,- pro Jahr.



## Widerrufs- belehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:

Computec Verlag  
GmbH&Co.KG,  
Vertriebsservice,  
Postfach,  
8500 Nürnberg 1

Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Ja, ich wil AMIGA GAMES testen -

Ich erhalte die nächstmögliche Ausgabe kostenlos und kann mich dann zwei Wochen lang entscheiden, ob ich AMIGA GAMES weiter im Abonnement zum Vorzugspreis von DM 79,-/Jahr beziehen möchte. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Vorwahl Rufnummer

Datum, 1. Unterschrift

oder

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

(Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:  
CP/CT Verlag GmbH, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.  
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Datum, 2. Unterschrift

oder

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

**Games** Disc & Mail

öffnet Ihnen die Augen. Wie gut, sprich wie zuverlässig ist Ihr Softwareshop um die Ecke? Kann er Ihren hohen Erwartungen stand halten, oder geht es ihm nur darum, die schnelle Mark abzuzocken? Wie verhält es sich mit der Angebotstiefe, für welche Systeme können Sie was erwarten? Kann problemlos reklamiert bzw. umgetauscht werden oder sollte gleich beim Kauf ein Anwalt zugegen sein? Und wie ist es um die kompetente Fachberatung bestellt? Kann man Ihnen auch über den bloßen Spielinhalt hinaus noch Rede und Antwort stehen?

# KORONA SOFT

SHOP  
**90%**  
TEST



Die Angebotstiefe erreicht dabei ca. 1700 verschiedene Computer- und um die 450 Konsolentitel. Im Konsolenbereich wird dabei primär auf die Sega-Produktlinie gesetzt. Dies soll allerdings nicht heißen, daß auch die Nintendo-Produkte, wenn auch im verringerten Maße, nicht im Angebot geführt werden.

Korona Soft bietet aber auch, für seine primär spielbegeisterte Kundschaft, ein umfangreiches, spielebezogenes Hardwareangebot.

Auch Hardwarekomponenten findet man bei Korona Soft.

Um alle diese Frage zu klären und um Ihnen einen möglichst zuverlässigen Wegweiser durch den Dschungel der Softwareanbieter in die Hand zu geben, haben wir uns, in unserem stillen Kämmerlein, ein umfangreiches Testprogramm für Softwareshops und Versender zusammengestellt.

Anfangen von einfachen telefonischen Fragen und Bestellungen, bis hin zum Besuch vor Ort umfaßt es ein breites Spektrum von Kriterien, welche im

Zuge der Gesamtwertung gegeneinander abgewogen werden und schließlich in eine aussagekräftige Prozentzahl münden.

Erster Testkandidat in dieser Reihe, war im Zeitraum vom 28.08. bis zum 03.09.92 Korona-soft aus Gütersloh.

Schon von außen läßt sich die für einen Softwareshop ungewöhnliche Größe von über 600qm erahnen. Zu finden sind in dieser großzügigen Raumaufteilung und Raumgestaltung die gängigen Computer- und Konsolensysteme.



Kompetente und aufgeschlossene Fachberatung.



Großer Pluspunkt: Weiträumig und übersichtlich.

Im speziellen Gamebereich, kann ein jeder schon einmal die neuesten Spiele in Augenschein nehmen und antesten.

Augenscheinlichster Pluspunkt im gesamten Testverlauf: Die kompetente Beratung. Da blieben wirklich keine Fragen offen. Sowohl spieltechnische, wie auch hardwarespezifische Fragen stellten den zuständigen Verkäufer vor keinerlei Probleme.

Und auch nach dem Kauf wird der Kunde nicht alleine gelassen. Schneller und problemloser Service rechtfertigen so auch den Preis, der sich im Marktvergleich im oberen Mittelfeld ansiedeln läßt.

Einziger auffälliger Minuspunkt war das oben erwähnte abgespeckte Nintendoangebot.



Wer will, kann schon im Laden einladen.



Auch ST-User haben hier noch ihren Spaß.

Auch Leser, die nicht im unmittelbaren Einzugsbereich Güterlohs wohnen, können vom Service- und Softwareangebot der Firma Koronosoft Gebrauch machen. Neben dem Ladengeschäft existiert und floriert nämlich das Versandgeschäft. Für alle hier registrierten Kunden erscheint zweimal im Jahr ein aktuelles Softwareverzeichnis (Auflage für den Computerbereich: 30000 Ex., im Konsolenbereich: 35000 Ex.). Zusätzlich erscheint ca. achtmal im Jahr ein Neuheiten-Mailing zu den aktuellsten Produkten.

AMIGA  
Games Disc  
& Mag

# SHOP TEST

Spielhallenfeeling total - Laser Disc Game-System

# Lust auf Laser

Was macht den Unterschied zwischen einem Amiga und einem Spielhallen-System aus? Nun, da wären zuerst einmal die niedrigere Auflösung, die geringere Geschwindigkeit des Rechners und der etwas schlechtere Sound. So sehr sich die Amiga-Programmierer in aller Welt auch bemühen, an die Qualität eines Automatenspiels ist einfach nicht ganz heranzukommen. Denn neben den oben aufgezählten Mankos ist der Speicherplatz zu gering und der Bildschirmaufbau aufgrund von Lade- und Rechenzeiten einfach zu langsam. Und es geht doch!

Alle diese Mankos konnte ein findiger Jungunternehmer, Dirk Neuen, zusammen mit einem Techniker beseitigen. Anfang April letzten Jahres war es dann soweit - das LASER DISC GAME-System hatte Premiere.

Mit Hilfe eines Laserdisc-Players, der über ein spezielles Modul an den Amiga angeschlossen wird, laufen Computerspiele in einer irrsinnigen Geschwindigkeit auf dem Amiga-Monitor ab, untermalt von einem fantastischen Sound.

Das System ist relativ einfach: Man benötigt einen Laserdisc-Player (Marke Pioneer (CLD 1500, 1600 oder 1700) sowie das Interface von LDG, dessen Geschäftsführer und Inhaber der Erfinder Neuen ist.

Der Player wird dann, wie ein Videorecorder, an den Fernseher/Monitor angeschlossen. Die Software kommt von schallplatten-großen Laserdiscs, die Steuerung des Spiels erfolgt über den Amiga-Joystick.

Die Bild- und Tonqualität, die von Disc kommt, ist natürlich digital und damit einfach umwerfend. Das Gute dabei: auf einem Pioneer Laserdisc-Player können nicht nur Spiele, sondern auch Musik oder Kinofilme abgespielt werden - die Nutzung ist also



Der Allrounder: Pioneer Laser Disc-Player. CDs abspielen, Kinofilme laufen lassen und jetzt auch Computergames spielen - kein Problem!

nicht begrenzt! Das "Softwareangebot" hat sich seit dem letzten Jahr stark erweitert. Wir wollen hier einige der Titel etwas ausführlicher vorstellen:

## Dragon`s Lair

Bei Dragon`s Lair, dem ersten LDG-Spiel, muß man den Protagonisten Ritter Dirk mit Steuerknüppel und Feuerknopf durch eine Burg voller Gefahren steuern.

Prinzessin Daphne wurde von einem bösen Zauberer entführt. Ein Drache bewacht sie inmitten der Burg, die mit Gefahren nur so gespickt ist: Fallgruben, Monster, Gnome, verbotene Mixturen, Dornenranken, Zauberesen und vielem mehr.

Ritter Dirk macht sich auf den

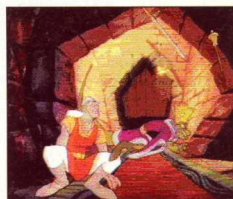
Weg. Nur seine blitzschnellen Reflexe können ihn aus seiner gefährvollen Odyssee retten.

Diese Bewegungen werden, wie gesagt, mit dem Joystick durchgeführt. Der Fire-Button wird betätigt, wenn Dirk sein Schwert benutzen soll; um zu schlagen oder sich zu drehen, muß man in die jeweils angegebene Richtung drücken.

Obwohl eigentlich jede Szene und Situation für sich spricht, gibt das Spiel manchmal Hinweise in Form eines aufleuchtenden Gegenstandes, in dessen Richtung Dirk dann laufen muß. Das Spiel entspricht ganz und gar der Automatenversion, nur mit dem Unterschied, daß der eigene Amiga nicht ständig zum Geldnachwerfen auffordert.



Filme für Laser-Disc



Dragon`s Lair





Dragon's Lair

## Thayer's Quest

... ist das zweite Spiel aus dem Hause LDG. In diesem Game geht es darum, den jungen Thayer durch fünf Königreiche auf der Suche nach einem Amulett zu führen. Auf seinem Weg kann Thayer Gegenstände auf sammeln, die ihm in gefährlichen Situationen helfen.

Das Besondere an diesem Game besteht darin, daß ein Zeichentrickfilm vor Ihren Augen abläuft, den Sie beeinflussen können. Verschiedene Wege führen zum Ziel, und die Welt, in der Sie sich bewegen, lebt!

## Space Ace

Das dritte Spiel. Space Ace, stellt eine Reihe liebenswerter Charaktere vor, die jedes Spielerherz höher schlagen lassen und mit ihrer ganz eigenen Art für Begeisterung sorgen.

Ein galanter Erdling steht zwischen den interplanetarischen Invasionskräften des "Blauhäuti-

**Eines der besten Games für das LDG-System: der Spielhallenhit "Space Ace". Fantastisch schnell, grafisch überragend.**

gen Außerirdischen Star Commander Borf" und seinem Heimatplaneten.

Auf Dexters schmalen Schultern ruht das Schicksal der Erde und das seiner Gefährtin Kimberly die Borf in die Weiten des Kosmos entführt hat. Für Dexter beginnt die alpträumhafte Hatz nach Lord Borf, die ihn mit streitwütigen Monstern, Maschinen und mechanischen Fallen konfrontiert.

Während seines waghalsigen Abenteuers kann sich Dexter nur auf seine Fähigkeiten und schnellen Reflexe verlassen, um den tödlichen Gefahren und und bizzaren Gegnern, die ihm Borf entgegenstellt, zu entgehen. Sollte aller



Space Ace

Mut und alle Beherztheit nichts mehr nützen, hat Dexter dennoch einen Trumpf in der Hinterhand.

Dank einer satten Ladung geheimnisvoller, kosmischer Strahlung, die Dexter einmal abbekam, verfügt er über einen bemerkenswerten Eigenart. Immer wenn unser Held am Ende zu sein scheint und alles verloren glaubt, vollzieht sich eine unglaubliche Veränderung: Dexter verwandelt sich in SPACE ACE, ein breitschultriger, furchteinfleißender Recke, der dem Kampf um Kimberlys Befreiung immer wieder neue Hoffnung gibt.

Bis zu seinem Hauptquartier von diesem unermüden und mächtigen Gegner verfolgt, greift Borf verzweifelt zu letzten und stärksten Waffe, die ihm noch bleibt. Mit ihr würde er in der Lage sein, sogar das mächtige SPACE ACE in ein winselndes Kleinkind zu verwandeln: Der gefürchtete INFANTO-STRAHLER!

Nur SPACE ACE selbst kann diese Herausforderung meistern, nur er kann die Erde, das Mädchen und den nächsten Tag retten!

Neben diesen Spielen bietet LDG noch folgende zwei Spitzenispiele an, die in der Qualität



Dragon's Lair



Dragon's Lair



Space Ace

durchweg bestechend sind: "Firefox", "Voyage To The New World" und "Shadow Of The Stars". In Vorbereitung sind auch zwei weitere Spiele: "Cobra Command" und "Super Don Quixote". Für Simulationsliebhaber dürfte Cobra Command ein gefundenes Fressen sein.

Der Einstieg in die Welt des Spielwunders ist sicherlich nicht ganz billig. Er ist jedoch jedem zu empfehlen, der ein High-End Game-System sein eigen nennen möchte.

Das Teuerste ist dabei der Laserdisc-Player (ca. DM 1.200.-). Entscheiden kann sich der Interessierte für eines von zwei Paketen:

1. Das LDG-Basis-System (DM 199.-), bestehend aus Interface, Steuerungssoftware, Laser-Disc "Dragon's Lair"
2. Das LDG-Power-Package (DM 1297.-), bestehend aus Interface, Steuerungssoftware, Laser-Disc "Dragon's Lair", Pioneer CLD 1600-Player.



Dragon's Lair



vorauss. erhältlich ab November '92 ■  
 Hersteller: Ocean ■ ca. DM 80,-

Wizball's Nachfolger

## WIZKID

Wizkid, so heißt Oceans Nachfolgespiel zum Hit "Wizball". Neun fantastisch aufgemachte Levels, jeder mit einer eigenen Hintergrundmoodie, gilt es zu erforschen. Noch lustiger, noch schneller und farbenfroher wird der

Nachfolger von Wizball sein, und mal wieder eine Mischung aus Arcade-Action, Jump'n'Run-Spaß und Shoot 'em up-Vergnügen. Ein ausführlicher Test folgt bestimmt in einer der nächsten beiden Ausgaben.

fs



Sport total zu jeder Jahreszeit

## The Games: WINTERCHALLENGE/ SUMMERCHALLENGE

Vom wohl renommiertesten Softwarehaus für Sportspiele, werden uns etwa im November zwei neue Games erreichen. "The Games: Winterchallenge" und "The Games: Summerchallenge" sind ihre Namen, der Inhalt dürfte klar sein: Joystickathleten müssen, wie bei anderen Sportspielen auch, ihren Computersportler in den Kampf um die meisten Wettkampfpunkte schicken. Bei "The Games: Winterchallenge" erwarten Sie die folgenden Disziplinen, teilweise realisiert in neuartiger

3D-Darstellung: Stabhochsprung, Hochsprung, Weitsprung, 400m Hürden, Radfahren, Kajakpaddeln, Reiten und Bogenschießen. Bei "The Games: Winterchallenge" müssen Sie sich in folgenden Bereichen mit Ihren Kontrahenten messen: Bobfahren, Querfeldeinskifahren, Eisschnelllauf, Skiweitsprung, Riesenslalom, Abfahrtslauf und Biathlon.

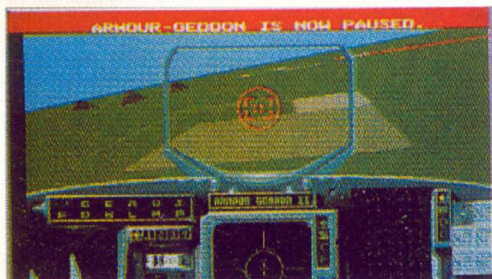
Grafik, Animationen und Sound dürften in der gewohnten Accolade-Qualität zu erwarten sein.

fs

vorauss. erhältlich ab November '92 ■  
 Hersteller: Accolade ■ ca. DM 80,-

Geddon Teil 2

## ARMOUR GEDDON 2



Vom Erfolg des ersten Teils angespornt, haben sich die Psynosis Programmierer ins stille Kämmerlein zurückgezogen und flugs den zweiten Teil erschaffen. Und wenn das Spiel hält, was die Vorkündigungen versprechen, kann es tatsächlich den Vorgänger noch

übertreffen. Mit verbesserten Grafiken und Gameplay, weiterentwickelten Fahrzeugen und einem noch höheren Realitätsfaktor hofft man sowohl neue, als auch Spieler des ersten Teils gewinnen zu können.

fs

vorauss. erhältlich ab September '92 ■  
 Hersteller: Psynosis ■ ca. DM 90,-



Gar nicht doof!

GSG 9 oder S.A.S.?

# SILLY PUTTY SABRE TEAM

Irgendwie hätte man den Bogen vielleicht doch nicht überspannen dürfen. Dann würde man jetzt nicht hier oben einsam und alleine herumsitzen, weit weg vom Mutterplaneten. Aber wir mußten ja auch unseren Erzfeind bis zur Weißglut treiben, konnten es nicht lassen, ihn unter den Füßen zu kitzeln. Und schwups, verbannt, veleportiert. "Putty Moon", unseren Heimatplaneten kennen wir nur noch aus der Erinnerung. Stattdessen haben wir immer diese Fratze von

neten verlassen. Was liegt da näher, als eine zufällig befreundete Robotereinheit zur Arbeit einzuspannen und diese dann einen gigantischen Wolkenkratzer bauen zu lassen? Über diesen ist es dann ein leichtes, wieder auf den eigenen Planeten zu gelangen.

Barbie, Barbo, Babylon? Wenn es doch nur so einfach wäre. Aber Ihr Hauptproblem liegt in der Sonnenenergiesteuerung dieser arbeitswütigen Roboter. Dummerweise begehen die Jungs Computer-Hara-Kiri, sobald sie

kein Sonnenlicht mehr aufnehmen können. Also heißt es, die Beine in die Hand nehmen und dafür zu sorgen, daß die Robojungs die Nacht unbeschadet überstehen, um dann am nächsten Tag frohen Mutes ans Werk gehen zu können.

Aber natürlich muß man auch eine Portion Egoismus mitbringen und ein wenig auf die eigene Gesundheit schauen. Zu diesem tieferen Zwecke sind des öfteren biologische Vitalspritzen in der Gegend verstreut, durch deren Einnahme das Wohlbefinden erheblich gesteigert werden kann.

50 Fantasy-Level warten darauf, bezwungen zu werden.

Jeder kennt wahrscheinlich die GSG 9. Aber wer kennt schon die S.A.S., Englands Pendant zu unserer Spezialeinsatztruppe. Krisalis versetzt Sie an die Spitze dieser Truppe und hofft, daß Sie den Anforderungen dieses neuen Strategie-Spiels denn auch gewachsen sind. Trainiert auf den absoluten Ernstfall und mit den besten Waffen ausgerüstet, warten die Jungs nur darauf, im Zentrum der feindlichen Aktivitäten eingesetzt zu werden. Doch vor dem Einsatz sollten Sie sich aus den

phäre und unterstreichen das faszinierende Gameplay. Alles läuft hier über Menüsteuerung, jeder Schuß will genau überlegt und ausgeführt sein. Sogar das saloppe Feuern aus der Hüfte will gelernt sein. Zudem lassen sich alle Aktionen aus den verschiedensten Blickwinkeln verfolgen, was die Motivation noch steigert. Jede Mission hat verständlicherweise ihren eigenen Auftrag. So müssen je nach Gebiet Gefangene oder Geiseln befreit, Militär-Basen geräumt oder Atomwaffenbauten gestoppt werden. Das Waffenarsenal umfaßt vom G3 (Waffe der Bundeswehr) bis zur MP5 A3 alles, was des Söldners Herz begehrt. Darüberhinaus kann man sich auch mit CS-Gas oder Granaten die Weste vollstopfen. Über die Menüsteuerung können dann alle wichtigen Aktionen veranlaßt und gelenkt werden. So zum Beispiel das Öffnen und Schließen von Türen, Bewegungen in alle acht Richtungen, Aufnehmen von Objekten, Laden der Waffen, Abfragen von Statistiken und noch vieles mehr.

Ob Sabre Team in Deutschland unter dem Titel GSG 9 erscheinen wird oder doch den ursprünglichen Namen behält, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.



"Dazzledaze", unserem Intimfeind, vor dem geistigen Auge. Und die innere Stimme brüllt unerbörlich: Rache! Doch dazu müßte man erst einmal diesen Pla-



Besten die Allerbesten herauspicken, um größtmögliche Erfolgsaussichten zu haben.

Fünf Missionen sind zu erfüllen, darunter befinden sich so reizvolle Gegenden wie der Dschungel oder Kämpfe auf einem Ozeandampfer. Auswahlmöglichkeiten bestehen reichlich, dafür sorgt die umfangreiche Datenbank über Mensch und Material.

Satter Sound und ansprechende Grafiken verleihen den einzelnen Szenarien die richtige Atmos-



Empire's ultimative Schlacht.

# CAMPAIGN HEXUMA

**K**riege haben schon immer Stoff für alles Mögliche geboten, natürlich auch für Computerspiele. Empire hat nun seine Version der geschichtlichen Verarbeitung vorgestellt. Campaign beschäftigt sich mit dem Ende des Dritten Reichs, mit der Zeit, in der die entscheidenden Feldzüge vorbereitet und durchgeführt wurden.



In strenger Anlehnung an die historischen Vorfälle, kann sich jeder nochmals diese Zeit auf den Bildschirm bannen und selbst Einfluss nehmen. Zum Glück nur im Reich der Nullen und Einsen. Die vorgegebene Zeit: Januar 1945. Einläutung der letzten Runde. Noch einmal entfachen an allen Fronten erbitterte Kämpfe, teils

aus Überzeugung, teils aus Verzweiflung und ideologischer Verblendung geführt.

Als Feldherr kann nun jeder Spieler entscheiden, von wem, wann und wie diese Schlachten geführt werden. Dazu müssen reihenweise Entscheidungen getroffen werden. Welches Material soll wann und wo eingesetzt werden? Wie kommt es dahin, was ist mit dem Nachschub, der Versorgung werden benötigt, wie kann man die Verluste möglichst minimieren? Zur unerlässlichen Unterstützung erhält man ein umfangreiches Kartenmaterial, welches ständig Feind- und Eigenbewegungen aufzeigt und für Überblick sorgt. Besonderen Wert wurde auf die möglichst detailgetreue Wiedergabe des technischen Materials (über 100 Fahrzeuge und 15 verschiedene Trage- waffen) gelegt. Sogar die Kettenspuren der Panzer sollen stimmen.



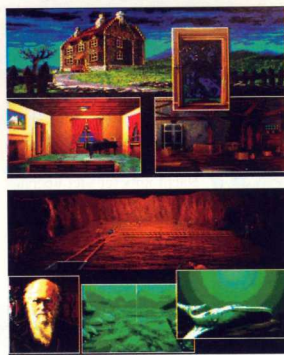
Neu geschmiedet für Amiga

**D**as Programmiererteam der Weltenschmiede macht seinem Namen wieder einmal alle Ehre. Eine turbolente Reise durch Raum und Zeit ist der äußere Rahmen zu ihrem neuesten Werk, Hexuma.

Vor mehr als achtzig Jahren spielten sich gar sonderbare Dinge in dem alten Haus mit dem bezeichnenden Namen

geborgen werden konnte. Warum, wieso? Fragen ohne Antworten. Ein altes Tagebuch aus dem besagten Paket, enthält erste Andeutungen über die damaligen Vorgänge und unversehens befindet man sich mitten drin in einem der unglaublichsten Abenteuer, die je ein Immobilienmakler zu bestehen hatte.

Natürlich gibt es hier eine ganz klare Trennung zwischen den guten und den bösen Jungs. Anders als in der Realität sind aber nicht die Makler die Buhmänner, sondern der verschlafene und wenig sympathische Gott Kal. Ähnlich seinem lebendem Ostfriesen-Vorbild Karl Dall, hat auch dieser erhebliche Probleme mit seinem Auge. Von diesem existieren im Moment nämlich nur Splitter, die in den verschiedenen Dimensionen verstreut sind. Wer sie findet, hat die Macht, wer nicht, der nicht. Also ein Wettlauf zwischen Gut und Böse.



Hawthorne ab. Wer würde sich da nicht so seine Gedanken machen, wenn er im Auftrag seines Brötchengebers oben erwähntes Haus inspiziert, und dann vom Briefträger prompt eine 80 Jahre alte Paketzustellung in die Hände gelegt bekommt.

Stammend von einem gesunkenem Postdampfer, der erst jetzt

Während des Spiels erscheinen nur Text und Grafik auf dem Screen, die Icons können bei Bedarf eingeblendet werden. Und es gibt ein sich selbst erweiterndes Kartensystem, Mitzeichnen ist also nicht mehr vonnöten.

vorauss. erhältlich ab Oktober '92 ■  
Hersteller: empire Software ■ ca. DM 100,-

vorauss. erhältlich ab November '92 ■  
Hersteller: Weltenschmiede ■ ca. DM 90,-



Das Biest kehrt zurück

## SHADOW ..i. BEAST III

In eine weitere Runde geht Psygnosis mit dem dritten Spiel zur "Shadow of the Beast"-Reihe. Der Handlungsab-

lauf dürfte von den Vorgängern bekannt sein. Im Jump'n'Run-Stil durchkämmt der Held der Saga unzählige Level. Bestehen muß er dort gegen die unterschiedlichsten Monster - an deren grafischer Ausarbeitung und Programmierung der unzähligen Animationen wurde auch beim dritten Teil nicht gespart. Interessant machte "Shadow of the Beast" immer die riesigen Endgegner - an diesem Konzept hält Psygnosis weiterhin fest. Grafik und Sound dürften sich zu den Vorgängern bestimmt noch weiter verbessert haben, ob auch der Spielwitz gestiegen ist, bleibt abzuwarten.



fs

Turrican bekommt Konkurrenz

## LIONHEART

Ein Actionspektakel in allerbesten Turrican-Machart steht uns mit Thalion's Lionheart ins Haus.

In mehreren, spielerisch unterschiedlichen Levels wird der Amiga bis auf das letzte Bit aus-

genutzt. Einen Katzenmenschen steuert man in allerbesten Jump and Run-Manier durch riesige Levels, die durch grafische Vielfalt und technische Gags glänzen. So wurde neben gewöhnlichem Parallaxscrolling eine bislang einzigartige 3-D Scrollingroutine implementiert, die dem Spieler das Gefühl gibt, live dabei zu sein. Die Steuerung ist sehr gut gelungen und äußerst exakt. Um Lionheart erleben zu können, muß man allerdings mindestens über 1 MByte verfügen, ansonsten bleibt der Monitor dunkel. Pünktlich zu Weihnachten sollte Lionheart erscheinen, wenn denn Programmierer Erwin Kloibhofer und Grafiker Henk Nieborg von größeren Problemen verschont bleiben.

hi



vorauss. erhältlich ab Dezember '92 ■  
Hersteller: Thalion ■ ca. DM 80,-

vorauss. erhältlich ab November '92 ■  
Hersteller: Psygnosis ■ ca. DM 90,-

# WANTED

## "KOMPLETTLÖSUNGEN"

Haben auch Sie ein aktuelles Spiel komplett durchgespielt und können Sie Ihren Lösungsweg verständlich dokumentieren? Dann nichts wie los: Komplettlösung auf Diskette (im ASCII-Format) zusammen mit allen sonst notwendigen Materialien (Karten etc.) einsenden an:

COMPUTEC VERLAG GMBH & CO. KG  
AMIGA KOMPLETTLÖSUNG  
ISARSTR. 32  
8500 NÜRNBERG 60

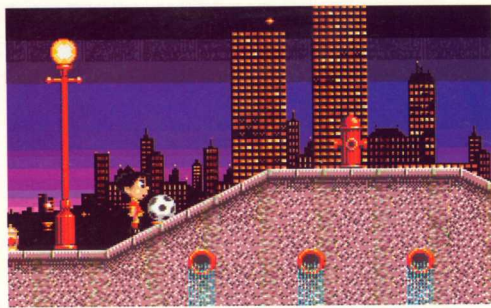
Bei Veröffentlichung einer Komplettlösung winkt dem Einsender die stolze Summe von

# DM 500.-

Natürlich sollte die Lösung nicht schon in einem anderen Magazin erschienen sein, oder einem anderen Verlag vorliegen. Die Lösungen müssen komplett selbstständig erarbeitet sein.



Nur der erste Platz zählt



Fußball mal ganz anders

## NO SECOND PRICE FOOTBALL KID

Falls Sie ein Freund von Rennsimulationen sind, sollten Sie einen Blick auf das langerwartete "No Second Prize" werfen, das Thalio Ende Oktober veröffentlicht wird. Eine Motorradsimulation, die auf den ersten Blick grafisch an den Amiga-Klassiker Stunt Car Racer erinnert, verbirgt sich hinter dem ungewöhnlichen Namen, der allerdings dem Programm alle Ehre macht, denn verstecken muß sich "No Second Prize" hinter keinem Rennspiel.



Die absolut fließende 3-D Vektorgrafik dürfte für einiges Aufsehen in diesem Spielgenre sorgen, denn das sich dadurch ergebende Fahrgelühl ist exzellent. Auf zwanzig originalgetreu nachprogrammierten Rennstrecken fährt man laut Spielgeschichte mit Freunden eine Wette aus. Wer die zwanzig Rennstrecken am schnellsten absolviert, erhält als Preis ein einzigartiges Motorrad, ein Einzelstück. Spektakuläre Kameraperspektiven und detaillierte Zwischengrafiken machen bei der ersten Demoversion einen hervorragenden Eindruck. Die ersten Bilder können leider den sich ergebenden Geschwindigkeitsrausch nicht wiedergeben.

hi

In Kelsterbach bei Bomico konnte man anlässlich der offiziellen Präsentation schon einmal einen tiefen Einblick in das neue Jump and Run Spiel von Krisalis nehmen: Football-Kid. Seine Welt ist Fußball. Alles dreht sich bei ihm um das runde Leder. Mit Football-Kid wagte man zum ersten Mal die Vermischung zweier völlig verschiedenartiger Spieltypen. Fußball- trifft Plattformspiel.

Nun gilt es sich durch sechs komplexe Welten zu kicken. Eine pixelgenaue Steuerung, viele versteckte Bonus- und Powerpillen, Geheimlevel und spezielle Trainingslevel machen das Spielen zu einer Sucht. Und das Ganze in einem hervorragendem Parallax-Scrolling von beachtlicher Geschwindigkeit. Auch fußball-

technisch wird einem einiges geboten. Ob man nun auf dem Ball balanciert, einen kraftvollen Kopfball plaziert, rennt oder springt, einen Super-Schuß oder Fallrückzieher aktiviert, sich duckt oder vielleicht doch lieber à la Pele mit dem Ball jongliert, immer heißt es: vollste Konzentration. Lustige Animationssequenzen tragen ebenso zur Kurzweil bei, wie die detaillierte und schwungvolle Darstellung der Umgebung sowie der Hintergründe. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Es dauert schon seine Zeit, bis man die richtigen Positionen für die entsprechenden Funktionen und Techniken im Schlaf beherrscht. Für Leute mit Geschick und Freude am Fußball sicherlich spielsenswert.

ts



vorauss. erhältlich ab Oktober '92 ■  
Hersteller: Thalio ■ ca. DM 90,-

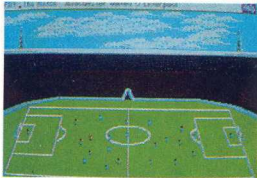
vorauss. erhältlich ab November '92 ■  
Hersteller: Krisalis ■ ca. DM 80,-

Coachen - Managen - Siegen

# FOOTBALL MANAGER 3

Von Addictive erscheint demnächst der dritte Teil der "Football Manager"-

Serie. Das Spiel wird nach Angaben des Hersteller etliche neue Features besitzen. Wie bei seinen



Vorgänger steht hier das Management im Vordergrund. Geschickter An- und Verkauf führen ebenso zum Erfolg wie gutes Training und die richtige Aufstellung. Computeranalysen erleichtern Ihnen die Entscheidungsfindung.

Die Grafik wird sicherlich nichts Außergewöhnliches bieten, auch auf Soundeffekte wurde kein besonderer Wert gelegt - eben ein reines Wirtschaftsspiel.

fs

vorauss. erhältlich ab September '92 ■  
Hersteller: Addictive ■ ca. DM 90,-

Robotic Dreams

# CYTRON

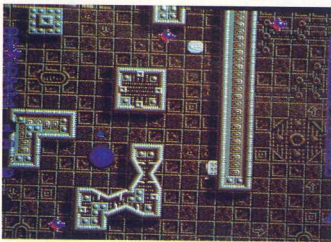
In einer Zeit, als die menschliche Rasse überraschender Weise mal wieder von einer außerirdischen Invasion heimgesucht wurde ...

Keine ungewöhnliche Vorgesichte, hinter der sich aber durchaus ein interessantes Spiel verbergen kann.

Abhilfe kann nur noch einer schaffen, der neu entwickelte Cytron-Roboter, der mit der brauchbaren Eigenschaft ausgestattet wurde, sich in zwei gleiche Teile zerlegen zu können, den altbekannten BAT-MOBIL-Effekt. Also auf geht die Suche nach den festgehaltenen Wissenschaftlern,

um das Überleben der menschlichen Rasse zu sichern. Großflächige Spielerebenen, neue Waffensysteme und jede Menge Informationsabfragemöglichkeiten geben diesem Psygnosis Spiel eine ganz eigene Note.

fs



vorauss. erhältlich ab November '92 ■  
Hersteller: Psygnosis ■ ca. DM 80,-

Druckauflage  
Stand September 1992

ca. 600.000 Exemplare



Neues Arcade/Strategy-Spiel von Loriciel

## THE CARTOONS

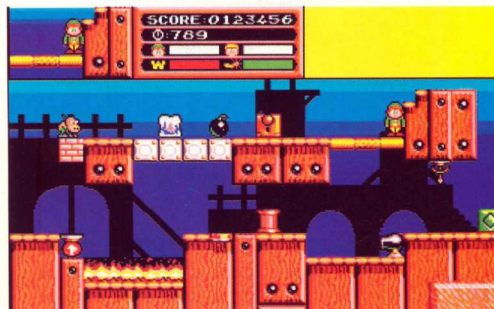
Schätzungsweise im November werden wir uns auf die Suche nach den sechs magischen Ringen machen. Wir? Wir, das sind die Cartoons, zwei unzertrennliche Freunde, mit sehr unterschiedlichen Eigenschaften und Handlungsmöglichkeiten. Um den Auftrag, oder besser die Mission, erfüllen zu können, muß man in "die Hölle der Monster",



die die bereits erwähnten magischen Ringe in eigenmächtiger und unfreundlicher Weise entwendet haben. Diverse Blöcke verschieben, in vielen Situationen taktisch denken und handeln, zahlreiche Objekte auffinden oder gegebenenfalls einkaufen, laufen oder fliegen, Feindesvolk schla-

gen oder Materialien aufheben, um sie später nutzen zu können, sind nur einige der vielfältigen Handlungsmöglichkeiten, die einem in diesem Spiel offen stehen. Nur in Zusammenarbeit mit dem Freund kann es gelingen, das Versteck der Monster zu finden und sie zu besiegen. Sechs Level mit jeweils andersartigen Hindernissen und vielschichtigen Feindcharakteren sind zu durchlaufen.

In den sogenannten Shops kann dann so richtig aufgetankt werden. Und das in zweierlei Hinsicht. Neben allerlei hilfreichen Materialien, die zum Verkauf stehen, kann man auch jede Menge Energie "einkaufen". Darüber hinaus gibt es natürlich auch die obligatorischen Bonus-Stages, um das Punktekonto mal so richtig zu füttern. Farbenfroher und mit netter Sounduntermalung scheint sich hier ein erfrischendes Spielchen anzukündigen. **ts**



vorauss. erhältlich ab November '92 ■  
Hersteller: Loriciel ■ ca. DM 80,-



Core's Rollenspiel-Hit

## CURSE OF ENCHANTIA

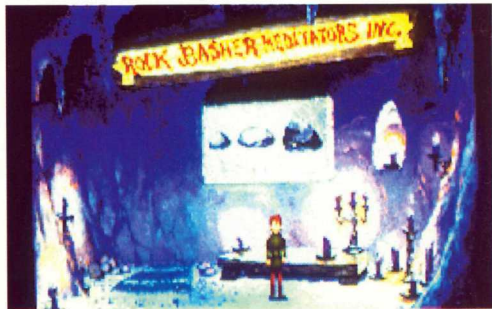
Die Softwarefirma Core Design, die schon mit Cooperation und JaguarXJ220 Renner landete, bringt im Oktober ein neues Adventure auf den Markt. Wir konnten für Sie eine Vorversion unter die Lupe nehmen.

Der halbwüchsige Brad gerät mitten in einem Baseballspiel durch ein Portal nach Enchantia, eine Fabelwelt, in der er die gefährlichsten Abenteuer bestehen muß, um wieder nach Hause zu kommen.

In der Rolle von Brad durchwandert der Spieler eine surreale Welt von Burgen, Höhlen und märchenhaften Landschaften, begegnet seltsamen Wesen wie mannsgroßen Papageien, Zaubern und Schlammonstern. Im Kampf gegen Wächter, Haie und Zitterraale ist trotz der unwirklichen Umgebung logisches Denken erforderlich, um das Spielziel zu erreichen. Die Grafik ist atem-

beraubend und von weich animierten Zeichentricksequenzen durchweht, die die Motivation trotz des eher mittelmäßigen Sounds hochhalten. Im Gegensatz zu klassischen Grafikadventures ist Curse of Enchantia voll mausgesteuert. Der Spieler hat die Wahl zwischen 18 Optionen und auch die Richtungsangabe erhält Brad über die Maus.

Core Design wagt sich mit Curse of Enchantia auf das Neuland der animierten Actionadventures und hat voll ins Schwarze getroffen: Ein interaktiver Zeichentrickfilm, der durch seinen Spielwitz, seine Liebe zum Detail und nicht zuletzt durch die großartige Grafik die Herzen aller Freunde des Adventures höher schlagen lassen wird. Sie können also getrost dem Erscheinungstermin entgegenfieberten. **ts**



vorauss. erhältlich ab September '92 ■  
Hersteller: Core Design ■ ca. DM 80,-





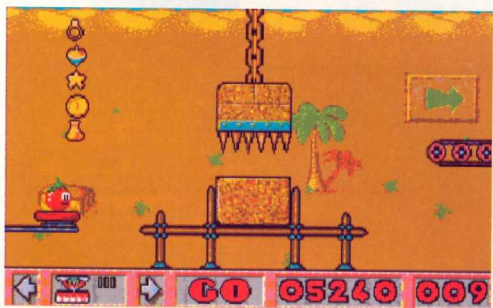
Einmal Ketchup, bitte!

## BILL & LEE'S EXCELLENT TOMATO GAME

Als Terry Tomato gilt es, über einhundert Level in Psygnosis' neuem Jump and Run Spiel zu durchlaufen, um dann finalemente seine Freundin Tracy aus den Glibber-Fingern von Squirrel Sam zu befreien. Das Ganze wurde in eine cartoonmäßige Hülle gekleidet und mit reich-

lich animierten Zwischensequenzen ausgestattet. Spätestens wenn die fliegenden Schweine Ihnen den Garasus machen wollen, werden Sie erkennen, wo Ihre Freunde und Feinde zu suchen sind, in Bill & Lee's excellent Tomato Game.

ts



voraus. erhältlich ab Oktober '92 ■  
Hersteller: Psygnosis ■ ca. DM 80,-

...belegen Sie mit  
Ihrer Anzeige  
im großen  
Spiele-Magazin-Kombi



# Vorschau Ausgabe 11/92



Was erwartet Sie in der nächsten Ausgabe der AMIGA GAMES? Natürlich wieder jede Menge Spieltests, Neuvorstellungen und News, einfach gesagt wieder alle Rubriken dieser Ausgabe. Neu hinzukommen werden auf jeden Fall die "Leserbriefe", beantwortet von dem legendären Rainer Rosshirt (rr).

## GAMES-SPECIAL

Das nächste Games-Special dreht sich ganz um Spiele zu bekannten Filmen. Wir nehmen die besten unter die Lupe und bewerten, ob die Kinoumsetzung gut gelungen ist, wie es sich mit Spielwitz, Grafik, Sound und Motivation verhält.

## REVIEWS

Voraussichtlich schon im Test: Campaign, Lotus 3, Mansel Car Race, B.C. Kid, Dynowar, Paladin 2, Sabre Team, Balance, Black Sect, Sukiya, The Cartoons, Rome, Wing Commander, Armour Geddon 2, Carthage, Hexuma, Silly Putty, Arsenal, Sanxion, Lionheart, Alien Bread 2

## SHOP TEST

Wir nehmen auch im nächsten Monat einen Softwareshop ins Visier und prüfen, ob Preis/Leistung, Beratung, Angebotsvielfalt und Service stimmen. Wo wir testen, wird natürlich noch nicht verraten...

## NEWS

Am 5. September, und damit kurz vor Redaktionsschluß der ersten Ausgabe, öffnete die ECTS in London ihre Tore. Wir holen den Bericht in der nächsten Nummer nach und berichten ausführlich über alle Spieleneuheiten.

Ebenfalls bringen wir nochmals einen ausführlichen Vorbericht zur "World of Commodore" und informieren Sie über die laufende CSS, die Computer Shopper Show in Köln

## PD & SHAREWARE

Rainer Rosshirt stellt wieder die besten PD- und Sharewareprogramme vor, die in keiner Sammlung fehlen sollten.

## COVERDISK

Sie kennen Goblilins? Sie finden es witzig, toll, überragend, spitze? Dann dürfen Sie sich schon jetzt auf Goblilins II freuen: Gremlins präsentiert den Nachfolger auf der nächsten AMIGA GAMES-Coverdisk. Sie können dann schon mal live reinschnuppern, sich von der Grafik entzücken und vom Sound antönen lassen.

Die nächste AMIGA GAMES  
erscheint am 21. 10. 1992

### Battlegroup Cromwell IV

Front Armour (mm)	76
Side Armour (mm)	30
Rear Armour (mm)	30
Maximum Armour Penetration (mm)	90
Maximum Road Speed (km/h)	64
Maximum X-Country Speed (km/h)	29

Campaign



The Cartoons

**STATISTICS**

Name: F. J. Sabre  
 Age: 23 | Weight: 81kg  
 Experience: 15m. member of NATO's 1st. and 2nd. parachute regiments, 10 years in the air, 10 years in the ground.  
 Specialities: 10 years in the air, 10 years in the ground, 10 years in the air, 10 years in the ground.

Sabre Team



Curse of Enchantia



Silly Putty

# 1869



Erhältlich für  
MS-DOS VGA  
und Amiga



Erleben Sie eine bewegte Epoche, eine Zeit der großen politischen und wirtschaftlichen Umbrüche und der Flucht aus den finsternen Metropolen des alten Kontinents in die Hoffnung auf ein besseres Leben in der Neuen Welt und natürlich die Zeit der großen Klipper und Ihres Überlebenskampfes gegen die aufkommende Dampfschiffahrt.

Distributoren für den Fachhandel:  
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244 4080  
Profisoft CmbH, Heinrich-Hasmeier Str. 33, 4500 Osnabrück, Tel: 0541 122065  
Leisuresoft GmbH, Robert Bosch Str. 1, 4703 Bönien, Tel: 02383 690  
News Software GmbH, Birkenstr. 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0311 676201  
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

... manche sagen,  
er sei „besonders empfehlenswert“ \*

## Der Amberstar von Thalion

\* Powerplay 3/92  
85% ATARI ST  
Auch erhältlich für AMIGA

Jetzt auch für  
PC

